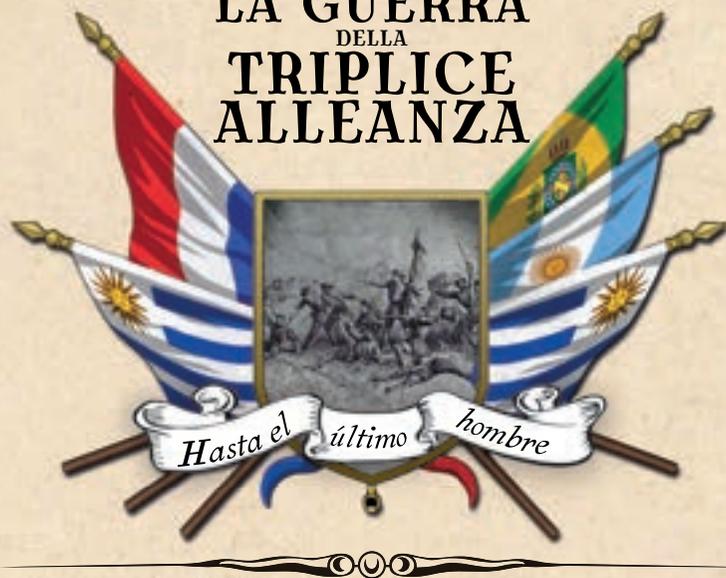




LA GUERRA
DELLA
TRIPLICE
ALLEANZA



REGOLAMENTO

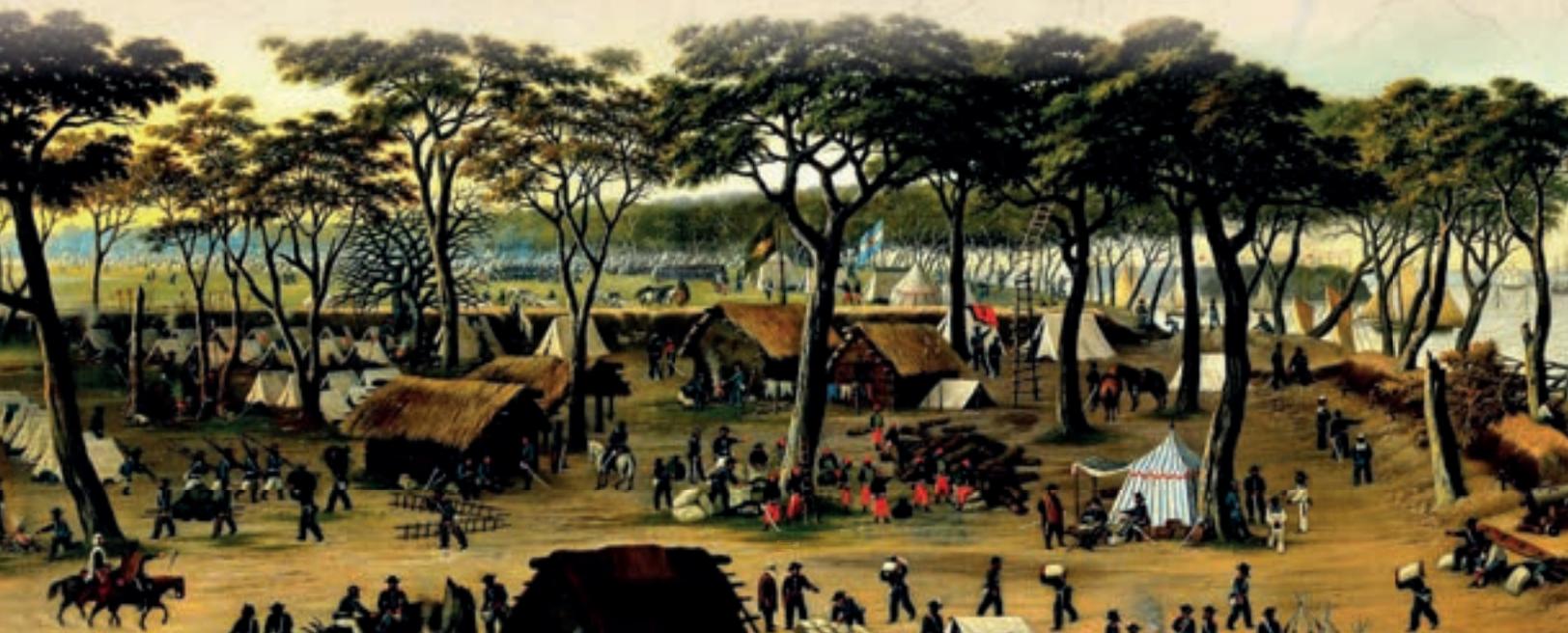


Un gioco di
Pedro Iñaki Martínez



CONTENUTO

1. CONTENUTO E PREPARAZIONE	3	12. FASE DI RIPRISTINO	6
2. SEQUENZA DI GIOCO	3	13. CAPITALI PARAGUAIANE	7
3. FASE DI TRASPORTO	3	14. CATTURA DEI LEADER	7
4. FASE DI MOVIMENTO	4	15. URUGUAY	7
5. SEGNALINI UNITÀ	4	16. VITTORIA	8
6. LEADER	4	17. REGOLE OPZIONALI	8
7. FASE DI COMBATTIMENTO	5	RINGRAZIAMENTI	9
8. RITIRATA	5	RICONOSCIMENTI	9
9. FORTEZZE	6	IMMAGINI UTILIZZATE	10
10. SEGNALINI FIUME	6	COMMENTI DEL TRADUTTORE	10
11. CONTROLLO DEGLI SPAZI	6	PIAZZAMENTO INIZIALE	11



I. CONTENUTO E PREPARAZIONE

I giocatori scelgono quale fazione giocare. Da questo momento in poi, il giocatore che controlla le unità blu di Brