

PURSUIT of GLORY

(Alla Ricerca della Gloria)

LA GRANDE GUERRA NEL VICINO ORIENTE

2° EDIZIONE



REGOLAMENTO

I Contenuti

1.0 Introduzione	2	15.0 Forti e Trincee	33
2.0 Terminologia	2	16.0 Quartieri Generali ed Artiglieria Pesante	34
3.0 Componenti	3	17.0 Tribù, Unità Irregolari, e Segnalini Rivolta	35
4.0 Descrizione della Sequenza di Gioco	5	18.0 Jihad e la Rivoluzione Russa	37
5.0 Offensiva Obbligatoria	6	19.0 Paesi Neutrali	40
6.0 Fase di Azione	7	20.0 Il Fronte Balcanico e la Cooperazione Britannico-Russa	43
7.0 Carte Strategia	7	21.0 Eventi Speciali	43
8.0 Raggruppamento	12	22.0 Rimpiazzi	45
9.0 Movimento	12	23.0 Stato di Guerra	47
10.0 Controllo	16	24.0 Vittoria	48
11.0 Spostamento Strategico	18	25.0 Regole Opzionali	49
12.0 Combattimento	20	Glossario dei Termini Importanti	53
13.0 Invasioni Anfibie	29	Unità con Caratteristiche Uniche	55
14.0 Rifornimento ed Attrito	31	Indice	57



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

1.0 Introduzione

Pursuit of Glory [Alla Ricerca della Gloria]: La Grande Guerra nel Vicino Oriente è il seguito dell'originale e pluripremiato *Paths of Glory [Orizzonti di Gloria]* di Ted Raicer, che simula l'intera Grande Guerra in Europa e nel Vicino Oriente. *Pursuit of Glory* si concentra sui Balcani e sul Vicino Oriente. Il Medio Oriente come lo conosciamo oggi è in gran parte il risultato delle decisioni prese durante la Grande Guerra da persone in posizioni di potere lontane. Ci auguriamo che *Pursuit of Glory* dia ai giocatori alcune informazioni sugli eventi di oggi. In *Pursuit of Glory* il giocatore delle Potenze Centrali (CP), che rappresenta l'Impero Ottomano e i suoi alleati, tenta di sfruttare la sua posizione centrale e superiorità iniziale per sconfiggere rapidamente i suoi avversari o per resistere sulla difensiva finché il nemico non si stanca dello "fronte secondario" e torna a casa.

Il giocatore delle Potenze Alleate (AP), che rappresenta principalmente gli imperi britannico e russo, tenta di ritardare la Rivoluzione Russa e di far valere le sue forze crescenti prima di dover riportare i ragazzi a casa.

Perché la guerra in questa regione è stata combattuta così duramente? Per molte ragioni, le principali tra queste sono: 1) la rivalità tra gli imperi ottomano e russo nella regione del Mar Nero; 2) Petrolio persiano per la Royal Navy britannica, da cui dipendeva la sicurezza e la prosperità dell'Impero; 3) prestigio: dimostrando che le tribù musulmane "arretrate" e un impero musulmano di "terza categoria" non potevano dettare termini alle grandi potenze europee o che i popoli turchi potevano nuovamente raggiungere una posizione di dominio nel Vicino Oriente e nell'Asia centrale; e 4) l'incompleta ferrovia Berlino-Baghdad, che avrebbe consentito alla Germania di dominare il Vicino Oriente, compreso il petrolio, e di spostare le truppe alle porte dell'India, il gioiello dell'Impero britannico. Questo obiettivo richiedeva la cattura della ferrovia serba e fu uno dei fattori dell'assalto delle potenze centrali alla Serbia nel 1914. Questa enfasi sul petrolio, sul potere e sul prestigio è immutata oggi.

2.0 Terminologia

2.1 Abbreviazioni ed Acronimi

AP: Potenza Alleata

MA: Capacità di Movimento

OOS: Fuori Rifornimento

SCU: Unità Combattente Piccola

VP: Punto Vittoria

CC: Carta Combattimento

MO: Offensiva Obbligatoria

OPS: Operazioni

SR: Spostamento Strategico

LCU: Unità Combattente Grande

MP: Punti Movimento

RP: Punti Rimpiazzo

TEC: Tabella degli Effetti del Terreno

Vedere 3.2.6 per le Abbreviazioni Nazionali delle Unità.

2.2 Termini Importanti – Vedere pagina 53.

<p>Esempio di Unità di Fanteria</p> <p>Fronte Retro</p> <p>I.D. dell'Unità → III Corps III Corps Nazionalità dell'Unità → [Simbolo] [Simbolo] Forza di Attacco → 4-3-4 3-3-4</p> <p>Fattore di Perdita ↑</p> <p>La striscia indica che l'unità è ridotta Triangolo = non può essere rimpiazzata se eliminata (3.3) Capacità di Movimento di</p>		<p>Codici dei Colori delle Unità (3.2.8)</p> <p>[Simbolo] [Simbolo] [Simbolo] [Simbolo]</p> <p>Fanteria Fanteria Elite Cavalleria Speciale</p>	
<p>I Tre Tipi di Unità Combattenti</p> <p>[Simbolo] [Simbolo] [Simbolo]</p> <p>Regolare Irregolare Tribù <i>Indicata dal simbolo NATO</i> <i>Indicata da bandiere</i> <i>Indicata da cerchi</i></p>		<p>Designazioni Speciali</p> <p>[Simbolo] [Simbolo] [Simbolo] [Simbolo] [Simbolo]</p> <p>HQ (16.1) Cammelli (3.2.9) Autoblinde (3.2.9) Solo Persia (pp. 55-56) Solo Balcani (20.1.3)</p> <p>[Simbolo] [Simbolo] [Simbolo] [Simbolo] [Simbolo]</p> <p>Cavalleria Tribale (17.1.6) Fanteria da Montagna (12.2.8) Artiglieria Pesante (16.2) Solo India (pp. 55-56) Vedere 22.1.7, 22.1.8</p>	
<p>Unità Combattenti Regolari con Abilità Uniche</p> <p>Doppia Nazionalità (PE e RU) → [Simbolo] [Simbolo] Sottolineata indica una "Unità Speciale Unica" (p. 47) → [Simbolo] [Simbolo] "?" Fattore di Perdita Sconosciuto (3.2.2) → [Simbolo] [Simbolo]</p> <p>Pallino: non può mai ricevere rimpiazzati Rettangolo: In Rifornimento solo in un'area limitata Triangolo: Può ricevere rimpiazzati fintanto che non è eliminata (3.3)</p>		<p>Esempi di Segnalini</p> <p>[Simbolo] [Simbolo] [Simbolo] [Simbolo] [Simbolo]</p> <p>Forte Distrutto (15.1.7) Rivoluzione Russa (18.3.4) Controllo CP (10.1.1) Rimpiazzati Turchi (22.0) Ferrovia Completata (21.2.2)</p>	

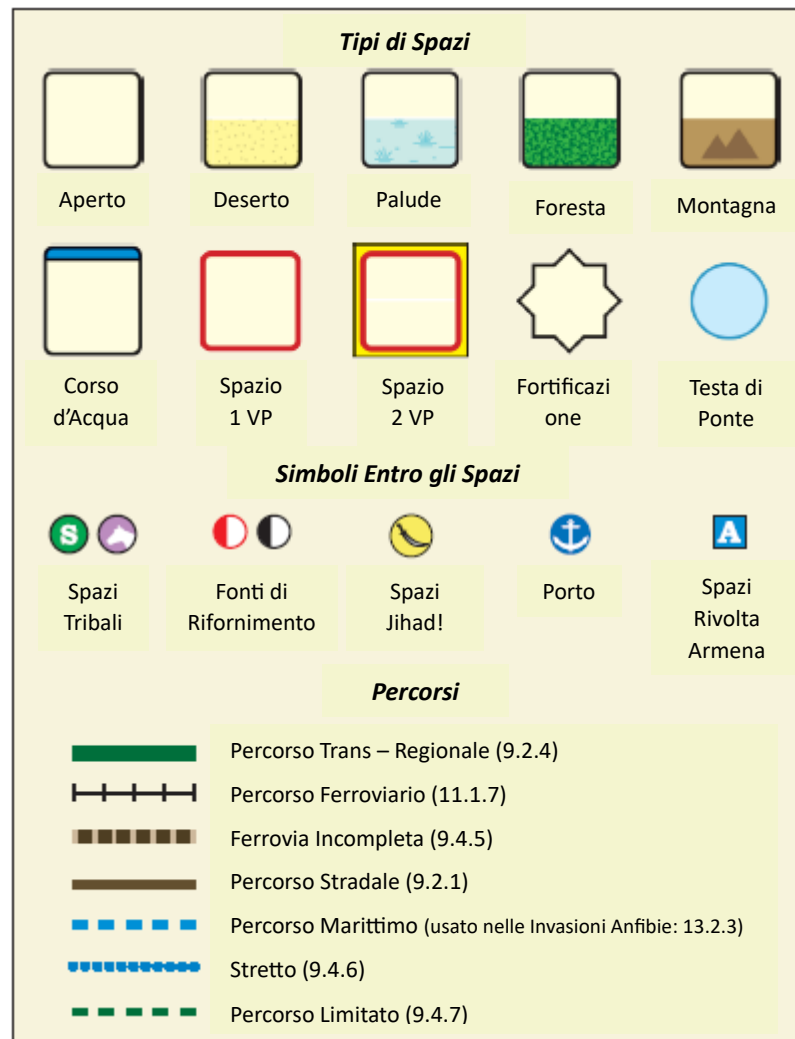
3.0 Componenti

Un gioco completo di *Pursuit of Glory* contiene:

1 mappa	2 fogli segnalini	1 carta Rinforzo
1 Libretto delle Regole	2 carte Aiuto al Giocatore	110 carte Evento
1 Manuale del Giocatore	1 Carta Scenario	2 dadi

3.1 La Mappa di Gioco

(3.1.1) In Generale: La mappa consiste principalmente di spazi (quadrati, stelle e cerchi) e linee (intere, punteggiate e/o colorate) che indicano strade, ferrovie e rotte (percorsi) marittime. Gli spazi più grandi sono le Regioni (vedi Glossario). Gli spazi collegati da una linea sono “adiacenti”. Tutti gli spazi sono colorati per mostrare quale giocatore li controlla nel 1914 (alcuni spazi sono neutrali). Un bordo rosso indica che uno spazio vale 1 o 2 Punti Vittoria. Il simbolo di una spada mostra che si tratta di una Città Jihad.



(3.1.2) Ferrovie Colorate: Le ferrovie colorate stanno ad indicare che solo le unità di certe nazioni (indicate sulla mappa) possono muoversi (o fare SR) attraverso quelle linee. Non ci sono restrizioni sugli attacchi attraverso queste linee: le unità possono attaccare in aree dove non possono muovere (ma non possono Avanzare Dopo il Combattimento).

ESEMPIO: Nessuna unità SB può muovere tra Belgrado e la Galizia, ma le unità SB possono attaccare in Galizia.

Le unità amiche possono tracciare il rifornimento attraverso ferrovie colorate amiche fino ad una Fonte di Rifornimento consentita (14.2).

ESEMPIO: Uno spazio in Russia potrebbe rimanere controllato dalle AP tracciando il rifornimento ad una Fonte di Rifornimento BR.

3.2 Unità Combattenti

(3.2.1) Tipi di Unità Combattenti: Vi sono tre tipi di unità combattenti: Regolari, Irregolari e Tribù. Unità con designazioni in stile NATO sono unità combattenti regolari. Le unità con bandiere e numeri sono Unità di Combattimento Irregolari. Le unità con cerchi colorati sono Tribù. Le Unità di Combattimento Regolari sono ulteriormente divise in due tipi fondamentali: Unità Combattenti Grandi e Piccole.



(3.2.2) Unità Combattenti Grandi (LCU): Sono rappresentate da pedine da 5/8 pollice. Le LCU rappresentano corpi o armate di circa 20-50.000 uomini, nonché le risorse di Corpo (come personale di comando, comunicazioni, genieri, aerei, ospedali da campo, mitragliatrici e artiglieria).



(3.2.3) Unità Combattenti Piccole (SCU): Sono rappresentate da pedine da 1/2 pollice. Le SCU solitamente rappresentano le divisioni (e sono indicate come divisioni sulle carte), ma a volte rappresentano altre formazioni più piccole o varie, comprese le Tribù. Le SCU rappresentano solitamente circa 7-13.000 uomini. Le SCU sono unità combattenti regolari, unità irregolari (17.2), o tribù (17.1).

(3.2.4) Livelli di Forza: Tutte le LCU e SCU sono stampate su entrambi i lati della pedina. I due lati sono chiamati Livelli di Forza. Il lato frontale della pedina rappresenta il lato a piena forza dell'unità; il retro rappresenta la forza ridotta dell'unità.

(3.2.5) Fattore di Perdita “?”: Alcune unità hanno un “?” invece di un Fattore di Perdita. Ciò significa che il Fattore di Perdita è determinato da un tiro di dado per ogni Combattimento che coinvolge quell'unità. Se possibile, i danni devono essere prima assegnati ad altre unità nello spazio (per evitare che queste unità vengano usate come “spugne per assorbire i danni”).

NOTA DELL'AUTORE: Queste unità erano in grado di combattere contro forze schiacciati.

(3.2.6) Abbreviazioni Nazionali delle Unità

AH Austroungarico	GR Greco
ANA Armata Araba Settentrionale	IN Indiano
ANZ Australia/Nuova Zelanda	IT Italiano
ARM Armeno	PE Persiano
BR Britannico	RO Romeno
BU Bulgaro	RU Russo
FR Francese	SB Serbo
GE Tedesco	TU Turco (3.2.10)
GEO Georgiano	TU-A Turco Arabo



(3.2.7) Unità con Doppia Nazionalità: Alcune unità hanno doppia nazionalità. È molto importante capire che queste unità possono essere trattate come appartenenti a una o entrambe le nazioni, a discrezione del giocatore proprietario. Questo si applica a tutte le situazioni, inclusi i costi di Attivazione per uno spazio (7.2.2), il compimento di Offensive Obbligatorie, Punti Rimpiazzo, Spostamento Strategico, e possibilità di attacchi coordinati (multinazionali). Ciò significa che un'Unità con doppia nazionalità può fare tutto ciò che potrebbe fare una delle sue nazionalità. *Ad esempio, la LCU GE-BU può entrare nelle paludi, perché le LCU GE possono entrare nelle paludi.*

(3.2.8) Codice di Colore della Designazione NATO: Il colore entro il simbolo NATO di unità indica quanto segue:

	Bianco	Fanteria
	Blu	Fanteria Elite
	Rosso	Cavalleria
	Giallo	Speciale

(3.2.9) Cavalleria, Cammelli, Autoblindo: Se un giocatore ne ha una (o più) di queste in combattimento e il suo avversario non ne ha nessuna, riceve un DRM +1 (a meno che il combattimento non coinvolga una Testa di Ponte).



(3.2.10) Etnia Ottomana delle Unità: Le unità turche (TU) e turco-arabe (TU-A) sono identiche per la maggior parte degli usi, eccetto quando si organizzano LCU o per implementare gli effetti della Diserzione Araba. Le unità TU/TU-A sono di una sola nazionalità ed usano RP TU. Tuttavia, le unità TU-A nuove e ricostruite possono essere poste solo a Damasco o Baghdad, mentre le unità TU possono essere poste solo a Costantinopoli, Erzincan, o Kayseri. Nella Riserva possono essere costruite anche unità TU e unità TU-A.

(3.2.11) Unità Combattenti Regolari Speciali ed Uniche: Le unità con un riquadro giallo con il simbolo NATO sono unità di Combattimento Regolari Speciali, non rientrano nelle tre principali categorie di unità combattenti: Fanteria, Fanteria d'Elite o Cavalleria. Le unità con un trattino basso sotto il loro valore sono unità speciali con attributi unici riepilogati a pagina 47.

(3.2.12) Fattore di Movimento (MF) e Punto Movimento (MP): Il MF rappresenta la distanza alla quale un'unità Attivata può muovere. Entrare in uno spazio usa un punto MF, indipendentemente dal terreno. Un punto di MF è anche chiamato Punto Movimento (MP).

(3.2.13) Unità con 0 MF: Le unità con un MF pari a zero non possono mai muovere, usare lo Spostamento Strategico, o l'Avanzata Dopo il Combattimento. Possono essere attivate per rimuovere un segnalino di Rivolta (17.3).

3.3 Simboli delle Unità con Significato Speciale

- Questo simbolo indica che l'unità non può mai ricevere Punti Rimpiazzo (RP). Una volta ridotta, rimane ridotta. Una volta eliminata, viene eliminata definitivamente.

- ▲ Un'unità con questo simbolo può ricevere RP solo finché rimane sulla mappa. Se eliminata, viene eliminata definitivamente. Dopo che viene giocata la Stanchezza Bellica Turca, le unità TU/TU-A con questo simbolo non possono mai ricevere RP. *Nota: tale unità potrebbe incorporare rimpiazzati, ma non potrebbe essere ricostruita una volta eliminati i suoi quadri principali.*

Eccezione: La carta *Riserve al Fronte* può essere usata per RP per riparare o ricostruire qualsiasi unità TU, incluse quelle che normalmente non potrebbero ricevere RP.

Le unità con un rettangolo attorno alla loro Valore di Movimento sono rifornite solo entro un'area limitata e non possono mai usare lo Spostamento Strategico.

4.0 Descrizione della Sequenza di Gioco

Ogni turno di gioco segue questa sequenza di gioco:

A. Fase Offensiva Obbligatoria (MO) (5.0)

B. Fase di Azione (6.0)

Ciascuna Fase di Azione è divisa in sei Round di Azione identici. Ogni Round di Azione consente ad entrambi i giocatori di effettuare un'azione. Il Giocatore AP effettua la sua azione per primo in ogni Round di Azione.

C. Fase di Attrito (14.3)

Qualsiasi unità Fuori Rifornimento (LCU e SCU) è permanentemente eliminata (non può essere ricostruita). Cambia anche il controllo degli spazi OOS. Tirate per il danno a qualsiasi LCU TU in Galizia (21.3.2).

D. Fase di Assedio (15.2 e 15.3)

Tirate un dado per ogni Forte assediato. Se il numero ottenuto è superiore al Fattore di Combattimento del Forte, il Forte si arrende e viene indicato con un segnalino Distrutto.

E. Fase della Rivoluzione

1. Controllo della Guerra Tribale (17.1.2): Il numero di Tribù sulla mappa viene aumentato o ridotto fino ad eguagliare il Livello della Jihad, prendendo Tribù dalla Casella Guerra Tribale e piazzandole sulla mappa, o riportando le Tribù nella Casella Guerra Tribale.

2. Rivolte della Jihad (18.2.4): Ogni turno, il giocatore delle CP può tirare per una rivolta o alleanza idonea (in aggiunta a qualsiasi tiro(i) che può aver effettuato a metà turno). Ciò presuppone che siano stati giocati gli eventi prerequisites, incluso il Pan-Turchismo.

3. Rivoluzione Russa (18.3.7): Se la Rivoluzione Russa è iniziata, avanzate il segnalino Rivoluzione di uno Stadio sulla Tabella della Rivoluzione Russa ed implementate gli effetti. La Rivoluzione non può iniziare o avanzare di Stadio se la Russia controlla Costantinopoli.

F. Fase dello Stato di Guerra (23.1)

1. Controllare i Punti Vittoria Extra (23.2).

2. Controllare per la Vittoria Automatica (24.2.1).

3. Controllare per l'Armistizio (24.2.2).

4. Controllare i Livelli di Impegno Bellico (23.3).

5. Controllare il Collasso Nazionale: Controllare se Bulgaria (19.3.5), Serbia (19.4.5), o Romania (19.5.5) sono collassate in quest'ordine.



G. Fase dei Rimpiazzati (22.0)

Ogni giocatore spende tutti i Punti Rimpiazzati (RP) registrati sulla Tabella dei Generale. Il giocatore AP prende i rimpiazzati prima del giocatore CP. Tutti gli RP non utilizzati vengono persi. **Eccezione:** gli RP TU non utilizzati vengono usati per incrementare il segnalino RP TU Max (se in gioco) di un ammontare pari al numero di RP TU non utilizzati (22.1.4).

H. Fase di Pesca delle Carte Strategiche

- Scartare le Carte Combattimento:** Prima di pescare nuove carte, un giocatore può scartare qualsiasi Carta Combattimento (CC) rimanente nella sua mano. Inoltre, deve scartare qualsiasi CC davanti a lui sul tavolo (ad eccezione delle CC *Jafar Pasha* e *Nessun Prigioniero* scoperte, che possono essere conservate finché non vengono utilizzate). Le CC sono le uniche carte che possono essere scartate. Tutte le altre carte nella mano di un giocatore devono essere conservate finché non vengono giocate.
- Pescare Carte:** Ogni giocatore pesca poi carte dal suo mazzo, fino ad avere sette carte, incluse tutte le carte rimanenti della sua mano precedente (senza contare *Jafar Pasha* o *Nessun Prigioniero*).
- Rimescolare:** Se il mazzo di pesca di un giocatore è esaurito, rimescolate il suo mazzo degli scarti e pescate abbastanza carte per completare la sua mano.

I. Fine del Turno

Avanzate il segnalino del Turno di uno spazio sulla Tabella dei Turni, ed iniziate nuovamente la Sequenza di Gioco.

5.0 Offensiva Obbligatoria (MO)

5.1 Regole Generali



(5.1.1) La Fase Offensiva Obbligatoria: Ogni giocatore lancia un dado a sei facce (1d6) e consulta la sua Tabella dell'Offensiva Obbligatoria per determinare quale (se presente) MO deve effettuare in questo turno. Usate il segnalino MO per registrare questo risultato sulla Tabella delle Offensive Obbligatorie. Nel turno 1 (autunno 1914), entrambi i giocatori iniziano automaticamente con MO RU.

(5.1.2) Risultato "Nessuna": Se il risultato è "Nessuna" o se la nazione da attaccare non ha unità sulla mappa quando viene effettuato il tiro MO, non c'è MO per quel giocatore in questo turno. Posizionate l'MO sullo spazio "Nessuno o Fatto" sulla Tabella MO. Se, in quel momento, il tiro MO è stato fatto, l'area interessata non contiene unità nemiche, tirate di nuovo e usate solo il nuovo risultato. Continuate a farlo finché non si verifica una MO valida. Se, in qualsiasi momento durante il turno, l'area interessata viene svuotata dalle truppe nemiche, la penalità in VP per la mancata esecuzione della MO non si applica più.

(5.1.3) Condurre la MO: Se il giocatore ha un'Offensiva Obbligatoria, deve effettuare almeno un attacco per MO in questo turno (secondo 5.2 o 5.3). Gli attacchi da parte di Unità Irregolari e Tribù da sole non possono soddisfare una MO. Se un giocatore non riesce a effettuare tutti gli attacchi MO richiesti in questo turno, subisce una penalità totale di 1 VP. Per il giocatore CP la penalità è -1 VP. Per il Giocatore AP la penalità è +1 VP. Questa penalità si applica anche se la nazione non ha unità che possano effettuare un attacco legale (ad esempio, si tira "Balcani" per l'AP e non ha unità nei Balcani e non sono possibili invasioni), purché la nazione essere attaccato abbia almeno un'unità sulla mappa.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Le MO rappresentano la pressione da parte dei politici, dell'Alto Comando, degli alleati, della stampa o dell'opinione pubblica. Il mancato rispetto di queste richieste di azione danneggia la volontà nazionale e indebolisce la coesione dell'alleanza.

5.2 Offensive Obbligatorie CP

- **RU:** almeno un'unità delle CP deve attaccare un'unità combattente RU. Ignoratela dopo la Fase 4 della Rivoluzione Russa (non ripetete il tiro).
- **BR/IN/ANZ:** almeno un'unità CP deve attaccare un'unità combattente BR, IN o ANZ.
- **TU:** almeno un'unità TU/TU-A deve attaccare qualsiasi Unità Combattente AP.
- **Enver al Fronte:** Il giocatore CP avrà due MO in questo turno. Quando si ottiene Enver al Fronte, il giocatore AP sceglie una delle tre MO sopra indicate per il giocatore CP, contrassegnandola con il segnalino "Enver al Fronte" (tale MO viene chiamata "Offensiva di Enver"). Il giocatore CP tira poi nuovamente sulla tabella MO per determinare la posizione di un secondo MO. Se tira di nuovo "Enver al Fronte", sceglie qualsiasi altra MO sul tavolo, inclusa quella scelta dal giocatore AP. Se la seconda MO è uguale alla prima, ciascuna MO deve essere soddisfatta con un attacco separato (sebbene i due attacchi possano avvenire durante lo stesso Round di Azione). Se il giocatore CP non riesce a soddisfare uno o entrambe queste MO, subisce una penalità totale di -1 VP (non -1 per MO fallita).

5.3 Offensive Obbligatorie AP

- **RU:** almeno un'unità RU deve attaccare un'unità combattente delle CP.
- **BR (con una barra rossa):** le unità BR hanno ordine di non attaccare in questo turno – tutte le risorse vengono dedicate al Fronte Occidentale (le unità IN e ANZ possono ancora attaccare). Tuttavia, il giocatore AP può Attivare le unità BR per l'Attacco normalmente in questo turno pagando una penalità di +1 VP (una di queste penalità per l'intero turno, non per Attivazione). Nei turni con questa MO, le unità raggruppate con unità BR possono essere Attivate per l'Attacco senza Attivare le unità BR. In questo caso, calcolate i costi di Attivazione come se non fossero presenti unità BR (7.2.2).
- **BR/IN/ANZ:** almeno un'unità BR, IN, o ANZ deve attaccare un'unità combattente delle CP.
- **Meso o Persia:** almeno un'unità AP deve attaccare un'Unità di Combattimento CP situata in Mesopotamia o Persia o in qualsiasi Regione sul lato orientale della mappa, ad es. India o Baluchistan.
- **Balcani:** almeno un'unità BR deve attaccare un'unità combattente delle CP situata nei Balcani. Un attacco da parte di Unità Combattenti IN o ANZ non soddisfa questo requisito. Questo attacco BR può essere in aggiunta all'attacco consentito per Round di Azione nei Balcani (20.1).
- **Egitto:** almeno un'unità BR che traccia il rifornimento via terra all'Egitto deve attaccare un'unità combattente delle CP. Un attacco da parte di unità IN o ANZ non soddisfa questo requisito.

5.4 Eventi che Influenzano le Offensive Obbligatorie

(5.4.1) Modifiche ai Tiri di Dado MO: Registrate le modifiche al tiro di dado AP MO sulla Tabella dei Modificatori AP MO sulla mappa quando vengono giocati i seguenti eventi (questi modificatori sono cumulativi):

- *Coalizione Asquith/Lloyd George:* +1 ai tiri AP MO
- *Lloyd George Prende il Comando:* +2 ai tiri AP MO
- *Allenby:* +1 ai tiri AP MO
- *Robertson:* -2 ai tiri AP MO

Nota: il modificatore MO non può mai essere inferiore a zero.

(5.4.2) Eventi che influenzano i Tiri di Dado MO:

- *Rivoluzione Russa*: Se il giocatore AP tira un MO per RU dopo l'inizio della Rivoluzione Russa, il giocatore AP non ha MO in questo turno.
- *Gabinetto delle Riforme di Talaat Phasha*: Il giocatore CP non effettua tiri MO per il resto della partita. Qualsiasi MO non effettuata per questo turno viene immediatamente contrassegnata come "Fatta o Nessuna".
- *Enver Va ad Est*: Gli attacchi effettuati come risultato di questa carta AP possono soddisfare il MO CP richiesto, se appropriato (ad esempio, se ai Turchi è richiesto di attaccare le unità RU). Vedi anche AP#7 nel Manuale del Giocatore.
- *Enver a Costantinopoli*: Cancella un'Offensiva di Enver (cioè una MO indicata dal segnalino "Enver al Fronte").

6.0 Fase di Azione**6.1 Regole Generali**

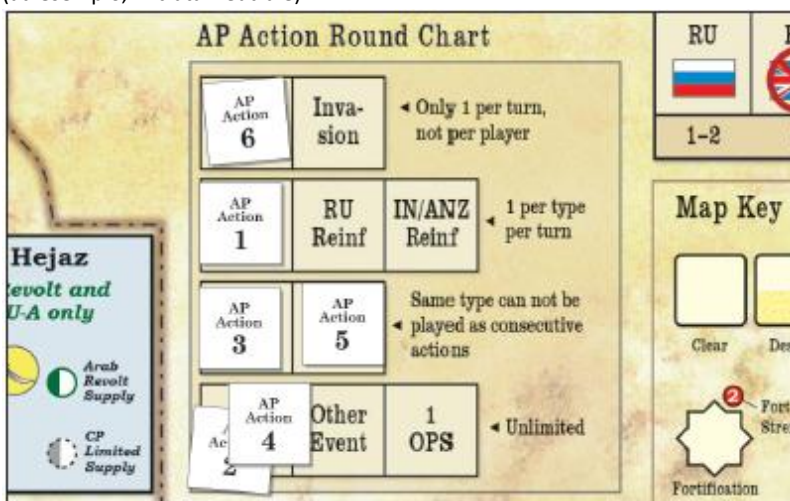
(6.1.1) Round di Azione: Ogni Fase di Azione è composta da sei Round di Azione, durante i quali ogni giocatore effettua un'azione, il Giocatore AP inizia ogni volta per primo. I giocatori continuano ad alternarsi nell'effettuare azioni finché ogni giocatore non ne ha eseguite sei. Ciò costituisce sei Round di Azione e completa la Fase di Azione del turno. Tutte le Attivazioni (per Movimento o Combattimento), SR, registrazione di RP ed eventi avvengono durante i Round di Azione.

(6.1.3) Action markers: A player places the numbered Action marker for this Action Round on the corresponding box on his Action Round Chart to record the type of action he has taken. Some actions, as indicated on the Action Chart, may occur only once per turn per player or only once per turn for both players (e.g., Neutral Entry).

(6.1.2) Azioni Possibili: Durante la sua metà del Round di Azione, ogni giocatore deve intraprendere una delle cinque azioni possibili:

- Giocare una Carta Strategica come carta Operazionale (OPS) (7.2).
- Giocare una Carta Strategica come carta di Spostamento Strategico (SR) (7.3).
- Giocare una Carta Strategica come carta Rimpiazzi (RP) (7.4).
- Giocare una Carta Strategica come carta Evento (7.5).
- Effettuare una "Operazione Automatica" con un Valore OPS di 1. Nota: Questo viene fatto senza giocare una Carta Strategica.

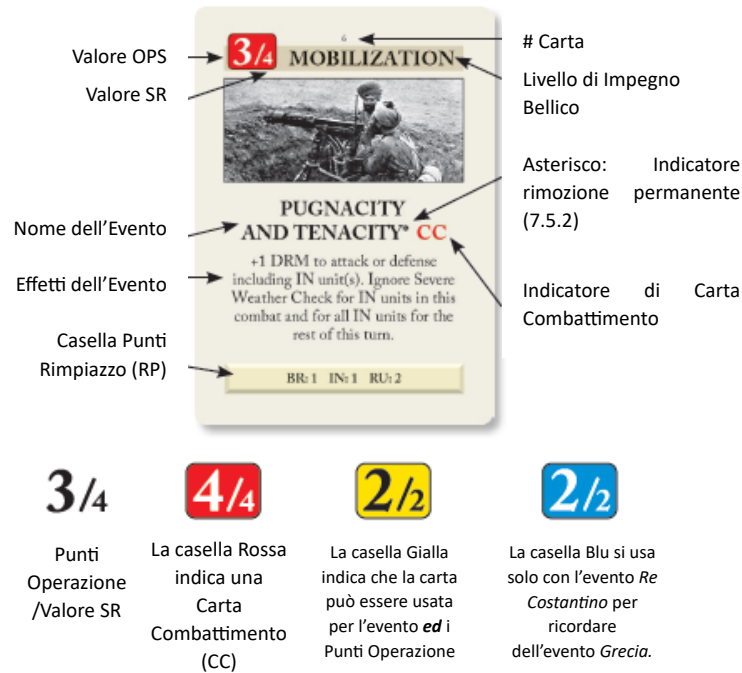
(6.1.3) Segnalini di Azione: Un giocatore piazza il segnalino di Azione numerato per questo Round di Azione nella casella corrispondente sulla sua Tabella dei Round di Azione per registrare il tipo di azione che ha intrapreso. Alcune azioni, come indicato sulla Tabella delle Azioni, possono avvenire solo una volta per turno per giocatore o solo una volta per turno per entrambi i giocatori (ad esempio, Entrata Neutrale).



I giocatori tengono traccia dei loro Punti Azione utilizzando la Tabella dei Round di Azione

7.0 Carte Strategia**7.1 Regole Generali**


Le Carte Strategia sono il cuore del gioco. I giocatori iniziano quasi tutte le azioni, inclusi Movimento e Combattimento, giocando le Carte Strategia. **Eccezione:** Operazione Automatica (6.1.2).



[1 Div Cav] = I rinforzi elencati tra parentesi quadre indicano che entrano in gioco dal lato ridotto.

(2) = un numero tra parentesi regolari alla fine del Nome dell'Evento indica un cambiamento nello Stato di Guerra (7.5.3).

1916 = indica che la carta viene utilizzata nel piazzamento iniziale Guerra Totale (S3.6).

 = indica che la carta influenza il livello della Jihad (18.1).

Allenby = i titoli delle carte sottolineati indicano che l'evento ha un segnalino per ricordare ai giocatori gli effetti in corso.

(7.1.1) In Generale: Ogni giocatore ha il proprio mazzo di 55 Carte Strategia, suddivise in tre gruppi: 14 Carte Mobilitazione, 20 Carte Guerra Limitata e 21 Carte Guerra Totale. Ogni giocatore inizia gli scenari del 1914 usando solo le sue carte Mobilitazione, aggiungendo altri sotto-mazzi durante la Fase dello Stato di Guerra quando il suo Livello di Impegno Bellico aumenta (23.3). Per lo scenario di Guerra Totale del 1916 vedere le regole specifiche dello scenario.

(7.1.2) Usi delle Carte Strategia: Ogni Carta Strategia può essere utilizzata in uno dei quattro modi:

- Operazioni (OPS): 7.2
- Spostamento Strategico (SR): 7.3
- Punti Rimpiazzo (RP): 7.4
- Evento (incluse le Carte Combattimento [CC], che possono essere giocate come eventi solo durante il Combattimento): 7.5

Quando viene giocata, il giocatore sceglie di utilizzare la Carta Strategia solo in uno di questi quattro modi. **Eccezione:** alcune carte giocate come evento vengono utilizzate simultaneamente per OPS. Tali carte includono la dicitura "Usare per OPS" (utilizzare l'intero valore OPS della carta in aggiunta all'evento) e hanno un riquadro giallo nell'angolo in alto a sinistra come promemoria.

7.2 Punti Operazione (OPS)

(7.2.1) In Generale: Quando una Carta Strategia viene giocata per Punti Operazioni (OPS), il giocatore riceve un numero di OPS pari al numero OPS sulla carta (il numero grande nell'angolo in alto a sinistra). Le OPS sono normalmente usate per attivare gli spazi, non le unità. Le unità in quello spazio possono poi essere usate per il Movimento o il Combattimento durante il Round di Azione corrente.

(7.2.2) Costo di Attivazione: Il costo OPS per Attivare uno spazio (per il Movimento o il Combattimento) è pari al numero di nazionalità amiche che hanno unità (esclusi i Forti) in quello spazio. Il costo per attivare uno spazio multinazionale si applica anche se le unità di una o più nazioni non si muovono né attaccano (cioè un giocatore non può trattenere unità per abbassare il costo di attivazione).

Eccezione: MO No Attacco Britannico (5.3).

(7.2.3) Eccezioni di Attivazione: Si applicano le seguenti eccezioni:

- Le Unità Irregolari e le Tribù non contano come nazionalità per l'Attivazione – il costo per l'Attivazione è determinato dal numero di nazioni con Unità Combattenti regolari in quello spazio. Se non ci sono Unità Combattenti regolari nello spazio, l'Attivazione costa 1 OPS a prescindere della diversità delle unità e tribù irregolari al suo interno.
- Le unità TU e TU-A contano come una nazionalità per l'Attivazione (queste sono tutte unità dell'Impero Ottomano).
- Le unità BR, IN e ANZ contano come una nazionalità per l'Attivazione (queste sono tutte unità dell'Impero Britannico).

- La prima unità GE Yildirim (pagina 47) in un gruppo non conta per i limiti al raggruppamento, né come nazionalità per l'Attivazione.
- **DOPPIA NAZIONALITÀ:** Un'unità con doppia nazionalità viene considerata come appartenente ad una nazione (non a due) quando si calcolano i costi di attivazione. Il giocatore proprietario sceglie quale nazione rappresenta l'unità al momento dell'Attivazione. *ESEMPIO: La Divisione Combinata BU/AH può essa stessa essere trattata come BU o AH per l'attivazione. Se è raggruppata con un'unità AH, lo spazio costerebbe 1 OPS per l'attivazione. Ma se l'unità BU/AH fosse raggruppata sia con un'unità BU che con un'unità AH, ci sarebbero ancora due nazionalità nello spazio (a causa delle altre SCU, non a causa dell'unità con doppia nazionalità BU/AH), e costerebbe 2 OPS attivare lo spazio.*
- L'unità GE Protettorato Georgiano non può essere Attivata da nessuno dei giocatori (pag. 47).
- Restrizioni per l'attivazione dei Balcani (vedere 20.1.1).
- HQ Mackensen e Falkenhayn (16.3.2).
- HQ d'Espèrey (16.3.4).
- Se viene lanciata la MO "Nessun Attacco Britannico", le unità BR possono essere ignorate nel calcolo del costo di Attivazione per uno spazio, a meno che le unità BR vengono Attivate con la penalità di +1 VP (5.3).

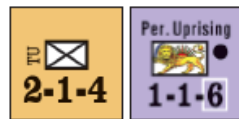


(7.2.4) Movimento O Combattimento: Uno spazio può essere Attivato sia per il Movimento che per il Combattimento, ma non per entrambi, in un dato Round di Azione. Non è necessario designare attacchi e mosse specifici in questo momento. Gli spazi non occupati e gli spazi che contengono solo Forti amici non possono essere Attivati.

(7.2.5) Ordine di Attivazione: Dopo che tutti gli spazi Attivati sono stati contrassegnati, il giocatore può muovere alcune o tutte le sue unità contrassegnate con un segnalino di Movimento. Dopo che tutto il Movimento è stato completato, il giocatore effettua qualsiasi Combattimento(i) dagli spazi contrassegnati con un segnalino di Attacco.

(7.2.6) Attivazione nelle Regioni: Le Regioni non sono Attivate. Piuttosto, le unità in una Regione devono essere Attivate gruppo per gruppo, secondo le normali regole sul raggruppamento (8.0), come se ogni gruppo fosse in uno spazio separato. Questo è vero sia che l'Attivazione avvenga per il Movimento che per il Combattimento (12.10.1). Il giocatore può Attivare quante unità nella Regione desidera, ignorando il resto. Può Attivare più di un gruppo nella Regione simultaneamente, purché paghi il costo OPS. Si applicano le normali regole per l'Attivazione ed il Combattimento multinazionale.

Le unità nelle Regioni devono essere organizzate in gruppi per l'attivazione.



1 Op per attivare



1 Op per attivare

ESEMPIO: Il giocatore CP ha le unità mostrate sopra. Il giocatore CP può Attivare un gruppo contenente una TU e il PE per 1 Op (poiché l'unità PE non conta come nazione per l'Attivazione). Potrebbe anche attivare una TU, un GE Yildirim, ed una Tribù per 1 OP (poiché né la Tribù né la (prima) unità GE Yildirim contano come una nazione).

7.3 Spostamento Strategico (SR) (11.0)

(7.3.1) Punti SR: Se viene giocata una Carta Strategica per lo Spostamento Strategico (SR), il giocatore può usare il Rischieramento Strategico per spostare le LCU e/o le SCU. Il giocatore riceve un numero di Punti SR pari al Valore SR della carta (il numero più piccolo nell'angolo in alto a sinistra). Le unità con un Fattore di Movimento pari a 0 non possono mai fare SR. Ridistribuirlo costa i seguenti punti SR:

- 4 Punti SR per spostare una LCU (a piena forza o ridotta).
- 1 Punto SR per spostare una SCU (a piena forza o ridotta).

(7.3.2) Limitazione della Carta SR: Un giocatore non può giocare una Carta Strategica come Carta SR se ha giocato una Carta SR nel Round di Azione precedente in questo turno. Un giocatore può giocare una Carta SR nell'ultimo Round di Azione di un turno e nel primo Round di Azione del turno successivo.

Eccezione: *alcuni eventi consentono al giocatore di utilizzare unità SR – tali SR non sono registrati come SR sulla Tabella dei Round di Azione (a meno che l'evento non lo indichi).*

7.4 Punti Rimpiazzo (RP) (22.0)

(7.4.1) Registrazione degli RP: Se una Carta Strategica viene giocata per Punti Rimpiazzi (RP), il giocatore registra sul Tracciato Generale il numero di Punti Rimpiazzi elencati nella parte bassa della Carta Strategica. Gli RP "CP-A" e "AP-A" sulle carte sono RP degli alleati minori e sono usati per qualsiasi nazione alleata non specificata controllata dal giocatore (es. ANZ, Bulgaria, Serbia, Grecia). Il giocatore non effettua altre azioni oltre a registrare gli RP durante questo Round di Azione. Tali RP non vengono effettivamente utilizzati fino alla Fase dei Rimpiazzi alla fine del turno. Alcuni eventi garantiscono RP bonus che vengono registrati o che possono essere utilizzati contemporaneamente.

NOTA DI GIOCO: *Piuttosto che registrare gli RP, alcuni giocatori preferiscono mettere le loro carte RP parzialmente sotto la mappa vicino alla casella delle Unità Eliminate/Rimpiazziabili. Questo è un modo molto rapido per annotare gli RP ed è consigliato. Tuttavia, i*

giocatori devono ricordarsi di controllare gli RP aggiuntivi (come l'RP +1 BR per turno dopo aver giocato l'evento Lloyd George Prende il Comando).

(7.4.2) Due in Fila non Consentite: Un giocatore non può giocare una Carta Strategia come Carta RP se ha giocato una Carta RP nel suo precedente Round di Azione di questo turno. Un giocatore può giocare una carta RP nell'ultimo Round di Azione di un turno e nel primo Round di Azione del turno successivo.

7.5 Panoramica degli Eventi

(7.5.1) Restrizioni:

- Se una Carta Strategia viene giocata come evento, è necessario seguire le istruzioni sulla carta.
- Alcuni eventi hanno dei prerequisiti elencati sulla carta. Nessuna carta può essere giocata come evento a meno che non sia soddisfatto il prerequisito.
- Potete giocare un evento obsoleto (non aggiornato, senza più alcun effetto o non più consentito) per aumentare lo stato di guerra o selezionare il mazzo. L'evento non si verifica, ma lo Stato di Guerra viene modificato se appropriato.

ESEMPIO: AP che gioca Assalto Russo-Britannico per Stato di Guerra dopo il primo impulso del Turno 1.

(7.5.2) Eventi Asterisco (*): Una Carta Strategia con un asterisco (*) viene rimossa dal gioco quando giocata come evento. **Nota:** Quando viene giocato come non-evento (per OPS, SR o RP), viene messo nel normale mazzo degli scarti.

(7.5.3) Numeri di Stato di Guerra: Molte carte Strategia contengono un numero di Stato di Guerra tra parentesi a destra del nome dell'evento. Quando viene giocato un evento di questo tipo, aumentate il segnalino di Stato di Guerra del giocatore ed il segnalino di Stato di Guerra Combinato sulla Traccia dei Registri Generali dell'ammontare del numero di Stato di Guerra sulla carta. Notate che il segnalino dello Stato di Guerra Combinato non si sposta mai oltre il 40.

(7.5.4) Eventi "Utilizzare per Ops": Se l'evento dice "Utilizzare per OPS" (le carte con le caselle gialle nell'angolo in alto a sinistra), eseguire prima ogni possibile azione elencata sulla carta, incluso piazzare nuove unità, e poi usate le OPS per Attivare gli spazi per il Combattimento o il Movimento. Ciò può includere l'attivazione di qualsiasi unità appena piazzata.

7.6 Eventi Entrata di Neutrale

(7.6.1) In Generale: La Bulgaria (19.3), Serbia (19.4), e Romania (19.5) entrano in guerra solo tramite eventi, e la Grecia (19.2) può farlo. Quando viene giocato un evento di Entrata di Neutrale, schierate immediatamente le unità sulla mappa come indicato nella Tabella di Piazzamento.

(7.6.2) Restrizioni all'Entrata Neutrale: Si può giocare solo una carta Entrata di Neutrale per turno (non una carta Entrata Neutrale per giocatore).

7.7 Eventi di Rinforzo

(7.7.1) In Generale: Le nuove unità entrano in gioco a causa di eventi. Alcuni entrano a causa di eventi generali, ma altri entrano a causa di specifiche carte di rinforzo (chiaramente etichettate come tali). Ogni giocatore può giocare solo una carta denominata "Rinforzo" per turno, per nazione, segnandola nella casella Registro delle Azioni. Una carta Evento che dà al giocatore nuove unità ma non è etichettata "Rinforzo", è contrassegnata nella Casella di Registrazione delle Azioni come "Altro evento" e non preclude ulteriori Rinforzi per quella nazionalità in questa Fase di Azione.

- Per i giocatori che hanno familiarità con *Orizzonti di Gloria*, è consentito giocare eventi di Rinforzo nel turno 1.
- Il giocatore AP può giocare un evento BR ed un evento Rinforzo IN o ANZ per turno.
- Il giocatore CP può giocare solo un Rinforzo TU per turno, indipendentemente dal fatto che le unità siano TU, TU-A, o un mix delle due.

(7.7.2) Locazione di Arrivo dei Rinforzi: Alcuni eventi specificano una locazione dove devono essere piazzate le nuove unità. Ma in generale, le nuove unità sono poste nella capitale nazionale dell'unità o in qualsiasi Fonte di Rifornimento amica controllata in quella nazione o etichettate come appartenenti a quella nazione (14.2). Se una Fonte di Rifornimento o capitale è al completo di unità come raggruppamento, le nuove unità possono essere piazzate in spazi adiacenti a quella Fonte di Rifornimento o capitale, con priorità data agli spazi più lontani dalle unità nemiche (se equidistanti, il giocatore che piazza le unità decide).

Eccezioni, restrizioni e chiarimenti sono elencati di seguito:

- Evento *Riserve al Fronte* (vedi CP#4 in Storie delle Carte e Note nel Manuale del Giocatore).
- Le unità non possono essere poste in (o accanto a) una Fonte di Rifornimento che sia un Forte assediato.
- Un giocatore non può giocare un evento Rinforzi per una nazione se non può piazzare legalmente tutti i rinforzi sulla mappa (ad esempio, se il piazzamento violerebbe i limiti di raggruppamento).
- Le Fonti di Rifornimento BR nelle Regioni controllate dalle CP possono essere usate per piazzare unità AP normalmente (ad esempio, una LCU BR può essere posta nel Sudan/Darfur controllato dalle CP). Ciò è dovuto alla presenza della Royal Navy.
- Le unità che entrano come parte di un singolo evento non devono entrare nello stesso spazio, a meno che non sia indicato così. **Eccezione:** *le unità che fanno parte della stessa invasione devono (se vengono piazzate su un'Isola Base) essere piazzate in una Base sull'Isola.*

(7.7.3) Rinforzi dell'Impero Ottomano: Le unità TU-arabe (TU-A) possono essere poste solo a Baghdad, Damasco, o nella Casella della Riserva o secondo 7.7.2. I rinforzi TU non arabi possono essere posti solo a Costantinopoli, Erzincan, Kayseri, o nella Casella della Riserva o secondo 7.7.2. Le unità erano reclutate e addestrate a livello regionale ed etnico.

(7.7.4) Altri Rinforzi delle CP: In aggiunta alle normali regole di piazzamento o alle istruzioni specifiche, le unità GE e AH possono essere poste nella Regione della Galizia. **Eccezione:** *l'evento Yildirim*.

(7.7.5) Rinforzi dell'Impero Britannico: le unità BR, IN e ANZ possono essere poste in qualsiasi Fonte di Rifornimento BR, anche se controllata dal nemico, o in qualsiasi porto controllato da AP (esclusi Aqaba, Jiddah e porti nel Mar Nero). e Mar Caspio). **Nota:** *una testa di ponte è un porto*.

(7.7.6) Altri Rinforzi AP: In aggiunta alle normali regole di piazzamento o alle istruzioni specifiche, è consentito quanto segue:

- Le unità RU possono essere poste in una Fonte di Rifornimento RU controllata dall'AP (inclusa Trabzon catturata). Due SCU RU speciali (la Divisione Speciale 2/4 e la Divisione Jugoslava) possono essere poste a Lemnos o in un porto controllato dall'AP in Grecia.
- Le unità FR e IT possono essere poste in qualsiasi porto amico controllato che costeggia il Mediterraneo Orientale o il Mar Egeo.
- L'unità GR Corpo di Difesa Nazionale (CND) può essere posta a Lemnos o nella neutrale Salonicco, convertendo immediatamente lo spazio sotto controllo AP senza violare la neutralità greca.
- Le unità AP PE sono poste in qualsiasi spazio vuoto o controllato dall'AP in Persia.
- Le unità irregolari della Rivolta Araba sono poste nella Regione dell'Hejaz. Quando viene giocato l'evento *Allenby*, l'unità dell'Esercito Arabo del Nord (ANA) appare ad Aqaba (se Aqaba non è controllata dall'AP, ponete l'ANA nella casella Unità Eliminate/Sostituibili, da dove può poi essere costruita utilizzando RP Alleati AP), che compaiono in qualsiasi porto controllato da AP in Siria/Palestina).

(7.7.7) Risorse di Corpo: Se un evento designa una LCU come "Casella delle Risorse di Corpo", deve essere posta nella Casella delle Risorse di Corpo, da dove può successivamente essere "organizzata" sulla mappa (9.7). Se non così designata, una LCU deve essere posta direttamente sulla mappa (secondo 7.7.2).

(7.7.8) Casella della Riserva: Le SCU designate "Res" o "Casella Res" devono essere poste nella Casella della Riserva. Quelle designate come "Mappa" devono essere posizionate direttamente sulla mappa, utilizzando le stesse regole degli altri Rinforzi. Se non viene specificato nessuno dei due, la SCU può essere posta nella Casella della Riserva o sulla mappa. Se c'è più di una SCU che entra senza una locazione designata per il piazzamento, il giocatore può metterne alcune nella Casella della Riserva ed altre sulla mappa (in uno o più spazi).

(7.7.9) Rinforzi per Evento Invasione: Piuttosto che effettuare l'invasione storica indicata in un evento di Invasione (es. Gallipoli), il giocatore AP può piazzare le unità elencate su qualsiasi Base dell'Isola controllata da AP. Questa flessibilità consente al giocatore AP di esercitare la portata storica della Royal Navy e riduce la prevedibilità. In alternativa, il giocatore AP può usare un evento Invasione come una Carta BR di Rinforzo, rinunciando a qualsiasi segnalino di Testa di Ponte e SR elencati sulla carta (13.2) – si ricevono solo le unità, tutto il resto viene ignorato. In questo caso l'evento può essere giocato durante l'Inverno e *Churchill Prevale* non è un prerequisito.

7.8 Carte Combattimento (CC)

(7.8.1) Procedura: Le CC vengono giocate al momento opportuno durante un Combattimento (solitamente prima del Combattimento). L'attaccante gioca le sue CC prima del difensore. Le CC sono le uniche carte che possono essere giocate durante il Round di Azione di un avversario. Un giocatore può giocare più di un CC in un singolo Combattimento. Un CC può essere utilizzato solo in un combattimento per Round di Azione.

(7.8.2) Conservare le CC: Se un giocatore vince un Combattimento (ha un Numero di Perdite più alto del suo avversario), conserva tutte le sue CC non contrassegnate (*) utilizzate durante quel Combattimento, ponendole a faccia in su sul tavolo. Può poi riutilizzare quelle carte come CC nei Round di Azione successivi durante lo stesso turno. Se un giocatore usa un CC e non vince il combattimento (cioè perde o pareggia), deve scartare la CC. Alla fine di ogni turno, tutte le CC conservate vengono scartate, ad eccezione di *Jafar Pasha* e *Nessun Prigioniero*.

(7.8.3) Jafar Pasha e Nessun Prigioniero: Queste due CC non operano come normali CC. Passano da giocatore a giocatore come specificato sulle carte, e non sono quindi soggette alle normali regole per trattenerle o scartarle dopo il combattimento. Ognuna di queste carte viene prima giocata dalla mano del giocatore (come al solito) e successivamente viene tenuta sul tavolo a faccia in su, disponibile per l'uso durante qualsiasi Combattimento che soddisfi i criteri specificati sulla carta. Non vengono scartate alla fine del turno, ma vengono conservate finché non vengono utilizzate, non contando come una carta nella mano da sette carte.

(7.8.4) Carte Annullamento: Alcune CC annullano un Combattimento (ad esempio, *Tempeste di Sabbia* e *Zanzare*). Quando ciò accade, le OPS usate per l'Attivazione vengono perse. Qualsiasi CC impegnata nell'attacco, eccetto quella che ha annullato il Combattimento (e qualsiasi CC che abbia già avuto effetto durante questo Combattimento) può essere restituita alla mano del giocatore proprietario (annullando eventuali effetti del CC) o essere scartata (e rimossa dal gioco, se contrassegnata come speciale). Un attacco annullato soddisfa una MO: lo sforzo è stato fatto.

(7.8.5) Scartare le CC: Alla fine del turno, un giocatore può scartare qualsiasi CC che ha ancora in mano, mettendole nel mazzo degli scarti prima di pescare nuove carte o rimescolare il suo mazzo. Le CC sono le uniche carte che possono essere scartate.

7.9 Chiarimenti sulle Carte

- *Granduca a Tiflis*: la carta AP #23 non è una carta Rinforzo. Può essere giocato dopo la Fase 4 della Rivoluzione per le tre unità BR PersCordon.
- *Gorlice-Tarnow*, carta CP #31: gli RP BR non possono essere convertiti in RP RU nel turno in cui viene giocato questo evento.

- *Vi Ordino di Morire*, carta CP #28: Questo CC non può essere giocato se nello spazio è presente una Tribù o il Quartier Generale Falkenhayn.

8.0 Raggruppamento

8.1 Limiti di Raggruppamento

(8.1.1) Raggruppamento negli Spazi: Un massimo di tre Unità Combattenti (incluse le Unità Irregolari e le Tribù) possono raggrupparsi in uno spazio, incluso uno spazio Testa di Ponte.

(8.1.2) Raggruppamento in Regioni o Basi su Isola: Qualsiasi numero di unità può raggrupparsi in una Regione o su una Base su Isola. Ai fini dell'Attivazione, le unità in una Regione o su un'Isola Base devono essere raggruppate in gruppi conformi alle regole sul raggruppamento, ma questi gruppi possono essere liberamente riorganizzati prima dell'Attivazione senza costi in OPS o SR: il giocatore semplicemente riorganizza le sue unità come meglio crede.

(8.1.3) Unità con Raggruppamento Gratuito: I Forti, HQ, Artiglieria Pesante e segnalini di Rivolta non contano ai fini dei limiti al raggruppamento. Tuttavia, in uno spazio può trovarsi solo un HQ.

ESEMPIO: Un HQ e l'unità di Artiglieria Pesante possono raggrupparsi insieme in uno spazio di Forte con tre Unità Combattenti.

8.2 Raggruppamento delle Unità di più Nazioni

(8.2.1) Raggruppamento con gli Alleati: Le unità delle nazioni alleate possono sempre raggrupparsi insieme, ma solitamente vi è un costo più elevato per attivare uno spazio con più di una nazionalità (vedere 7.2.1).

(8.2.2) Raggruppamento con i Russi: Le unità RU (incluse le unità RU-PE) non possono raggrupparsi con unità BR, IN, o ANZ. **Eccezione:** Due unità RU che rimangono dopo la Rivoluzione Russa (18.3.8) possono raggrupparsi con unità BR, IN e ANZ.



(8.2.3) Raggruppamento e Yildirim: La prima unità GE Yildirim in uno spazio non conta contro il raggruppamento o i costi di Attivazione. Unità Yildirim aggiuntive in uno spazio contano normalmente.

8.3 Quando è in Vigore il Raggruppamento

I limiti al raggruppamento sono sempre in vigore, eccetto durante SR, Movimento e ritirate. I limiti di raggruppamento possono essere superati durante questi periodi, ma devono essere raggiunti entro la fine del Round di Azione.

8.4 Penalità per Superamento del Limite di Raggruppamento (Sovraffollamento)

Se un giocatore supera involontariamente il numero di uno spazio, il suo avversario elimina permanentemente unità di combattimento sufficienti in quello spazio per rientrare entro il limite di raggruppamento. **Nota:** In questa situazione, una LCU eliminata non viene sostituita da una SCU dalla Casella della Riserva. I giocatori non possono intenzionalmente sovraffollarsi e poi eliminare le unità in eccesso.

8.5 Raggruppamento delle Unità Avversarie

Le unità di fazioni opposte non possono mai raggrupparsi insieme nello stesso spazio. Le unità nemiche possono coesistere in una Regione (ma non si raggruppano insieme). I Forti e i segnalini di Rivolta non sono unità e possono trovarsi in spazi con unità nemiche.

9.0 Movimento

9.1 Movimento in Generale

Le unità possono muovere solo se il loro spazio è Attivato per il Movimento, cioè se ha un segnalino di Movimento (7.2.4). Al movimento si applicano le seguenti restrizioni:

- Un'unità non può mai muovere in uno spazio in cui sarebbe Fuori Rifornimento.
- Il Movimento di tutte le unità in uno spazio deve essere completato prima che le unità in un altro spazio possano muovere.
- Un'unità deve completare il suo movimento prima che un'altra unità si muova.
- Non è necessario che i gruppi di unità muovano insieme. Le unità in un gruppo possono muoversi verso destinazioni diverse o attraverso percorsi diversi verso la stessa destinazione. Alcune unità in un gruppo possono muoversi mentre altre in quel gruppo rimangono sul posto.
- Il movimento avviene sempre da uno spazio all'altro lungo un percorso (linea). Gli spazi non possono essere saltati.
- Tutto il Movimento deve essere completato prima che inizi il Combattimento.
- Al giocatore non è richiesto di muovere effettivamente alcuna unità contrassegnata con un segnalino di Movimento, ma le OPS non utilizzate vengono perse.
- I segnalini di Rivolta non sono unità e non possono muovere.

9.2 Procedura di Movimento

(9.2.1) Costo di Movimento: Il movimento da uno spazio ad un altro generalmente costa 1 Punto Movimento (MP) indipendentemente dal terreno o dal tipo di percorso. Tuttavia, se il percorso è un Percorso Trans-Regionale (linea verde continua), un'unità deve spendere il suo intero MF per attraversarlo (9.2.4).

(9.2.2) Punti Movimento (MP): Un'unità non può mai muovere più spazi del suo Fattore di Movimento (MF) in un singolo Round di Azione.

Nota: questo limite non si applica allo Spostamento Strategico (SR), poiché il SR non è Movimento. Gli MP non utilizzati non possono essere accumulati per Round di Azione futuri o trasferiti ad altre unità. Gli MP non utilizzati vengono persi.

(9.2.3) Movimento attraverso e dentro Spazi Attivati: Le unità possono muovere attraverso ma non terminare il loro Movimento in uno spazio che contiene un segnalino di Attacco. Le unità possono terminare il loro Movimento in uno spazio che contiene un altro segnalino di Movimento, ma nessuna unità può muoversi due volte nello stesso Round di Azione. Le unità possono muovere dentro (o fuori) una Regione dove uno o più gruppi sono stati attivati per il combattimento. Le unità così mosse non possono partecipare al combattimento.

(9.2.4) Percorsi Trans Regionali: Le connessioni verdi continue indicano grandi distanze che richiedono l'intera capacità di movimento di un'unità per essere attraversate. **Eccezione:** *l'unità speciale BR Dunsterforce spende solo 4 MP (metà del suo Fattore di Movimento) per attraversare. Le tribù non possono muoversi (o attaccare) attraverso i percorsi transregionali che collegano l'Asia Centrale, Baku ed Enzeli.*

9.3 Effetti del Terreno sul Movimento

Generalmente, il terreno non influenza il Movimento. Influisce solo sul Combattimento, incluse le ritirate e le Avanzate Dopo il Combattimento. Esistono tuttavia importanti eccezioni:

- **DESERTO:** Le LCU che operano dentro o fuori da uno spazio desertico possono muovere, attaccare, o Avanzare Dopo il Combattimento solo lungo una ferrovia che può tracciare un percorso verso una Fonte di Rifornimento amica o verso un porto amico controllato (per le LCU AP). Il deserto influenza anche le SCU quando usano SR (11.1.6) e Organizzazione LCU (9.7.3).
- **ANZAC Desert Corps:** Le normali restrizioni al movimento e al combattimento nel deserto per le LCU non si applicano ai *ANZAC Desert Corps (Corpo Desertico ANZAC)*. Può muoversi e attaccare gli Spazi Desertici a piacimento, proprio come una SCU.
- **PALUDE:** Le LCU TU/TU-A e le LCU BU non possono mai muovere in una palude, terminare una SR in una palude, o essere organizzate in una palude, ma possono attaccare nelle paludi.



9.4 Limitazioni al Movimento

(9.4.1) Movimento e Unità Nemiche: Le unità non possono entrare in uno spazio che contiene un'unità nemica di qualsiasi tipo, ma possono entrare in Regioni che contengono unità nemiche. Ci sono due eccezioni:

- L'evento *Attacco Catastrofico* consente alle unità CP di muovere attraverso uno spazio contenente unità AP.
- Le unità amiche possono entrare in uno spazio contenente un segnalino Rivolta nemico senza alcun costo di Movimento aggiuntivo (e senza effetti sulla Rivolta), ma devono terminare il loro Movimento in quello spazio.

(9.4.2) Movimento e Forti Nemici: Le unità possono entrare in uno spazio contenente un Forte nemico intatto solo in due situazioni: **(1)** se saranno in grado di assediare entro la fine del Round di Azione (da sole o insieme ad altre unità che si muoveranno in quello spazio durante lo stesso Round di Azione); o **(2)** se il Forte è già assediato (vedere 15.2). *Nota: le unità amiche possono anche muovere attraverso uno spazio che contiene un forte nemico assediato.*

(9.4.3) Movimento e Nazioni Neutrali: In generale, le unità non possono entrare in uno spazio in una nazione neutrale finché non entra in guerra. **Eccezioni:**

- 1) Le unità possono sempre entrare nella Grecia neutrale;
- 2) Le unità possono sempre entrare nella Persia Neutrale dopo che è stato giocato l'evento *Spinta Persiana* o *Trattato Segreto* (19.6.1); 3) Le SCU delle CP possono sempre entrare in Afghanistan neutrale (19.7).

(9.4.4) Unità Bulgare e Turchia: le unità BU non possono entrare volontariamente in Turchia. Possono farlo solo come risultato di una ritirata. Una volta dentro la Turchia, se Attivate per il Movimento, le unità BU possono muovere solo verso la Grecia o la Bulgaria (possono Attivarsi normalmente per il Combattimento). Le unità TU possono entrare in Bulgaria.

NOTA DI PROGETTAZIONE: *La Bulgaria e l'Impero Ottomano combatterono un'aspra guerra nel 1912-1913, che incluse la cattura bulgara di Adrianopoli. Curiosamente, i bulgari permisero alle truppe turche di entrare in Bulgaria per operazioni contro la Romania.*

(9.4.5) Ferrovie Incomplete: Alcuni tratti di ferrovia sulla mappa non sono ancora costruiti. Queste connessioni possono ancora essere usate per il normale Movimento e SR delle SCU, ma non possono essere usate come ferrovie finché non vengono giocati certi eventi. Pertanto, prima di tali eventi, queste connessioni non possono essere utilizzate per SR da una LCU; per il Movimento di una LCU attraverso uno spazio desertico; per le LCU che combattono o si organizzano negli spazi desertici (9.7.3); per le SCU che fanno SR attraverso i deserti (11.1.6).

(9.4.6) Stretti e Rotte dei Traghetti: Vi sono cinque Stretti sulla mappa tutti dentro o vicino alla mappa di Gallipoli. Ciascuno è numerato da 1 a 5 che indica la sua posizione all'interno della via navigabile tra l'Egeo e il Mar Nero. Le unità AP possono muovere o attaccare attraverso uno Stretto se il giocatore AP controlla gli spazi su entrambi i lati di tutti gli Stretti con numero inferiore (cioè ha il controllo completo del corso d'acqua fino a quel punto). Può sempre muovere o attaccare attraverso lo Stretto 1. Le unità delle CP possono muovere o attaccare attraverso uno Stretto se il giocatore delle CP controlla gli spazi su entrambi i lati di tutti gli Stretti con numero più alto (cioè ha il controllo completo del corso d'acqua sopra quel punto). **Nota:** *Per utilizzare lo Stretto #5 (da Bandirma a Costantinopoli), il CP deve controllare lo spazio dei Forti del Bosforo.*

9.4.7 Percorsi Limitati: I percorsi tratteggiati in Siria/Palestina e in Egitto possono essere utilizzati solo dalle unità che sono indicate sul percorso. I Percorsi Ristretti etichettati (A) possono essere usati solo per il movimento delle tre unità della Rivolta Araba; i Percorsi

Limitati e le Ferrovie etichettate (A/T) possono essere usati solo per il movimento delle tre unità della Rivolta Araba, l'ANA e le unità TU/TU-A. I Percorsi Ristretti in Egitto possono essere usati solo per il movimento della Tribù Senussi. Per quelle unità i percorsi sono trattati come percorsi normali. Tutte le altre unità possono attaccare attraverso di esse ma non possono muovere o avanzare attraverso (12.1.5).

9.5 Spazi di Testa di Ponte



(9.5.1) Segnalini di Testa di Ponte: Le unità possono entrare in uno spazio di testa di ponte solo se contiene un segnalino di testa di ponte. I segnalini di testa di ponte vengono posti durante un'Invasione Anfibia (13.0). Una volta piazzato, un segnalino di Testa di Ponte non può essere mosso, ma può essere rimosso permanentemente, o volontariamente dal giocatore AP (13.1.4) o se un'unità CP entra nello spazio durante il Movimento o l'Avanzata Dopo il Combattimento (13.5). Le Teste di Ponte funzionano come porti AP.

(9.5.2) Movimento nelle Teste di Ponte: Se uno spazio di Testa di Ponte contiene un segnalino di Testa di Ponte posto nel Round di Azione corrente, allora vedere Assalti Anfibi (13.0). Se uno spazio di testa di ponte contiene un segnalino di testa di ponte piazzato durante un round di azione precedente, le unità AP possono muovere attraverso lo spazio di testa di ponte e muoversi verso l'entroterra (se lo spazio opposto alla testa di ponte non contiene unità nemiche) usando il movimento normale e trattando lo spazio di testa di ponte come se fosse uno spazio normale.

(9.5.3) Fermarsi su Base su Isola: Le unità AP che muovono dalla terraferma o dallo spazio Testa di Ponte indietro ad una Base sull'Isola devono fermare il loro movimento sulla Base sull'Isola. Non possono continuare il movimento attraverso la Base dell'Isola e fuori in un altro spazio Testa di Ponte.

9.6 Movimento sulla Mappa di Gallipoli

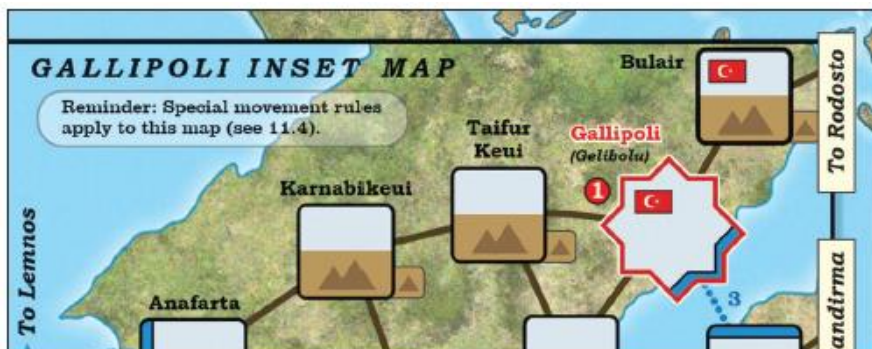
(9.6.1) Procedura: Costa 1 MP muovere dentro o fuori dalla mappa di Gallipoli (es. *muovere da Rodosto alla mappa di Gallipoli costa 1 MP*). Le unità che muovono da Rodosto, Bandirma, Edremit o Lemnos nel piccolo riquadro sulla mappa principale etichettato "Gallipoli Inset Map" [Inserito Mappa Gallipoli] si spostano immediatamente sulla mappa di Gallipoli – rispettivamente a Bulair, Chardak, Ezine o in uno spazio di testa di ponte (con un segnalino di testa di ponte) al costo di 1 MP (L'unità può continuare il movimento sulla mappa principale utilizzando gli MP rimanenti.)

NOTA: È vero anche il contrario – lasciare la mappa di Gallipoli costa 1 MP e l'unità riappare sulla mappa principale nello spazio corrispondente al suo percorso di uscita dalla mappa di Gallipoli.

(9.6.2) Costi in MP Entro: A causa delle distanze fortemente ridotte rappresentate sulla mappa di Gallipoli, i giocatori possono muovere attraverso qualsiasi numero di spazi sulla mappa di Gallipoli che non contengano unità nemiche o un Forte nemico intatto e non assediato, per il costo totale di 1 MP indipendentemente da chi controlla gli spazi.

(9.6.3) Forti sulla mappa di Gallipoli: Costa un MP aggiuntivo entrare in uno spazio che contiene un Forte intatto e non assediato controllato dal nemico (un Forte nemico assediato non costa un MP extra).

(9.6.4) Stretti e Rotte dei Traghettoni sulla mappa di Gallipoli: Stretti e Rotte dei Traghettoni possono essere attraversati senza costo in MP extra se il giocatore soddisfa i criteri per l'uso di quello Stretto (9.4.6). Non dimenticare di considerare l'effetto di eventuali forti intatti controllati dal nemico.



ESEMPIO: Un'unità BR che muove nella penisola di Gallipoli da Rodosto e si muove fino alla punta meridionale della penisola per assediare Seddul Bahr pagherebbe solo 3 MP (assumendo che nessuna unità nemica blocchi la sua strada): 1 MP per muovere su sulla mappa di Gallipoli, 1 MP per muovere a qualsiasi distanza entro la mappa di Gallipoli, e 1 MP per muovere sul Forte intatto e controllato dal nemico a Seddul Bahr. Se quell'unità dovesse uscire dalla mappa di Gallipoli al suo prossimo movimento, pagherebbe 1 MP per muovere all'interno della mappa di Gallipoli e 1 MP per tornare sulla mappa principale, per un costo totale di 2 MP.

9.7 Organizzare (costruire) le LCU

(9.7.1) In Generale: Sono necessarie due o tre SCU per costruire una LCU. Una LCU può essere costruita solo se c'è una LCU nella Casella delle Risorse di Corpo di quella nazione. Le SCU usate per organizzare una LCU devono iniziare la parte di movimento del round di azione nello stesso spazio ed essere attivate per il movimento. Le unità che si organizzano in una LCU non possono muovere, ma qualsiasi altra unità in quello spazio può muovere.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Simula l'aggiunta di risorse di corpi specializzati (ad esempio, personale di comando, aria, ospedali, comunicazioni, artiglieria, mitragliatrici, ingegneri) alle SCU esistenti, aumentando così la loro coesione ed efficacia in combattimento.

(9.7.2) Restrizioni sull'Organizzazione delle LCU:

- Non si possono usare SCU e Tribù irregolari.
- Nessuna SCU Speciale può essere utilizzata per organizzare una LCU (nemmeno quando si organizza una LCU speciale).
- Possono essere organizzate solo le LCU che sono nella casella delle risorse del Corpo. Le LCU nella casella Unità Sostituibili/Eliminate non ritornano mai sulla mappa attraverso l'organizzazione. Ritornano sulla mappa solo se vengono ricostruite utilizzando RP durante la Fase di Rimpiazzo.
- Le SCU usate per organizzare una LCU devono iniziare il Round di Azione nello stesso spazio ed essere attivate per il Movimento. Le unità che si organizzano in una LCU non possono muovere, ma qualsiasi altra unità in quello spazio può muovere.

(9.7.3) Dove Organizzare le LCU: Una LCU può essere organizzata in qualsiasi spazio rifornito e amico controllato che contenga due o tre SCU regolari della stessa nazionalità della LCU. Ci sono eccezioni:

- Le LCU possono organizzarsi nel deserto solo se quello spazio è collegato tramite ferrovia ad una Fonte di Rifornimento amica controllata o (per il giocatore AP) ad un porto rifornito controllato da AP.
- Le LCU TU e BU non possono organizzarsi in uno spazio paludoso (poiché non possono entrare nelle paludi).
- Le LCU non possono organizzarsi in una Regione che non sia collegata alla mappa tramite ferrovia. Pertanto, le LCU non possono essere organizzate in: Asia Centrale, Afghanistan, le tre regioni persiane, India e Baluchistan (le ultime due rappresentano le frontiere dell'India britannica).

NOTA DI PROGETTAZIONE: Questo simula la mancanza di infrastrutture per supportare formazioni su larga scala in queste Regioni.

- Le LCU TU non possono organizzarsi in Egitto. Le LCU FR e BR/IN/ANZ non possono organizzarsi in Russia o Caucaso.
- Le SCU che sono in rifornimento limitato non possono organizzarsi in LCU. Le unità in rifornimento interrotto possono organizzarsi (pagando il consueto costo aggiuntivo per attivare lo spazio).
- Vedi anche Aree Ristrette (9.8.2, 9.8.3).

(9.7.4) Procedura di Organizzazione: I giocatori possono creare una LCU a piena forza o a forza ridotta.

- **LCU A PIENA FORZA:** Quando si organizza una LCU a piena forza, prendete una LCU dalla Casella delle Risorse del Corpo, rimuovete tre SCU dallo stesso spazio sulla mappa, e ponete la LCU in quello spazio. Successivamente, piazzate una delle SCU rimosse nella Casella della Riserva (a scelta del giocatore), una nella Casella delle Unità Eliminate/Sostituibili, e rimuovete la terza SCU dal gioco (l'unità LCU stessa rappresenta la manodopera di due di quelle SCU, con la terza SCU in riserva).



- **LCU A FORZA RIDOTTA:** Quando si organizza una LCU ridotta, prendete una LCU dalla Casella della Riserva, rimuovete due SCU dallo stesso spazio sulla mappa e ponete la LCU (lato ridotto a faccia in su) in quello spazio. Piazzate una delle SCU rimosse nella Casella della Riserva (a scelta del giocatore) e rimuovete le altre SCU dal gioco.

(9.7.5) Restrizioni sulla Composizione della LCU: Una LCU a piena forza è organizzata da tre SCU da combattimento regolari della stessa nazionalità della LCU. Una LCU a forza ridotta è organizzata da due SCU da combattimento regolari della stessa nazionalità della LCU. In entrambi i casi, le prime due SCU utilizzate devono essere esattamente dello stesso tipo della LCU (ad esempio, fanteria d'élite), ma è possibile sostituirle con SCU migliori. A questo scopo, le divisioni di fanteria TU sono considerate migliori delle divisioni di fanteria TU-A. Le SCU utilizzate non devono essere a piena forza – tre SCU ridotte possono organizzarsi in una LCU a piena forza.

ESEMPIO: La fanteria d'élite può essere usata al posto della fanteria regolare quando si organizza una LCU di fanteria regolare. Tuttavia, la fanteria regolare non può essere utilizzata per organizzare una LCU di fanteria d'élite.

(9.7.6) Organizzare LCU Speciali Ottomane: Quando si organizza una LCU speciale, le prime due SCU usate devono essere fanteria regolare, o fanteria d'élite (non fanteria TU-A). Se una terza SCU viene utilizzata per creare una LCU speciale a piena forza, allora quella terza SCU può essere una SCU TU-A. **ESEMPLI:** (1) Una LCU di fanteria regolare potrebbe essere organizzata utilizzando due SCU di fanteria regolare e una SCU di cavalleria; (2) Una LCU di fanteria regolare potrebbe essere organizzata da una SCU di fanteria regolare e due SCU di fanteria d'élite; (3) Una LCU TU-A ridotta potrebbe essere organizzata utilizzando due SCU di fanteria TU-A o utilizzando una SCU di fanteria TU e una SCU di fanteria d'élite TU.

(9.7.7) Organizzare le LCU del Commonwealth: Quando si costruisce una LCU BR, IN, o ANZ a piena forza, la terza SCU può essere di qualsiasi nazionalità dell'Impero Britannico (BR, IN, o ANZ) a scelta del giocatore AP. **ESEMPLI:** (1) Una LCU di cavalleria ANZ a piena forza potrebbe essere organizzata utilizzando due SCU di cavalleria ANZ ed una SCU di fanteria IN ridotta; (2) Una LCU di fanteria BR a piena forza potrebbe essere organizzata utilizzando due SCU di fanteria BR ridotte e una SCU di cavalleria ANZ.



9.8 Aree Ristrette

(9.8.1) Le cinque aree sulla mappa dove ogni spazio all'interno dell'area ha linee diagonali sono Aree Ristrette. Il numero di LCU consentite in ciascuna di queste cinque aree è severamente limitato (9.8.3). Le cinque aree sono:

- Siria/Palestina (compreso il Sinai)
- Mesopotamia
- Persia (vedi pag. 46)
- Asia centrale
- Afghanistan

NOTA DI PROGETTAZIONE: Queste aree hanno infrastrutture molto scarse e una generale incapacità di rifornire grandi corpi di truppe.

(9.8.2) Restrizioni sull'organizzazione delle LCU: Le LCU possono essere organizzate in Aree Ristrette, ma solo in spazi collegati da una ferrovia ad una Fonte di Rifornimento amica controllata o (solo per l'AP) ad un porto amico rifornito.

(9.8.3) Limite LCU: Il Livello di Impegno Bellico di un giocatore determina il numero di LCU che può avere in ciascuna delle Aree Ristrette (vedere tabella qui sotto). Questa limitazione è per Area Riservata per giocatore.

	Mobilizzazione	Guerra Limitata	Guerra Totale
# massimo di LCU per giocatore	1	2	3*
* Il giocatore CP deve prima giocare l'evento <i>Ferrovia Berlino-Baghdad</i>			

Se un giocatore ha più LCU in un'Area Ristretta di quelle consentite (anche se a causa di una ritirata), deve eliminare permanentemente tutte le LCU in eccesso come se fossero Fuori Rifornimento. Il giocatore proprietario sceglie quali LCU eliminare permanentemente.

ESEMPIO: Durante la Guerra Totale, i giocatori AP e CP possono avere ciascuno 3 LCU in Siria/Palestina/Sinai, 3 LCU in Mesopotamia, e tre in Persia Neutrale.

10.0 Controllo

10.1 Controllo degli Spazi e Regioni



(10.1.1) Come: I giocatori ottengono il controllo di ogni spazio e Regione vacante immediatamente quando muovono un'Unità Combattente dentro o attraverso di esso, a meno che lo spazio non contenga un Forte nemico non distrutto (anche se quel Forte è assediato). Il controllo di uno spazio può cambiare anche quando un Forte assediato viene distrutto (15.1.8) o durante la Fase di Attrito (se lo spazio non può tracciare il rifornimento a qualsiasi Fonte di Rifornimento amica).

NOTA DI GIOCO: Gli HQ, le unità di Artiglieria Pesante e i segnalini di Rivolta non sono unità di combattimento e non possono mai prendere il controllo o il controllo parziale (10.2) di uno spazio nemico.

(10.1.2) Posizionare Segnalini di Controllo: Quando si prende il controllo di uno spazio nemico, specialmente uno spazio VP, è utile che un giocatore lo segnali con uno dei suoi segnalini di Controllo o rimuova il segnalino di Controllo del nemico. Ciò è particolarmente importante quando le unità RU catturano spazi VP (18.3.1).

(10.1.3) Pieno Controllo: Quando un'unità combattente regolare muove in uno spazio VP controllato dal nemico o neutrale, il giocatore che muove prende immediatamente il controllo dello spazio e dei suoi VP. Lo spazio rimane sotto controllo anche se l'Unità Combattente regolare successivamente si allontana. Il segnalino VP viene spostato a favore di quel giocatore per un numero di spazi pari al valore VP dello spazio.

(10.1.4) Controllo delle Regioni: Una Regione è sempre controllata da un giocatore o dall'altro. Se la Regione è contesa (10.1.5), è ancora controllata dal giocatore che aveva unità nella Regione prima che le unità nemiche entrassero. Un giocatore ottiene il controllo di una Regione contesa controllata dal nemico non appena tutte le unità nemiche in quella Regione lasciano o vengono eliminate.

(10.1.5) Definizione di Contesa: Una Regione è contesa se nella Regione sono presenti sia unità amiche che nemiche.

10.2 Controllo Parziale

Le Unità Irregolari e le Tribù che operano senza un'Unità di Combattimento regolare non possono prendere permanentemente il Controllo di uno spazio né porre fuori rifornimento le unità nemiche. Tuttavia, la loro presenza nello spazio Disorganizza lo spazio (10.3) e può causare Interruzione del Rifornimento (10.4). Questo si chiama controllo parziale.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Lo scopo di questa regola è semplice, ma è estremamente difficile scriverla in modo elegante e semplice. I giocatori sono incoraggiati a seguire lo spirito di questa regola piuttosto che la lettera precisa, se un'interpretazione rigorosa della lettera ne violasse mai lo spirito.

10.3 Spazi Disorganizzati

(10.3.1) Come: Quando Unità Irregolari e/o Tribù (non accompagnate da un'Unità Combattente regolare) cessano il movimento in uno spazio vuoto controllato dal nemico o neutrale (ad esempio Hamadan o Atene), Disorganizzano quello spazio fintanto che lo occupano. Uno spazio non viene mai Disorganizzato se è presente un'Unità Combattente regolare; piuttosto è sotto il Pieno Controllo del giocatore proprietario. Le regioni, tuttavia, continuano ad essere Disorganizzate se inizialmente occupate da un'Unità o Tribù Irregolare e poi vi entrano da un'unità regolare dell'altra parte. Cessano di essere Disorganizzati se vi entra un'unità regolare della stessa fazione.

ESEMPIO: La Persia Meridionale è occupata dalla sola Tribù Tangistani – è Disorganizzata. Gli inglesi costruiscono lì un cordone persiano - che rimane Disorganizzata e ora è anche contestata. Vi entra poi una divisione di fanteria TU-A e ora non è più Disorganizzata, ma, essendoci presente un'unità Alleata, è ancora contesa.

(10.3.2) Effetti degli Spazi Disorganizzati:

- Se lo spazio Disorganizzato è uno spazio VP o una Città Jihad, il segnalino VP o il Livello Jihad viene spostato a favore del giocatore che muove.
- Se lo spazio era controllato dal nemico ma è colorato come amico o neutrale sulla mappa, ponete un segnalino di Controllo nemico sotto il Unità o Tribù Irregolari per indicare che il nemico mantiene il Controllo Parziale dello spazio.
- Se un'Unità combattente regolare amica entra in uno spazio Disorganizzato, il giocatore prende il Pieno Controllo dello spazio (cioè, lo spazio non è più Interrotto, ma completamente controllato). Qualsiasi segnalino di Controllo nemico viene rimosso.
- Se uno spazio Disorganizzato viene lasciato vuoto, ritorna sotto il controllo nemico (se così indicato). Se lo spazio è uno spazio VP o una Città Jihad, il segnalino VP o il livello della Jihad viene modificato a favore del giocatore nemico. Se uno spazio disorganizzato viene lasciato vuoto a causa di un attacco da parte di unità combattenti russe e le unità russe avanzano nello spazio dopo il combattimento, quello spazio diventa uno spazio VP RU se non lo era già.
- Un'unità che traccia il rifornimento attraverso lo spazio di un segnalino di Rivolta è in Rifornimento Interrotto, ma il segnalino di Rivolta non ha effetto sul controllo dello spazio.

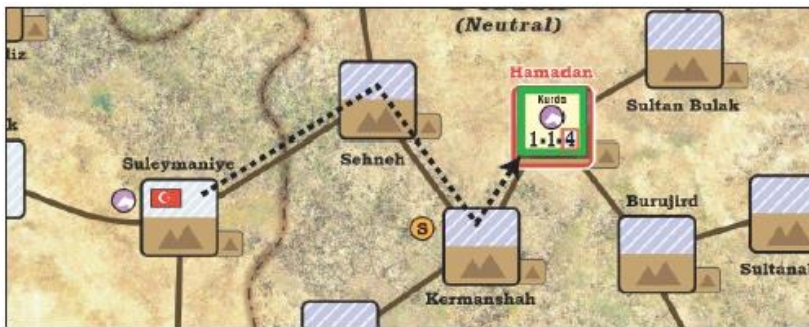
10.4 Rifornimento Disorganizzato

(10.4.1) Rifornimento Disorganizzato: La Disorganizzazione non taglia le linee di rifornimento nemiche, ma interferisce con esse. Le unità nemiche che possono rimanere in rifornimento solo tracciando il rifornimento attraverso (o fuori) uno spazio Disorganizzato sono in Rifornimento Disorganizzato. Le unità possono tracciare il rifornimento completo attraverso uno spazio Disorganizzato da unità amiche.

(10.4.2) Effetti del rifornimento Disorganizzato:

- Lo spazio che occupano costa +1 OPS per l'Attivazione, e le unità in Rifornimento Disorganizzato pagano +1 punto SR per SR (11.7) e pagano RP doppi per riparare, proprio come se tracciassero il rifornimento attraverso un segnalino di Rivolta (17.3.2). Non vi sono penalità aggiuntive per essere obbligati a tracciare il rifornimento attraverso più di uno spazio Disorganizzato.
- Durante la Fase di Attrito, le unità amiche in Rifornimento Disorganizzato non sono eliminate, poiché non sono Fuori Rifornimento. Allo stesso modo, gli spazi amici che possono tracciare il rifornimento solo attraverso uno spazio Disorganizzato non sono Fuori Rifornimento e non passano sotto il controllo nemico.

ESEMPLI:



1) Una tribù curda muove nella neutrale Hamadan nella Persia neutrale, Disorganizzando così lo spazio. Il giocatore CP sposta il segnalino VP +1. Se la tribù curda lascia Hamadan, spostate il segnalino VP -1, poiché Hamadan è di nuovo neutrale. Se Hamadan è stato indicato con un segnalino VP RU, allora aumentate il totale VP di +1 e lasciate il segnalino VP RU sotto la Tribù (per indicare che lo spazio era controllato dalla RU quando la Tribù vi è entrata).



2) Una Tribù Araba delle Paludi appare in Qurna controllata dall'AP. Un segnalino di Controllo AP dovrebbe essere posto sotto quella Tribù per indicare che lo spazio è Disorganizzato. Finché la Tribù rimane lì, le unità AP che tracciano il rifornimento esclusivamente attraverso Qurna subiranno la Disorganizzazione del Rifornimento. Se la tribù abbandona, Qurna ritorna sotto il controllo AP.



3) L'Unità Irregolare AP Rivolta Armena cattura Van (che era controllato dalle CP) e modifica il segnalino VP -1. Ponete un segnalino di controllo CP sotto l'unità. Se l'unità ARM lascia Van, lo spazio ritorna immediatamente sotto il controllo delle CP, ed il segnalino VP viene modificato di +1.

11.0 Spostamento Strategico (SR)

11.1 In Generale

(11.1.1) **Scopo:** L'SR viene utilizzato per trasferire unità su lunghe distanze attraverso territori amici controllati o per trasferire SCU alla o dalla Casella della Riserva (11.2).

(11.1.2) **Costo SR:** Il costo per SR è il seguente:

- 1 Punto SR per SR di una SCU (a piena forza o ridotta), HQ, o Artiglieria Pesante.
- 4 Punti SR per SR una LCU (a piena forza o ridotta).

(11.1.3) **Unità con Limitazioni SR:** Le seguenti unità non possono fare SR:

- Unità con un Fattore di Movimento pari a 0.
- Unità Irregolari, Tribù e segnalini di Rivolta (17.0).

(11.1.4) **Procedura SR:** Un'unità può fare SR dal suo spazio a qualsiasi altro spazio amico fornito attraverso percorsi (inclusi i percorsi transregionali). Il percorso può entrare solo in spazi amici controllati, ma qualsiasi spazio può essere adiacente ad unità o forti nemici. Le unità possono fare SR dentro, fuori o attraverso uno spazio che contiene un Forte nemico assediato, purché il Forte rimanga assediato quando il giocatore completa la sua metà del Round di Azione. Le unità possono fare SR dentro, fuori o attraverso uno spazio sotto il controllo parziale di un'unità o tribù irregolare amica. Questo porta lo spazio sotto il pieno controllo del giocatore.

(11.1.5) **Usare i Punti SR:** I Punti SR possono essere divisi tra diverse nazionalità e spazi come il giocatore ritiene opportuno. Un giocatore può fare SR su alcune unità di uno spazio e non su altre senza alcuna penalità. I giocatori possono sequenziare l'ordine dei loro SR come desiderano.

(11.1.6) **Restrizioni al Movimento SR:**

- Le unità devono essere in rifornimento completo o nella Casella della Riserva (11.2) per usare il SR.
 - CAPITALE DELLA NAZIONE: Se il nemico controlla la capitale di una nazione, nessuna SCU o HQ di quella nazione può fare SR da o verso la Casella della Riserva.
 - Nessuna unità può fare SR più di una volta in un Round di Azione.
 - Le ferrovie colorate indicano che solo le unità di alcune nazioni (indicate sulla mappa) possono fare SR attraverso quei connettori.
 - EGITTO: le unità turche non possono fare SR in, fuori o entro l'Egitto.
 - DESERTO: le SCU che usano SR devono fermarsi quando entrano in uno spazio deserto, a meno che non possano continuare il movimento fuori da quello spazio deserto lungo una ferrovia amica rifornita. Le unità nella Casella della Riserva possono fare SR in uno spazio desertico contenente un'unità rifornita della stessa nazionalità se quello spazio desertico può tracciare un percorso verso una Fonte di rifornimento amica rifornita (se questo percorso è tracciato attraverso altri spazi desertici, deve essere tracciato interamente lungo una ferrovia amica fornita).
- ESEMPIO:** Se una SCU SR turca viaggia da Baghdad verso l'Egitto dovrebbe fermarsi a El Arish (che è deserto), perché non esiste una ferrovia completata che conduca ulteriormente dentro il deserto del Sinai.
- Vedere le restrizioni del Canale di Suez (11.8).

(11.1.7) **Limitazioni SR Aggiuntive per le Unità LCU:**

- FERROVIE: Una LCU deve spostarsi da uno spazio all'altro lungo un percorso ferroviario completato. La ferrovia deve essere in grado di risalire ad una Fonte di Rifornimento amica controllata o (nel caso dell'AP) ad un porto controllato dall'AP.
NOTA: Ci sono due ferrovie incompiute sulla mappa (21.2). Fino a quando non vengono completate, queste ferrovie possono essere usate come normali connessioni stradali, ma le LCU non possono attraversarle.
- CASELLE: Le LCU non possono mai fare SR fuori o nella Casella della Riserva o nella Casella delle Risorse di Corpo (7.7.7, 18.3).
- PALUDI: Le LCU turche (TU/TU-A) e le LCU bulgare non possono terminare uno SR in una palude.

11.2 SR Dentro e Fuori dalla Casella della Riserva

(11.2.1) **SR Nella Casella della Riserva:** Le SCU e gli HQ possono fare SR nella Casella della Riserva se sono in grado di tracciare il rifornimento ad una Fonte di Rifornimento amica che non sia una Fonte di Rifornimento Limitata.

(11.2.2) SR Fuori dalla Casella della Riserva: Il SR per SCU ed HQ fuori dalla Casella della Riserva funziona in modo simile. Lo spazio di destinazione deve essere uno dei seguenti:

- Nella capitale rifornita amica controllata della nazione di quella SCU o in una Fonte di Rifornimento amica controllata della nazione di quella SCU che non sia una Fonte di Rifornimenti Limitata.
- In qualsiasi spazio contenente un'unità completamente rifornita della stessa nazionalità che potrebbe ricevere un'unità usando SR (11.1.6) entro i limiti di raggruppamento. **Nota:** le unità BR/IN/ANZ sono trattate come una nazionalità per SR. Lo stesso vale per le unità TU/TU-A.
- Le SCU BR, IN e ANZ possono fare SR dalla Casella della Riserva ad un porto amico controllato nel Mediterraneo Orientale, Mar Egeo, Mar Rosso, o Golfo Persico, anche se non vi sono unità di quelle nazioni in quel porto. Le SCU FR ed IT possono fare SR dalla Casella della Riserva ad un porto amico controllato nel Mediterraneo Orientale o nel Mar Egeo, anche se non vi sono unità di quelle nazioni in quel porto.
- Le unità con doppia nazionalità sono considerate appartenenti ad entrambe le rispettive nazioni ai fini di questa regola.

11.3 I Round SR Consecutivi sono Proibiti

Le Carte Strategia non possono essere giocate per Punti SR in due Round di Azione consecutivi nello stesso turno – almeno un Round di Azione deve intercorrere tra il gioco delle Carte Strategia per Punti SR. Tuttavia, un giocatore può effettuare una SR nell'ultimo Round di Azione di un turno e di nuovo nel primo Round di Azione del turno successivo.

11.4 SR e Russia

Le unità RU possono fare SR via terra tra Odessa, Petrovsk e l'Asia Centrale, anche se non ci sono linee che collegano queste Regioni. Le Regioni sono trattate a questo scopo come se fossero collegate da Ferrovia.

11.5 SR e Movimento Marittimo

Le SCU e gli HQ possono fare SR via mare da un porto amico controllato ad un altro porto amico controllato. Le unità che fanno SR via mare non possono combinarla con SR via terra – in altre parole, tali unità devono iniziare e terminare in un porto amico. Alla SR via mare si applicano le seguenti restrizioni:

- Le LCU e l'Artiglieria Pesante non possono mai fare SR via mare.
- Le unità nei porti del Mar Caspio possono SR solo via mare verso altri porti del Mar Caspio. Le unità nei porti non sul Mar Caspio non possono fare SR via mare verso i porti sul Mar Caspio.
- Prima che venga giocato l'evento *Blocco*, le unità delle CP non possono fare SR via mare da o verso il Mar Rosso ed il Golfo Persico, a meno che le CP non controllino il Canale di Suez.
- Dopo che è stato giocato l'evento *Blocco*, le unità CP non possono SR fuori dal Mar Nero o dal Mar Caspio (e devono, ovviamente, limitare il loro SR tra due porti sullo stesso mare).
- IL MAR NERO: le unità BR, IN, ANZ e RU possono fare SR via mare tra i porti nel Mar Nero ed i porti fuori dal Mar Nero se l'AP controlla i Forti del Bosforo e tutti gli Stretti/Traghetti. Eccezione: La Divisione Speciale RU 2/4 e la Divisione Jugoslava RU possono fare SR dalla Casella della Riserva ad un porto controllato dall'AP nel Mar Egeo e viceversa.

NOTA DELL'AUTORE: Storicamente, queste unità RU facevano parte della campagna di Salonico in Grecia, viaggiando lungo il percorso attraverso le acque settentrionali, attraversando la Francia e imbarcandosi a Marsiglia.

11.6 SR e Regioni Contese

- Le unità possono sempre fare SR dentro, fuori o attraverso una regione amica controllata, anche se è contesa (10.1.5).
- Le unità possono fare SR dentro o fuori (ma non attraverso) una regione contesa controllata dal nemico.
- Le SCU BR, IN e ANZ possono fare SR via mare dentro o fuori da una Regione controllata dalle CP che contiene un porto – anche se la Regione non è contesa!

11.7 SR e Rifornimento Disorganizzato

Un'unità che fa SR uscendo da uno spazio in Rifornimento Disorganizzato (10.4), incluso uno spazio contenente un segnalino di Rivolta nemico, deve pagare un punto SR aggiuntivo. **Nota:** non vi è alcuna penalità aggiuntiva se il percorso viene tracciato attraverso più di un segnalino di Rivolta. Se il percorso SR di un'unità entra in uno spazio con un segnalino Rivolta nemico, deve fermarsi in quello spazio.

11.8 Il Canale di Suez

(11.8.1) Il Canale e lo Spostamento Strategico: Nessuna unità AP può fare SR direttamente dall'India, un porto del Golfo Persico, o un porto del Mar Rosso (incluso Sudan/Darfur) ad un porto nel Mediterraneo Orientale o nel Mar Egeo (e viceversa), se il giocatore CP controlla qualsiasi spazio sulla sponda occidentale del Canale di Suez (cioè Pt. Said, Ismailia, o Suez). Inoltre, se entrambi i Pt. Said e Suez sono controllati dal PC, quindi Ismailia non può più funzionare come porto.

(11.8.2) Il Canale e Ritardi delle Unità: Se il Canale di Suez è bloccato (secondo la regola sopra), le truppe AP possono ancora muovere tra porti nel Mediterraneo Orientale e porti in India, Golfo Persico, o Mar Rosso ed Egeo. Mari (e viceversa), ma il loro arrivo è ritardato di un turno. Al momento dell'SR, ponete le unità un turno avanti sulla Tabella dei Turni e prendete nota della loro destinazione generale (es. "Golfo Persico"). Le unità possono essere piazzate in qualsiasi porto amico nell'area di arrivo designata durante la Fase di Rimpiazzo del turno di arrivo. Se tale porto non è disponibile, possono essere spostati in qualsiasi porto amico ma vengono ritardati di un turno aggiuntivo.

12.0 Combattimento

12.1 Regole Generali di Combattimento

(12.1.1) Chi Può Attaccare: Il combattimento viene iniziato dalle unità in uno spazio attivato indicato con un segnalino di Attacco. Ogni Combattimento può coinvolgere un solo spazio difendente. Ogni spazio (o Regione) può essere attaccato solo una volta per Round di Azione. Il combattimento è completamente volontario: tutte, alcune o nessuna delle unità in uno spazio attivato possono effettivamente partecipare all'attacco. Un giocatore non è obbligato ad annunciare quali unità (se ce ne sono) stanno attaccando quali spazi finché non avviene effettivamente il combattimento. Il giocatore che controlla lo spazio attivato (Totalmente o Parzialmente) è, ai fini di questo Combattimento, l'attaccante, indipendentemente dalla situazione strategica complessiva.

(12.1.2) Combattimento in Spazi Multipli: Le unità in un qualsiasi numero di spazi Attivati adiacenti allo spazio difendente possono unirsi in un attacco combinato contro quello spazio. Tutte le unità che partecipano ad un singolo Combattimento sommano i loro Fattori di Combattimento (CF) per ottenere una Forza di Combattimento complessiva per l'attaccante. Le unità in uno spazio Attivato non sono obbligate a partecipare allo stesso Combattimento – possono attaccare spazi differenti adiacenti allo spazio Attivato, ogni Combattimento essendo risolto separatamente. Tuttavia, ogni unità può effettuare un solo attacco per unità Round di Azione, e il Fattore di Combattimento (CF) di un'unità non può essere diviso tra più attacchi.

(12.1.3) Unità Partecipanti: Solo le unità attaccanti che partecipano allo stesso Combattimento possono subire perdite o Avanzare Dopo il Combattimento. Altre unità attaccanti nello stesso spazio che non partecipano a questo combattimento (cioè stanno attaccando uno spazio diverso o non stanno attaccando affatto) non possono assorbire perdite o Avanzare Dopo il Combattimento.

(12.1.4) Attacchi Coordinati Multinazionali: Unità di nazioni diverse in più spazi possono coordinarsi per un attacco combinato sullo stesso spazio se almeno un gruppo di attaccanti include un'unità di ciascuna nazione nell'attacco.

(12.1.5) Dove sono Consentiti gli Attacchi: Nella maggior parte delle situazioni le unità possono attaccare in aree in cui non è consentito loro muovere o Avanzare Dopo il Combattimento. Questo include attacchi da parte di TU/TU-A o LCU BU nelle paludi, attacchi attraverso ferrovie limitate dalla nazionalità, e attacchi attraverso Percorsi Ristretti (9.4.7). Tuttavia, vedere Il Mar Caspio (12.3.7), la Ribellione dell'Asia Centrale (18.2.5), e i Deserti (12.3.3) per le eccezioni.

(12.1.6) Attacchi Attraverso Percorsi Transregionali: Solo un gruppo di unità coinvolte in un attacco multi-spazio può attaccare attraverso una linea verde.

ESEMPIO: Le unità BR in Persia Centrale e Persia Meridionale non possono combinarsi per attaccare un'unità in Isahan.

(12.1.7) Unità a Forza Zero: Le unità con CF pari a 0 possono attaccare o difendere (anche se da sole). Quando sono in gruppo, non aggiungono nulla alla Forza di combattimento complessiva, ma possono assorbire le perdite.

(12.1.8) Attacchi Contro Unità in Ritirata: Un giocatore non può attaccare uno spazio che contiene esclusivamente unità nemiche che si sono ritirate in precedenza in questo Round di Azione (vedere 12.7.7).

(12.1.9) Unità in uno Spazio di Forte Assediato: Un giocatore può Attivare unità in uno spazio di Forte nemico assediato per il Combattimento. Solo le unità superiori a quelle richieste per assediare il Forte possono attaccare gli spazi adiacenti. Tuttavia, tutte le unità nello spazio del Forte assediato possono attaccare il Forte. Se durante il Movimento, tutte le unità amiche escono da uno spazio contenente un Forte nemico, il Forte non assediato può essere attaccato da unità in spazi adiacenti Attivati per il Combattimento.

12.2 Sequenza di Combattimento

Ogni combattimento viene risolto in questo ordine:

1. Designare il Combattimento (12.2.1).
2. Annunciare l'Attacco di Fianco (se presente) (12.2.2).
3. Controllo del Maltempo (se presente) (12.2.3).
4. Determinare la Forza di Combattimento (12.2.4).
5. Giocare Carte Combattimento (12.2.5).
6. Annunciare l'Arretramento Turco (12.2.6).
7. Tentare l'Attacco di Fianco (12.2.7).
8. Risoluzione del Combattimento (12.2.8).
 - a. Determinare i DRM (12.2.8.a).
 - b. Determinare la Tabella del Fuoco e la Colonna del Fuoco (12.2.8.b).
 - c. Lanciate i dadi e determinate i risultati (12.2.8.c).
 - d. Determinare il Vincitore del Combattimento (12.2.8.d).
 - e. Assegnare le perdite – prima il difensore (12.2.8.e).
9. Determinare la Ritirata (12.7), l'Arretramento (12.8), e l'Avanzata Dopo il Combattimento (12.9).

(12.2.1) Designare il Combattimento: Il giocatore attivo designa quali unità negli spazi Attivati per l'Attacco partecipano a questo Combattimento e quale spazio stanno attaccando.

(12.2.2) Annunciare l'Attacco di Fianco: Se vengono soddisfatti certi requisiti, l'attaccante può dichiarare e determinare il successo di un Attacco di Fianco (12.4). Una volta annunciata, questa decisione non può essere annullata.

(12.2.3) Controllo per il Maltempo: Questa regola si applica alle Montagne in Inverno e al Deserto e alle Paludi in Estate. L'attaccante tira per determinare se le unità combattenti regolari a piena forza che attaccano da o verso terreno ostile durante le stagioni avverse

saranno ridotte un passo prima della Risoluzione del Combattimento nel Passo 8 (vedere 12.5). Viene effettuato un solo controllo, anche se sia lo spazio dell'attaccante che quello del difensore contengono terreno ostile.

(12.2.4) Determinare la Forza di Combattimento: Ogni giocatore somma i Fattori di Combattimento (CF) delle sue unità coinvolte nel Combattimento per determinare la sua Forza di Combattimento totale. Il difensore aggiunge anche la forza di qualsiasi Forte nello spazio difendente alla sua Forza di Combattimento.

(12.2.5) Carte Combattimento: L'attaccante può giocare un qualsiasi numero di CC (purché le condizioni elencate su ogni CC siano soddisfatte da questo Combattimento), comprese le CC che erano state tenute di fronte a lui dall'uso in un Combattimento in un precedente Round di Azione in questo turno (o i CC speciali di *Jafar Pasha* o *Nessun Prigioniero*). Dopo che l'attaccante ha giocato le sue CC, anche il difensore gioca tutte le CC possibili che desidera. (Alcuni CC indicano che vengono giocati più tardi durante il combattimento.) I CC che ignorano il *Maltempo* (ad esempio *Pasha 1*), devono essere giocati prima del controllo del *Maltempo*.

(12.2.6) Annunciare l'Arretramento Turco: Il giocatore delle CP annuncia se tutte le SCU TU/TU-A nel Combattimento si ritireranno alla conclusione del Combattimento (12.8).

(12.2.7) Tentativo di Attacco di Fianco: Se è stato annunciato un Attacco di Fianco nella Fase 2, allora il tentativo viene risolto ora (12.4).

(12.2.8) Risoluzione del Combattimento

NOTA: Se è stato tentato un Attacco di Fianco o questo attacco implica un Attraversamento di Corso d'Acqua (12.3.4), il danno verrà tirato e assorbito in sequenza, non simultaneamente.

a. Determinare i Modificatori al Tiro di Dado (DRM): Ogni giocatore esamina i CC giocati e gli altri fattori elencati di seguito per determinare il suo DRM totale per questo combattimento. Il numero lanciato non può mai essere ridotto a meno di 1 o aumentato a maggiore di 6.

+1	Cavalleria, Cammelli, Autoblindo
+1 o +2	Artiglieria Pesante (può partecipare solo se attacca)
+1	Alpenkorps (fanteria da montagna GE): se si attacca o si difende sulle montagne
+0, 1 o 2	HQ (un HQ in difesa deve partecipare; un HQ attaccante può partecipare)

NOTA DELL'AUTORE: La cavalleria veniva utilizzata nel Vicino Oriente in modo molto più ampio e saggio che in Europa, compreso l'uso efficace di interi corpi di cavalleria. La svolta di Allenby in Palestina fu in larga misura dovuta all'uso efficace della cavalleria, inclusa una carica in massa, e i successi russi in Persia furono in larga misura dovuti al corpo di cavalleria di Baratov. Più frequentemente, la cavalleria veniva utilizzata per la ricognizione e per minacciare i fianchi del nemico, quindi il DRM +1 se il tuo nemico non è in grado di contrastare le vostre forze mobili. I corpi di cammelli furono usati per scopi simili. Le autoblindate britanniche erano dotate di potenza di fuoco e velocità e furono utilizzate efficacemente in numerose occasioni, in particolare in Persia e nell'Egitto occidentale (gli inglesi inviarono anche unità di autoblindate in Romania!).

b. Determinare la Tabella di Fuoco e la Colonna di Fuoco: Ogni giocatore determina quale Tabella di Fuoco deve usare. Se le unità del giocatore contengono una o più LCU (anche se ridotte), spara sulla Tabella del Fuoco Pesante; altrimenti usa la Tabella del Fuoco Leggero. Ogni giocatore trova la sua Forza di Combattimento sulla Tabella del Fuoco appropriata e determina la sua Colonna di Fuoco, spostando le colonne come richiesto dalle Trincee e dagli Effetti del Terreno (gli effetti del terreno e delle Trincee sono cumulativi, 12.3). Gli spostamenti di colonna non possono causare lo spostamento della Colonna di Fuoco fuori dalla tabella. Gli spostamenti di colonna in eccesso vengono ignorati.

c. Lanciare i Dadi e Determinare i Risultati: Ogni giocatore lancia un dado, lo modifica con il suo DRM e incrocia il risultato con la sua Colonna di Fuoco per determinare il suo Numero di Perdite (il danno potenziale che potrebbe infliggere al nemico). Questa fase viene condotta simultaneamente a meno che non sia stato tentato un Attacco di Fianco o tutti gli attacchi siano avvenuti attraverso Attraversamenti di Corso d'Acqua (12.3.4).

d. Determinare il Vincitore del Combattimento: Il giocatore che ha ottenuto il Numero di Perdite più alto vince il combattimento (modifica per l'Arretramento Turco, se presente). Il vincitore può conservare qualsiasi CC giocata in questo combattimento che non abbia un asterisco (*). Tutti gli altri CC utilizzati in questo combattimento vengono scartati. (Se i Numeri di Perdita di entrambi i giocatori sono gli stessi, non c'è nessun vincitore ed entrambi i giocatori devono scartare qualsiasi CC utilizzato.) **Eccezione:** seguire le regole speciali sulle CC *Jafar Pasha* e *Nessun Prigioniero*.

e. Assegnare le Perdite: Se possibile, le unità di un giocatore devono assorbire il danno indicato dal Numero di Perdite del nemico (12.6).

12.3 Effetti del Terreno e delle Trincee

(12.3.1) Montagne: Se il difensore si trova su una montagna, la colonna di combattimento dell'attaccante si sposta di uno a sinistra.

(12.3.2) Paludi: Se il difensore è in una palude, la colonna di combattimento dell'attaccante si sposta di uno a sinistra. **Nota:** Le LCU TU e BU possono attaccare in una Palude, ma non possono Avanzare Dopo il Combattimento. Se costretta a ritirarsi in una palude, una LCU TU/TU-A o BU viene permanentemente eliminata e sostituita da una SCU dalla Casella della Riserva.

NOTA DELL'AUTORE: Storicamente, le LCU TU e BU evitavano le paludi, non volendo esporre le loro truppe alla malaria. Questa restrizione impedisce anche il gioco antistorico in Mesopotamia e Grecia, ed è quindi una parte importante dell'equilibrio del gioco: i turchi semplicemente non potevano supportare grandi corpi di truppe nelle paludi.

(12.3.3) Deserti: Se il difensore e/o l'attaccante si trova in uno spazio deserto, la colonna di combattimento dell'attaccante si sposta di uno a sinistra. Se l'attaccante si trova in uno spazio deserto, e anche lo spazio del difensore è deserto, c'è solo uno spostamento di colonna. Tuttavia, se lo spazio del difensore è una palude o una montagna, ci sarà uno spostamento di 2 colonne per il terreno. Le seguenti restrizioni si applicano alle LCU e al Deserto:

- Una LCU può attaccare da o in uno spazio di deserto solo attraverso una ferrovia amica rifornita.
- Una Ritirata o un'Avanzata Dopo il Combattimento da parte di LCU in o fuori da uno spazio desertico può avvenire solo attraverso una ferrovia amica rifornita.
- Una LCU che non può ritirarsi secondo questa restrizione viene permanentemente eliminata (e sostituita da una SCU dalla Casella della Riserva).
- Carta 49 “*Carica di Cavalleria in Massa*”: questa carta cancella tutti gli effetti del Deserto così come tutti gli effetti della Trincea nello spazio attaccato. Ciò non consente alle LCU diverse dal Corpo Desertico ANZAC [Desert Corps] di attaccare in spazi desertici.

(12.3.4) Attraversamenti di Corso d'Acqua: Ciò include attaccare attraverso uno Stretto o entrare in uno spazio attraverso un Attraversamento di Corso d'Acqua. La colonna di combattimento dell'attaccante si sposta di una a sinistra e il difensore spara per primo e infligge eventuali danni all'attaccante prima che l'attaccante risponda al fuoco. Questo vantaggio difensivo si applica solo se:

- Il difensore viene attaccato esclusivamente attraverso un Attraversamento di Corso d'Acqua; un Attraversamento di Corso d'Acqua non ha effetto se i difensori vengono attaccati attraverso un lato dello spazio che non sia Attraversamento di Corso d'Acqua (*ad esempio, se i difensori al Canale di Suez vengono attaccati da est e da ovest simultaneamente*).
- Gli effetti degli Attraversamenti di Corso d'Acqua e di altro terreno o trincee nello spazio sono cumulativi, ma il difensore riceve solo uno spostamento di colonna per i Corsi d'Acqua, non importa quanti Corsi d'Acqua sono coinvolti in un combattimento.

(12.3.5) Effetti delle Trincee: Se le unità difendono in una Trincea di Livello 1, la Colonna di Fuoco dell'attaccante si sposta a sinistra, e quella del difensore si sposta a destra. Se le unità difendono in una Trincea di Livello 2, la Colonna di Fuoco dell'attaccante si sposta di due a sinistra, ma quella del difensore si sposta comunque solo di una a destra. Questi effetti sono in aggiunta a qualsiasi spostamento per il terreno. **Promemoria:** i Forti in uno spazio con una Trincea, ma senza unità amiche, non beneficiano di una Trincea. Inoltre, una Trincea nello spazio dell'attaccante non influenza mai il combattimento.

(12.3.6) Teste di Ponte: Le unità delle CP possono attaccare le teste di ponte. Trattatele come terreno Aperto eccetto che il DRM per Cammelli/Cavalleria/Autoblindo non si applica per un attacco ad una testa di ponte.

(12.3.7) Il Mar Caspio: Le tribù e l'unità Rivolta dell'Asia Centrale non possono attaccare attraverso il Mar Caspio, cioè i Percorsi Trans-Regionali che collegano Baku all'Asia Centrale, Baku ad Enzeli, ed Enzeli all'Asia Centrale. Le tribù e l'unità Rivolta dell'Asia Centrale possono attaccare attraverso altri Percorsi Trans-Regionali.

(12.3.8) Foresta: Le foreste non influenzano la Colonna di Fuoco durante il combattimento; influenzano le ritirate e le avanzate.

12.4 Attacchi di Fianco

(12.4.1) Condizioni per l'Attacco di Fianco: L'attaccante può annunciare un Attacco di Fianco se: **1)** ha unità in due o più spazi che si uniscono per un attacco contro uno spazio difendente; e **2)** almeno una delle unità attaccanti è una LCU. Inoltre, lo spazio del difensore:

- non può essere attaccato esclusivamente attraverso gli Attraversamenti di Corso d'Acqua;
- non può essere una Palude o una Montagna;
- non può contenere un segnalino di Trincea;
- non può contenere un Forte indifeso (15.1.3). Si può effettuare un Attacco di Fianco contro uno spazio che ha un Forte nemico e unità nemiche non trincerate;
- non può essere una Regione.

(12.4.2) Spazi di Blocco e DRM di Attacco di Fianco: Quando tenta un Attacco di Fianco, l'attaccante deve designare uno spazio attaccante come spazio di “assalto frontale” o di “fissaggio”. Per ogni spazio attaccante aggiuntivo (diverso dallo spazio “fissato”) che non è collegato ad uno spazio occupato dal nemico (diverso dallo spazio dei difensori), l'attaccante riceve un DRM +1 per il tiro di dado per il Tentativo di Attacco di Fianco.

- Gli spazi che contengono solo un Forte nemico non sono considerati occupati dal nemico.
- Gli spazi occupati dal nemico collegati alle unità amiche attaccanti solo tramite ferrovie colorate o percorsi transregionali non sono considerati occupati dal nemico per questo scopo.

NOTA: Il DRM per l'Attacco di Fianco viene controllato al momento dell'attacco. Pertanto, la sequenza dei combattimenti può alterare il numero di spazi occupati dal nemico, a causa di Ritirate o Arretramenti.

(12.4.3) Risoluzione dell'Attacco di Fianco: Il giocatore attaccante lancia un dado per determinare il successo dell'Attacco di Fianco, modificato dal DRM menzionato sopra.

- **SUCCESSO:** Se il tiro di dado modificato è 4 o più, l'Attacco di Fianco ha successo e l'attaccante risolverà il passo 8 prima del difensore, inclusa l'inflazione di perdite. (Pertanto, se l'Attacco di Fianco ha successo, la forza del difensore verrebbe ridotta dalle eventuali perdite subite, prima che possa rispondere al fuoco contro l'attaccante.)
- **FALLIMENTO:** Se il tiro di dado modificato è 3 o meno, l'Attacco di Fianco fallisce e il difensore risolve il passo 8 prima dell'attaccante, inclusa l'applicazione delle perdite. (Pertanto, nel caso di un Attacco di Fianco fallito, la forza dell'attaccante verrebbe ridotta dalle eventuali perdite subite, prima che possa rispondere al fuoco contro il difensore.)

Durante un Attacco di Fianco fallito, i CC dell'attaccante vengono comunque utilizzati quando infine tira i risultati del suo combattimento, anche se le condizioni per il loro utilizzo non possono più essere soddisfatte.

ESEMPIO: Se le unità ARM e GEO che utilizzano la CC Druziny Armeni fallissero un Attacco di Fianco, il CC verrebbe comunque utilizzato anche se nessuna unità ARM sopravvivesse al fuoco preventivo del difensore.

12.5 Controllo del Maltempo

(12.5.1) In Generale: Tutte le Unità Combattenti regolari a piena forza possono subire una perdita di livello quando attaccano da o in terreno difficoltoso durante una stagione avversa (spazi paludosi e desertici in Estate, o spazi montani in Inverno). **Eccezione:** le montagne in Siria/Palestina non hanno questo effetto.

(12.5.2) Risoluzione dei Controlli di Maltempo: I controlli di Maltempo vengono effettuati prima della Risoluzione del Combattimento, e qualsiasi danno viene applicato immediatamente, prima di determinare la Forza di Combattimento. Per risolvere il controllo del maltempo tirate un dado per ogni spazio che contiene unità attaccanti. Se il numero ottenuto è uguale o maggiore del numero del Round di Azione corrente, allora le Unità di Combattimento regolari a piena forza attaccanti in quello spazio (e che partecipano a questo combattimento) sono ridotte. Le unità già ridotte non subiscono alcuna penalità.

NOTA: gli attacchi più avanti nella stagione (ad esempio, marzo e settembre, ovvero i round di azione 5 e 6 dei turni invernale ed estivo) hanno meno probabilità di causare danni a causa del maltempo, mentre il round di azione 1 causa danni automatici a causa del maltempo.

(12.5.3) Unità Immuni ai Controlli del Maltempo: Le seguenti unità non sono influenzate dagli effetti del maltempo:

- Unità negli spazi dell'attaccante non impegnate in questo combattimento (ad esempio, unità che non stanno attaccando o stanno attaccando uno spazio diverso).
- Le unità Irregolari, le Tribù, gli HQ e l'Artiglieria Pesante non sono mai influenzati dai controlli per condizioni meteorologiche avverse.
- Alcune carte esentano le unità dai controlli relativi alle condizioni atmosferiche avverse. Vengono giocate prima del controllo del maltempo, ad esempio *Combattività e Tenacia*.

Nota: la Regola Opzionale 25.4 consente ai giocatori di modificare il tiro di dado per il Controllo del Maltempo.

12.6 Assegnare le Perdite

(12.6.1) Numeri di Perdite: Il risultato del tiro di dado di ogni giocatore sulla Tabella del Fuoco determina l'ammontare di danno che può potenzialmente infliggere alle unità del suo avversario (il Numero di Perdite). Le unità dell'avversario devono, se possibile, assorbire tutto il danno rappresentato da questo Numero di Perdite.

(12.6.2) Assorbimento del Danno: Il danno viene assorbito riducendo o eliminando le Unità di Combattimento effettivamente coinvolte in questo combattimento o eliminando i Forti difendenti nello spazio di combattimento.

(12.6.3) Fattori di Perdita e Danno: Ogni "livello" rimosso da un'Unità di Combattimento contribuisce con il Fattore di Perdita (LF) di quell'unità a coprire il danno totale possibile (il Numero di Perdite) inflitto dal nemico. Un'unità a piena forza viene danneggiata ("ridotta") girandola sul lato opposto, a forza inferiore. Un'unità che è già ridotta e subisce danni viene eliminata.

RIDURRE le LCU in SCU: Se una LCU rifornita viene eliminata, viene sostituita da una SCU dalla Casella della Riserva (quando possibile), e anche questa SCU può poi essere ridotta o eliminata (12.6.5).

UNITÀ ELIMINATE: le unità distrutte vengono poste nella casella Unità eliminate/sostituibili (anche se quelle contrassegnate con un punto nero o un triangolo vengono rimosse permanentemente dal gioco). Tuttavia, vedere gli effetti dell'eliminazione mentre OOS (12.6.7).

FORTI: I Forti non possono mai subire danni fintanto che un'Unità Combattente amica sopravvive al combattimento (12.6.6).

ASSORBIMENTO SENZA PERDITA DI LIVELLI DI FORZA: Ogni giocatore deve assorbire quanto più Numero di Perdite possibile. Tuttavia, il giocatore non può mai subire più danni del Numero di Perdite, né subire meno perdite del necessario se è possibile subire l'esatto Numero di Perdite.

Ciò può significare, in alcuni casi, che le unità nemiche assorbono il colpo senza subire alcun danno (se il Numero di Perdite è inferiore al Fattore di Perdita più piccolo dell'unità). In tal caso, le unità nemiche hanno assorbito il colpo senza ridurre la loro efficacia in combattimento.



ESEMPIO 1: Una LCU TU a piena forza con un Fattore di Perdita (LF) di 3 deve (se possibile) assorbire un Numero di Perdite 5. Innanzitutto, la LCU viene ridotta (capovolta), assorbendo così 3 punti di danno (poiché il suo LF è 3). Rimangono 2 punti di danno, ma la LCU non viene ulteriormente danneggiata, poiché il suo Fattore di Perdita è superiore al danno rimanente: i restanti 2 punti di danno vengono assorbiti dall'unità senza alcuna ulteriore riduzione della sua efficacia in combattimento.



ESEMPIO 2: Due corpi turchi – uno a piena forza ed uno ridotto devono (se possibile) assorbire un Numero di Perdite 5. A prima vista, potrebbe sembrare che queste unità non possano assorbire l'intero danno, poiché il fattore di perdita su entrambe le unità è 3. Tuttavia,

queste unità possono effettivamente assorbire l'intero danno e devono farlo. Il giocatore CP deve prima eliminare la LCU a forza ridotta (3 punti di LF). La LCU eliminata viene sostituita con una SCU dalla Casella della Riserva. La SCU appena piazzata subisce poi due perdite di livello (1 punto LF ciascuna) e viene eliminata per un totale di 5 punti di danno.

(12.6.5) Eliminazione di LCU: Una LCU eliminata deve essere sostituita immediatamente nel suo spazio corrente da una SCU dalla Casella della Riserva che sia della stessa nazionalità. Possono essere utilizzate SCU con doppia nazionalità. Se possibile, anche la SCU dovrebbe essere dello stesso tipo della LCU (ad esempio, fanteria d'élite). Se una SCU della stessa nazionalità non è disponibile, la LCU viene eliminata permanentemente (non può essere ricostruita). **Eccezioni:** 1) Le unità TU o TU-A possono essere usate per tutte le LCU turche; 2) Nel caso di una LCU BR, IN o ANZ, se una SCU della stessa nazionalità non è nella Casella della Riserva, si può usare una SCU di una qualsiasi di queste nazionalità dell'Impero Britannico.

SOSTITUTI ACCETTABILI: Se una SCU dello stesso tipo (ad esempio, fanteria TU-A) della LCU non è disponibile, si può utilizzare qualsiasi SCU regolare della stessa nazionalità/impero. (Le SCU Speciali e Irregolari non possono essere usate.) Se la LCU stessa è "speciale", usate qualsiasi SCU di fanteria regolare (normale o d'élite) della nazione/impero appropriata.

UNITÀ CON DOPPIA NAZIONALITÀ: Una LCU con doppia nazionalità può essere sostituita da una SCU di entrambe le nazionalità. Allo stesso modo, una SCU con doppia nazionalità può essere utilizzata per sostituire una LCU di entrambe le nazionalità. Ciò ha priorità sulla regola secondo la quale le SCU speciali non possono sostituire le LCU. Se più di una SCU soddisfa i criteri, il giocatore proprietario sceglie quale utilizzare.

SITUAZIONI INSOLITE: Se un giocatore ha LCU coinvolte in un combattimento senza SCU appropriate nella Casella della Riserva disponibili per rimpiazzarle, e sarebbe possibile soddisfare una parte maggiore del Numero di Perdite inflitto in quel combattimento se tale SCU fosse nella Casella della Riserva, le perdite devono essere prese come se tale SCU esistesse, con conseguente eliminazione permanente della LCU.

ESEMPIO: Una TU 2-2-3 ed una TU 3-3-3 sono state coinvolte in un combattimento e hanno subito 4 perdite di cui l'unità Ridotta avrebbe dovuto essere eliminata a causa del combattimento.

(12.6.6) Danni ai Forti: Quando uno spazio contenente un Forte e Unità Combattenti in difesa viene attaccato, il Forte può essere danneggiato solo se tutte le Unità Combattenti in difesa nello spazio del Forte vengono distrutte (includendo eventuali SCU che hanno rimpiazzato le LCU distrutte). Qualsiasi Numero di Perdite in eccesso rispetto a quello richiesto per distruggere le Unità Combattenti in difesa può essere utilizzato per distruggere immediatamente il Forte, se il Numero di Perdite in eccesso è pari o superiore alla forza stampata del Forte. I forti non subiscono mai danni parziali. Sono completamente intatti o completamente distrutti. **Nota: i forti controllati dall'attaccante non possono assorbire le perdite durante il combattimento.**

FORTI VACANTI: Se un Forte viene attaccato quando non ci sono Unità Combattenti in difesa nello spazio, il Forte viene distrutto se il Numero di Perdite dell'attaccante è pari o superiore alla forza stampata del Forte.

I FORTI DISTRUTTI non possono mai essere riparati. Dovrebbero essere contrassegnati con un segnalino Distrutto.

(12.6.7) Eliminazione Permanente delle Unità: Un'unità viene eliminata permanentemente (non può essere ricostruita) a causa del danno subito durante il combattimento in tre casi:

- Una LCU viene eliminata permanentemente se viene distrutta durante il combattimento e non vi è alcuna SCU sostitutiva appropriata per quella LCU (vedere 12.6.5) nella Casella della Riserva.
- Un'unità viene distrutta mentre è Fuori Rifornimento durante il combattimento. Nel caso di una LCU Fuori Rifornimento eliminata, una SCU sostitutiva non viene eliminata né posta sulla mappa.
- Un'unità contrassegnata da un punto nero o da un triangolo viene rimossa permanentemente dal gioco quando viene eliminata.

(12.6.8) Eliminazione degli HQ e dell'Artiglieria Pesante: Se tutte le unità combattenti in difesa vengono eliminate, qualsiasi HQ e/o Artiglieria Pesante in quello spazio viene eliminato permanentemente.

12.7 Ritirate

(12.7.1) Chi Deve Ritirarsi: Tutti i difensori sopravvissuti devono ritirarsi se si applicano le seguenti tre condizioni:

- L'attaccante vince il combattimento. Il vincitore del combattimento è il giocatore che ha ottenuto il Numero di Perdite più alto sulle Tabelle del Fuoco. Il danno effettivo arrecato alle unità non determina il vincitore.
ESEMPIO: Il CP tira un 2 LN, ma il Fattore di Perdita del Corpo AP difendente è 3, quindi viene effettivamente inflitto 0 danno. L'AP lancia un 1 LN, e un CP attaccante ridotto Inf Div assorbe quel danno, essendo eliminato. In questo caso, l'AP ha chiaramente inflitto più danni del CP, ma il CP ha vinto il combattimento – ottenendo il Numero di Perdite più alto.
- Dopo aver assorbito il danno da combattimento, almeno un'unità attaccante è a piena forza. Un difensore non si ritira mai se l'attaccante non ha unità a piena forza dopo che il danno è stato assorbito (ma qualsiasi Arretramento TU deve comunque avvenire).
- Il difensore non è in una Regione – i difensori in una Regione non si Ritirano mai.
- Se si applicano le condizioni di cui sopra allora il difensore deve ritirarsi – anche se l'attaccante sceglie di non avanzare o non può avanzare (ad esempio, le unità attaccanti non hanno forza sufficiente per avanzare e assediare un Forte intatto nello spazio difendente [vedi 15.2]).

(12.7.2) Lunghezza della Ritirata: Generalmente, il difensore deve ritirarsi di due spazi. Tuttavia, se il Numero di Perdite (LN) dell'attaccante è maggiore di solo uno rispetto al LN del difensore, il difensore si ritira di solo uno spazio. I segnalini di rivolta non influenzano la durata della ritirata.

(12.7.3) Cancellazione della Ritirata: I difensori in Trincee, Foreste, Deserti, Montagne o Paludi possono cancellare una ritirata subendo una perdita addizionale. Questa ulteriore perdita di livello annulla l'intera ritirata. Questa regola presenta le seguenti restrizioni:

- L'unico difensore rimasto non può essere eliminato per cancellare una ritirata.
- I difensori che si ritirano da terreno aperto in uno spazio di Trincea, Foresta, Deserto, Montagna o Palude non possono subire un'ulteriore perdita di livello per cancellare un secondo spazio di ritirata.

(12.7.4) Ritirata ed Eliminazione Permanente: Un'unità non appartenente alla tribù viene eliminata permanentemente se non è in grado di completare una ritirata:

- se obbligati a ritirarsi in uno spazio che comporterebbe il sovraccarico di quello spazio; O
- se non è in grado di ritirarsi ed è anche incapace di annullare la ritirata subendo una perdita di livello extra. In entrambi i casi, se una LCU viene distrutta, nessuna SCU viene presa dalla Casella della Riserva per rimpiazzare la LCU.

NOTA: Se una LCU è stata distrutta in combattimento e sostituita da una SCU appropriata che deve ritirarsi ma non può o che deve ritirarsi in una situazione di sovrappollamento (e che non può annullare la ritirata), sia la LCU che la SCU sono permanentemente eliminate.

(12.7.5) Ritirata in Regioni o Basi su Isole: I difensori possono ritirarsi attraverso un Percorso Trans-Regionale in una Regione come primo o secondo spazio di ritirata. Tuttavia, quando un'unità si ritira in una Regione come primo spazio di una ritirata di due spazi, non si ritira mai in un secondo spazio – la ritirata in una Regione costituisce la ritirata completa. Allo stesso modo, le unità che si ritirano su un'Isola Base come primo spazio di una ritirata di due spazi, deve fermare la ritirata sulla Base sull'Isola: il secondo spazio della ritirata viene annullato.

(12.7.6) Altre Considerazioni sulla Ritirata: Le unità che si ritirano devono osservare queste regole:

- a. I Difensori possono ritirarsi in spazi diversi.
- b. I Difensori non possono entrare in uno spazio che contiene un'unità nemica o un Forte nemico non assediato (anche se le unità in ritirata potrebbero altrimenti assediare il Forte), ma possono ritirarsi in una Regione occupata dal nemico.
- c. I difensori non possono terminare la loro ritirata in sovrappollamento, ma possono ritirarsi in violazione dei limiti al raggruppamento attraverso il primo spazio di una ritirata di due spazi (cioè possono ritirarsi attraverso spazi contenenti unità amiche). Nei casi in cui il difensore non ha altra via, sceglie quali unità in ritirata raggruppare entro i limiti e poi elimina permanentemente le unità in ritirata in eccesso. **Nota:** Se una LCU viene eliminata in questo modo, non viene sostituita da una SCU dalla Casella della Riserva.
- d. In generale, i difensori devono ritirarsi in spazi controllati dal nemico se possibile (anche se Fuori Rifornimento), ma possono ritirarsi in spazi vuoti controllati dal nemico se necessario. Tuttavia, le unità in ritirata non devono sovrappollarsi se esiste un'altra opzione. Se un'unità può scegliere tra spazi in cui può ritirarsi senza sovrappollamento, si applicano le seguenti priorità:
 - 1) In uno spazio amico in rifornimento.
 - 2) In uno spazio amico Fuori Rifornimento.
 - 3) In uno spazio nemico che renderebbe l'unità in ritirata in rifornimento.
 - 4) In uno spazio nemico che porterebbe l'unità in ritirata a essere Fuori Rifornimento.
- e. Per le ritirate di due spazi, seguire la priorità di ritirata per il primo spazio e poi consultare nuovamente la priorità quando si ritira dal primo spazio al secondo.
- f. Per una ritirata di due spazi, i difensori non possono ritirarsi nello spazio difendente originario.
- g. I Difensori obbligati ad effettuare una ritirata di due spazi possono terminare la loro ritirata(i) adiacente allo spazio difendente originario, fintanto che le unità si ritirano di due spazi.
- h. I Difensori che si ritirano di due spazi non ottengono il controllo di uno spazio controllato dal nemico attraverso il quale si ritirano, ma ottengono il controllo di uno o più spazi controllati dal nemico in cui termina la loro ritirata.
- i. I Difensori non possono ritirarsi attraverso una ferrovia colorata che non potrebbero usare per il Movimento.

(12.7.7) Unità Ritirate e Ulteriori Attacchi: Se i difensori si ritirano in uno spazio che viene successivamente attaccato nello stesso Round di Azione, le unità ritirate non partecipano alla battaglia successiva (non sommate i loro Fattori di Combattimento alla forza di combattimento dei difensori). Inoltre, se l'attaccante ottiene un Numero di Perdite pari ad almeno 1, le unità in ritirata vengono immediatamente distrutte e non contano per completare il Numero di Perdite per quella battaglia successiva. **Nota:** In questo caso, una LCU distrutta non viene sostituita da una SCU dalla Casella della Riserva e può essere ricostruita secondo le normali regole (assumendo che sia stata distrutta in rifornimento).

CHIARIMENTO: Carta Direttiva Occhio di Bue: l'attacco aggiuntivo viene effettuato dopo che sono stati effettuati tutti gli altri attacchi per questo round. Le unità aggiunte tramite la Direttiva Occhio di Bue non possono essere aggiunte a gruppi senza unità TU/TU-A o a gruppi che non possono essere raggiunti tramite SR dalle Riserve. Se l'attacco aggiuntivo è contro qualsiasi unità che si è ritirata in questo round, quelle unità vengono distrutte se $LF > 0$. **Eccezione:** le unità che si sono ritirate dalle unità che effettuano l'attacco aggiuntivo non vengono distrutte e combattono normalmente.

(12.7.8) Unità Attaccanti e Ritirata: Le unità attaccanti non si ritirano mai dopo aver perso un combattimento. **Eccezione:** l'evento Attacco Catastrofico richiede che gli attaccanti sconfitti si ritirino (12.9.9).

(12.7.9) Ritirata e Controllo dello Spazio: Ritirarsi da uno spazio non fa sì che il controllo di quello spazio passi automaticamente all'altro giocatore. Il controllo dello spazio cambia solo se almeno un'unità attaccante effettivamente avanza nello spazio dopo il combattimento (12.9) o se lo spazio era solo sotto Controllo Parziale.

(12.7.10) Ritirate da una Testa di Ponte: Se le unità AP devono ritirarsi da o attraverso una testa di ponte, devono fermare la loro ritirata sulla Base dell'Isola adiacente (e questo completa la ritirata richiesta). Vedere 13.5 per la possibile "cattura di materiale" e gli effetti sulla Jihad delle unità CP che entrano in una Testa di Ponte vuota.

(12.7.11) Ritirate Via Mare: Le unità non possono ritirarsi via mare. **Eccezione:** le SCU BR, IN e ANZ, e la Divisione RU del Mar Nero, possono ritirarsi via mare verso un porto amico (sullo stesso mare) se difendevano in un porto. Le unità che si ritirano via mare si ritirano solo di uno spazio.

- Le LCU non possono ritirarsi via mare. Tuttavia, se una LCU BR/IN/ANZ che difende in un porto viene eliminata, la SCU BR/IN/ANZ sostitutiva dalla Casella della Riserva può (se è richiesta la ritirata) ritirarsi via mare.
- MATERIALE CATTURATO: Per ogni AP LCU (o tre AP SCU) in un porto non balcanico che non può ritirarsi via mare aggiungere 1 RP TU Bonus alla Tabella dei Registri Generali senza modificare il segnalino RP TU Massimo (per materiale AP).
- EFFETTI DELLA JIHAD: Se le ultime unità AP rifornite esclusivamente attraverso un dato porto nell'Impero Ottomano devono ritirarsi via mare (anche se non possono), il Livello della Jihad aumenta di +2 (18.1.2).
- TURNO INVERNALE: Nessuna SCU può ritirarsi via mare durante l'inverno nel Mediterraneo Orientale e nel Mar Egeo, e le unità obbligate a farlo sono permanentemente eliminate.

12.8 Arretramento Turco

(12.8.1) In Generale: Quando viene annunciato un attacco contro uno spazio che non contiene LCU CP, e lo spazio ha un vantaggio difensivo (ad esempio, trincea, forte, montagna, palude, deserto, o attacchi esclusivamente attraverso i lati dello spazio che attraversano l'acqua), il giocatore delle CP può annunciare l'Arretramento di tutte le SCU TU e TU-A in quello spazio. Prima dell'Arretramento, il combattimento avviene normalmente, ma il Numero di Perdite dell'attaccante (il potenziale danno inflitto al difensore) è ridotto di 1. Ciò può cambiare l'esito della battaglia (alterare il vincitore/perdente).

NOTA: questa abilità non funziona nelle regioni poiché non ci si può ritirare da una regione.

(12.8.2) Procedura: Indipendentemente da chi ha vinto, se è stato annunciato l'Arretramento turco, le SCU TU e TU-A sopravvissute devono ritirarsi esattamente uno spazio. Se il giocatore AP ha vinto il combattimento, anche tutte le SCU CP sopravvissute devono ritirarsi di uno spazio. Se le CP vincono o pareggiano, solo le SCU TU/TU-A devono ritirarsi (sebbene le altre unità delle CP nello spazio – incluse le Tribù – possano ritirarsi di uno spazio a scelta del giocatore delle CP).

Esempio di Combattimento



È il turno dell'Inverno 1915, durante il 5° Round di Azione. Il IX Corpo turco è a Koprukoy, e il X Corpo turco ridotto con una SCU di cavalleria è a Malazgirt. Attaccano il I e il IV Corpo Caucasicco russi (entrambi ridotti) nello spazio Eleskirt. Dato che i turchi stanno attaccando da due spazi differenti, il giocatore delle CP decide di annunciare un tentativo di attacco di fianco. Dato che è un turno invernale, il giocatore turco deve effettuare un controllo per il Maltempo per entrambi gli spazi con unità attaccanti. Tira prima per Koprukoy, ottenendo un 4. Dato che questo è inferiore al numero del Round di Azione (5), l'unità evita qualsiasi danno dovuto alle condizioni atmosferiche. Successivamente tira per Malazgirt, ottenendo un 3: ancora una volta, le unità sono al sicuro. Nota: se avesse ottenuto 5 o 6, l'unità di cavalleria sarebbe stata ridotta, ma la LCU TU non avrebbe subito danni (poiché era già ridotta).

Il giocatore delle CP annuncia che utilizzerà il suo CC Alto Comando Tedesco che è a faccia in su di fronte a lui dopo una difesa riuscita in un precedente Round di Azione. Il giocatore AP decide di giocare il CC Druzhiniy Armeni. Successivamente, i turchi tentano il loro attacco sul fianco. Designano lo spazio del IX Corpo come spazio di fissaggio. Lanciano un 3 che viene modificato da +1 poiché il Corpo non è adiacente ad alcuna unità nemica diversa da quella in difesa. L'attacco di fianco ha successo, quindi i turchi spareranno per primi con forza 6, tirando sulla colonna 6-8 della Tabella del Fuoco Pesante. Nel Combattimento, i Turchi ricevono un DRM +1 poiché hanno cavalleria ed i russi no, e ricevono anche un DRM +1 per il CC. I turchi tirano un 3 e aggiungono il DRM +2, per un risultato netto di 5. Ciò risulta in un numero di perdite pari a 5 (5 punti di danno da applicare ai russi). Dato che si tratta di un attacco di fianco, i russi devono assorbire immediatamente questo danno. Entrambe le LCU russe hanno un LF di 3, quindi il giocatore RU può ridurre la perdita di entrambe le unità di un livello per soddisfare i primi 3 punti di danno. Eliminano il I Corpo Caucasicco (che è già ridotto) e lo rimpiazzano con una SCU di Fanteria RU (a piena forza, 2-1-4) dalla Casella della Riserva. Dato che devono ancora essere assorbiti 2 punti di danno, anche la SCU RU (che ha LF pari a 1) deve subire 2 livelli di forza e viene eliminata.

I russi ora rispondono al fuoco con forza combinata pari a 2, usando la Tabella del Fuoco Pesante, tirando sulla colonna 2. Il giocatore AP tira un 4, che viene aumentato a 5 dal DRM +1 per il CC. Questo indica un Numero di Perdite pari a 3. Il giocatore turco sceglie di ridurre l'X Corpo, eliminandolo e rimpiazzandolo con una SCU di fanteria TU dalla Casella della Riserva. Ciò soddisfa 3 dei 4 LF di danno richiesto. Poi gira l'unità di cavalleria (che ha LF pari a 1), soddisfacendo così i restanti punti di danno. Poiché il Numero di Perdite dei

Turchi (5) era superiore al Numero di Perdite dei Russi (3), i Turchi vincono. Poiché i turchi hanno ancora un'unità a piena forza, i russi sopravvissuti devono ritirarsi. Poiché la differenza tra i due Numeri di Perdita è maggiore di 1, il russo si ritira di due spazi. Il giocatore AP sceglie di ritirare la sua LCU a Erevan. Il giocatore delle CP decide quindi di far avanzare due delle sue unità a piena forza (IX Corpo e la SCU di fanteria) a Gagizman. La cavalleria TU non può avanzare poiché è ridotta. Se per qualche motivo le unità russe non fossero state in grado di assorbire tutti i quattro punti di danno, magari assorbendone solo due, i turchi avrebbero comunque vinto il combattimento. I Numeri di Perdita vengono confrontati per determinare il vincitore (5 v. 3), non il danno assorbito.

Dal momento che il giocatore AP ha perso il combattimento, deve scartare la sua CC, anche se non ha un asterisco. E poiché il giocatore turco ha vinto, può nuovamente tenere le sue CC scoperte davanti a sé per usarle in un altro Round di Azione. Se una delle CC avesse un asterisco, dovrebbe essere scartato indipendentemente da chi ha vinto.

(12.8.3) Avanzata e Arretramento Turco: In entrambi i casi (anche se l'AP perde il combattimento), se tutti i difensori si ritirano o vengono eliminati, allora qualsiasi unità attaccante (anche le unità ridotte) può avanzare.

NOTA DELL'AUTORE: *I turchi erano maestri nello svanire durante la notte. Si trattava di arretramenti progettati per preservare preziose risorse militari, scambiando spazio con tempo, materiale e uomini.*

12.9 Avanzata Dopo il Combattimento

(12.9.1) Quali Unità Possono Avanzare: Dopo che tutto il danno è stato assegnato, fino a tre unità attaccanti a piena forza possono avanzare se tutte le unità difendenti si ritirano o vengono eliminate. Se il difensore è stato attaccato da più di uno spazio, le unità che avanzano possono provenire da più di uno di quegli spazi. L'Avanzata Dopo il Combattimento deve rispettare le seguenti restrizioni:

- Tutte le unità che avanzano devono essere a Piena Forza e non possono avanzare più di tre unità in totale.
- Le unità non possono Avanzare Dopo il Combattimento in un'area dove non possono farlo o dove sarebbero Fuori Rifornimento.
- Le unità con MF 0 non possono Avanzare Dopo il Combattimento.

Alla regola di cui sopra si applicano le seguenti eccezioni:

- Gli HQ e l'Artiglieria Pesante possono avanzare, anche se girati o non partecipano al combattimento, quando accompagnati da un'altra Unità Combattente idonea ad avanzare e non contano per il limite di tre unità.
- Le unità con AP ridotto possono avanzare dopo un Arretramento Turco (12.8).
- Una GE Yildirim può avanzare in aggiunta al limite di tre unità.

(12.9.2) Avanzata Dopo l'Eliminazione del Difensore: Se tutte le unità combattenti difendenti vengono eliminate, le unità avanzanti devono fermare la loro avanzata nello spazio di combattimento.

NOTA DELL'AUTORE: *Questa regola può sembrare strana, ma storicamente la Prima Guerra Mondiale raramente ha prodotto sfruttamenti rivoluzionari di successo su larga scala (come il grande sfondamento della cavalleria di Allenby in Palestina). Se il nemico veniva distrutto, i vincitori si concentravano sul rastrellamento dei prigionieri e sul saccheggio delle scorte nemiche, soprattutto più avanti nel corso della guerra. Inoltre, il massiccio fuoco di artiglieria che spesso accompagnava la vittoria lasciava il terreno in gran parte impraticabile per l'esercito vittorioso.*

(12.9.3) Terreno ed Avanzata: Nel caso di una ritirata di due spazi, le unità che avanzano possono avanzare in qualsiasi spazio(i) che le unità in ritirata hanno attraversato o lasciato vuoto. Tuttavia, le unità che avanzano devono fermarsi se entrano in Deserto, Foresta, Montagna o Palude, o se passano un Attraversamento di Corso d'Acqua.

(12.9.4) Difensori Impossibilitati a Ritirarsi: Se le unità difendenti vengono eliminate a causa dell'impossibilità di ritirarsi, le unità avanzanti possono avanzare nell'ultimo spazio occupato dalle unità difendenti.

(12.9.5) Avanzata e Forti: Se lo spazio di combattimento contiene un Forte nemico, l'attaccante non può avanzare a meno che (1) il Forte non venga distrutto oppure (2) le unità attaccanti possano assediare il Forte (vedi 15.2). Nel caso di una ritirata di due spazi, le unità che avanzano in eccesso rispetto a quelle necessarie per assediare il Forte possono continuare ad avanzare oltre lo spazio del Forte. Inoltre, nel caso di una ritirata di due spazi, le unità avanzanti possono avanzare in uno spazio contenente un Forte che non faceva parte del combattimento se le unità avanzanti sono in grado di assediare il Forte.

(12.9.6) Avanzata e Regioni: Le unità che avanzano non possono mai entrare in uno spazio contenente unità nemiche, ma possono avanzare in una Regione contenente unità nemiche. Promemoria: i segnalini di rivolta non sono unità nemiche.

(12.9.7) Le Unità in Difesa non Avanzano Mai: Le unità in difesa non avanzano mai dopo aver vinto un combattimento. **Eccezione:** *L'evento Attacco Catastrofico delle CP (12.9.9).*

(12.9.8) Controllo degli Spazi dopo l'Avanzata: Le Unità Combattenti regolari che Avanzano ottengono immediatamente il controllo di qualsiasi spazio/Regione in cui entrano, a meno che lo spazio non contenga un Forte nemico non distrutto o la Regione contenga unità nemiche. **Nota:** *Gli Irregolari o le Tribù che avanzano senza Unità Combattenti regolari ottengono solo il Controllo Parziale (vedere 10.2).*

(12.9.9) Attacco Catastrofico: La Carta Combattente difensiva CP *Attacco Catastrofico* forza un gruppo AP a ritirarsi e consente ai difensori delle CP di avanzare. Le normali regole per la ritirata e l'avanzata non si applicano a questa carta. Vedere invece sotto:

- Se più di un gruppo Alleato ha partecipato al combattimento, il giocatore delle Potenze Centrali sceglie quale gruppo deve ritirarsi. Solo un gruppo si ritira e solo le unità che hanno partecipato al combattimento in quel gruppo si ritirano.
- Il giocatore Alleato si ritira di uno spazio (può ritirarsi in una Regione). Seguire tutte le linee guida per la ritirata come spiegato in 12.7.6 con l'eccezione che il gruppo in ritirata può temporaneamente sovraffollarsi (cosa che deve essere risolta entro la fine del suo prossimo gioco di carta), il gruppo non può utilizzare il terreno o una Trincea per annullare la ritirata. (12.7.3), ed il gruppo che si ritira deve rimanere insieme. Se il gruppo non può ritirarsi di uno spazio viene permanentemente eliminato e si applicano le solite penalità alla Jihad.

- Il giocatore delle Potenze Centrali può giocare questa carta in un combattimento in cui ha scelto di eseguire l'Arretramento Turco (12.8). La carta viene giocata prima della fase Arretramento e annulla completamente la fase di Arretramento.

AVANZARE DOPO IL COMBATTIMENTO: Il giocatore CP può ora avanzare fino a tre spazi con il gruppo in difesa. Le unità a forza ridotta possono partecipare a questa avanzata. Il primo esagono deve essere nell'esagono lasciato vuoto dall'attaccante. Dopo aver raggiunto quello spazio, il giocatore CP può dividere il suo gruppo per gli ultimi due spazi dell'avanzata. Alcune, nessuna o tutte le unità delle CP che avanzano possono avanzare attraverso lo spazio in cui si ritira l'attaccante. Per l'avanzata valgono le seguenti regole:

- Il terreno non influenza le unità che avanzano.
- Le unità con MF > 0 possono avanzare di 3 spazi interi.
- Le unità che avanzano non possono entrare in uno spazio contenente unità AP che non si sono ritirate, e le unità che avanzano non possono fermarsi nello spazio delle unità in ritirata.

NOTA DI GIOCO: Il giocatore delle CP ha il diritto di avanzare attraverso il gruppo attaccante che ha costretto a ritirarsi, ma non ha il diritto di avanzare attraverso qualsiasi altra unità Alleata, anche se hanno partecipato all'attacco da uno spazio diverso.

- Le unità che avanzano non possono entrare nelle Teste di Ponte a meno che lo spazio adiacente alla Testa di Ponte non sia libero da truppe Alleate.
- Le unità che avanzano non possono avanzare in luoghi dove sarebbero OOS dopo che tutte le unità hanno completato l'avanzata. Se ciò accade, il giocatore CP deve ripetere l'avanzamento dall'inizio.
- Le unità non possono avanzare nel terreno o utilizzare percorsi che è loro proibito utilizzare nel normale movimento.
- Il giocatore delle Potenze Centrali può ricevere rifornimento attraverso il gruppo Alleato che ha costretto a ritirarsi, se quel gruppo è OOS.
- Lo spazio che contiene il gruppo Alleato rimane sotto il controllo Alleato finché vi sono unità Alleate.

12.10 Combattimento nelle Regioni

(12.10.1) Attivare le Unità in una Regione per il Combattimento: Una Regione non viene Attivata per il Combattimento – le unità attaccanti in quella Regione devono prima essere raggruppate in gruppi che vengono poi Attivati gruppo per gruppo, come se ogni gruppo fosse uno spazio. Il giocatore non è obbligato ad Attivare tutte le sue unità in una Regione, ma può scegliere di Attivarne poche o quante desidera, fintanto che può pagare il costo OPS (vedi anche 7.2.6).



ESEMPIO: In Galizia ci sono 3 unità GE e 3 unità AH. Se il giocatore delle CP desidera Attivarle tutte per un combattimento combinato a due gruppi contro Belgrado, deve usare almeno 3 OPS, perché almeno uno dei gruppi deve essere di nazionalità mista per cooperare durante l'attacco (12.1.1). In alternativa, il giocatore può Attivare solo un gruppo contenente 3 unità GE per 1 OPS, ignorando le unità AH. Potrebbe anche Attivare le unità AH per il combattimento per una OPS addizionale, ma non potrebbero attaccare gli stessi difensori delle unità GE (poiché nessuno dei due gruppi include unità di entrambe le nazioni). Naturalmente, un gruppo di unità GE potrebbe essere attivato in un Round di Azione, e poi un gruppo di unità AH potrebbe essere Attivato nel Round di Azione successivo (in altre parole, il giocatore è libero di Attivare quante unità nella regione desidera, anche solo 1 unità GE.)

(12.10.2) Attacco Entro ed In o Fuori dalle Regioni: Il Combattimento può avvenire tra unità amiche e nemiche entro una Regione contesa. Gli Attacchi possono anche essere effettuati da una Regione ad una Regione o spazio adiacente, o da uno spazio ad una Regione adiacente (tuttavia, vedere le restrizioni sotto). Un attacco in una Regione può combinarsi con un attacco da parte di unità amiche già all'interno della Regione, osservando le normali regole per il combattimento multinazionale (12.1.4). Più di un gruppo di attaccanti in una Regione può attaccare all'interno o all'esterno di quella Regione (anche in combinazione contro lo stesso bersaglio). Un attacco multi-gruppo in una Regione non può essere effettuato attraverso più di un Percorso Transregionale. Le comunicazioni dell'epoca non consentivano questo tipo di assalto coordinato.

(12.10.3) Difendere in una Regione: Quando difende in una Regione, il difensore può difendere solo con un gruppo di unità – deve scegliere tre unità (e una Yilidrim, se presente) per agire come difensori in questo combattimento (assumendo ha più di tre unità nella Regione). Questo è il gruppo di difesa. Il difensore può scegliere se un HQ prende parte al combattimento, se presente. Le altre unità del difensore nella Regione (eccedenti tre) non partecipano a questo combattimento e non possono essere utilizzate per assorbire le perdite in combattimento, anche se l'attacco causa più danni di quelli che il gruppo in difesa può assorbire.

(12.10.4) Regioni e Terreno: Se una Regione contiene terreno, si applicano i normali effetti del terreno durante il combattimento. Tuttavia, non può mai esserci una Trincea in una Regione.

(12.10.5) Regioni e Ritirata: Se il gruppo difendente in una Regione perde il combattimento, non si ritira mai. In effetti, si sta ritirando all'interno della Regione. Di conseguenza, l'Arretramento Turco (12.8) non può essere usato nelle Regioni.

(12.10.6) Regioni e Avanzata: Se l'attaccante vince il combattimento, tutte le unità attaccanti a piena forza fuori dalla Regione possono avanzare nella Regione (ma non oltre).

(12.10.7) Controllo delle Regioni dopo il Combattimento: Distruggere il gruppo difendente in una Regione *non* fa sì che il controllo della Regione passi automaticamente all'attaccante, a meno che alla fine del combattimento (inclusa qualsiasi Avanzata Dopo il

Combattimento) ci sia almeno una unità attaccante nella Regione e nessuna unità nemica (incluse le unità nemiche non coinvolte nel combattimento).

13.0 Invasioni Anfibie

13.1 Invasioni Anfibie in Generale

(13.1.1) Prerequisiti dell'Invasione: Le Invasioni Anfibie richiedono il gioco di una carta Evento Invasione. L'evento *Churchill Prevale* è un prerequisito per tutte le invasioni anfibie con l'eccezione dell'invasione *Progetto Alessandria* (a causa della sua piccola scala), ma il *Colpo di Stato Egiziano* è un prerequisito per quell'invasione.

(13.1.2) Locazione dell'Invasione: Il nome della carta Invasione non significa che il giocatore AP deve usare la carta nella locazione storica – può piazzare le unità in qualsiasi Base su Isola o Testa di Ponte controllata dall'AP, come indicato sulla carta.

(13.1.3) Restrizioni all'Invasione:

- UNA PER TURNO: Il Giocatore AP non può giocare più di un evento Invasione per turno non Invernale.
- INVERNO: Durante l'Inverno, le carte Invasione non possono essere giocate (a meno che non siano giocate come Rinforzi BR), non possono essere piazzati segnalini Testa di Ponte, e non possono essere effettuati Arretramenti volontari.

Eccezione: La Divisione RU del Mar Nero può organizzare un assalto anfibio durante l'Inverno (13.3.4). Le Teste di Ponte esistenti possono essere Attivate per il movimento o il combattimento durante l'inverno.



(13.1.4) Segnalini di Testa di Ponte: Il limite dei segnalini di Testa di Ponte è assoluto. Una volta rimosso dalla mappa, un segnalino Testa di Ponte viene rimosso dal gioco. Non dovrebbero essere creati ulteriori segnalini di Testa di Ponte. Il giocatore AP può rimuovere un segnalino Testa di Ponte vuoto nel suo turno senza penalità e senza alcun costo, purché ciò non implichi il ritiro di unità in una Base su Isola e non metta nessuna unità AP fuori rifornimento.

13.2 Procedura di Invasione Anfibia

(13.2.1) Concentrazione delle Forze: Con l'eccezione del *Progetto Alessandria* e dell'*Invasione di Kitchener*, la carta Invasione indica la formazione iniziale delle forze di invasione. L'invasione vera e propria inizia in un Round di Azione successivo a scelta del Giocatore AP.

(13.2.2) Sequenza della Concentrazione delle Forze: Seguite questi passi dopo aver giocato un evento Invasione:

FASE 1: I segnalini di Testa di Ponte elencati su una carta Invasione sono posti nella Casella della Riserva o sulla mappa, come indicato.

FASE 2: Le nuove unità o le unità messe in SR come risultato della carta Invasione vengono piazzate su qualsiasi Base su Isola controllata dalle AP (Lemnos, Cipro o Bahrein), direttamente su un segnalino Testa di Ponte, o nella Casella della Riserva (o Casella delle Risorse di Corpo), come indicato. Ricordate: i limiti al raggruppamento non si applicano su una Base su Isola.

(13.2.3) Procedura di Invasione: In qualsiasi Round di Azione dopo la Concentrazione delle Forze il giocatore AP può iniziare l'invasione. Un segnalino di Testa di Ponte deve trovarsi nella Casella della Riserva. Più di un'invasione può iniziare nello stesso Round di Azione, fintanto che ci sono sufficienti segnalini di Testa di Ponte inutilizzati nella Casella della Riserva. Seguire questa procedura per ciascuna Testa di Ponte:

FASE 1: Piazzate il segnalino Testa di Ponte sullo spazio Testa di Ponte a vostra scelta.

FASE 2: Attivate un gruppo di unità per il movimento sulla Base su Isola collegata a quella Testa di Ponte. Il gruppo potrebbe dividersi tra le Teste di Ponte, oppure una parte di esso potrebbe spostarsi altrove. Tutto ciò che serve per creare la Testa di Ponte è che almeno una SCU si sposti su di essa.

FASE 3: Avanzate quel gruppo di unità sul segnalino vuoto di Testa di Ponte. Questo è lo sbarco iniziale sulla spiaggia, e le unità non possono muovere oltre in questo Round di Azione.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Le spie ottomane erano a conoscenza delle truppe AP che si radunavano per le invasioni in siti come Lemno. Una volta iniziata l'invasione, le unità alleate tendevano a fermarsi a terra, anche se non c'era una reale opposizione, dando alle truppe ottomane il tempo di rispondere.

(13.2.4) Attivazione dei Gruppi per le Invasioni: Le unità su Basi su Isola devono organizzarsi in gruppi e poi essere Attivate per gruppi per il Movimento, con il costo OPS per ogni gruppo calcolato considerando solo le unità in quel gruppo. Questo è lo stesso processo utilizzato per attivare le unità nelle Regioni.

ESEMPIO: Vi sono unità FR e BR su Lemnos, ma il giocatore AP attiva solo un gruppo di unità BR per 1 OPS, la presenza di unità FR non ha effetto sul costo di attivazione. Potrebbe anche Attivare un gruppo di unità FR per un'altra OPS. Se per scopi di combattimento futuro, organizzasse due gruppi misti di unità FR e BR, ogni gruppo costerebbe 2 OPS per l'attivazione, secondo le normali regole che governano i gruppi di nazionalità mista.

(13.2.5) Dopo l'Invasione: Nei Round di Azione successivi, quando un segnalino di Testa di Ponte è già nello spazio Testa di Ponte, possono accadere due cose:

- Le unità nella Testa di Ponte possono Attivarsi per il Movimento o il combattimento, secondo le normali regole. Possono quindi spostarsi verso l'interno (se incontrastate) o attaccare.
- Le unità sulla Base su Isola adiacente possono 1) rinforzare le unità sullo spazio Testa di Ponte (entro i limiti del raggruppamento) o 2) muovere attraverso lo spazio Testa di Ponte, trattandolo come uno spazio normale (9.5).

(13.2.6) Invasioni e Raggruppamento: I limiti al raggruppamento non si applicano alle Basi su Isola ma si applicano agli spazi Testa di Ponte.

(13.2.7) Invasioni e SR: Le Teste di Ponte sono porti. Solo le SCU in un porto possono fare SR via mare. Le LCU non possono mai farlo.

13.3 Regole Speciali sulle Invasioni Anfibia

(13.3.1) Politica Siriana: A causa della rivalità franco-britannica e dell'opposizione degli arabi, c'è una penalità di +1 VP e +1 Punti Jihad la prima volta che un segnalino di Testa di Ponte viene posto adiacente alla Siria. Qualsiasi successiva invasione della Siria non comporta questa sanzione. Da notare che questo non si applica ad un'invasione da Cipro ad Adana (che non è in Siria).

(13.3.2) Sottomarini Tedeschi nel Mediterraneo: Questa carta proibisce di inviare rinforzi Alleati nel Mediterraneo orientale o nel Mar Egeo nel turno in cui viene giocata. Ciò include le carte che aggiungono truppe ma non dicono specificamente "rinforzi" (ad esempio, *Solidarietà Alleata*, *Murray Prende il Comando*, *Il Ritorno dei Serbi*). Include anche le carte Invasione giocate come carte Rinforzi BR. Tuttavia, alle carte Invasione giocate come invasioni non viene impedito di sbarcare nel Mediterraneo orientale o nel Mar Egeo da parte dei *Sottomarini Tedeschi nel Mediterraneo*, e qualsiasi SR associata è ancora consentita.

(13.3.3) Guerra Sottomarina Illimitata: Questo evento rende gli eventi di Invasione AP (incluso il Progetto Alexandria) non giocabili come invasioni (possono ancora essere giocati per rinforzi) e i segnalini di Testa di Ponte nella Casella della Riserva vengono rimossi dal gioco).



(13.3.4) Invasione Anfibia Russa: Una volta per partita, la Divisione RU del Mar Nero può organizzare un'invasione anfibia.

Questa unità deve Attivarsi per il combattimento in qualsiasi porto del Mar Nero e può poi muoversi per occupare qualsiasi porto libero del Mar Nero controllato dal nemico, incluso il Forte sul Bosforo o a Trabzon, uno dei quali viene poi assediato da questa sola unità, quale eccezione alle normali regole d'assedio (grazie all'assistenza della Flotta russa del Mar Nero). Questo assalto anfibia può avvenire durante l'inverno. L'invasione russa ha le seguenti regole speciali:

- Dopo che la Divisione del Mar Nero ha effettuato la sua invasione, girate il segnalino di Assalto Anfibia RU per indicare che questa abilità speciale non può essere usata nuovamente.
- Se assedia uno dei Forti, tirate per i risultati dell'assedio come al solito (15.3.1), trattando la Divisione del Mar Nero come se fosse 3 SCU (in termini di mantenimento dell'assedio).
- Mentre il Forte è assediato, può essere trattato come un porto AP amico, consentendo ad altre unità RU di fare SR verso o da esso (incluso il riposizionamento della Divisione del Mar Nero). Il giocatore CP non riceve alcun beneficio per tale SR.
- Se costretta a ritirarsi da o attraverso un porto, la Divisione del Mar Nero può sempre ritirarsi via mare in qualsiasi porto controllato dall'AP su quello stesso mare.

NOTA DI PROGETTAZIONE: *I turchi temevano fortemente uno sbarco russo sul Bosforo, ma lo sbarco vero e proprio fu effettuato dietro le linee turche vicino a Rize, tagliando la ritirata dei turchi e aprendo la strada per Trabzon. La flotta russa del Mar Nero non fu mai più disposta a collaborare così pienamente con l'esercito russo.*

13.4 Evacuazioni

(13.4.1) Evacuazioni in Generale: Le unità AP sulla costa o su uno spazio Testa di Ponte possono tornare ad una Base su Isola solo in tre casi:

- Arretramento volontario sotto fuoco (13.4.2).
- un Arretramento volontario sicuro (13.4.3).
- in una ritirata dopo il combattimento (12.7.1, 12.7.2).

NOTA DELL'AUTORE: *le invasioni erano in gran parte affari a senso unico, e gli arretramenti dalle teste di ponte quando erano sotto il fuoco nemico erano piuttosto difficili - l'obiettivo era farsi strada verso l'entroterra e ottenere il controllo di un porto. Insomma, non si poteva tornare indietro senza perdere prestigio e materiali.*

(13.4.2) Arretramento Volontario Sotto il Fuoco: Il giocatore AP può dichiarare il fallimento di un'invasione. Attiva per il Movimento tutte le unità rimanenti che ricevono rifornimenti da una specifica Testa di Ponte e adiacenti ad unità nemiche, e muove le sue unità alla Base su Isola dove devono cessare il Movimento. Il giocatore poi rimuove il segnalino Testa di Ponte. All'Evacuazione Sotto il Fuoco vengono applicate le seguenti penalità:

- Il Livello della Jihad aumenta di +1 se la Testa di Ponte non era nei Balcani. Questa penalità +1 alla Jihad si applica anche se il giocatore AP fa SR via mare con l'ultima unità AP che riceve rifornimenti esclusivamente attraverso un porto nell'Impero Ottomano, inclusa una Testa di Ponte.
- Qualsiasi LCU ritirata sotto il fuoco è permanentemente eliminata e deve immediatamente disorganizzarsi – dividersi in SCU. Una LCU a piena forza viene sostituita da 3 SCU, ed una LCU ridotta viene sostituita da 2 SCU. **Nota:** *Le regole opzionali in 25.2 spiegano come scomporre una LCU e dovrebbero essere usate nel caso di un Arretramento.*
- Tutte le unità arretrate a piena forza (incluse le SCU usate per abbattere qualsiasi LCU) sono immediatamente ridotte. Eventuali SCU già ridotte non perdono un livello di forza aggiuntivo.
- MATERIALE CATTURATO: Sulle Teste di Ponte Non Balcaniche, per ogni LCU (o tre SCU) ritirata, aggiungete 1 RP TU Bonus alla Tabella Generale senza modificare il segnalino RP TU Massimo (a causa dei rifornimenti abbandonati).

NOTA DELL'AUTORE: *le unità alleate a Gallipoli si ritirarono sotto il fuoco nel dicembre 1915 prima dell'inizio dell'inverno. Tre Corpi furono ritirati senza perdite di vite umane, nonostante le stime di perdite del 50%. L'Arretramento costò prestigio agli Alleati, ridusse l'efficacia in combattimento delle unità ritirate e incoraggiò la Jihad. I turchi trovarono mesi di rifornimenti lasciati indietro.*

(13.4.3) Arretramento Volontario Sicuro: Le unità AP che ricevono rifornimenti esclusivamente attraverso una Testa di Ponte e non adiacenti ad unità nemiche possono attivarsi per il movimento e tornare alla Base su Isola, fermandosi quando raggiungono la Base su Isola. In questo caso, le LCU non vengono disorganizzate nelle SCU che le compongono, e le unità non vengono ridotte. Tuttavia, se l'ultima unità che riceve rifornimento attraverso una Testa di Ponte non balcanica se ne va, allora +1 Jihad.

NOTA DI GIOCO: *Ci sono solo due Teste di Ponte nei Balcani: Atene e Salonicco. Tutte le altre sono non sono balcaniche.*

13.5 Occupazione Nemica di una Testa di Ponte Vuota

(13.5.1) Tramite Movimento: Se un'unità CP muove su un segnalino di Testa di Ponte vuoto durante il Movimento, la Testa di Ponte viene distrutta. Se la Testa di Ponte si trovava in qualsiasi luogo diverso dai Balcani il livello della Jihad aumenta di +1. L'unità CP ritorna immediatamente (senza MP) nello spazio adiacente da cui ha mosso, terminando così il suo movimento o Avanzata Dopo il Combattimento. Se un'unità delle CP non avanza sul segnalino di Testa di Ponte, la Testa di Ponte rimane in gioco.

(13.5.2) Tramite Avanzata Dopo il Combattimento: Stessa procedura del paragrafo Movimento sopra eccetto che il Livello della Jihad viene aumentato di +2 per una Testa di Ponte non Balcanica. Inoltre, per ogni LCU e per ogni 3 SCU AP che sono state distrutte o ritirate durante questo combattimento, se la Testa di Ponte era fuori dai Balcani aggiungere un RP TU bonus alla Tabella Generale senza modificare il segnalino RP TU massimo (a causa dell'uso turco di materiale AP abbandonato).

(13.5.3) Unità CP non Consentite: In tutti i casi l'unità CP ritorna nello spazio da cui è entrata nella Testa di Ponte. Le unità CP non possono mai muovere sulle Basi su Isole.

14.0 Rifornimento e Attrito

14.1 Regole Generali

(14.1.1) In Generale: Le unità devono essere in rifornimento per eseguire la maggior parte delle azioni. Le unità Fuori Rifornimento (OOS) subiscono molte penalità (14.3). Ai fini della risoluzione del combattimento, lo stato di rifornimento delle unità in difesa viene controllato nel momento del combattimento (avanzate o ritirate causate da combattimenti precedenti nel Round di Azione potrebbero tagliare il rifornimento delle unità, impedendo il gioco delle CC).

(14.1.2) Tracciare il Rifornimento: Per essere in rifornimento, le unità devono tracciare il rifornimento ad una Fonte di Rifornimento amica controllata appropriata alla nazione di quell'unità. Una linea di rifornimento può avere qualsiasi lunghezza. Normalmente una linea di rifornimento viene tracciata solo attraverso spazi sotto il Pieno Controllo del giocatore (Nota 3.1.2). Tuttavia, una linea di rifornimento può anche essere tracciata attraverso spazi sotto il controllo parziale di qualsiasi giocatore (10.2) – questo è l'unico momento in cui un giocatore può tracciare il rifornimento attraverso unità nemiche. Un giocatore può anche tracciare il rifornimento attraverso un forte nemico che è assediato (poiché le sue unità sono in quello spazio [Nota 15.2.5]).

(14.1.3) Limitazioni al Tracciamento del Rifornimento: Le unità non possono mai tracciare il rifornimento attraverso i seguenti spazi:

- uno spazio sotto il Pieno Controllo del nemico,
- uno spazio neutrale (ad eccezione delle unità Alleate che tracciano il rifornimento attraverso la Grecia neutrale),
- attraverso (o verso) uno spazio che contiene un Forte amico assediato (poiché quello spazio contiene Unità Combattenti regolari nemiche).

(14.1.4) Tracciare il Rifornimento Attraverso i Porti: Le unità possono tracciare il rifornimento ad un porto amico controllato e poi ad una Fonte di Rifornimento amica, anche attraverso una catena di porti amici controllati. Le seguenti regole si applicano alla Tracciatura del Rifornimento e ai Porti:

- Le unità AP in una Regione contesa controllata dalle CP possono utilizzare un porto in quella Regione per tracciare il rifornimento. Ciò è dovuto all'influenza della Royal Navy.
- Il giocatore delle CP non può mai usare i porti per tracciare il rifornimento via mare dopo che è stato giocato l'evento Blocco della Royal Navy, eccetto nel Mar Nero e nel Mar Caspio.
- Il giocatore AP può usare Costantinopoli per tracciare il rifornimento via mare solo se controlla lo spazio dei Forti del Bosforo (se traccia il rifornimento alla Russia) o tutti gli Stretti/Traghetti (se traccia a Fonti di Rifornimento AP non russe).

(14.1.5) Forti e Rifornimenti: I Forti non necessitano di rifornimento e non vengono danneggiati dal fatto di essere OOS. Gli spazi che contengono Forti rimangono sotto controllo amico (a meno che il Forte non sia assediato), anche se quello spazio sarebbe altrimenti OOS. Le unità all'interno di tali spazi ricevono comunque rifornimento normale o subiranno le penalità OOS.

(14.1.6) Fonti di Rifornimento Isolate: Le Fonti di Rifornimento tagliate fuori dal resto del paese funzionano ancora pienamente come Fonti di Rifornimento. *ESEMPIO: Un'invasione AP riuscita ad Adana potrebbe tagliare fuori Damasco da Costantinopoli, ma Damasco sarebbe comunque una valida Fonte di Rifornimento.*

(14.1.7) Rifornimento Disorganizzato: Le unità Irregolari, Tribù e segnalini di Rivolta non rendono un'unità nemica OOS, ma Disorganizzano lo spazio in cui si trovano (10.3). Questo fa sì che le unità nemiche subiscano un Rifornimento Disorganizzato (10.4).

(14.1.8) Tracciare il Rifornimento e Regioni: Il rifornimento può essere tracciato attraverso Regioni amiche controllate fino ad una Fonte di Rifornimento amica, anche se la Regione è contesa (10.1.5). Le unità possono tracciare il rifornimento fuori da una Regione contesa controllata dal nemico, ma non attraverso tale Regione. Ciò include la capacità delle unità AP di tracciare il rifornimento utilizzando un porto in una Regione contesa controllata dal nemico.

(14.1.9) Rifornimento Limitato: Le unità che possono tracciare il rifornimento solo ad una Fonte di Rifornimento Limitata (14.2.1) sono in Rifornimento Limitato e possono Attivarsi per il Movimento, ma non possono fare SR, Attivarsi per il combattimento, organizzarsi in LCU, o ricevere RP.

14.2 Fonti di Rifornimento

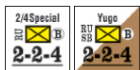
(14.2.1) Fonti di Rifornimento delle Potenze Centrali: Le Fonti di Rifornimento per le unità delle CP sono Galizia, Sofia (quando alleate delle CP), Costantinopoli, Kayseri, Erzincan, Damasco e Baghdad. Questi sono contrassegnati sulla mappa con un simbolo di rifornimento nero.

FONTI DI RIFORNIMENTO LIMITATE: L'Afghanistan neutrale, l'Asia Centrale alleata delle CP, Medina, Mecca e Maan funzionano come Fonti di Rifornamento Limitate – il che significa che le unità delle CP che tracciano il rifornimento solo a quello spazio non sono eliminate perché OOS. Le unità che tracciano solo una Fonte di Rifornamento Limitata sono in Rifornamento Limitato. Le unità non possono essere costruite su Fonti di Rifornamento Limitate.

Se l'Afghanistan è un alleato delle CP ed è controllato dalle CP, opera come una Fonte di Rifornamento completa delle CP con doppia nazionalità Turca/Afghana. Tuttavia, solo le unità CP afgane possono essere poste o costruite lì. In aggiunta alle restrizioni di cui sopra, le unità CP che tracciano il rifornimento esclusivamente ad una Fonte di Rifornamento al di fuori delle loro nazioni di origine sono in Rifornamento Limitato. Questi includono:

- Le unità GE e AH tracciano il rifornimento esclusivamente a Sofia o alla Turchia;
- Le unità TU che tracciano il rifornimento esclusivamente a Sofia o Galizia;
- Le unità BU che tracciano il rifornimento a qualsiasi Fonte di Rifornamento diversa da Sofia.

(14.2.2) Fonti di Rifornamento Russe: Le Fonti di rifornimento RU sono Odessa, Tiflis, Asia Centrale e Petrovsk. Le Fonti di Rifornamento RU sono indicate in rosso sulla mappa. Se indicato con un segnalino VP RU, Trabzon è anche una Fonte di Rifornamento RU. Le unità RU, SB e RO possono tracciare il rifornimento via mare attraverso il Mar Nero. Le unità RU che tracciano il rifornimento esclusivamente alle Fonti di Rifornamento BR sono in Rifornamento Limitato.



Eccezione: Due unità RU possono usare Fonti di Rifornamento Alleate non russe: la Divisione Speciale 2/4 e la Divisione Jugoslava. Entrambi combatterono in Grecia e furono riforniti dalla Royal Navy britannica.

(14.2.3) Fonti di Rifornamento Britanniche: Le Fonti di rifornimento BR sono il Sudan/Darfur, l'India e le Basi insulari controllate dall'AP. Le unità FR, IT, IN e ANZ usano Fonti di Rifornamento BR. Le unità BR/FR/IT/IN/ANZ che tracciano il rifornimento esclusivamente a Fonti di Rifornamento RU sono in Rifornamento Limitato.

(14.2.4) Fonti di Rifornamento Serbe: Le unità SB sono sempre in rifornimento ovunque in Serbia prima del collasso serbo. Possono anche tracciare il rifornimento a qualsiasi Fonte di Rifornamento BR o RU amica controllata, anche via mare.

(14.2.5) Fonti di Rifornamento Rumene: Le unità RO tracciano il rifornimento via terra o attraverso un porto a qualsiasi Fonte di rifornimento RU.

(14.2.6) Fonti di Rifornamento Greche: Le unità GR sono sempre in rifornimento ovunque in Grecia. Possono anche tracciare il rifornimento a qualsiasi Fonte di Rifornamento amica controllata, inclusa (se un alleato AP) attraverso Atene controllata da AP.

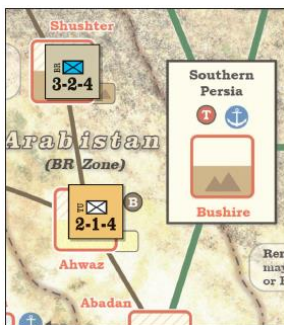
(14.2.7) Fonti di Rifornamento AP Arabe: L'Armata Araba del Nord può tracciare il rifornimento a qualsiasi Fonte di Rifornamento BR controllata. Questa unità può anche considerare l'Hejaz come una Fonte di Rifornamento completa, anche se controllata dalle CP.

(14.2.8) Fonti di Rifornamento Persiane: Le unità PE sono in rifornimento ovunque in Persia, inclusi Azerbaigian e Arabistan.

(14.2.9) Spazi e OOS: Gli spazi (non le unità) possono tracciare il rifornimento a qualsiasi Fonte di Rifornamento amica controllata dal giocatore quando controlla lo stato OOS durante la Fase di Attrito. **Esempio:** gli spazi russi possono tracciare il rifornimento ad una Fonte di Rifornamento BR.

(14.2.10) Tribù e Rifornamento: Le tribù sono sempre in rifornimento se entro il loro Raggio di Movimento (17.1.4).

(14.2.11) Unità irregolari e Rifornamento: vedere 17.2.2.



ESEMPIO: Un'unità BR a Shushter, se tagliata fuori da un'unità combattente regolare TU ad Ahwaz, non potrebbe tracciare il rifornimento attraverso spazi non controllati nella Persia Neutrale e verrebbe distrutta durante la Fase di Attrito. Inoltre, Shushter diventerebbe uno spazio controllato dalle CP, poiché non sarebbe in grado di tracciare il rifornimento ad alcuna Fonte di Rifornamento AP.

14.3 Effetti per Essere Fuori Rifornamento (OOS)

Per le regole OOS opzionali, vedere 25.1.

(14.3.1) Limitazioni sulle Unità OOS: Le unità OOS non possono:

- Essere attivate per il movimento o il combattimento.
- Fare SR.
- Costruire Trincee (ma ricevono i benefici delle trincee esistenti).
- Ricevere il beneficio di qualsiasi CC (Carta Combattimento).
- Ricevere RP (inclusi RP bonus).

Queste restrizioni non si applicano alle unità in Rifornamento Disorganizzato (non sono OOS).

(14.3.2) Rifornamento e Fase di Attrito: Qualsiasi unità (LCU o SCU) che è OOS durante la Fase di Attrito è permanentemente eliminata. Le unità OOS di entrambi i giocatori vengono rimosse simultaneamente. Pertanto, l'eliminazione di un'unità nemica OOS non può aprire una linea di rifornimento a qualsiasi unità OOS amica.

(14.3.3) Controllo e Fase di Attrito: Durante la Fase di Attrito, qualsiasi spazio amico controllato che non contiene un Forte amico non distrutto, e che se un'Unità Combattente amica (cioè un'unità regolare non speciale di quella parte che è attualmente disponibile) verrebbe eliminato perché OOS, diventa controllato dal nemico (inclusi gli spazi VP). Gli spazi vengono controllati simultaneamente per l'attrito. Gli spazi neutrali non vengono mai convertiti a causa dell'Attrito. Gli spazi diventano controllati dal nemico durante la Fase di Attrito a causa della mancanza di rifornimento amico, non per la presenza di rifornimento nemico. Uno spazio OOS amico non ha bisogno di tracciare verso Fonti di Rifornimento nemiche per cambiare controllo. Nota 10.4.2 e 18.3.2.

(14.3.4) Effetti del Combattimento su Difensori OOS: Un'unità viene permanentemente eliminata (non può essere ricostruita) quando viene distrutta mentre è Fuori Rifornimento durante il combattimento. Nel caso di una LCU eliminata, una SCU sostitutiva non viene eliminata né posta sulla mappa (12.6.6). Quando sono OOS, le unità devono comunque ritirarsi come richiesto dalle normali regole di combattimento.

15.0 Forti e Trincee

15.1 Forti

(15.1.1) Forti e Movimento: Le unità non possono entrare in uno spazio contenente un Forte nemico non assediato durante il Movimento o il combattimento a meno che non possano assediare il Forte. Le unità che entrano in uno spazio contenente un Forte nemico non assediato non possono muovere o avanzare ulteriormente in quel Round di Azione.

(15.1.2) Attaccare un Forte: I Forti non devono essere assediati per essere eliminati. I Forti non assediati possono essere attaccati da uno spazio adiacente e vengono distrutti se il Numero di Perdite dell'attaccante è pari o superiore alla forza del Forte. Un Forte assediato può essere attaccato solo dalle unità nel suo spazio.

(15.1.3) Fattore di Combattimento dei Forti: I Forti aggiungono il loro Fattore di Combattimento (CF) alla forza di combattimento delle unità amiche che difendono nel loro spazio, ma i Forti non partecipano mai agli attacchi.

(15.1.4) Forti e Attacchi di Fianco: Si può effettuare un Attacco di Fianco contro uno spazio che ha un Forte nemico e unità nemiche non trincerate. Le unità amiche nello spazio di un Forte beneficiano di una Trincea in quello spazio (e includono il CF del Forte quando difendono). Un Forte senza unità amiche nel suo spazio non può essere bersaglio di un Attacco di Fianco.

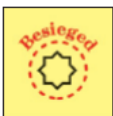
(15.1.5) Forti e Numeri di Perdita: I Numeri di Perdita vengono applicati ai Forti in difesa se (1) non ci sono Unità Combattenti in difesa nello spazio o (2) rimangono Numeri di Perdita sufficienti per eguagliare o superare la forza del Forte dopo che tutte le unità difendenti hanno state eliminate (incluse eventuali SCU che hanno sostituito le LCU eliminate). I Forti in difesa non sono influenzati dai Numeri di Perdita non soddisfatti se qualsiasi Unità Combattente in difesa sopravvive al combattimento (anche se si è ritirata dallo spazio del Forte).

(15.1.6) Distruzione del Forte: I Forti in difesa non sono influenzati dal combattimento a meno che il danno non sia pari o superiore alla forza del Forte, nel qual caso il Forte viene Distrutto. I forti non vengono mai ridotti e non subiscono mai danni parziali.

(15.1.7) Forti e Riparazioni: I Forti non possono essere riparati. Una volta distrutti, rimangono tali per il resto della partita.

(15.1.8) Forti e Controllo: Uno spazio non può essere controllato dal nemico (e i suoi VP o punti Jihad non possono essere rivendicati) fintanto che un Forte amico non distrutto è nello spazio, anche se il Forte è assediato. Il giocatore assediante può, tuttavia, tracciare il rifornimento attraverso lo spazio del Forte.

15.2 Assediare i Forti



(15.2.1) Come Assediare: Per assediare un Forte nemico, almeno una LCU o un numero di SCU (regolari e/o Irregolari, ma non Tribù) pari alla forza del Forte, devono entrare nello spazio del Forte tramite Movimento o Avanzate dopo il combattimento durante un singolo Round di Azione. Non importa se la LCU o le SCU sono a piena forza o ridotte. Se muovono, le unità assediante devono terminare il loro Movimento nello spazio del Forte, ma le unità in eccesso non

necessarie per assediare il Forte possono continuare il Movimento attraverso quello spazio. Piazzate un segnalino di Forte assediato nello spazio.

ESEMPIO: Per assediare Erzurum (un Forte a forza 3), sono necessarie una LCU RU o tre SCU RU.

ECCEZIONE: Quando effettua un assalto anfibio e mentre sta assediando un forte in cui è sbarcata durante un assalto anfibio, la Divisione RU del Mar Nero conta come 3 SCU (13.3.4).

(15.2.2) Benefici dello Stato Assediato: Finché un Forte nemico rimane assediato, le unità dell'assediante possono ignorare il Forte per tutti gli scopi, incluso il tracciamento del rifornimento. Tuttavia, il giocatore assediante non ottiene il Pieno Controllo sullo spazio di un Forte assediato (15.1.8).

(15.2.3) Unità Assediante che Attaccano Spazi Adiacenti: Un giocatore può Attivare unità in uno spazio di Forte nemico assediato per il combattimento. Tuttavia, solo le unità superiori a quelle richieste per assediare il Forte possono attaccare gli spazi adiacenti. Tutte le unità nello spazio del Forte assediato possono attaccare il Forte stesso (incluse qualsiasi Unità Irregolari o Tribù che non fanno parte della forza assediante).

(15.2.4) Spostare le Unità Fuori dai Forti Assediati: Un giocatore non può muovere unità fuori da un Forte nemico assediato se ciò significa che, entro la fine del Round di Azione, le unità amiche rimarranno nello spazio del Forte ma non saranno in grado di assediare il forte.

(15.2.5) Sotto il Minimo: Se le unità che assediano un Forte sono ridotte al di sotto del minimo richiesto per assediare il Forte, quelle unità non devono ritirarsi ma il Forte non è più assediato. Non è necessario spostare queste unità lontano: possono rimanere nello spazio del Forte. Tuttavia, non si effettua alcun tiro di dado per la resa durante la Fase di Assedio e il Rifornimento non può essere

tracciato attraverso lo spazio del Forte. Le unità nello spazio possono ancora tracciare il rifornimento fuori da esso. Se ulteriori unità amiche entrano nello spazio, il Forte deve essere nuovamente assediato entro la fine del Round di Azione altrimenti il movimento non è legale.

15.3 Risoluzione dell'Assedio Contro i Forti



(15.3.1) Controllo della Resa: Ogni turno durante la Fase di Assedio, controllate se qualsiasi Forte assediato si arrende. Si lancia un dado per ogni Forte assediato. Se il numero ottenuto è maggiore della forza del Forte assediato (Fattore di Perdite), il Forte viene eliminato. Contrassegnate il Forte con un segnalino Distrutto e trasferite il controllo dello spazio al giocatore vittorioso. Se il tiro di dado è pari o inferiore alla forza del Forte, non vi è alcun effetto.

(15.3.2) Assedi e Controlli per il Maltempo: Le unità possono assediare i Forti ed effettuare la Risoluzione dell'Assedio senza effettuare un controllo per il Maltempo (cioè, una Risoluzione dell'Assedio non è un combattimento).

15.4 Trincee



(15.4.1) Chi Può Costruire Trincee: Le Unità Combattenti Regolari di qualsiasi nazionalità in uno spazio libero o di foresta (ma non in una Regione) che è Attivato per il Movimento possono tentare di costruire una Trincea invece di muovere. Non importa se le unità che costruiscono le trincee sono a piena forza o ridotte. Le SCU (con o senza LCU) possono costruire Trincee. In uno spazio Attivato per il Movimento, alcune unità possono costruire una Trincea mentre altre unità nello spazio si allontanano. Solo le unità combattenti regolari che non muovono contano per la costruzione di una Trincea. Si può effettuare un solo tentativo di costruzione di una Trincea per spazio in un Round di Azione, indipendentemente dal numero di unità presenti.

NOTA DELL'AUTORE: *Consentire alle SCU di costruire trincee rappresenta un cambiamento significativo rispetto alle regole originali di Paths of Glory [Orizzonti di Gloria].*

(15.4.2) Procedura di Costruzione della Trincea: Per determinare se viene costruita una Trincea, si lancia un dado:

- Se vi è una LCU nello spazio, la Trincea viene costruita con un tiro di dado di 1–3. Con un risultato di 4–6 il tentativo fallisce. Avere più di una LCU nello spazio non aumenta le probabilità di costruire la Trincea.
- Se nello spazio ci sono solo SCU, un tiro di dado pari o inferiore al numero di SCU regolari da combattimento indica che la Trincea è stata costruita. Tuttavia, il tentativo fallisce sempre con un risultato di 4-6. Le unità e le tribù irregolari non contano per gli sforzi di costruzione delle trincee (ma ricevono i benefici di combattimento da una Trincea completata).

ESEMPIO: *Una Div Fant TU, una Div Cav TU, ed una Tribù Curda tentano di costruire una Trincea. Il tentativo avrà successo con un tiro di 1 o 2 (non 3 – la Tribù Curda non è un'Unità di Combattimento regolare, quindi non contribuisce alla costruzione delle trincee).*

(15.4.3) Limitazioni alla Costruzione: Le Trincee non possono essere costruite in Regioni, Basi su Isole o spazi Deserti. Le trincee possono essere costruite solo in Montagne o Paludi se nello spazio è presente un'unità BR, FR, IN, ANZ, GE o AH. **Eccezione:** *le Trincee ricevute come risultato degli eventi delle carte possono essere piazzate su qualsiasi terreno.*

(15.4.4) Completare una Trincea: Quando le unità si trincerano con successo, ponete un segnalino di Trincea di Livello 1 del colore del giocatore in quello spazio. Uno spazio non può mai contenere più di un segnalino di Trincea.



NOTA DI PROGETTAZIONE: *Un giocatore non può mai costruire trincee di Livello 2. La trincea di livello 2 preimpostata a Doiran nello scenario del 1914, è l'unica trincea di livello 2 nel gioco. I vasti sistemi di trincee sul fronte occidentale non esistevano in questo teatro.*

Se i giocatori necessitano di più segnalini di Trincea di quelli presenti nel gioco, possono crearne di più. In alternativa, possono anche rimuovere uno dei loro segnalini di Trincea sulla mappa e metterlo nello spazio appena trincerato se non sono disponibili altri segnalini di Trincee amici.

(15.4.5) Rimozione e Cattura di Trincee: Anche se non sono presenti unità amiche, una Trincea rimane in uno spazio finché un'unità nemica non vi entra. Quando un'unità nemica entra in una Trincea di livello 1, viene rimossa. Quando un nemico entra in una Trincea di Livello 2, sostituirla con un segnalino di Trincea di Livello 1 del colore del nemico. **Eccezione:** *Tradimento a Ft. Rupel permette al CP di catturare intatta la Trincea di Livello 2.* Un'unità nemica può catturare o distruggere una trincea anche se continua a muoversi.

(15.4.6) Trincee Fuori Rifornimento: Se uno spazio con una Trincea di Livello 1 subisce l'attrito Fuori Rifornimento, il segnalino di Trincea viene rimosso. Se uno spazio con un segnalino di Trincea di Livello 2 subisce attrito, il segnalino di Trincea viene sostituito con un segnalino di Trincea nemico di Livello 1. **Eccezione:** *i segnalini di Trincea in uno spazio di Forte intatto non subiscono l'attrito.*

(15.4.7) Trincee e Forti: Le unità che assediano un Forte possono trincerarsi. Un Forte da solo non beneficia mai di una Trincea nel suo spazio. Tuttavia, se unità amiche stanno difendendo nello spazio del Forte, il beneficio della Trincea si applica all'intera forza di combattimento difendente, incluso il Forte.

16.0 Quartieri Generali ed Artiglieria Pesante

16.1 Proprietà

Gli HQ e l'Artiglieria Pesante devono terminare il Movimento raggruppati con un'Unità Combattente amica e possono muovere in uno spazio controllato dal nemico solo se accompagnati da tale unità. Se tutte le unità raggruppate con un HQ o Artiglieria Pesante vengono eliminate, l'HQ o l'Artiglieria Pesante vengono eliminati permanentemente. Non contano ai fini dell'assedio. Possono fare SR (per il costo in SCU). Non contano ai fini dei limiti di raggruppamento. In uno spazio può trovarsi un solo HQ, ma nello stesso spazio possono trovarsi un HQ e l'Artiglieria Pesante.

16.2 Benefici in Combattimento

(16.2.1) DRM degli HQ: Durante il combattimento, se raggruppato con un'unità della sua nazionalità, un HQ dà un DRM pari al numero tra parentesi quadre (ad esempio, l'HQ Yudenich a piena forza dà un DRM +1). Questo DRM si applica sia che le unità stiano attaccando o difendendo. Un HQ può partecipare ad un solo attacco in un Round di Azione, eccetto quando il secondo attacco è il risultato del gioco di una CC o di *Direttiva Occhio di Bue*. Un giocatore può trattenere un HQ da un attacco a cui potrebbe partecipare, ma deve impegnare l'HQ quando difende. Gli HQ non hanno Fattore di Combattimento o Fattore di Perdita e non assorbono mai le perdite in combattimento.

(16.2.2) Bonus o Penalità HQ: Gli HQ impegnati nel combattimento possono ricevere un bonus o penalità per aver vinto o perso. Questo è l'unico modo in cui gli HQ guadagnano/perdono livelli di forza (gli RP non possono mai riparare gli HQ). Alla fine di un combattimento:

- **VINCENTE:** Un HQ vincente dal lato ridotto viene riportato al lato a piena forza (il generale riceve supporto dall'Alto Comando). Un HQ a piena forza non riceve alcun bonus.
- **PERDENTE:** Un HQ che perde perde 1 livello di forza (il generale è disonorato). Se già ridotto viene eliminato definitivamente.
- **PAREGGIO:** Se il combattimento è un pareggio, non ci sono effetti sugli HQ.

16.3 HQ con Abilità Speciali



(16.3.1) Allenby e Maude: Possono contribuire con un DRM quando raggruppati con unità BR, IN e/o ANZ.



(16.3.2) Falkenhayn e Mackensen: le unità CP raggruppate con o adiacenti ad uno di questi HQ si attivano come di una nazionalità. Questi HQ non devono essere raggruppati con un'unità GE per essere utilizzati. Il bonus di attivazione si applica anche quando uno stack è adiacente a Falkenhayn e l'altro(i) adiacente(i) a Mackensen.



(16.3.3) Yudenich: Può (se AP lo desidera) negare uno spazio di ritirata (causata dal combattimento o da un evento) quando raggruppato con un'unità RU. Se viene ridotto e sconfitto nuovamente, viene annullato uno spazio di ritirata prima che l'HQ venga eliminato.



(16.3.4) d'Espèrey: le unità AP raggruppate con o adiacenti a questo HQ si attivano come una nazionalità se l'HQ è raggruppato con un'unità FR.



(16.3.5) Esercito dell'Islam: Quando raggruppato con unità TU/TU-A, se vince un combattimento in uno spazio con un cerchio tribale e/o se Avanza Dopo il Combattimento in tale spazio, +1 RP TU Bonus (fare (non modificare il segnalino RP TU massimo).

16.4 Artiglieria Pesante



Questa unità funziona come HQ in combattimento, ma aggiunge un DRM solo agli attacchi. Si gira dopo il primo utilizzo e viene rimossa definitivamente dopo il secondo utilizzo. **Nota:** Questa unità rappresenta l'artiglieria pesante che le CP prevedevano di trasportare nelle regioni ottomane attraverso le ferrovie serbe/bulgare dopo aver distrutto la Serbia. Si prevedeva che il suo impatto a Gallipoli sarebbe stato così grave che il suo imminente arrivo fu un fattore nella decisione britannica di evacuare. L'artiglieria pesante fu utilizzata anche durante l'invasione della Romania da parte delle CP.

17.0 Tribù, Unità Irregolari e Segnalini Rivolta

17.1 Tribù



(17.1.1) Tabella della Guerra Tribale: Le tribù non eliminate o non sulla mappa sono sempre sulla Tabella della Guerra Tribale. Iniziano il gioco lì.

(17.1.2) Ottenere Tribù: Tutte le Tribù sono controllate dal giocatore delle CP. Per ogni punto in cui aumenta il Livello della Jihad (18.1.1), il giocatore CP deve immediatamente (prima di qualsiasi ulteriore azione da parte di uno qualsiasi dei giocatori) prendere una Tribù dalla Chiave della Guerra Tribale (a sua scelta) e piazzarla sulla mappa (indipendentemente dal fatto che attualmente ha un numero di Tribù sulla mappa maggiore, uguale o inferiore al nuovo Livello Jihad). Lo spazio di posizionamento deve contenere il simbolo della Tribù. Se una Tribù viene posizionata in uno spazio che è stato attivato per il combattimento durante questo impulso ma il combattimento non ha ancora avuto luogo, può prendere parte al combattimento.

(17.1.3) Rimozione di Tribù: Durante il Controllo della Guerra Tribale della Fase di Rivoluzione, aggiungete o sottraete abbastanza Tribù alla o dalla mappa, in modo che il numero di Tribù sulla mappa sia pari al Livello della Jihad.

(17.1.4) Raggio di Movimento della Tribù: Una Tribù può terminare il suo movimento a non più di un movimento completo di distanza da uno spazio con il codice colore di quella Tribù (contando questa distanza come se le unità nemiche non fossero presenti). Pertanto, gli spazi con cerchi colorati indicano il centro dell'attività di una Tribù, ma non sono gli unici spazi in cui una Tribù può muoversi e combattere. (Una Tribù può attaccare uno spazio oltre il suo Raggio di Movimento, ma non può Avanzare in tale spazio.) Le Tribù non possono muovere o attaccare attraverso le linee verdi che collegano l'Asia Centrale, Baku ed Enzeli. Una Tribù è sempre in rifornimento se si trova entro il suo Raggio di Movimento. Se costretta a ritirarsi oltre il suo Raggio di Movimento, la Tribù viene eliminata.

(17.1.5) Rimpiazzare le Tribù: Le Tribù possono essere ricostruite o riparate al costo normale di una SCU usando RP CP. Le Tribù eliminate vengono poste nella Casella delle Unità Eliminate/Rimpiazzabili e ritornano nella Tabella della Guerra Tribale quando ricostruite. Le Tribù non vengono mai eliminate definitivamente. Vedere 22.1.3 per ulteriori dettagli sulla sostituzione delle Tribù.

(17.1.6) Tribù di Cavalleria: Se una Tribù è di cavalleria (Curdi e Bakhtari), può conferire il bonus DRM +1 al combattimento di cavalleria.

(17.1.7) Tribù ed Assedi: Le Tribù non contano per l'assedio di un Forte.

(17.1.8) Proprietà delle Altre Tribù (e Irregolari):

- non possono mai fare SR.
- non sono mai soggette al Maltempo (12.2.3).
- non contano come nazionalità per l'Attivazione (7.2.3).
- se stanno attaccando senza le Unità Combattenti regolari non possono soddisfare le MO.
- possono esercitare il Controllo Parziale solo su uno spazio e solo mentre lo occupano (10.2).
- non possono porre unità nemiche Fuori Rifornimento, ma possono porle in Rifornimento Disorganizzato (10.4).









17.2 Unità Irregolari

(17.2.1) Proprietà: Le unità irregolari (Irregolari) hanno le stesse proprietà elencate in 17.1.8.

(17.2.2) Area di Rifornimento delle Unità Irregolari: Gli irregolari sono in rifornimento nelle aree elencate in 17.2.4 e non possono muovere o ritirarsi fuori da quelle aree (se lo fanno, sono eliminati).

(17.2.3) Unità irregolari e Forti: Gli irregolari possono assediare i Forti.

(17.2.4) Rimpiazzare gli Irregolari: Le unità Irregolari usano qualsiasi RP amico e vengono ricostruite in qualsiasi spazio vacante o amico controllato nella loro area di rifornimento. Gli Irregolari possono ricostruirsi nelle Regioni contese. Vedi 22.2.2 per ulteriori informazioni e restrizioni sul posizionamento.

	Unità Irregolare	Area di Rifornimento
	Rivolta Araba (AP)	Siria, Palestina, Hejaz <i>Può essere ricostruita nel Hejaz, Aqaba o Jiddah (22.2.2)</i>
	Rivolta Armena (AP) Vedere Nota 21.5.	Anatolia, Caucaso o Russia. <i>Non può essere ricostruita o ricevere Rimpiazzi</i>
	Rivolta Persiana (CP)	Persia <i>Non può essere ricostruita o ricevere Rimpiazzi</i>
	Persiani (AP) Inclusi S.Pers Rifles e Police North	Persia <i>Non può essere ricostruita se eliminata</i>
	Ribellione Egiziana (CP)	Egitto o Sudan/Darfur <i>Può essere ricostruita nelle Regioni adatte (22.2.2)</i>
	Alleanza Afgana (CP)	Afghanistan <i>Può essere ricostruita nelle Regioni adatte (22.2.2)</i>
	Ammutinamento dell'India (CP)	India <i>Può essere ricostruita nelle Regioni adatte (22.2.2)</i>
	Ribellione in Asia Centrale (CP)	Asia Centrale <i>Può essere ricostruita nelle Regioni adatte (22.2.2)</i>

17.3 Segnalini di Rivolta



(17.3.1) In Generale: I segnalini di Rivolta indicano attività partigiana. Non possono muoversi e non cambiano il controllo degli spazi. In uno spazio può trovarsi solo un segnalino Rivolta. Può esistere in uno spazio con unità nemiche. Le rivolte sovietiche (Baku, Enzeli e Asia Centrale) sono nemiche sia dei giocatori AP che CP.

(17.3.2) Controllo Parziale e Rifornimento Disorganizzato: Come le Tribù e gli Irregolari, i segnalini di Rivolta non bloccano mai il rifornimento, lo Disorganizzano solo (10.3, 10.4) rendendo l'attivazione, SR e rimpiazzo più difficili. Questa penalità non è cumulativa se il rifornimento deve essere tracciato attraverso più di un segnalino di Rivolta.

(17.3.3) Effetti sul Movimento: Le unità possono entrare in uno spazio contenente un segnalino Rivolta nemico senza costi aggiuntivi (per Movimento o SR), senza effetti sul segnalino Rivolta, ma devono terminare il loro Movimento o SR in quello spazio.

(17.3.4) Rimozione: Un'unità nemica nello spazio del segnalino di Rivolta può rimuovere immediatamente il segnalino Attivandosi per il Movimento o il combattimento (con la penalità di +1 OPS). Quell'unità non può muovere o attaccare, ma le altre unità nello spazio possono. **Nota:** *le rivolte vengono represses attraverso vari mezzi: pacificazione, deportazione e punizione. Su questo il gioco è muto.*

18.0 Jihad e Rivoluzione Russa

18.1 Jihad!



(18.1.1) Livello della Jihad: Il Livello della Jihad viene aumentato o diminuito da eventi e azioni dei giocatori. Per molte carte CP, il Livello della Jihad deve raggiungere un certo punto prima che l'evento possa essere giocato. **Nota:** è difficile ridurre il livello della Jihad una volta aumentato. Pertanto, il giocatore AP dovrebbe sforzarsi di mantenere il livello della Jihad il più basso possibile, altrimenti la Jihad potrebbe ostacolare notevolmente gli sforzi AP.

(18.1.2) Come Aumentare il Livello della Jihad: I seguenti sono modi per aumentare il Livello della Jihad:

- Carte Evento.
- Catturare un segnalino di Testa di Ponte Non-Balcanica a causa dell'Avanzata delle CP Dopo il Combattimento (+2 Jihad).
- Catturare un segnalino di Testa di Ponte Non-Balcanica a causa del Movimento delle CP (+1 Jihad).
- Distruggere in combattimento (o obbligare alla ritirata via mare) l'ultima unità AP che riceve rifornimento esclusivamente da un porto specifico all'interno dell'Impero Ottomano (+2 Jihad).
- Porre le unità AP Fuori Rifornimento catturando un porto all'interno dell'Impero Ottomano attraverso il quale quelle unità tracciavano la loro unica linea di rifornimento. **Nota:** Questo è in aggiunta a qualsiasi beneficio della Jihad derivante dalla distruzione di unità AP Fuori Rifornimento (+1 Jihad).
- Il giocatore AP ritira volontariamente l'ultima unità che riceve rifornimento esclusivamente attraverso una particolare Testa di Ponte non balcanica o da uno specifico porto nell'Impero Ottomano (+1 Jihad).
- Il giocatore CP cattura una Città Jihad (+1 Jihad per Città Jihad indipendentemente dal valore VP della Città). Questo bonus si applica solo una volta per città per round di azione.
- Eliminare un'Unità Combattente regolare RU, BR, IN, o ANZ Fuori Rifornimento durante la Fase di Attrito fuori dai Balcani (+1 Jihad per turno in cui ciò avviene, indipendentemente da quante unità vengono eliminate OOS in quel turno).
- Invadere la Siria da Cipro (+1 Jihad).
- Rivolta Jihad riuscita (+1 o +2 Jihad).

(18.1.3) Come Sottrarre Punti Jihad: Vi sono solo due modi per sottrarre Punti Jihad:

- Carte Evento.
- Le AP catturano una Città Jihad (-1 Jihad per Città Jihad)

(18.1.4) Elenco delle Città Jihad:

Città	Controllo nel 1914	Valore VP
Gerusalemme (Siria/Palestina)	CP	2
Baghdad (Mesopotamia)	CP	2
Mecca (Siria/Palestina)	CP	1
Medina (Siria/Palestina)	CP	1
Cairo (Egitto)	AP	2
Qum (Persia)	neutrale	0

(18.1.5) Benefici dei Punti Jihad: Più Punti Jihad ha il giocatore delle CP, più Tribù può avere sulla mappa e maggiore è la possibilità di una Rivolta della Jihad.

18.2 Rivolte Jihad

(18.2.1) Prerequisiti del Livello Jihad: Non può verificarsi alcuna Rivolta Jihad fino a dopo che è stato giocato l'evento Pan-Turchismo. Ogni rivolta della Jihad ha anche un evento prerequisito aggiuntivo:

Paese/Regione	Evento Prerequisito	Valori di Rivolta
Egitto	LIBERATE SUEZ	12/17
India	AMMUTINAMENTO INDIANO	14/19
Afghanistan	MISSIONE IN AFGANISTAN	9/14
Asia Centrale	MISSIONE IN AFGANISTAN	8/13

(18.2.2) Valori di Rivolta Jihad: Sono elencati due numeri Jihad in ogni paese o Regione incline ad una Rivolta Jihad (esempio: 8/13 in Asia Centrale). Il primo numero viene utilizzato se in quel paese è presente un'unità combattente regolare delle CP (le unità irregolari e le tribù non soddisfano questo requisito). Il secondo numero viene utilizzato se non vi sono unità combattenti regolari delle CP in quel paese. **Nota:** le unità CP in Egitto devono essere ad ovest del Canale di Suez per poter essere considerate "in Egitto" a questo scopo.

(18.2.3) Tiro di dado immediato per la Rivolta Jihad: Quando un'unità combattente regolare delle CP entra per la prima volta in un paese suscettibile di ribellione, il giocatore delle CP ottiene un tiro di dado immediato gratuito per la Rivolta per la Jihad, assumendo che gli eventi prerequisiti (incluso il Pan-Turchismo) siano stati giocati. In questo caso, dal momento che nel paese è presente un'unità combattente regolare delle CP, usate il primo numero della Jihad.

(18.2.4) Controllo della Rivolta Jihad: Si può effettuare un controllo della Rivolta Jihad per turno durante la Fase della Rivoluzione se sono stati giocati gli eventi prerequisiti. Il giocatore delle CP sceglie un paese o una regione in cui è consentita una rivolta della Jihad

(Egitto, India, Afghanistan o Asia Centrale) e lancia un dado, aggiungendo il livello corrente della Jihad al tiro di dado. Se il risultato è maggiore o uguale al secondo numero Jihad elencato per quel paese, il paese si ribella. Se è inferiore al secondo numero della Jihad indicato per quel paese, ma è maggiore o uguale al primo numero della Jihad, il paese si ribella se il giocatore delle CP ha un'unità di combattimento regolare nel paese. Altrimenti la rivolta fallisce. Non è prevista alcuna penalità in caso di fallimento.

(18.2.5) Rivolte Jihad che hanno Successo: Se un paese o regione si rivolta, implementate i seguenti risultati:



• **RIBELLIONE DELL'ASIA CENTRALE:** Aggiungere +1 al livello della Jihad. Ponete l'Unità Irregolare della Ribellione dell'Asia Centrale in Asia Centrale. L'unità è sempre disponibile in Asia centrale. L'Asia Centrale riceve 1 RP per l'unità dell'Asia Centrale ogni turno. L'unità può essere ricostruita in Asia Centrale, anche se sono presenti unità AP o se l'Asia Centrale è controllata dall'AP. L'unità non può attaccare Baku o Enzeli. L'Asia Centrale diventa una Fonte di Rifornimento CP limitata.



• **ALLEANZA AFGHANA:** Aggiungere +1 al Livello della Jihad. Ponete le tre unità afgane in Afghanistan. Queste unità sono sempre in rifornimento in Afghanistan. L'Afghanistan riceve 1 RP per le unità afgane ogni turno (le unità possono essere ricostruite solo in Afghanistan, anche se sono presenti unità AP o se l'Afghanistan è controllato da AP).



• **RIBELLIONE EGIZIANA:** Aggiungere +2 al Livello Jihad. Ponete le tre unità irregolari egiziane in qualsiasi spazio vuoto o controllato dalle CP in Egitto o Sudan/Darfur. Queste unità sono rifornite ovunque in Egitto e Sudan/Darfur e devono rimanere in quelle aree. L'Egitto riceve 1 RP per le unità egiziane ogni turno (le unità possono essere ricostruite in qualsiasi spazio in Egitto o Sudan/Darfur non occupato da un'unità AP, anche se controllata da AP).



• **AMMUTINAMENTO INDIANO:** Aggiungere +2 al livello della Jihad. Tirate un dado per ogni unità IN sulla mappa o nella Casella della Riserva, eliminando permanentemente l'unità con un risultato di 1 o 2. Qualsiasi unità IN nella Casella delle Unità Eliminate/Sostituibili è permanentemente eliminata.

Piazzate le tre unità ammutinate indiane in India. Queste unità sono sempre disponibili in India. L'India riceve 1 RP per le unità ammutinate indiane ogni turno. Le unità possono essere ricostruite in India, anche se controllate dalle AP.

Nota: Le future unità IN entrano completamente sotto il controllo AP.

Nota: Se una qualsiasi delle unità sopra elencate è costretta a ritirarsi fuori dalle aree, spazi o Regioni in cui viene rifornita, viene eliminata.

18.3 La Rivoluzione Russa



(18.3.1) Tempistica e Tracciamento della Rivoluzione: Il numero di VP russi ha un impatto diretto su quando inizia la Rivoluzione Russa (18.3.5). Più VP ci sono, più tempo ci vorrà perché la Rivoluzione abbia inizio. Pertanto, i segnalini di Controllo RU devono essere costantemente usati per segnalare qualsiasi spazio VP catturato dalle unità RU. Le unità RU/PE e l'unità Rivolta Armena si qualificano come RU per questo scopo.



(18.3.2) Segnalino VP Russi: Il segnalino VP russi deve essere spostato per riflettere il numero netto di VP russi guadagnati o persi. Registrate il numero di VP RU sulla Tabella Generale. Questo può essere un numero negativo se il giocatore AP ha perso più spazi VP RU di quanti ne hanno catturati le unità RU. Modificare il segnalino VP RU:

- In avanti di uno spazio ogni volta che un'unità RU che riceve rifornimento da una Fonte di rifornimento RU cattura uno spazio VP non AP (cioè uno spazio codificato a colori sulla mappa come originariamente neutrale o di proprietà delle CP) – o – libera uno spazio VP AP (anche non russi).
- Indietro di uno spazio ogni volta che uno spazio VP RU o uno spazio contrassegnato con un segnalino di Controllo RU viene catturato (o liberato) dalle unità CP. Questo numero può essere negativo. Gli spazi VP in Azerbaigian sono spazi VP RU e contano nel totale VP RU se sotto controllo delle CP. Gli spazi VP RU contano per il totale VP AP. Le unità RU non possono "rubare" spazi VP nemici contrassegnati con un segnalino di Controllo AP.

NOTE:

1. Gli spazi VP catturati da unità RU, inclusi gli spazi VP che erano sotto controllo limitato delle CP e che sono stati liberati nel combattimento corrente e nei quali è avanzata un'unità russa, possono rinviare la Rivoluzione Russa e dovrebbero essere contrassegnati con segnalini VP RU.
2. Indicate gli spazi VP convertiti a causa dell'Attrito (14.3.3) se possono tracciare ad una Fonte di Rifornimento russa e sono in Russia, Azerbaigian, Caucaso o Persia Neutrale. Indicate gli spazi VP convertiti a causa dell'attrito in Turchia, Balcani e Mesopotamia come RU se possono risalire ad una Fonte di Rifornimento Russa ed è più vicina dell'altra Fonte di Rifornimento Alleata più vicina (inclusi i porti Anatolici e Mesopotamici sotto controllo Alleato). Tutti gli altri spazi non possono essere convertiti in spazi VP RU durante l'attrito.
3. Gli spazi catturati dall'unità Rivolta Armena o dalle unità PE/RU contano anche come VP RU.

(18.3.3) Costantinopoli e la Rivoluzione Russa: La Rivoluzione Russa non può iniziare (o se è iniziata, non può avanzare di fasi) fintanto che la Russia controlla Costantinopoli durante la Fase della Rivoluzione. Se ciò accade dopo che la Rivoluzione è già iniziata, gli RP BR possono nuovamente essere convertiti in RP RU ed utilizzati, sebbene gli RP RU stessi non possano essere registrati o utilizzati.

(18.3.4) Evento Parvus a Berlino: Quando viene giocato questo evento, si aggiungono tre segnalini alla Tabella dei Turni:

- Ponete il segnalino Parvus nel turno 5 e ponete il segnalino Rivoluzione nel turno 9. Questi due segnalini non si muovono mai. L'evento Parvus a Berlino rappresenta l'agitazione sostenuta dalla Germania in Russia: le ruote della rivoluzione iniziano a girare. Il segnalino di Rivoluzione indica il primo turno in cui può avvenire la Rivoluzione, indipendentemente dal numero di VP RU indicati sulla Tabella Generale – questo ritardo rappresenta un periodo di grazia per il giocatore AP (l'incubazione della rivoluzione).



- Posizionate il segnalino *Lunga Vita allo Zar!* davanti o dietro al segnalino Parvus-Berlino per un numero di turni pari al numero netto di VP RU già guadagnati/persi (18.3.1). Questo segnalino viene spostato avanti o indietro di un turno ogni volta che si guadagna o si perde un VP RU. Se i VP netti delle RU sono 0, metti la casella Lunga Vita allo Zar! segnalino nello stesso spazio del segnalino Parvus.



Winter, 1915 2 Blockade VP? 	Turn 	Summer 4 	Parvus to Berlin
Winter, 1916 6 No Invasions. Blockade VP? 	Spring 7 	Long Live the Czar! 	Revolution
Winter, 1917	Spring	Summer	Fall

ESEMPIO: Se l'evento Parvus a Berlino viene giocato nel Turno 3, ponete il segnalino Parvus nella casella del Turno 5 ed il segnalino Rivoluzione nella casella del Turno 9. Se il giocatore AP ha già guadagnato 4 VP RU e perso 1 VP RU (per un guadagno netto di 3 VP RU), il segnalino Lunga Vita allo Zar! verrebbe inizialmente piazzato nella casella del Turno 8 (tre turni prima del segnalino Parvus). Nota che il Turno 9 è il primo nel quale la Rivoluzione possa mai iniziare (in qualsiasi sessione di gioco).

(18.3.5) Controllare per l'Inizio della Rivoluzione: Una volta che il segnalino di Turno raggiunge lo spazio contenente il segnalino di Rivoluzione o uno spazio oltre esso (se *Parvus a Berlino* è stato giocato dopo il Turno 9), i giocatori devono (per il resto della partita) controllare ogni turno durante la Fase della Rivoluzione per vedere se inizia la Rivoluzione Russa. La Rivoluzione inizia se il segnalino *Viva lo Zar!* si trova nello stesso spazio del segnalino del Turno (o in un turno con numero inferiore) durante la Fase di Rivoluzione.

ESEMPIO #1: Continuando l'esempio precedente, al Turno 9 i giocatori inizieranno a verificare se inizia la Rivoluzione Russa. Se durante la Fase Rivoluzione del Turno 9 *Viva lo Zar!* il segnalino si trova nella casella del Turno 9 o in una casella con il numero inferiore, la Rivoluzione ha inizio. In caso contrario, il controllo viene ripetuto ogni turno finché non inizia la Rivoluzione Russa.

ESEMPIO #2: Se gli attuali VP netti RU del giocatore AP sono 6, *Lunga vita allo Zar!* il segnalino sarebbe nella casella del Turno 11 (sei turni dopo il segnalino Parvus) e la Rivoluzione Russa inizierebbe durante la Fase della Rivoluzione del Turno 11.

(18.3.6) Evento Porto su Acque Calde: Questo evento può essere giocato solo se un'unità russa occupa un porto controllato dalla RU sul Golfo Persico o sul Mar Mediterraneo Orientale che era originariamente parte dell'Impero Ottomano e può tracciare una linea continua di RU spazi controllati (non controllati dalle AP) via terra fino a Petrovsk. Se lo spazio non era già uno spazio VP diventa uno spazio VP. Questo non cambia il totale dei VP o il totale dei VP della RU. La perdita di questo spazio conterà come la perdita di uno spazio VP RU nel modo normale. Avanzate immediatamente il segnalino *Lunga Vita allo Zar!* di due spazi.



(18.3.7) Inizio della Rivoluzione: Quando inizia la Rivoluzione Russa, spostate il segnalino Rivoluzione alla Fase 1 della Tabella della Rivoluzione Russa. Eliminate i segnalini *Parvus* e *Lunga Vita allo Zar!*. Durante la Fase della Rivoluzione alla fine di ogni turno dopo che è iniziata la Rivoluzione Russa, avanzate il segnalino Rivoluzione alla Fase successiva della rivoluzione.

(18.3.8) Fasi della Rivoluzione: Quando la Rivoluzione entra in ciascuna Fase, accade quanto segue:

Fase 1 — Per il resto della partita:

- Non registrate alcun RP RU né convertite alcun RP BR in RP RU. **Nota:** *Qualsiasi RP RU già registrato in questo turno può essere utilizzato in questo turno, ma nessun RP BR può essere convertito.*
- L'attivazione di uno spazio che contiene un'unità RU è +1 OPS per il combattimento. Non c'è penalità per il Movimento.
- Se la Romania è neutrale, modificate il totale dei VP +2 (a causa del controllo delle CP sul petrolio e sull'agricoltura rumena). La carta Romania non può mai essere giocata come evento.
- Le unità BR/IN/ANZ possono ora entrare nella Persia neutrale e nell'Azerbaijan senza alcuna penalità di VP.
- *Gorlice-Tarnow* non può essere giocata come evento.

Fase 2 – Le regole applicabili:

- Ridurre di un livello tutte le unità RU a piena forza (incluse le SCU RU nella Casella della Riserva). Gli HQ RU a piena forza non sono influenzati.
- Eliminate qualsiasi LCU RU nella Casella delle Risorse di Corpo.
- Durante le Fasi 2 e 3 della Rivoluzione, qualsiasi nuova unità RU entra ridotta.

Fase 3 – Le regole applicabili:

- Le unità RU possono effettuare un solo attacco durante l'intero turno successivo (ma questo può includere unità RU che attaccano da più spazi in un attacco combinato su un singolo spazio).
- Durante le Fasi 2 e 3 della Rivoluzione, qualsiasi nuova unità RU entra ridotta.

Fase 4 – Le regole applicabili:

- Eliminate permanentemente tutte le unità RU e RU/PE. Inoltre, nessuna nuova unità RU può entrare nel gioco (le carte Rinforzo RU non possono essere giocate come eventi). **Eccezioni:** *Una divisione di cavalleria RU (a scelta del giocatore AP) e la Divisione Jugoslava RU rimangono in gioco (usando RP BR o Alleati AP). Queste unità sono trattate come BR eccetto per scopi MO, e possono quindi raggrupparsi con altre unità BR.*



- Il giocatore AP può porre l'unità GE del Protettorato georgiano a Batum o Tiflis non occupate. Se lo spazio è controllato dalle AP, le CP non ricevono VP; se è controllato dalle CP, le CP perdono un VP. Nessuna unità può raggrupparsi con questa unità. Solo le unità TU/TU-A possono attaccare questa unità. Se il giocatore CP sceglie di attaccarla, tutte le unità GE fuori dai Balcani vengono rimosse dal gioco, e gli RP GE non possono mai più essere convertiti in RP TU.
- Ponete le cinque unità della Federazione Transcaucasica (ARM e GEO) in qualsiasi spazio controllato dall'AP in Russia e/o Caucaso, rispettando i limiti al raggruppamento. Queste cinque unità sono controllate dal giocatore AP. Queste unità vengono eliminate ogni volta che muovono o si ritirano fuori dalla Russia o dal Caucaso.



- Ponete i tre segnalini di Rivolta Sovietica negli spazi indicati su quei segnalini. Sono nemici di entrambi i giocatori.



- Eliminare permanentemente l'Armata GE IX – può essere sostituita con una SCU di Fanteria GE dalla Casella della Riserva se disponibile (se non ce n'è nessuna disponibile, non viene sostituita).

Nota: le unità RU/PE sono influenzate da tutto quanto sopra.

19.0 Paesi Neutrali

19.1 Paesi Neutrali in Generale

Per la maggior parte dei paesi neutrali, le unità dei giocatori non possono né muovere né attaccare in un paese neutrale; **eccezioni:** *Grecia (19.2.1), Afghanistan (19.7.1), e la Persia Neutrale (19.6.1)*. Una volta che un paese entra in guerra, entrambi i giocatori possono entrarvi per il resto della partita.

19.2 Grecia

(19.2.1) Entrata in Guerra della Grecia: La Grecia può allearsi con entrambi i giocatori, a seconda delle circostanze:

- Quando un giocatore attacca un'unità GR neutrale o entra ad Atene neutrale (per qualsiasi motivo), la Grecia si allea con il suo avversario.
- La Grecia diventa un alleato delle CP se il giocatore Alleato pone un segnalino di Testa di Ponte per un'Invasione Anfibia di Atene.
- La Grecia diventa un alleato AP quando viene giocato l'evento *Grecia* (a meno che il giocatore CP non contrasti prontamente giocando l'evento *Re Costantino*).
- La Grecia neutrale diviene un alleato delle CP se viene giocato l'evento *Re Costantino* quando (1) un'unità delle CP è a Larissa – e/o – (2) quando tutti gli spazi VP non greci nei Balcani sono controllati dalle CP o neutrali.
- La Grecia diventa un alleato delle CP anche se viene giocato l'evento *Re Costantino* per contrastare l'evento AP *Grecia* mentre sussistono le condizioni precedenti. L'evento *Re Costantino* non conta come evento di Entrata di Neutrale anche se la Grecia diventa un alleato delle CP. Una volta che la Grecia diventa alleata delle CP, la carta AP *Grecia* non può mai essere giocata come evento, eccetto solo per lo Stato di Guerra.

(19.2.2) Unità Greche: Le unità GR iniziano sulla mappa, ma nessun giocatore può muoverle a meno che non sia alleato con la Grecia.

Eccezione: *L'evento Il Tradimento a Ft. Rupel consente al giocatore CP di riposizionare tutte le unità GR.*

(19.2.3) Occupazione della Grecia: Le unità di entrambi i giocatori possono entrare in Grecia mentre è neutrale senza violare la neutralità greca, purché le unità non entrino ad Atene. Le unità AP possono muovere attraverso spazi contenenti unità GR (o qualsiasi spazio senza unità nemiche) e tracciare il rifornimento attraverso spazi vacanti e/o unità GR, ma le unità AP non possono terminare il movimento in uno spazio con unità greche. Le CP non hanno questo privilegio, ma le unità delle CP possono entrare in Grecia e tracciare il rifornimento attraverso spazi vuoti in Grecia. I giocatori possono attaccarsi a vicenda in Grecia, ma un attacco contro un'unità greca diversa dalla CND porterà immediatamente la Grecia ad allearsi con il giocatore avversario.

(19.2.4) Grecia e Rifornimento: Le unità GR sono in rifornimento ovunque in Grecia e possono essere ricostruite in qualsiasi spazio in Grecia che non sia occupato da unità nemiche (anche se lo spazio è controllato dal nemico). Al di fuori della Grecia sono rifornite solo se possono risalire ad una fonte di rifornimento della loro potenza controllante. Le unità GR possono essere riparate e ricostruite usando RP Alleati AP, BR, Alleati CP o GE.

(19.2.5) Salonicco: Mentre la Grecia è neutrale, Salonicco può diventare un porto AP nei due modi elencati sotto. Nessuno dei due metodi viola la neutralità greca. In entrambi i casi, lo spazio di Salonicco è poi completamente controllato dal giocatore AP.



- Quando entra in gioco per la prima volta, il Corpo Greco di Difesa Nazionale AP (CND) può essere posto a Salonicco vacante o controllata dall'AP.
- Le unità AP possono muovere a Salonicco attraverso un segnalino di Testa di Ponte (una pacifica "invasione" della Grecia).

(19.2.6) Alleato Greco: Se la Grecia si allea con un giocatore, tutti gli spazi non occupati in Grecia diventano immediatamente sotto il controllo di quel giocatore. Se Atene non è occupata da un'unità nemica, il giocatore ottiene il controllo di Atene e registra

immediatamente i suoi VP a suo favore. Ottiene anche il controllo di tutte le unità GR. **Nota: l'unità CND appartiene sempre al giocatore AP.**

(19.2.7) La Grecia si Allea con le CP: Se la Grecia diventa un alleato delle CP, le unità AP non possono più tracciare il rifornimento attraverso unità GR o spazi controllati dalle CP in Grecia, inclusi gli spazi che sono passati sotto il controllo delle CP a causa della nuova alleanza. Nota: questo può creare scompiglio nelle linee di rifornimento AP.



(19.2.8) La Grecia Non Collassa Mai: la Grecia non Collassa mai, anche se Atene è occupata. Le unità GR funzionano normalmente e possono essere ricostruite. **Nota: dal momento che le unità GR sono sempre in rifornimento ovunque in Grecia e possono essere ricostruite in qualsiasi spazio vuoto o amico controllato in Grecia, la guerra di guerriglia è un'opzione praticabile.**

19.3 Bulgaria

(19.3.1) Entrata in Guerra Bulgara: Quando viene giocato l'evento *Bulgaria*, tutte le unità BU, SB, GE, e AH elencate sotto "Entrata Bulgara" sulla carta di piazzamento sono poste sulla mappa.

NOTA DI PROGETTAZIONE: *Le Potenze Centrali programmarono il loro attacco finale alla Serbia in modo che corrispondesse all'entrata in guerra della Bulgaria.*

(19.3.2) Rifornimento Bulgaro: Le unità BU tracciano il rifornimento a qualsiasi Fonte di Rifornimento delle CP (ma possono usare RP e SR solo se tracciano il rifornimento a Sofia).

(19.3.3) Limitazioni al Movimento della BU: Le unità BU non possono mai fare SR via mare. Le unità BU non possono mai entrare in Turchia, a meno che non siano costrette a farlo da una ritirata – ma in tal caso, non possono muovere volontariamente più in profondità nella Turchia.

(19.3.4) Ricostruire le unità BU: Le unità BU sono ricostruite a Sofia se controllate dalle CP.



(19.3.5) Collasso della Bulgaria: La Bulgaria collassa se il giocatore AP controlla Sofia durante la Fase dello Stato di Guerra. Quando la Bulgaria collassa, rimuovete tutte le unità BU, inclusa la LCU dell'Armata XI GE-BU, rimpiazzandola con una SCU della Fanteria GE dalla Casella della Riserva, se disponibile.

19.4 Serbia

(19.4.1) Entrata in Guerra della Serbia: La Serbia entra in guerra quando viene giocato l'evento *Bulgaria*. Entrambi i giocatori possono poi entrare in Serbia per il resto della partita.

(19.4.2) Rifornimento Serbo: Le unità SB sono in rifornimento ovunque in Serbia. Possono anche tracciare il rifornimento a qualsiasi Fonte di Rifornimento BR o porto controllato da AP nel Mar Egeo.

(19.4.3) Limitazioni al Movimento SB: Le SB sono unità esclusivamente balcaniche (20.1.3).

(19.4.4) Ricostruire le unità SB: Prima del Collasso serbo, le unità SB ricostruite possono essere poste a Belgrado, Nis, Lemnos e Salonico controllate dall'AP. Dopo il Collasso Serbo, le unità SB non possono essere ricostruite fino a quando non viene giocato l'evento *Ritorno dei Serbi* (e poi solo a Salonico o Lemnos controllate dalle AP, fino alla riconquista di Belgrado, dopodiché le unità SB possono nuovamente essere costruite a Belgrado e Nis). L'evento *Ritorno dei Serbi* non può essere giocato nello stesso turno in cui viene dichiarato il Collasso Serbo quando avviene durante la Fase dello Stato di Guerra del turno – dopo la Fase di Azione.



(19.4.5) Collasso Serbo (solo una volta per partita): La Serbia collassa ogni volta che Belgrado è controllata dalle CP e il giocatore AP desidera annunciare il Crollo Serbo, OPPURE quando:

- Belgrado e Skopje sono controllate dalle CP.
- Non ci sono LCU SB in Serbia.

(19.4.6) Effetti del Collasso Serbo: Durante la Fase dello Stato di Guerra di quel turno, rimuovete dal gioco tutte le LCU SB; qualsiasi SCU SB incapace di tracciare il rifornimento ad un porto controllato dall'AP; e tutte le unità GE e AH che sono entrate a causa dell'evento *Bulgaria* (elencate nella tabella di *Entrata in Bulgaria*), eccetto: 11° Armata, HQ Mackensen, Artiglieria Pesante, e 2 SCU GE Inf. Se la Romania è stata giocata e non è crollata, potete scegliere quali due divisioni AH rimuovere tra quelle sulla mappa o nella Riserva o nella Casella Eliminate. Il giocatore delle CP può poi (senza alcun costo) SR fino a due unità delle CP nei Balcani in qualsiasi spazio controllato dalle CP nei Balcani. Nota: se l'evento *Romania* è stato giocato e la Romania non è ancora crollata, rimane anche il GE Alpenkorps.

Altri effetti del collasso serbo includono:

- +1 VP immediatamente, a causa della perdita di prestigio AP, se non ci sono unità BR LCU in Grecia o Serbia – le Teste di Ponte non sono considerate essere in Grecia. Nemmeno Lemno si trova in Grecia;
- Le unità SB non possono usare RP finché non viene giocato l'evento *Ritorno dei Serbi*;
- Le unità SB possono attaccare spazi solo in Grecia e Serbia fino a quando Belgrado non viene riconquistata (una volta che Belgrado è nuovamente controllata dall'AP, le unità SB possono attaccare ovunque nei Balcani).

NOTA DELL'AUTORE: *I francesi e i russi costrinsero gli inglesi a intervenire a Salonico. Si rischiavano conseguenze disastrose se gli inglesi non fossero intervenuti in Serbia. Dopo il collasso della Serbia, francesi e russi continuarono a esercitare forti pressioni sugli inglesi affinché aumentassero il loro impegno nei Balcani.*

19.5 Romania

(19.5.1) Entrata in Guerra della Romania: Quando viene giocato l'evento *Romania*, le unità RO, GE, AH, AH/BU, FR e RU elencate sotto "Entrata della Romania" sulla carta di piazzamento sono poste sulla mappa. Prima di ciò, nessun giocatore potrà entrare in Romania.

Le unità la cui entrata è ritardata di uno o due turni sono poste sulla mappa proprio all'inizio del turno di entrata, prima del primo Round di Azione AP.

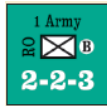
NOTA DI GIOCO: Per tenere traccia di questa entrata ritardata, piazzate semplicemente le unità ritardate uno o due turni avanti sulla Tabella dei Turni.

Se la Romania è neutrale quando inizia la Rivoluzione Russa, l'evento Romania non può mai essere giocato, ed il segnalino VP viene modificato di +2 (a causa dell'influenza delle CP sul petrolio e sul grano rumeno).

(19.5.2) Rifornimento Rumeno: Le unità RO tracciano il rifornimento via terra o porto a qualsiasi Fonte di rifornimento RU.

(19.5.3) Limitazioni al Movimento RO: le unità RO sono unità esclusivamente balcaniche (20.1.3).

(19.5.4) Ricostruire le unità RO: Le unità RO possono essere ricostruite a Bucarest o Odessa prima del Crollo della Romania.



(19.5.5) Collasso della Romania (solo una volta per partita): La Romania collassa durante la Fase dello Stato di Guerra se il giocatore AP desidera annunciare il Crollo della Romania, OPPURE quando:

- Bucarest, Costanza e Ploesti sono controllate dalle CP; O
- tutte le LCU RO vengono eliminate;

E

• in Romania non sono presenti LCU RU.

(19.5.6) Effetti del Collasso della Romania: Durante la Fase dello Stato di Guerra di quel turno, rimuovete dal gioco tutte le unità RO, i Corpi di Cavalleria GE, e tutte le unità AH (incluse le unità BU/AH) che entrano in gioco quando la Romania viene riprodotto l'evento. Se è stata giocata la Bulgaria e la Serbia non è crollata potete scegliere quali tre divisioni AH rimuovere tra quelle sulla mappa o nella Riserva o nella Casella delle eliminate. Il giocatore delle CP può poi (senza alcun costo) SR fino a due unità delle CP nei Balcani in qualsiasi spazio controllato dalle CP nei Balcani.

(19.5.7) Se Unità Disponibili: Alcune unità che entrano in gioco quando la Romania entra in guerra sono indicate come "se disponibili". Ciò significa che l'unità deve essere disponibile nel mix di pedine e non eliminata permanentemente, nella casella delle risorse di Corpo o attualmente sulla mappa.

19.6 Persia

(19.6.1) Violazione della Neutralità Persiana: La Persia Neutrale non si allea mai con nessun giocatore. Le due carte Entrata Persiana – *Colpo di Stato Persiano* e *Trattato Segreto* – permettono ai giocatori di violare la neutralità persiana. All'inizio di uno scenario del 1914, l'area sulla mappa denominata "Persia (neutrale)" è vietata. Nessuna unità AP o CP (ad eccezione dell'unità Rivolta persiana) può muovere o attaccare in spazi neutrali della Persia fino a quando non viene giocato l'evento CP *Spinta in Persia* o AP *Trattato Segreto*. Una volta giocato uno degli eventi, entrambi i giocatori possono entrare nella Persia Neutrale per il resto della partita. Dopo che una di queste carte è stata giocata come evento, l'altra carta rimane giocabile come evento.

(19.6.2) Tribù Persiane: Il giocatore delle CP può porre Tribù nella Persia Neutrale prima del gioco del *Spinta in Persia* o del *Trattato Segreto*, ma queste Tribù non possono Attivarsi per il Movimento o il combattimento.

(19.6.3) Azerbaigian e Arabistan: Azerbaigian (nord Persia) e Arabistan (sud-ovest Persia) fanno parte della Persia, ma non fanno parte della Persia Neutrale (in termini di gioco). Nel 1914, l'Azerbaigian era controllato dalla Russia, e l'Arabistan fu affittato e controllato dalla Gran Bretagna. Le unità RU e CP possono entrare in queste aree prima del gioco del *Spinta in Persia* o del *Trattato Segreto*. Tuttavia:

- Le unità BR, FR, IN, IT, o ANZ non possono entrare nella Persia neutrale o in Azerbaigian prima della Rivoluzione Russa. Solo le unità RU e CP possono farlo.
- La prima volta che le unità RU entrano in Arabistan, c'è una penalità di +1 VP.
- Le unità RU possono entrare nelle tre Regioni persiane senza penalità.

NOTA DELL'AUTORE: I trattati segreti russo-britannici rendevano gli spazi nella Persia Neutrale parte della sfera di influenza russa. L'ingresso di unità BR, IN o ANZ in quell'area avrebbe danneggiato la coesione dell'alleanza. Le regioni persiane avrebbero dovuto trovarsi nella sfera di influenza britannica, ma i cosacchi russi aiutarono a presidiare il "cordone persiano" nella Persia orientale, quindi l'ingresso russo nelle regioni persiane è liberamente consentito. L'Arabistan fu affittato agli inglesi, e ipotizziamo che l'ingresso russo in quell'area avrebbe causato molta costernazione a Whitehall, a causa della presenza di petrolio e della vicinanza al Golfo Persico (il leggendario "porto su acque calde").



(19.6.4) Rivolta PE: Quando viene giocato l'evento *Intrighi Tedeschi in Persia*, ponete l'unità Rivolta persiana in qualsiasi spazio vuoto o controllato dalle CP in Persia Neutrale (anche uno spazio VP). Inoltre, ponete i tre segnalini di Rivolta Persiana in tre spazi qualsiasi nella Persia Neutrale, anche uno che contiene un'unità nemica o è controllato dal nemico. Ricordate: i segnalini di rivolta non causano il cambio di controllo degli spazi.



19.7 Afghanistan

(19.7.1) Afghanistan Neutrale: Le unità AP non possono mai entrare (ma possono attaccare nell'Afghanistan Neutrale). Le SCU delle CP (non le LCU) possono entrare nell'Afghanistan Neutrale, ma non possono Attivarsi per il combattimento in quel territorio.

(19.7.2) Rifornimento in Afghanistan: Le unità delle CP possono considerare l'Afghanistan neutrale come una Fonte di Rifornimento Limitata. In questo caso, le unità CP che tracciano il rifornimento esclusivamente all'Afghanistan non possono Attivarsi per il combattimento, SR, organizzare, o prendere RP, ma possono muovere. Le unità delle CP non possono essere ricostruite o poste nell'Afghanistan neutrale.

(19.7.3) L'Afghanistan si Allea con le CP: Se l'Afghanistan diventa un alleato delle CP, le unità di entrambi i giocatori possono entrare liberamente. Se l'Afghanistan è un alleato delle CP ed è controllato dalle CP, opera come una Fonte di Rifornimento completa delle CP e TU, con l'eccezione che le unità delle CP non afgane non possono essere costruite o poste lì.

20.0 Il Fronte Balcanico e la Cooperazione Britannico-Russa

20.1 Il Fronte Balcanico

NOTA DELL'AUTORE: Entrambe le parti esitarono ad avviare grandi offensive nei Balcani per diverse ragioni. I tedeschi erano felici di concentrarsi altrove e di usare i bulgari per vincolare le truppe AP in uno spettacolo secondario, quindi i tedeschi in realtà non volevano danneggiare le unità AP in Grecia troppo gravemente, per paura che potessero essere ritirate e spedite in Francia. L'AP temeva che i greci potessero insorgere dietro di loro e tagliare le loro linee di rifornimento. Molti politici e generali ritenevano che i Balcani fossero un completo spreco di risorse.

(20.1.1) Restrizioni per le AP: Le unità AP che ricevono rifornimento esclusivamente attraverso un porto greco possono effettuare un solo Attacco nei Balcani per Round di Azione. È possibile attivare più di uno spazio per il combattimento, ma tutte le unità attaccanti devono attaccare lo stesso spazio difendente. Questa restrizione viene revocata dall'evento d'Espèrey. **Eccezione:** Una MO AP nei Balcani permette un attacco BR contro uno spazio diverso, se l'AP lo desidera. Non vi è alcuna restrizione all'Attivazione per il Movimento.

(20.1.2) Restrizioni per le CP: Le unità CP possono anche effettuare un solo Attacco in o in Grecia per Round di Azione. È possibile attivare più di uno spazio per il combattimento, ma tutte le unità attaccanti devono attaccare lo stesso spazio difendente. Questa restrizione viene eliminata giocando l'evento Robertson. **Nota:** Ricordate che le LCU BU e TU non possono entrare nelle paludi, il che potrebbe rendere un po' più difficile catturare e tenere Salonico.

(20.1.3) Unità Solo Balcaniche: Le unità indicate come Solo Balcani [l'indicatore "B"] non possono muovere, attaccare, SR, o essere piazzate, ricostruite, o organizzate fuori dai Balcani. Vedere 9.4.4 se le unità bulgare si ritirano in Turchia.

20.2 Cooperazione Britannico-Russa



(20.2.1) Limitazioni al Raggruppamento: Le unità RU non possono raggrupparsi con unità BR/IN/ANZ e non possono cooperare con loro in attacchi combinati. **Eccezione:** la Divisione Jugoslava RU è etnicamente un'unità serba che può cooperare con le unità BR/IN/ANZ.

(20.2.2) Limitazioni all'Attivazione: Le unità RU che tracciano il rifornimento esclusivamente alle Fonti di Rifornimento BR possono Attivarsi per il Movimento, ma non possono Attivarsi per il combattimento, usare RP, o SR. Lo stesso vale per le unità BR/IN/ANZ che tracciano il rifornimento esclusivamente alle Fonti di Rifornimento RU. **Eccezione:** Dopo l'inizio della Fase 4 della Rivoluzione Russa, la Divisione Jugoslava RU ed una SCU di Cavalleria RU sono trattate come unità BR eccetto per le MO (18.3.8).

(20.2.3) Limitazioni al Movimento: Le unità RU non possono mai entrare in India o Baluchistan.

(20.2.4) Truppe Britanniche e Russe in Persia: Gran Bretagna e Russia hanno suddiviso la Persia in sfere di influenza, e c'è una penalità in VP se le truppe di un impero entrano nella/e sezione/i della Persia dominata dall'altro (19.6.3).

21.0 Eventi Speciali

21.1 Eventi Fuori Mappa

(21.1.1) Quattro eventi CP (*Gorlice-Tarnow*, *Verdun*, *Robertson* e *Kaiserschlacht*) assegnano al giocatore CP un Bonus VP. Tuttavia, ciascuna di queste carte consente al Giocatore AP di annullare questo Bonus VP rimuovendo truppe dal gioco.

NOTA DELL'AUTORE: *Gorlice-Tarnow* fu un'importante offensiva tedesca/austro-ungarica sul fronte orientale, che costrinse i russi a ritirare unità dal Vicino Oriente per rinforzare i loro eserciti più vicini alla patria. *Verdun* fu un'importante offensiva tedesca in Francia, che indusse l'Impero britannico a ritirare unità per sostenere gli sforzi francesi. La carta *Robertson* rappresenta la possibilità che il generale Robertson avrebbe potuto prevalere nella sua guerra privata per costringere il primo ministro Lloyd George a reindirizzare gli sforzi dal Vicino Oriente e dai Balcani al fronte occidentale. La *Kaiserschlacht* fu l'ultima grande offensiva tedesca della guerra, che indusse l'Impero britannico a inviare nuovamente truppe sul fronte occidentale.

(21.1.2) Come Annullare: L'evento specifica quante divisioni di unità il giocatore AP deve rimuovere per annullare il Bonus VP (nel caso di un Bonus VP, può annullare 1 VP rimuovendo almeno la metà il numero di unità specificato). Ogni SCU di fanteria rimossa conta come una divisione. Ogni LCU di fanteria rimossa conta come tre divisioni. Il giocatore AP può rimuovere più unità di quelle richieste se lo desidera, ma vengono tutte rimosse permanentemente dal gioco (non ottieni "resto" quando rimuovi una LCU). Non è possibile utilizzare unità di cavalleria, cammelli e unità speciali BR (è possibile utilizzare IN).

ESEMPIO: L'evento *Verdun* consente al giocatore AP di cancellare 1 VP o 2 VP rimuovendo due o quattro divisioni di unità. Per negare 1 VP, può rimuovere 2 SCU o 1 LCU (anche se la LCU vale tre divisioni). Per annullare 2 VP, può rimuovere 1 SCU e 1 LCU, o 4 SCU, o 2 LCU (anche se le 2 LCU valgono 6 divisioni).

(21.1.3) Requisiti per la Rimozione:

- Almeno la metà (arrotondando per eccesso) delle SCU rimosse devono essere élite o speciali (a meno che non ci siano sufficienti unità élite o speciali in gioco). Le unità potrebbero essere a forza ridotta.

- Con gli eventi *Verdun*, *Robertson* e *Kaiserschlacht*, almeno la metà delle SCU rimosse devono essere BR. È possibile che a causa della precedente eliminazione delle unità o dell'arrivo insufficiente di rinforzi BR, il giocatore non sia in grado di soddisfare i requisiti di cui sopra. In questo caso, il giocatore AP può sostituire le unità ANZ. Se dopo aver rimosso le unità ANZ disponibili c'è ancora un deficit, allora si possono utilizzare le unità IN.
- Le unità rimosse per soddisfare questo requisito devono essere in rifornimento.

(21.1.4) Rimosse da dove? Le SCU possono essere rimosse dalla mappa o dalla Casella della Riserva, ma mai dalla Casella delle Unità Eliminate/Rimpiazzabili. Le LCU possono essere rimosse solo dalla mappa, mai dalla Casella delle Risorse del Corpo o dalla Casella delle Unità Eliminate/Rimpiazzabili.

(21.1.5) Rimozione ed Evento Gorlice-Tarnow: L'evento Gorlice-Tarnow differisce dagli altri eventi di questo tipo. La LCU RU viene rimossa solo temporaneamente – rientrerà in gioco in quattro turni, andando nella Casella delle Risorse del Corpo dove potrà essere ricostruita.

(21.1.6) Stato delle LCU Rimosse: Con l'eccezione di Gorlice-Tarnow, le LCU che vengono rimosse per soddisfare i requisiti di questi eventi sono totalmente rimosse dal gioco. Non possono essere ricostruite. Tuttavia, non sono considerate "eliminate permanentemente" e come tali non contano ai fini dei termini dell'evento *Inchiesta Parlamentare* né influenzano il Livello della Jihad.

21.2 Eventi Ferrovie Incomplete



(21.2.1) Ferrovia del Sinai: All'inizio del gioco, la Ferrovia del Sinai (i collegamenti tra Ismailia e Gaza) non è ancora stata costruita. Quando viene giocato l'evento *Murray Prende il Comando*, ponete il segnalino della Ferrovia del Sinai (lato "In Costruzione") quattro turni avanti sulla Tabella dei Turni. All'inizio di quel turno, la Ferrovia del Sinai viene completata per essere utilizzata solo dal giocatore AP. Posizionate il segnalino della Ferrovia del Sinai (lato "Completato" rivolto verso l'alto) sulla mappa accanto alla ferrovia. Per il resto del gioco, il giocatore AP può utilizzare la ferrovia per organizzare LCU, per SR e per Movimento e combattimento in spazi desertici.

NOTA DELL'AUTORE: *I turchi non avrebbero mai potuto rifornire le LCU nel deserto del Sinai anche se la ferrovia fosse stata catturata, poiché gli inglesi costruirono anche una condotta di acqua dolce che accompagnava la ferrovia. Pompava le acque del Nilo attraverso il Sinai. Quest'acqua era la vera ragione per cui le LCU AP potevano ora funzionare nel deserto – e gli inglesi avrebbero chiuso l'acqua se l'oleodotto fosse stato catturato dai turchi.*

(21.2.2) Ferrovia Berlino-Baghdad: Questo evento fa guadagnare al giocatore delle CP 1 VP ed ha i seguenti effetti:

- I tunnel ferroviari incompleti adiacenti ad Adana e Aleppo sono completati e funzionano pienamente come ferrovie, anche se attualmente controllati dagli Alleati.
- Fino a 3 LCU CP possono ora operare in ciascuna Area Ristretta.



21.3 Il Turco Ritorna in Austria

(21.3.1) L'Evento Vertice Enver-Falkenhayn: Il gioco di questo evento consente che si verifichi una serie speciale di circostanze se il giocatore CP usa la carta immediatamente per SR una TU (o TU-A) LCU in Galizia (osservando le normali regole per SR, compreso l'utilizzo della ferrovia). Una LCU TU non può mai entrare o essere organizzata in Galizia eccetto giocando l'evento *Vertice Enver-Falkenhayn*. Quindi, solo una LCU TU per partita può essere in Galizia.

(21.3.2) Combattimenti Pesanti in Galizia: Astrattamente, la LCU TU in Galizia è coinvolta in combattimenti pesanti sul fronte russo. Deve tirare per le perdite in combattimento ogni turno durante la Fase di Attrito (a meno che la Rivoluzione Russa non abbia raggiunto la Fase 4, nel qual caso non è necessario alcun tiro) e subire un livello di perdita se un numero superiore al Fattore di Perdita della LCU viene ottenuto tirando un dado a 6 facce. Se la LCU è già ridotta quando è necessario subire una perdita di livello, rimuovetela e sostituirla con una SCU, secondo le normali regole di combattimento. Nessun DRM può influenzare questo tiro di dado.

(21.3.3) Rimpiazzi ed Eliminazioni: La LCU TU in Galizia può usare RP per rimanere intatta fintanto che può tracciare una via di rifornimento fino ad una Fonte di Rifornimento CP in Turchia. Una volta che la LCU TU è rimossa dalla Galizia (tramite Movimento, SR, attrito, o combattimento), una LCU TU (o TU-A) non può mai ritornare o essere ricostruita in Galizia.

(21.3.4) Assegnazione di VP: Durante ogni turno estivo, se questa LCU TU è in Galizia durante la Fase dello Stato di Guerra, il CP guadagna +1 VP. Una SCU TU in Galizia non soddisfa questo requisito. L'unità non ottiene VP se la Rivoluzione Russa ha raggiunto la Fase 4.

NOTA DELL'AUTORE: *Un'eccellente LCU TU in Galizia giocò un ruolo vitale nel fermare l'Offensiva Russa di Brusilov, che ha tentava di far uscire l'Austria-Ungheria dalla guerra. Ciò è particolarmente interessante poiché austriaci e turchi erano nemici ereditari. L'Austria respinse i turchi dalle porte di Vienna nel 1683, poi li scacciò dall'Europa centrale e ebbe con loro una continua rivalità nei Balcani.*

21.4 Churchill e i Dardanelli

(21.4.1) Procedura dell'Evento Churchill Prevale: Quando viene giocato l'evento *Churchill Prevale*, agite come segue:

- Il giocatore AP tenterà di distruggere quanti più Forti possibile lungo il corso d'acqua tra il Mar Mediterraneo Orientale e il Mar Nero, incluso il Forte nello spazio del Bosforo. Se il giocatore AP fallisce nel distruggere un Forte, l'intero processo delineato di seguito si interrompe immediatamente: il fallimento significa che la Royal Navy britannica abbandona il tentativo di farsi strada verso Costantinopoli e il Mar Nero. Distruggere un Forte non assegna il controllo di quello spazio al Giocatore AP né danneggia alcuna unità CP raggruppata con il Forte.
- A partire dal Forte di Kum Kale o Seddul Bahr (a scelta del giocatore AP), tirate un dado. Se il numero è superiore al Fattore di Combattimento (CF) del Forte, indicate il Forte come distrutto e lanciate un dado contro l'altro Forte di questa coppia. Ancora una volta, se il numero ottenuto è superiore al CF del secondo Forte, contrassegnate il Forte come distrutto.

- Se entrambi i Forti dei Dardanelli vengono distrutti, tirate per distruggere uno dei due Forti agli Stretti [The Narrows] (Maidos e Canakkale), con il Giocatore AP che decide per quale tirare per primo. Ancora una volta, se il risultato è superiore al CF del Forte, contrassegnatelo come distrutto e tentate di distruggere il secondo Forte.
- Se entrambi i Forti degli Stretti vengono distrutti, tentate di distruggere il Forte a Gallipoli. Se il Forte di Gallipoli viene distrutto, la Royal Navy ha raggiunto Costantinopoli.

(21.4.2) Raggiungere Costantinopoli: Se la Royal Navy raggiunge Costantinopoli, accade quanto segue:

- Il giocatore AP deve immediatamente annunciare se sta bombardando Costantinopoli. Se lo fa, applicate -1 VP (per il prestigio britannico e il danno alla volontà nazionale ottomana) e +1 punto Jihad.
- Il giocatore AP riceve immediatamente due Divisioni di Fanteria BR d'Elite nella Casella della Riserva o in qualsiasi porto(i) controllato(i) da AP nell'Egeo o Mediterraneo Orientale.

NOTA DELL'AUTORE: Il successo ha portato il Primo Ministro e Kitchener a inviare truppe nel Vicino Oriente invece che in Francia. Sebbene ciò non sia accaduto storicamente, tali idee furono prese in considerazione ripetutamente durante la guerra come un modo per le truppe britanniche di evitare il bagno di sangue sul fronte occidentale, ma la mancanza di successo nel Vicino Oriente (e le proteste francesi che tali idee venivano addirittura prese in considerazione) di solito causava l'accantonamento di tali progetti. Uno spostamento dell'impegno britannico lontano dal fronte occidentale è anche l'intento dell'evento Lasciate che i Francesi si Dissanguino, che non è avvenuto storicamente, ma è stato preso in considerazione.

- Il giocatore AP può tentare di distruggere il Forte al Bosforo (sulla mappa principale), seguendo la procedura sopra descritta (deve tirare un 4, 5 o 6). Se il Forte del Bosforo viene distrutto, ottenete due RP RU bonus (aggiungeteli sulla Tabella Generale: questi non sono per l'immediato utilizzo). Inoltre, in ogni turno successivo, il giocatore AP registra automaticamente +1 RU RP come bonus ogni turno fino a quando non viene giocato l'evento *Sottomarini nel Mediterraneo* (un promemoria per questo si trova sul retro del segnalino RU RP). **Nota:** se Sottomarini nel Mediterraneo è stato giocato prima di Churchill Prevale, non verranno ricevuti RP RU aggiuntivi.

21.5 Rivolta Armena



(21.5.1) Come Inizia la Rivolta: Se il giocatore delle CP non gioca mai il Pan-Turchismo, la Rivolta Armena non può avvenire – quell'evento è un prerequisito. Quando viene giocato l'evento *Rivolta Armena*, ponete l'unità Rivolta Armena Irregolare in qualsiasi spazio blu "A" (incluso uno spazio VP) che contiene unità AP o è vuoto (quest'ultimo potrebbe cambiare il controllo dello spazio). Ponete i tre segnalini di Rivolta Armena in tre spazi blu "A",

anche se sono presenti unità CP (senza cambiare il controllo dello spazio) – uno dei segnalini di Rivolta non può essere posto nello stesso spazio dell'unità di Rivolta Armena.



NOTA DELL'AUTORE: Gli spazi etichettati con un indicatore "A" blu rappresentano aree con consistenti popolazioni armene.

(21.5.2) Rifornimento e Movimento Armeni: L'unità Rivolta Armena è in rifornimento in qualsiasi spazio in Anatolia, Caucaso e Russia e non può lasciare quelle aree. Se costretta a ritirarsi fuori da quelle aree, l'unità viene eliminata permanentemente.

(21.5.3) Spazi VP Catturati dagli Armeni: Uno spazio VP catturato dall'unità Rivolta Armena conta come uno spazio VP RU. Ricordate: un'unità irregolare esercita solo un controllo parziale su uno spazio finché rimane in quello spazio.

22.0 Rimpiazzi

22.1 Regole Generali

(22.1.1) Rimpiazzi Complessivi: Durante la Fase dei Rimpiazzi, i giocatori possono spendere il numero di punti rimpiazzi (RP) registrati dai segnalini RP delle loro nazioni sulla Tabella Generale. I costi per riparare o ricostruire le unità possono essere trovati sulla Tabella di Aiuto al Giocatore (*N.d.T.: tutte le tabelle sono state tradotte alla fine del regolamento*).

(22.1.2) Alleati Minori: Si applicano le seguenti restrizioni:

- Gli RP Alleati-AP possono essere spesi per unità FR, RO, SB, PE, ARM e GEO. Queste unità possono essere rimpiazzate solo con RP Alleati-AP.
- ANZ, GR Alleate AP, l'unità GR-BR CND, e le unità della Rivolta Araba, inclusa l'ANA (Esercito Arabo del Nord), possono usare RP Alleati BR o AP.
- Gli RP Alleati-CP possono essere spesi per unità BU, GR alleate delle CP e AH. Queste unità possono anche usare RP GE se una linea di rifornimento può essere tracciata dall'unità alla Galizia (vedere 22.2.3 per l'eccezione per le unità greche).

(22.1.3) Unità Irregolari e Tribù: Durante la Fase di Rimpiazzo, i giocatori possono usare qualsiasi RP amico per riparare o ricostruire Unità Irregolari e Tribù al costo normale di una SCU. (**Eccezioni:** le unità della Rivolta Araba possono prendere solo RP Alleati BR o AP; e le Tribù non possono prendere RP della Rivolta Jihad.)

Le UNITÀ IRREGOLARI sono ricostruite in qualsiasi spazio vuoto o amico controllato nella loro Area di Rifornimento (17.2.2). Gli Irregolari della Rivolta Araba possono essere ricostruiti solo nell'Hejaz, Aqaba, o Jiddah (22.2.2).

Le TRIBÙ possono essere ricostruite o riparate solo se il giocatore CP può tracciare una linea di rifornimento da uno degli spazi colorati di quella tribù sulla mappa a 1) una Fonte di Rifornimento delle CP, 2) un porto amico (in qualsiasi mare), o 3) un porto non occupato controllato dalle AP (in qualsiasi mare). Le Tribù ricostruite ritornano nella Tabella della Guerra Tribale, non sulla mappa o nella Casella della Riserva. Le Tribù possono essere costruite sulla Tabella della Guerra Tribale a forza ridotta, o, a causa del basso livello di Jihad,

rimosse dalla mappa a forza ridotta e riposte sulla Tabella della Guerra Tribale. Se è così rimangono a forza ridotta quando vengono piazzati sulla mappa.

NOTA DI PROGETTAZIONE: (1) I turchi furono in grado di contrabbandare fondi e armi ai Senussi nell'Egitto occidentale (sotto la guida di Jafar Pasha), evitando il blocco della Royal Navy. (2) L'eliminazione non significa che una tribù è stata distrutta: è stata pacificata, tramite combattimenti o "incentivi" (tangenti). A volte le tribù pro-CP finivano per lavorare per gli inglesi. Ad esempio, la tribù Bawi, dopo aver tagliato l'oleodotto ad Ahwaz ed essere stata sconfitta dall'esercito indiano, fu pagata per proteggere i lavoratori che riparavano l'oleodotto – e lo fece!

(22.1.4) RP non spesi: Gli RP non spesi durante la Fase dei Rimpiazzi (incluso qualsiasi ½ RP rimanente) sono persi – non possono essere conservati per un turno successivo. Tuttavia, gli RP TU non utilizzati possono spostare il segnalino RP TU Max più in alto (22.4.1).

(22.1.5) RP e Controllo Nemico delle Capitali: Se il nemico controlla lo spazio capitale di una nazione (solo Costantinopoli, non Ankara, nel caso dell'Impero Ottomano), nessun RP può essere speso da (o per) quella nazione. **Eccezioni:** 1) Le unità SB e GR non sono influenzate da questa restrizione. Le unità GR possono essere poste in qualsiasi spazio vacante o amico controllato in Grecia, anche se Atene è occupata dal nemico; 2) Le unità SB possono ancora essere costruite a Lemnos o Salonicco controllata dalle AP se Belgrado e Nis sono controllate dal nemico.

(22.1.6) RP e Tracciamento del Rifornimento: Le unità che non possono tracciare il rifornimento alla loro capitale o ad una Fonte di Rifornimento sotto il controllo della loro nazione subiscono alcune restrizioni sull'uso degli RP.

- Le unità GE e AH che tracciano il rifornimento esclusivamente a Sofia o qualsiasi Fonte di Rifornimento delle CP nell'Impero Ottomano non possono usare RP.
- Le unità TU che tracciano il rifornimento esclusivamente a Sofia o Galizia non possono usare RP.
- Le unità BU che tracciano il rifornimento esclusivamente alla Galizia o qualsiasi Fonte di Rifornimento nell'Impero Ottomano non possono usare RP.
- Le unità RU che tracciano il rifornimento esclusivamente a Fonti di rifornimento BR, o le unità BR/IN/ANZ che tracciano il rifornimento esclusivamente a Fonti di rifornimento RU, non possono usare RP.
- Le unità che usano l'Asia Centrale o l'Afghanistan come Fonte di Rifornimento Limitata di CP non possono prendere RP o essere ricostruite in quegli spazi.

(22.1.7) Unità che non Possono Ricevere RP (●): Alcune unità non possono mai prendere RP (non possono mai essere riparate e sono permanentemente rimosse quando eliminate) – queste unità sono contrassegnate con un punto nell'angolo in alto a destra.

Eccezione: Riserve per l'evento Fronte – vedere CP#4 in Storie e note delle carte (Manuale del Giocatore).

(22.1.8) Unità che non sono in Grado di Ricevere RP una Volta Eliminate: Alcune unità possono ricevere RP (essere riparate) finché rimangono sulla mappa, ma vengono rimosse permanentemente se eliminate – queste unità sono contrassegnate con un triangolo nella mappa sull'angolo in alto a destra. Tuttavia, le unità TU/TU-A così contrassegnate non possono mai ricevere RP (nemmeno per le riparazioni sulla mappa) dopo che è stato giocato l'evento Stanchezza Turca della Guerra. **Eccezione:** Evento Riserve al Fronte – vedere CP#4 in Storie e note delle carte (Manuale del Giocatore).

(22.1.9) RP Negativi: A causa di eventi come la Stanchezza Turca della Guerra, gli RP registrati sulla Tabella Generale possono essere negativi. Se gli RP sono inferiori a 0, il giocatore deve "degradare" (ridurre o eliminare) le unità durante la Fase di Rimpiazzo. Il "costo" per degradare un'unità è lo stesso del costo per ripararla o ricostruirla (vedi Costi in RP sulla Tabella di Aiuto al Giocatore), ma l'effetto è opposto: l'unità diventa più debole o viene eliminata. Il giocatore proprietario sceglie quali unità degradare.

- Ogni RP TU usato per compensare un RP TU negativo sposta il segnalino di RP TU Max -1 (22.4).
- Il giocatore CP può, secondo le normali regole, convertire RP GE da usare come RP TU, e questo non causa lo spostamento del segnalino RP TU Max.

ESEMPIO: Alla fine del turno, il RP TU è -1. Il giocatore delle CP deve (a) ridurre una LCU di un livello (sostituendola con una SCU dalla Casella della Riserva se la LCU viene eliminata); (b) eliminare una SCU al completo; oppure (c) ridurre due SCU di un livello ciascuna. Se il giocatore CP avesse giocato 1 RP per compensare il -1 RP (per portare gli RP netti a 0), non gli sarebbe stato richiesto di danneggiare una delle sue unità. Tuttavia, avrebbe bisogno di spostare il segnalino RP TU Max -1 (diciamo da 19 a 18). Le unità eliminate in questo modo sono poste nella Casella delle Unità Eliminate/Rimpiazabili (se sono in grado di prendere RP). Se una LCU viene eliminata in questo modo, si applicano le normali regole per rimpiazzare la LCU con una SCU dalla Casella della Riserva, inclusa l'eliminazione permanente della LCU se tale SCU non è disponibile.

22.2 Piazzamento delle Unità Ricostruite

(22.2.1) Piazzamento: Le LCU e SCU ricostruite sono piazzate come se fossero rinforzi (7.7.2).

- Le LCU ricostruite non sono mai poste nella Casella della Riserva o nella Casella delle Risorse di Corpo. Devono essere posizionate sulla mappa.
- Le SCU ricostruite possono essere poste nella Casella della Riserva (se unità regolari) o sulla mappa.

(22.2.2) Restrizioni sul Piazzamento: Le unità ricostruite possono essere piazzate a seconda della loro nazionalità:

- Le unità FR e IT possono essere ricostruite in qualsiasi porto controllato dall'AP nell'Egeo o nel Mediterraneo orientale.
- Le LCU BR, IN e ANZ possono essere ricostruite solo in Fonti di Rifornimento BR controllate da AP o in porti controllati da AP nel Mar Mediterraneo orientale, Mar Egeo o Golfo Persico.
- Le LCU RU possono essere ricostruite solo su Fonti di Rifornimento RU controllate dalle AP (inclusa Trabzon controllata dal russo).
- Le unità RO possono essere ricostruite a Bucarest prima del Collasso della Romania.
- Le unità GE e AH possono essere ricostruite solo in Galizia.
- GEO e ARM possono essere ricostruiti in qualsiasi spazio controllato dalle AP in Russia o Caucaso.

- Le unità BU possono essere ricostruite solo a Sofia controllata dalle CP.
- Le unità GR possono essere ricostruite in qualsiasi spazio vacante o amico controllato in Grecia. **Eccezione:** l'unità GR-BR CND viene ricostruita a Lemnos o qualsiasi porto controllato dalle AP in Grecia.
- Le unità SB sono regolate da 19.4, a seconda se la Serbia sia crollata o meno.
- Le unità Irregolari Rivolta Araba possono essere ricostruite o nell'Hejaz (anche se controllate dalle CP) o ad Aqaba o Jiddah (se controllate dalle AP). L'ANA (Esercito Arabo del Nord) può essere ricostruito in qualsiasi porto controllato dall'AP in Siria/Palestina. **NOTA DI PROGETTAZIONE:** Aqaba era l'unico porto attraverso il quale gli inglesi potevano rifornire l'avanzata della Rivolta Araba. Solo dopo la conquista di Aqaba fu possibile costituire e rifornire regolarmente l'Esercito Arabo del Nord (ANA). Molti membri dell'ANA erano prigionieri di guerra arabi ottomani catturati dagli inglesi, incluso Jafar Pasha.
- Le unità ricostruite della Rivolta Jihad devono essere riportate sulla mappa (mai nella Casella della Riserva). Nel caso di unità ricostruite dell'Afghanistan, dell'India e della Rivolta della Jihad dell'Asia Centrale, sono poste nelle rispettive Regioni anche se sono presenti unità AP o la Regione è controllata dall'AP. Nel caso di unità egiziane della Rivolta Jihad, devono essere poste in qualsiasi spazio in Egitto o Sudan/Darfur non occupato da un'unità AP, anche se controllata dalle AP.

22.3 Conversione degli RP

(22.2.1) L'Alleanza Ottomano-Tedesca: Una volta che la Bulgaria diventa alleata delle CP, se una linea di rifornimento può essere tracciata via terra tramite ferrovia da Costantinopoli alla Galizia, il giocatore delle CP può convertire qualsiasi RP GE disponibile in RP TU. Altrimenti, solo 1 RP GE per turno può essere convertito in RP TU. Questo si applica sia che ci siano o meno unità tedesche sulla mappa. Gli RP GE sono immuni dalla carta Evento CP #48 Stanchezza della Guerra Turca. La capacità della Germania di inviare rifornimenti all'Impero Ottomano deve essere determinata in ogni Fase dei Rimpiazzi.

NOTA DI PROGETTAZIONE: L'Impero Ottomano dipendeva fortemente dal flusso di materiale proveniente dalla Germania.

(22.2.3) Aiuti a Bulgaria, Grecia e Austria Ungheria: Gli RP GE possono essere usati dalle unità AH e BU che tracciano il rifornimento alla Galizia, dalle unità BU se il rifornimento può essere tracciato da Sofia alla Galizia, e dalle unità GR Alleate CP (anche se non è possibile tracciare alcuna linea di rifornimento con la Galizia).

(22.3.3) Conversione di RP AP: All'inizio del gioco, nessun RP BR può essere convertito in RP RU. L'evento Kitchener consente di convertire 1 RP BR per turno in RP RU per il resto della partita. L'evento della Coalizione Asquith/Lloyd George consente all'AP di convertire alcuni o tutti gli RP BR in RP RU per il resto della partita.

NOTA DELL'AUTORE: La Gran Bretagna era responsabile di gran parte dell'armamento russo dopo l'inizio della guerra. Kitchener è stato uno dei principali attori nell'avvio del flusso di munizioni verso la Russia. Quando Asquith e Lloyd George posero fine alla carenza di munizioni della Gran Bretagna, il flusso di armamenti verso la Russia accelerò.

22.4 Blocco e RP Massimi Turchi



(22.4.1) Evento Blocco della Royal Navy: Quando viene giocato l'evento Blocco della Royal Navy, ponete il segnalino RP TU Max nello spazio 25 della Tabella dei Registri Generali. Per il resto della partita, per ogni RP TU registrato giocando una carta strategica per RP, abbassate di uno il segnalino RP TU Max. Se gli RP massimi TU raggiungono lo 0, non si possono registrare più RP TU giocando una Carta Strategia per RP. Il giocatore CP può rifiutare di utilizzare gli RP TU a cui ha diritto e spostare gli RP TU massimi verso l'alto del numero di RP TU non utilizzati.

(22.4.2) Sostituzioni Bonus TU: Non spostate il segnalino RP TU Max come risultato di RP TU Bonus sulle carte Evento (Eventi CP 1, 2, 4, 8, 12, 13 e 42), RP ricevuti come risultato di invasioni fallite, o RP convertiti da RP GE.

23.0 Stato di Guerra

23.1 La Fase dello Stato di Guerra

1. Controllare i Punti Vittoria Extra (23.2).
2. **Controllare per la Vittoria Automatica:** Determinare se uno dei due giocatori ha ottenuto una Vittoria Automatica (24.2.1). Se è così, il gioco finisce.
3. **Controllare per l'Armistizio:** Se non vi è Vittoria Automatica, determinate se avviene un Armistizio (24.2.2). In tal caso, il gioco finisce e viene determinato il vincitore. Un Armistizio avviene automaticamente nel turno dell'Autunno 1918 se non si è già verificata la Vittoria Automatica.
4. **Controllare i Livelli di Impegno Bellico:** Se la partita non è terminata, ogni giocatore determina se il suo Livello di Impegno Bellico è aumentato. **Nota:** questo non viene controllato al primo turno (autunno 1914). Se il suo Impegno di Guerra è aumentato, mescolate il mazzo di carte ricevuto per il livello successivo di Impegno di Guerra (cioè Guerra Limitata o Guerra Totale) insieme al suo mazzo di pesca, al mazzo degli scarti e a qualsiasi carta di combattimento scoperta sul tavolo di fronte a sé (ad eccezione di Jafar Pasha e Nessun Prigioniero).
5. **Controllare per il Collasso Nazionale:** Controllare se Bulgaria, Serbia, o Romania sono Collassate in quest'ordine (19.3.5, 19.4.5, 19.5.5).

23.2 Punti Vittoria Extra

(23.2.1) Riassunto VP: Durante ogni Fase di Stato di Guerra i giocatori ottengono VP extra per quanto segue:

Situazione o Evento	VP
Evento <i>Blocco</i> (Inverno) vedere 23.2.2	-1
LCU TU/TU-A in Galizia (Estate) vedere 23.2.2	+1
Fallimento/Compimento dell'evento <i>A Gerusalemme per Natale</i>	+1/-1
Le CP non sono riuscite ad effettuare l'Offensiva(e) Obbligatoria(e)	-1*
Le AP non sono riuscite ad effettuare l'Offensiva Obbligatoria	+1
* -1 VP se la condizione esiste, non -1 VP per MO non effettuata	

(23.2.2) Blocco della Royal Navy: A causa di questo strangolamento dell'economia turca, ogni Inverno durante la Fase dello Stato di Guerra, se è stato giocato l'evento *Blocco della Marina Reale*, vi è un aggiustamento di -1 VP. Questo continua fino a quando due cose sono vere contemporaneamente:

- Il Livello di Impegno Bellico delle CP è Guerra Totale.
- Costantinopoli è collegata alla Galizia tramite ferrovie controllate dalle CP (permettendo agli aiuti tedeschi di raggiungere l'Impero Ottomano, compensando in qualche modo gli effetti del blocco).

Una volta che queste due cose sono entrambe vere, la modifica di -1 VP non si verifica più, anche se il percorso ferroviario viene successivamente tagliato.

NOTA DI GIOCO: Se il giocatore delle CP fosse pronto a raggiungere la Guerra Totale durante il turno invernale e il percorso ferroviario tra Costantinopoli e Galizia fosse aperto, ci sarebbe comunque un aggiustamento di -1 VP in quel turno, poiché i Livelli di Impegno Bellico cambiano dopo che si verificano gli aggiustamenti di VP.

NOTA DI GIOCO: Storicamente, il blocco Alleato mise in ginocchio l'Impero Ottomano. Quando il blocco è abbinato alla *Diserzione Araba* e alla *Stanchezza della Guerra Turca*, il Giocatore CP può trovarsi in una vera situazione di stallo entro il 1918. Se il Giocatore CP prevede una partita lunga, dovrebbe usare gli RP TU con parsimonia e fare affidamento sugli RP GE. Ciò rende essenziale per il giocatore CP aprire e proteggere la ferrovia bulgaro-serba. Allo stesso modo, il giocatore AP deve conservarlo o riconquistarlo.

(23.2.3) Turchi in Galizia: Ogni Estate, durante la Fase dello Stato di Guerra, se una LCU TU è in Galizia, il giocatore delle CP ottiene +1 VP. Questo VP non può essere guadagnato una volta che la Rivoluzione Russa ha raggiunto la Fase 4. **NOTA DI GIOCO:** Un'unità TU può entrare in Galizia solo una volta per partita come risultato dell'evento *Vertice Enver-Falkenhayn* (21.3).

23.3 Livello di Impegno Bellico

(23.3.1) Impegno Bellico in Generale: Vi sono tre livelli di Impegno Bellico: Mobilitazione, Guerra Limitata e Guerra Totale. Entrambi i giocatori iniziano gli scenari del 1914 (Campagna e Guerra Limitata) con la Mobilitazione. Entrambi i giocatori iniziano lo scenario del 1916 in Guerra Totale. L'impegno bellico aumenta a causa di determinati eventi o azioni. Lo Stato di Guerra di un giocatore non diminuisce mai, quindi il Livello di Impegno di Guerra di un giocatore non può mai diminuire.

(23.3.2) Controllo del Livello di Impegno Bellico: A partire dal turno dell'Inverno 1915 (turno 2) negli scenari 1914 e Campagna, entrambi i giocatori controllano il loro Livello di Impegno Bellico durante la Fase dello Stato di Guerra. Non è necessario controllare i Livelli di Impegno di Guerra durante lo scenario *Guerra Totale 1916*.

(23.3.3) Dalla Mobilitazione alla Guerra Limitata: Se l'attuale Livello di Impegno Bellico di un giocatore è "Mobilitazione" e il suo Stato di Guerra è 4 o superiore durante la fase di Stato di Guerra, il suo Livello di Impegno Bellico sale a "Guerra Limitata". Il giocatore aggiunge le sue carte Guerra Limitata al suo mazzo di pesca e poi mescola il suo mazzo di pesca e la pila degli scarti (escluse le carte che sono state rimosse permanentemente) per formare un nuovo mazzo di pesca.

(23.3.4) Dalla Guerra Limitata alla Guerra Totale: Se il Livello di Impegno Bellico di un giocatore è "Guerra Limitata" e il suo Stato di Guerra è 11 o superiore durante la fase di Stato di Guerra, il suo Livello di Impegno Bellico sale a "Guerra Totale". Il giocatore aggiunge le sue carte Total War al suo mazzo di pesca e poi mescola il suo mazzo di pesca e il mazzo degli scarti (escluse le carte che sono state rimosse permanentemente) per formare un nuovo mazzo di pesca.

(23.3.5) Rimozione dei segnalini di Impegno Bellico: Una volta che il Livello di Impegno Bellico di un giocatore è salito a Guerra Totale, il suo segnalino di Stato di Guerra può essere rimosso dal gioco. Qualsiasi altro evento con un numero di Stato di Guerra che gioca continuerà ad aumentare lo Stato di Guerra Combinato e quel segnalino dovrà essere spostato.

24.0 Vittoria

24.1 Punti Vittoria (VP)



(24.1.1) Segnalino VP: Tenete traccia del numero corrente di VP usando il segnalino VP sulla Tabella Generale. Il segnalino VP aumenta ogni volta che il giocatore delle CP prende il controllo di uno spazio VP nemico o neutrale e diminuisce ogni volta che perde il controllo di uno spazio controllato dalle CP. La somma dei VP (Livello) può anche cambiare come risultato di determinate situazioni (ad esempio, un'invasione della Siria) o di eventi sulle Carte Strategia. Il Livello VP viene controllato per la Vittoria Automatica solo durante la Fase dello Stato di Guerra.

(24.1.2) Spazi VP Neutrali: I quattro spazi VP in Grecia e Persia iniziano il gioco campagna neutrali. Il primo giocatore ad ottenere il controllo di uno spazio VP Neutrale guadagna i VP; +1 VP se il giocatore CP prende il controllo per primo o -1 se il giocatore AP prende il controllo per primo. Se lo spazio è stato catturato da un'unità combattente regolare, ponete un segnalino di controllo nello spazio. Una volta che uno spazio Neutrale ha un segnalino di controllo non ritorna mai in neutrale – sarà sempre controllato da una parte o dall'altra.

(24.1.3) Spazi Neutrali e Controllo Parziale: Se uno spazio VP Neutrale viene catturato da una Tribù o da un Irregolare non ponete un segnalino di controllo né rimuovetelo se ce n'è già uno (ha solo Controllo Parziale – sufficiente per ottenere VP o Controllo Parziale). Punto Jihad ma non abbastanza per mantenere il controllo se lo spazio viene lasciato libero.

ESEMPIO: Se un'Unità Combattente Regolare cattura uno Spazio Neutrale che conteneva una Tribù nemica o Irregolare e nessun segnalino di Controllo, allora ciò risulterebbe in uno spostamento di 2 VP: la rimozione della Tribù nemica sposta il segnalino VP di uno spazio, e il posizionamento di il segnalino di Controllo sposta il segnalino VP di un altro spazio.

24.2 Determinazione della Vittoria

(24.2.1) Vittoria Automatica: Durante la Fase 2 della Fase dello Stato di Guerra, il gioco termina immediatamente con la Vittoria Automatica se si verifica una delle seguenti condizioni:

- Il giocatore AP vince se il livello VP totale è 0 o inferiore.
- Il giocatore CP vince se il livello VP totale è 20 o superiore. Inoltre, il giocatore delle CP vince se il segnalino di Vittoria Automatica delle CP (Evento CP #55 *Stanchezza della Guerra Britannica*) e il segnalino VP sono nello stesso spazio sulla Tabella Generale (o se il segnalino VP è in uno spazio più alto): gli Alleati si sono stancati del fronte secondario e hanno negoziato una pace separata con l'Impero Ottomano.



(24.2.2) Armistizio: La partita termina con un Armistizio se:

- Durante la Fase 3 della Fase dello Stato di Guerra del turno dell'Autunno 1918, nessun giocatore ha ancora ottenuto una Vittoria Automatica; O
- Durante la Fase 3 della Fase dello Stato di Guerra di qualsiasi turno, il segnalino Armistizio e Turno si trovano nello stesso spazio sulla Tabella dei Turni.



(24.2.3) Segnalino di Armistizio: *Molto Importante:* Quando lo Stato di Guerra Combinato raggiunge 40, non avviene immediatamente un Armistizio. Ponete il segnalino Armistizio sulla Tabella dei Turni un numero di turni prima del turno corrente come determinato da un tiro di dado:

Tiro di Dado	Si ha l'Armistizio
1 – 2	3 turni avanti
3 – 4	4 turni avanti
5 – 6	5 turni avanti

L'Armistizio avverrà alla fine del turno indicato. Se sono rimasti nella partita meno turni di gioco di quelli indicati, ponete il segnalino Armistizio nel turno dell'Autunno 1918. **Nota:** Se un giocatore soddisfa le condizioni per una Vittoria Automatica nel turno in cui è previsto che avvenga un Armistizio, si verifica invece la Vittoria Automatica.

(24.2.4) VP Armistizio: Quando effettivamente avviene un Armistizio (non quando viene posto il segnalino Armistizio), il segnalino VP sulla Tabella Generale viene modificato secondo la tabella di Modifica VP Armistizio nelle Tabelle di Aiuto al Gioco. La somma totale dei VP determina il Livello di Vittoria.

24.3 Livelli di Vittoria

- VITTORIA AUTOMATICA: l'alleanza vincente domina il Vicino Oriente e i Balcani per oltre 20 anni.
- VITTORIA MARGINALE: l'alleanza vincente ottiene significativi vantaggi economici e diplomatici nel Vicino Oriente e nei Balcani per oltre 10 anni.
- VITTORIA DI RESISTENZA – Entrambe le alleanze sono esaurite, ma per alcuni anni l'alleanza vittoriosa ha guadagnato un leggero vantaggio nel Vicino Oriente e nei Balcani.

24.4 Gioco da Torneo

Ai fini del gioco da torneo, o per tenere traccia delle prestazioni relative in un certo numero di partite, i giocatori possono assegnare punti per la vittoria come segue:

- Vittoria Automatica: 3 punti
- Vittoria Marginale: 2 punti
- Vittoria di Resistenza: 1 punto

25.0 Regole Opzionali

25.1 Variante Fuori Rifornimento (OOS)

Le unità OOS vengono eliminate come di consueto durante la Fase di Attrito. Tuttavia, prima dell'eliminazione, le unità OOS possono muoversi e combattere soggette alle seguenti restrizioni:

- Le unità OOS dimezzano i loro Fattori di Movimento, arrotondando per eccesso.
- Durante il combattimento, le unità OOS tirano per il combattimento in una colonna aggiuntiva a sinistra, hanno un DRM –1 quando attaccano, e non possono usare le CC.
- Le unità OOS non possono attaccare in combinazione con unità in altri spazi, a meno che quelle unità non siano in uno o più spazi adiacenti a tutte le unità OOS coinvolte nell'attacco.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Questa regola è per coloro che trovano le regole OOS troppo rigide. Questa regola non dovrebbe essere utilizzata nei tornei.

25.2 Suddividere una LCU

(25.2.1) Se Attivata per il Movimento (ma non per il movimento effettivo), qualsiasi LCU sulla mappa può essere suddivisa nelle sue SCU componenti. **Importante:** Questo è l'unico modo in cui le LCU sulla mappa possono mai essere riportate nella Casella delle Risorse di Corpo. Se la LCU è a piena forza, ponetela nella Casella delle Risorse del Corpo e sostituirla sulla mappa con una SCU dalla Casella della Riserva, una SCU dalla Casella delle Eliminazioni e un'altra SCU che non è attualmente in gioco (ad esempio, SCU che sono state messe da parte quando la LCU è stata costruita o SCU extra incluse nel gioco a questo scopo).

(25.2.2) Se la LCU viene ridotta, ponetela nella Casella delle Risorse di Corpo, e sostituirla con una SCU dalla Casella della Riserva ed un'altra SCU (come sopra).

(25.2.3) Una LCU può essere sostituita da SCU a piena forza o ridotte, indipendentemente dal fatto che la LCU sia a piena forza o ridotta.

(25.2.4) Se non ci sono abbastanza SCU messe da parte dal gioco o SCU extra nella casella Eliminate, il numero richiesto di SCU può essere preso dalla Casella della Riserva o dai rinforzi non utilizzati nella casella a scelta del giocatore, oppure può prendere meno SCU se lo desidera. **Nota:** Usare i rinforzi inutilizzati dalla casella significherà che alcuni rinforzi potrebbero non essere disponibili quando viene giocata una carta Evento. In generale, sono state fornite ampie unità extra per consentire ai giocatori di dividere le LCU di invasione BR e FR.

(25.2.5) Quando si sceglie quali SCU usare per suddividere una LCU, non c'è bisogno di tenere traccia delle esatte SCU usate per organizzare originariamente la LCU. Segui invece la logica seguente:

- Può essere utilizzata qualsiasi SCU da combattimento regolare della stessa nazionalità. **Eccezioni:** (1) Le SCU di fanteria possono essere usate per suddividere una LCU di cavalleria, ma le SCU di cavalleria non possono essere usate per suddividere una LCU di fanteria; (2) non possono essere utilizzate le unità speciali e gli Irregolari.
- Le prime due SCU che rimpiazzano una LCU TU-A devono essere Div Inf TU-A se disponibili. Se non disponibili, è possibile utilizzare i Div Inf TU normali (non élite).
- Quando si suddivide una LCU BR/IN/ANZ, la prima SCU deve essere della stessa nazione, ma le altre SCU possono essere di una qualsiasi di queste tre nazionalità.

(25.2.6) Le LCU distrutte non possono essere ricostruite nello stesso Round di Azione – devono essere poste e rimanere nella Casella delle Risorse del Corpo in questo Round di Azione (per evitare una sorta di effetto di “teletrasporto”). In un Round di Azione successivo, quelle LCU possono essere organizzate nuovamente, normalmente.

25.3 Superiorità Aerea (raccomandata)



(25.3.1) Nebbia della Guerra: Solo il giocatore con superiorità aerea può esaminare i gruppi di unità del suo avversario, tranne che durante il combattimento. Inoltre, una volta che un attaccante dichiara uno spazio di combattimento, deve completarlo anche se sorpreso dalla forza del nemico.

(25.3.2) Nello Scenario Campagna, nessun giocatore inizia con superiorità aerea. La prima volta che il giocatore delle CP gioca l'evento *Fliegerabteilung*, ponete il segnalino di Superiorità Aerea sulla mappa, con il lato CP rivolto verso l'alto. La prima volta che il giocatore AP gioca l'evento *Royal Flying Corps*, ottiene la superiorità aerea per il resto della partita (girare il segnalino di Superiorità Aerea sul lato AP).

(25.3.3) All'inizio dello Scenario di Guerra Totale 1916 il CP ha superiorità aerea.

NOTA DELL'AUTORE: Le CP godettero della superiorità aerea per gran parte della guerra in questo teatro. Tuttavia, una volta che le AP ottennero la superiorità aerea, furono facilmente in grado di mantenerla. La superiorità aerea era utile per la ricognizione e fu un fattore fondamentale per il successo operativo di Allenby in Palestina. La mancanza di superiorità aerea del PC permise ad Allenby di perpetrare stratagemmi che ingannarono le CP e contribuirono allo sfondamento delle AP che scacciarono i turchi dalla Palestina.

25.4 Variante per il Maltempo (raccomandata)

- Quando un giocatore Attiva unità per un combattimento che è soggetto ad un Controllo per il Maltempo, riceve un DRM –1 per il tiro di dado per il Maltempo per ogni OPS extra che spende quando attiva le unità attaccanti.
- Per ogni OPS addizionale spesa, ponete un segnalino di Attacco addizionale su uno degli spazi Attivati. Questo DRM si applica a tutte le unità coinvolte nell'attacco e soggette al controllo del Maltempo (non solo a quelle nello spazio indicato).

NOTA DI PROGETTAZIONE: Le OPS extra rappresentano preparativi e rifornimenti aggiuntivi dedicati a garantire la sicurezza degli uomini, come fece Yudenich quando preparò i suoi uomini per la loro vittoriosa offensiva invernale nel 1916.

25.5 Iniziativa per Invasione

Questa regola opzionale consente al Giocatore AP di prendere l'iniziativa durante un'invasione rinunciando al processo organizzativo rappresentato dalla pausa sulla Testa di Ponte.

(25.5.1) Quando il giocatore AP piazza inizialmente un segnalino di Testa di Ponte su uno spazio di Testa di Ponte per iniziare un'Invasione, ha due opzioni:

1. Può seguire la normale procedura per effettuare un'Invasione.
2. Può scegliere di usare solo SCU per l'Invasione. Muove immediatamente fino a tre SCU dalla Base su Isola alla Testa di Ponte. Le unità poi o **(a)** effettuano il combattimento immediatamente se lo spazio adiacente è occupato da un'unità delle CP, oppure **(b)** muovono esattamente di uno spazio verso l'interno se lo spazio adiacente è vuoto. In quest'ultimo caso, per simulare la presenza di una guardia costiera CP, lanciate un dado: se il tiro è superiore al Fattore di Perdita (LF) più alto nel gruppo invasore, un'unità con quel LF viene ridotta (ma si muove comunque nell'entroterra). Se il giocatore AP sceglie la seconda opzione, può immediatamente suddividere una LCU sulla Base su Isola, e piazzare la LCU nella Casella delle Risorse del Corpo. Può quindi eseguire immediatamente le scelte delineate al punto 2 sopra.

Nel caso dell'evento *Invasione di Kitchener*, il Giocatore AP può piazzare le SCU invasori immediatamente sul segnalino Testa di Ponte e seguire le scelte delineate al punto #2 sopra. Può scegliere di suddividere la LCU invasore in SCU (secondo 25.2), ponendo qualsiasi SCU in eccesso di tre sulla Base su Isola. Se sceglie di non suddividere la LCU che arriva con questo evento ma desidera invadere immediatamente con le SCU, la LCU viene posizionata sulla Base su Isola, non sulla Testa di Ponte (può spostare fino a 3 SCU dalla Base dell'Isola alla Testa di Ponte). Nel caso dell'evento *Progetto Alexandria*, quando le SCU vengono piazzate sulla Testa di Ponte, possono essere immediatamente utilizzate per le opzioni descritte al punto 2 sopra.

NOTA DI PROGETTAZIONE: L'aggiunta di queste opzioni consente al Giocatore AP di scegliere tra un attacco rapido e/o un'avanzata nell'entroterra rispetto ad un attacco in massa lento e preparato.

25.6 Gerusalemme

Questa regola tiene conto dell'unicità storica di Gerusalemme.

- Se un combattimento effettivo non è stato ancora combattuto a Gerusalemme, quando viene annunciato un attacco su vasta scala contro Gerusalemme che coinvolge almeno tre unità attaccanti, il difensore (sia CP che AP) deve annunciare se combatterà o si ritirerà.
- Se il difensore si ritira, non vi è combattimento. Tutte le unità difendenti si ritirano di uno spazio (più spazi se necessario per evitare una situazione di sovraccarico). Fino a tre unità attaccanti (a piena forza) possono poi avanzare verso Gerusalemme. Si verificano i normali aggiustamenti di VP e Livello della Jihad.
- Se il difensore decide di combattere, l'attaccante può immediatamente annullare il combattimento senza ulteriori effetti oppure può continuare.
- Se l'attaccante continua – rendendo così Gerusalemme un campo di battaglia – il difensore viene penalizzato immediatamente di 1 VP. **Nota:** Questa è la penalità per trasformare Gerusalemme in una zona di combattimento ed è in aggiunta ai 2 VP che il difensore perderà se Gerusalemme viene catturata. Inoltre, se il giocatore AP è l'attaccante, il Livello della Jihad si sposta immediatamente di +1 (che compenserà lo spostamento del Livello della Jihad di -1 nel caso in cui l'AP catturi lo spazio).

NOTA DELL'AUTORE: Ciò consente ai Turchi di rendere la lotta per Gerusalemme un importante evento jihadista. È politicamente costoso, ma il punto Jihad extra consente il posizionamento di una Tribù e potrebbe successivamente favorire una rivolta! Ciò dà alle AP un incentivo a catturare Gerusalemme tagliandola fuori dai rifornimenti o minacciando di farlo (che è ciò che è accaduto storicamente).

- Una volta che si è verificato un combattimento a Gerusalemme, questa regola non ha più effetto. Tuttavia, questa regola continua ad essere in vigore, con i giocatori che minacciano ripetutamente di attaccare e ritirarsi, finché non avviene alcun combattimento vero e proprio.

NOTA DELL'AUTORE: Sia i turchi che gli inglesi si rifiutarono di combattere a Gerusalemme. Allenby arrivò addirittura a lasciare ai turchi che difendevano Gerusalemme una via di fuga, in modo che potessero andarsene piuttosto che essere costretti a combattere. E i turchi se ne andarono, in parte per ragioni di autoconservazione, ma in parte per deferenza verso la Città Santa.

25.7 Mani di Otto Carte

Se entrambi i giocatori sono d'accordo, possono usare una mano da otto carte. Basta aggiungere una carta extra alla mano di ogni giocatore all'inizio del gioco e pescare fino a otto carte alla fine di ogni turno. Qualsiasi riferimento nelle regole ad una mano di sette carte deve essere interpretato come applicabile ad una mano di otto carte.

NOTA DI GIOCO: Ciò tenderà a rendere il gioco più rilassato e ridurrà in qualche modo la fortuna della pescata, consentendo ai giocatori di tenere le carte desiderate più facilmente. Le mani con sette carte dovrebbero ancora essere utilizzate per i tornei.

25.8 Puntata pre-partita

(25.8.1) Se entrambi i giocatori sono d'accordo, possono determinare le parti puntando VP e RP Massimi TU. **Nota:** questa regola dovrebbe essere sempre utilizzata nei tornei.

- Ogni giocatore lancia un dado. Il giocatore con il dado più alto dichiara da quale parte vuole giocare e il numero di VP che "cederà" al giocatore avversario – qualsiasi numero intero inclusa una puntata pari a zero.
- Se il giocatore avversario accetta la dichiarazione, gioca dall'altra parte. Se lo rifiuta, deve o offrire un numero maggiore di VP che cederà oppure offrire lo stesso numero di VP ed un numero modificato di RP TU massimi (25 RP TU è il limite fissato dall'evento

Blocco della Royal Navy). Gli RP TU massimi sono offerti più alti se il giocatore desidera giocare l'AP (rendendo la vita più facile ai turchi) e più bassi se desidera giocare il CP (rendendosi la vita più difficile), entro un intervallo compreso tra 0 e 40 inclusi.

- L'offerta termina quando un giocatore accetta l'offerta del suo avversario. L'offerta finale dovrebbe essere documentata.
- (25.8.2)** Durante il gioco, quando viene giocato l'evento *Blocco della Royal Navy*, il segnalino RP TU Max viene posto sulla Tabella dei Generale nello spazio che è stato offerto o su 25 se non vi è stata tale offerta.
- (25.8.3)** Alla fine della partita, la dichiarazione può avere uno di questi due effetti:
- Se la partita termina con una Vittoria Automatica, la puntata di VP non ha effetto.
 - Se la partita termina con un Armistizio, aumentate o diminuite il segnalino VP del numero di VP puntati a favore del giocatore che ha perso la puntata.

25.9 Conquista di Gallipoli (raccomandata)

(25.9.1) Alla fine di qualsiasi turno, se ci sono unità AP, ma nessuna unità CP, sull'inserito mappa di Gallipoli, il giocatore AP può annunciare la sua conquista di Gallipoli. Può poi prendere fino a tre unità (più un HQ) dall'inserito mappa di Gallipoli e piazzarle nello spazio Gallipoli sulla mappa principale, rendendo molto più facile difendere Gallipoli. Qualsiasi unità in eccesso può rimanere sull'inserito mappa di Gallipoli, muovere ed uscire da quella mappa interna secondo le normali regole (ma non può attaccare da questa mappa interna né essere attaccata).

(25.9.2) È possibile il combattimento da e verso lo spazio principale di Gallipoli sulla mappa.

- Lo spazio della mappa principale di Gallipoli ha terreno montuoso.
- Gli attacchi contro lo spazio della mappa principale di Gallipoli da Bandirma o Edremit sono considerati come se attraversassero un Corso d'Acqua. È vero anche il contrario – gli attacchi contro Bandirma o Edremit dallo spazio principale di Gallipoli sulla mappa sono considerati come se attraversassero un Corso d'Acqua.
- Se il giocatore CP attacca lo spazio della mappa principale di Gallipoli e causa la ritirata delle unità AP, le unità AP devono ritirarsi di almeno tre spazi sull'inserito mappa di Gallipoli, contando gli spazi di entrata più vicini alla direzione dell'attacco come primo spazio della ritirata. Le unità AP possono ritirarsi ulteriormente, se il giocatore AP lo desidera. Tutte le unità CP attaccanti a piena forza possono poi avanzare fino a due spazi sull'inserito mappa di Gallipoli, contando lo spazio(i) di entrata più vicino alla direzione dell'attacco come primo spazio di avanzata.
- Dopo che il CP è rientrato nella inserito mappa di Gallipoli con l'Avanzata Dopo il Combattimento o con il Movimento (se non ci sono unità AP sullo spazio della mappa principale di Gallipoli), la conquista AP di Gallipoli termina e si applicano le normali regole della inserito mappa di Gallipoli.
- Il giocatore AP può annunciare la conquista di Gallipoli tutte le volte che le condizioni di cui sopra sono soddisfatte (non è necessariamente un evento unico).

25.10 Parvus variabile (come nella versione 1)



Quando viene giocato *Parvus a Berlino*, piazzate il segnalino Parvus nello spazio del turno corrente. Posizionate il segnalino Rivoluzione quattro turni avanti. Ponete il segnalino Lunga Vita allo Zar nello stesso spazio di Parvus e modificalo verso l'alto o verso il basso per corrispondere ai VP RU come definito nella regola 18.3.4.

CREDITI

Progettazione del gioco: Brad Stock e Brian Stock

Sviluppo del gioco della prima edizione: Tony Curtis e Neil Randall

Sviluppo della 2ª edizione: Philip Thomas, Mark Simonitch e Bob Heinzmann

Assistenza straordinaria: Mark Beninger

Esperti in materia: Ed Erickson (USA-Ret), Jeff Leser (USA)

Test del gioco: Alessandro Raimondo, Ahmet Ilpars, Walter Wintar, Barry Setser, Michael Gouker, Neil Randall, Brian Stock, Mark Beninger, Ted Torgenson, Charles Féaux de la Croix, Florent Coupeau, Richard Hartland, Andy Loakes, Peter Reese e Todd Surgoine

Mappa, pedine e grafica delle carte: Mark Simonitch e Brad Stock

Direttore artistico/design della confezione: Rodger B. MacGowan

Correttori di bozze: Bob Heinzmann, Michael Neubauer, David Wilkinson

Un ringraziamento eccezionale al nostro padrino: Ted Raicer

GLOSSARIO DEI TERMINI IMPORTANTI

AP: Le Potenze Alleate (o Intesa): principalmente Gran Bretagna e Russia.

Area Ristretta (9.8): Regole speciali regolano le LCU in cinque aree con infrastrutture scarse: 1) Siria/Palestina (incluso il Sinai); 2) Mesopotamia; 3) Persia; 4) Asia Centrale; e 5) Afghanistan.

Armistizio: Il gioco potrebbe finire prima con una pace negoziata derivante dalla stanchezza della guerra di tutte le parti coinvolte nel Vicino Oriente. Un'alleanza trarrà probabilmente qualche vantaggio dalla guerra e dal controllo del petrolio, permettendole di dominare la pace successiva, e quel giocatore vincerà.

Attivazione: Quando il Costo di Attivazione per uno spazio viene pagato in OPS, le unità in quello spazio possono muovere o attaccare.

Balcani: in questo gioco, i Balcani comprendono tutti gli spazi in Austria-Ungheria, Romania, Grecia, Bulgaria, Serbia, Tracia, nonché Lemno, Galizia, Bolgrad e Odessa. Le unità indicate come Solo Balcani (indicate dalla B in un cerchio) non possono muovere, attaccare, SR, o essere ricostruite o organizzate fuori dai Balcani. Ai fini del gioco, la mappa inserita di Gallipoli NON è considerata nei Balcani.

Base su Isola: Lemnos, Bahrain e Cipro controllata dalle AP sono Fonti di Rifornimento BR e possono contenere un qualsiasi numero di unità AP. Le unità CP non entrano mai nelle Basi sull'Isola.

Città Jihad: La cattura di città (ad esempio Baghdad) contrassegnate con il simbolo della Jihad sposta il livello della Jihad verso l'alto o verso il basso di un punto.

Controllo: Ogni spazio (o regione) sulla mappa è controllato da un giocatore o è neutrale. Uno spazio o una regione nemica vuota diventa immediatamente controllata da un amico quando è occupata da un'unità amica, se lo spazio non contiene un Forte nemico non distrutto.

Costantinopoli: Anche se la città era nota a molti come Istanbul dal 1453, il cambio ufficiale del nome non avvenne fino al 1930.

CP: Le Potenze Centrali – principalmente l'Impero Ottomano e la Germania.

Fattore di Combattimento (CF): La forza di combattimento di un'unità o Forte. Il CF (forza) di un Forte è stampato accanto ad esso sulla mappa.

Fattore di Perdita (LF): La capacità di un'unità di assorbire i danni.

Giocatore Attivo: il giocatore che sta attualmente svolgendo un'Azione durante la sua metà di un Round di Azione.

Impero Ottomano: L'Impero è costituito dalle seguenti aree: Anatolia, Caucaso, Siria/Palestina/Sinai, Mesopotamia e Tracia (le aree europee a ovest di Costantinopoli, inclusa la penisola di Gallipoli). Tecnicamente, il Sinai era britannico, ma ai fini di questo gioco viene trattato come ottomano. Allo stesso modo, l'Egitto e Cipro erano ancora tecnicamente ottomani, ma non sono considerate aree dell'Impero Ottomano in questo gioco. Vedere anche il termine "Turchia" di seguito.

LCU (Unità Combattente Grande): le LCU sono i pezzi da gioco più grandi da 5/8 pollici che rappresentano le unità militari organizzate. Generalmente, storicamente si tratta di corpi, ma a volte rappresentano armate. Se un giocatore ha almeno una LCU in un Combattimento, spara sulla Tabella di Fuoco Pesante.

Livello di Impegno Bellico: Vi sono tre livelli: Mobilitazione, Guerra limitata e Guerra totale.

Livello della Jihad: Il Livello della Jihad tiene traccia della probabilità che le Tribù e le nazioni musulmane (Egitto, India, Afghanistan e Asia Centrale) si uniscano al CP (18.1.1 e 18.2.1).

Modificatore del tiro di dado (DRM): il numero aggiunto o sottratto da un tiro di dado.

Numero di Perdite: Il numero riportato sulla Tabella del Fuoco durante il Combattimento, che rappresenta il danno potenziale inflitto alle unità nemiche.

Numero di Stato di Guerra: Alcune carte hanno un numero di Stato di Guerra tra parentesi dopo il nome dell'evento. Quando quella carta viene giocata come evento, aumentate il segnalino di Stato di Guerra del giocatore e il segnalino di Stato di Guerra Combinato di quell'importo sulla Tabella Generale.

Persia: il termine "Persia" è spesso usato nelle regole e sulle carte Evento. Si applica alla Persia neutrale, all'Azerbaijan (controllato dalla Russia), Arabistan (affittato alla Gran Bretagna) e le tre regioni persiane: Persia orientale, Persia centrale e Persia meridionale.

Regione: I grandi spazi attorno al bordo della mappa simboleggiano vaste aree. Quando le regole si riferiscono ad uno "spazio", questo si applica anche alle Regioni, se non diversamente specificato. Alcune Regioni hanno uno spazio quadrato al loro interno: non è uno spazio separato, serve solo ad indicare il terreno della Regione e se la Regione ha un valore VP.

Regione Contesa: Una Regione (definita di seguito) che contiene le unità di entrambi i giocatori. *Nota: una regione contesa sarà sempre controllata da un giocatore.*

Sinai: I cinque spazi ad est del Canale di Suez e ad ovest della Siria/Palestina. Storicamente, gli inglesi abbandonarono questi spazi all'inizio della guerra. Quindi, ai fini del gioco, questi spazi non fanno parte dell'Egitto, ma parte della Siria/Palestina. *Nota: Ciò diminuisce la capacità del giocatore CP di provocare una Rivolta Jihad in Egitto.*

Spazio VP e Spazio VP Russo: Qualsiasi spazio con un nome rosso e un contorno rosso, incluse le Regioni ed alcune Fortezze. Qualsiasi spazio VP in Russia o Azerbaijan è uno spazio VP russo.

Turchia: Il termine "Turchia" non è entrato ufficialmente in uso fino al 1920, ma in questo gioco è usato per riferirsi alle aree dominate dal popolo turco: Anatolia, Caucaso, Tracia e l'inserito mappa di Gallipoli.

Unità Combattente: Un'Unità Combattente regolare è contrassegnata da un riquadro indicatore in stile NATO. Un'Unità di Combattimento Irregolare è contrassegnata da una bandiera. Una Tribù è anche un tipo di Unità di Combattimento. Gli HQ e l'unità

di Artiglieria Pesante non sono Unità di Combattimento. I Forti non sono Unità di Combattimento (ma partecipano al combattimento difensivo). I segnalini di rivolta non sono Unità di Combattimento e non partecipano mai al combattimento.

Unità Speciale: Un'unità che non rientra nelle tre principali categorie di unità di combattimento: fanteria, fanteria d'élite o cavalleria. Alcune unità speciali hanno anche attributi unici: quelli che li hanno sono elencati a pagina 55.

Valore OPS: I Punti Operazione (OPS) che un giocatore riceve per l'uso immediato quando gioca una carta per le Operazioni sono indicati dal numero grande nell'angolo in alto a sinistra della carta. Le OPS sono usate per Attivare gli spazi per il Combattimento o il Movimento.

Valore di Spostamento Strategico (SR) (11.0): Il numero di punti SR che un giocatore riceve per l'uso immediato quando gioca una carta per il suo valore SR è indicato dal numero più piccolo nell'angolo in alto a sinistra della carta.

VP (Punti Vittoria): I VP determinano chi vince la partita. I VP si ottengono catturando spazi VP, giocando eventi e circostanze speciali durante la Fase dello Stato di Guerra (23.2).

UNITÀ CON CARATTERISTICHE UNICHE

GRAN BRETAGNA:



Esercito Arabo del Nord BR (ANA): Un'unità combattente araba regolare che entra con l'evento *Allenby*, apparendo ad Aqaba (se controllata da AP) o nella Casella delle Unità Eliminate/Rimpiazzabili (può poi essere costruita usando RP Alleati-AP). Può utilizzare i percorsi limitati etichettati A/T in Siria/Palestina. Prende BR o RP Alleati AP e può essere ricostruita in qualsiasi porto controllato da AP in Siria/Palestina.



Dunsterforce BR (3.2.5): Può attraversare collegamenti verdi tra spazi/Regioni per soli 4 MP. Può essere ricostruita secondo le regole normali, ma anche nella Baghdad controllata dalle AP. **Nota:** questa forza motorizzata d'élite consolidò il controllo britannico della Persia dopo la rivoluzione russa, arrivando via mare per combattere a Baku.



Guarnigione Indiana BR: Non può mai lasciare l'India. Può essere ricostruita solo in India (e questo può essere fatto anche se l'India è controllata dalle CP).



Cordon Force Persiana BR: Può operare solo in Persia, India e Baluchistan. Si può ricostruire nelle tre Regioni Persiane, India, o Baluchistan (e questo può essere fatto anche se la Regione è controllata dalle CP).

GERMANIA:



Alpenkorps GE: Dà un DRM +1 quando si difende in uno spazio di Montagna o si attacca in uno spazio di Montagna.



Unità Yildirim GE: La prima unità Yildirim in un gruppo non conta per i limiti al raggruppamento o come nazionalità per l'Attivazione. Una Yildirim GE può avanzare oltre al limite di tre unità.



Unità GE Protettorato Georgiano: Questa unità appare a Tiflis o Batum durante la Fase 4 della Rivoluzione Russa (vedere 18.3.8). Viene piazzato dal giocatore AP, non si muove mai (può ritirarsi dopo il combattimento) e può essere attaccato solo da unità TU/TU-A, ma i tedeschi poi annullano l'alleanza ottomana! Non può raggrupparsi con altre unità, può solo difendere in combattimento (con CF pari a 1) ed è sempre in rifornimento.

Nel 1918, la Germania dichiarò la Georgia un protettorato e vi stazionò truppe. La bandiera tedesca sventolava su Tiflis. Nel tentativo di controllare la Caucaso, i turchi hanno effettivamente attaccato i tedeschi! Berlino ha minacciato di cancellare l'alleanza tedesco-turca. I turchi se ne andarono e Tiflis fu tenuta fuori dalle mani degli ottomani.



XI Armata GE/BU: Conta come BU e/o GE per tutti gli scopi. Se distrutta, viene sostituita da una SCU GE o BU dalla Casella della Riserva (a scelta delle CP). Se la Bulgaria crolla, eliminate permanentemente questa unità e sostituirla con una SCU di fanteria GE dalla Casella della Riserva.

BULGARIA/AUSTRIA-UNGHERIA:



Fanteria combinata BU/AH: conta come BU e/o AH per tutti gli scopi.

RUSSIA:



RU Divisione del Mar Nero (Fanti della Marina): Una volta per partita, questa unità può effettuare un assalto anfibio (vedi 13.3.4). Può anche ritirarsi via mare. Viene rimossa dalla *Rivoluzione Russa*.



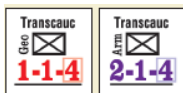
Divisione Jugoslava RU/SB: conta come RU e/o SB per tutti gli scopi. Può SR verso i porti controllati da AP in Grecia dalla Casella della Riserva. Può cooperare con le unità BR, IN o ANZ. Non viene rimossa dalla *Rivoluzione Russa*. **Nota:** questa unità era composta da prigionieri di guerra serbi che erano stati membri dell'esercito AH.



Divisione Speciale RU 2/4: Può fare SR verso i porti controllati dall'AP in Grecia dalla Casella della Riserva. Non può cooperare con le unità BR, IN o ANZ. Viene rimossa dalla *Rivoluzione Russa*.



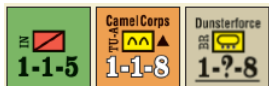
Cosacchi Persiani PE/RU: è RU a tutti gli effetti. Riceve RP RU o Alleati AP. Deve rimanere in Persia, Asia centrale o Afghanistan. Viene rimossa dalla *Rivoluzione Russa*.

ALTRI:

Federazione Transcaucasica: Appaiono durante la Fase 4 della Rivoluzione Russa (18.3.8) negli spazi controllati dalle AP in Russia o Caucaso, sono sempre in rifornimento in quelle aree, e sono eliminate se si ritirano fuori da quelle aree. Le unità ARM e GEO possono essere ricostruite in Erevan e Tiflis controllate da AP (rispettivamente).



Corpo Greco di Difesa Nazionale (CND): Questa unità AP entra in un porto controllato dall'AP o testa di ponte sull'Egeo o a Salonico neutrale (senza violare la neutralità greca). Richiede BR o RP Alleati AP e può essere ricostruita a Lemnos o in un porto controllato da AP in Grecia.



Cavalleria, Cammelli e Veicoli Corazzati: Se un giocatore ne ha una (o più) in combattimento e il suo avversario non ne ha nessuna, riceve un DRM +1 (a meno che il combattimento non coinvolga una Testa di Ponte).



Corpo Desertico ANZ: Può ignorare le restrizioni al movimento, combattimento e SR degli spazi Desertici (9.3). ANZAC (*Australian and New Zealand Army Corps*).

INDICE

Abbreviazioni Nazionali	3.2.6
Afghanistan	19.7
Aiuti Austroungarici	22.2.3
Annullare le Carte CC	7.8.4
Arabistan	19.6.3
Aree Ristrette	9.8, Glossario
Armistizio	24.2.2-24.2.4, Glossario
Arretramento Turco	12.8
Artiglieria Pesante	16.4
Assedio dei Forti	12.1.9, 15.2, 15.3
Assegnare le Perdite	12.6
Attacchi di Fianco	12.4
Attacco Catastrofico	12.9.9
Attraversamenti di Corsi d'Acqua	12.3.4
Attrito	14.3.2
Autoblinda	3.2.9, 12.2.8a
Azeri	19.6.3
Balcani (Fronte Balcanico)	20.1, Glossario
Basi su Isola	7.7.2, 7.7.9, 8.1.2, 9.5.3, 12.7.5, 12.7.10, 13.1.2, Glossario
Blocco	22.4
Bulgaria	9.4.4, 19.3, 22.2.3
Cammelli	3.2.9, 12.2.8
Canale di Suez	11.8
Carte Combattimento	7.8, 12.2.5
Carte Strategia	7.0
Casella Riserva	7.7.8, 11.2, 21.1.4
Casella Supporti di Corpo	7.7.7
Cavalleria	3.2.9, 12.2.8a
Churchill Prevale	21.4.1
Collasso Nazionale	19.3.5, 19.4.5, 19.5.5
Combattimento	12.0
Controllo	10.0, 12.9.8, 14.3.3, Glossario
Controllo Parziale	10.2
Conversione degli RP	22.3
Cooperazione Britannica-Russa	20.2
Costantinopoli	18.3.3, 21.4.2
Deserto	9.3, 12.3.3
Direttiva Occhio di Bue	12.7.7
Doppia Nazionalità	3.2.7, 12.6.5
Effetti Fuori Rifornimento	14.3
Effetto delle Montagne sul Combattimento	12.3.1
Eliminazione Permanente	12.6.7, 12.7.4
Etnia Ottomana	3.2.10
Evacuazioni	13.4
Eventi (*) Asterisco	7.5.2
Eventi Entrata di Neutrale	7.6
Eventi Fuori Mappa	21.1
Eventi Rinforzi	7.7
Evento Blocco della Royal Navy	22.4.1, 23.2.2
Evento Jafar Pasha	7.8.3
Evento No Prigionieri	7.8.3
Fase di Azione	6.0
Fattore/Punti Movimento	3.2.12, 9.2.2
Fattore di Perdita	3.2.5, 12.6.3
Ferrovia Berlino-Baghdad	21.2.2
Ferrovia del Sinai	21.2.1
Ferrovie Colorate	3.1.2
Ferrovie Incomplete	9.4.5, 21.2
Fonti di Rifornimento	14.2

Forti	12.6.6, 12.9.5, 14.1.5, 15.1-15.3
Galizia	14.2.1, 21.3, 22.1.6, 23.2.2, 23.2.3
Gerusalemme (Opz.)	25.6
Gioco da Torneo	24.4
Grecia	19.2, 22.2.3
Guerra Sottomarina Senza Restrizioni	13.3.3
Impero Ottomano	Glossario
Incontro Enver-Falkenhayn	21.3.1, 23.2.3
Iniziativa di Invasione (Opz.)	25.5
Invasione Anfibia Russa	13.3.4
Invasioni Anfibie	13.0
Jihad	18.1, Glossario
LCU	3.2.2, Glossario
Eliminazione delle LCU	12.6.5
Limiti alle LCU	9.8.3
Organizzazione delle LCU	9.7, 9.8.2
SR delle LCU	11.1.6, 11.1.7
Livelli di Forza	3.2.4
Livelli di Impegno Bellico	23.1, 23.3, Glossario
Maltempo	12.2.3, 12.5, 25.4
Mani di Otto Carte (Opz.)	25.7
Mappa di Gallipoli	9.6, 25.9
Mar Caspio	11.5, 12.3.7
Materiale Catturato	12.7.11, 13.4.2
Movimento	9.0
Movimento Marittimo	11.5, 12.7.11
Numeri di Perdita	12.6.1
Numeri Stato di Guerra	7.5.3
Offensiva Obbligatoria	5.0
Palude	9.3, 12.3.2
Parvus a Berlino	18.3.4, 25.10
Paesi Neutrali	19.1
Percorsi Ristretti	9.4.7
Percorsi Trans-Regionali	9.2.4, 12.1.6
Persia	19.6
Politica Siriana	13.3.1
Porto su Acque Calde	18.3.6
Puntata pre-Partita	25.8
Punti Operazione (OPS)	7.2
Punti Rimpiazzi (RP)	7.4, 22.0
Punti Vittoria	23.2, 24.1, Glossario
Raggruppamento	8.0
REGIONI	Glossario
Attivazione in	7.2.6
Avanzata Dopo il Combattimento	12.9.6
Combattimento	12.10
Controllo	10.1.4
Rifornimento	14.1.8
Ritirate	12.7.5
Regioni Contese	10.1.5, Glossario
Rifornimento	14.0
Rifornimento Disorganizzato	10.4, 11.7, 14.1.7
Rifornimento Limitato	14.1.9
Rinforzi Evento Invasione	7.7.9
Ritirate	12.7
Rivolta Armena	21.5
Rivolta Persiana	19.6.4
Rivolte Jihad	18.2
Rivoluzione Russa	18.3
Romania	19.5
Round di Azione	6.1

RP Massimi Turchi	22.4
Russia ed SR	11.4
Scartare le CC	7.8.5
SCU	3.2.3
Segnalini di Rivolta	17.3
Segnalino Vittoria Automatica CP	24.2.1
Serbia	19.4
Sinai	Glossario
Sottomarini Tedeschi nel Mediterraneo	13.3.2
Spazi Disorganizzati	10.3
Spazi Testa di Ponte	9.5, 12.7.10
Spostamento Strategico	7.3, 11.0, Glossario
Stato di Guerra	7.5.1, 7.5.3, 23.0, Glossario
Stretti e Rotte dei Traghetti	9.4.6, 9.6.4
Superiorità Aerea (Opz.)	25.3
Tabelle di Fuoco	12.2.8b
Testa di Ponte, Segnalini	13.1.4, 13.5
Tribù	17.1, 22.1.3
Trincee	12.3.5, 15.4
Turni Invernali	12.2.3, 12.5.1, 12.7.11, 13.1.3, 23.2.2
Unità Combattenti	3.2.1, Glossario
Unità Combattenti Regolari Speciali ed Uniche	3.2.11
Unità Combattenti Speciali	3.2.11, 9.7.2, 9.7.6, 12.6.5, 21.1.2, 21.1.3, 25.2.5
Unità Irregolari	17.2, 22.1.3
Unità Quartier Generale	16.1-16.3
Variante Fuori Rifornimento (Opz)	25.1
Vittoria	24.0
Vittoria Automatica	24.2.1
VP Extra	23.2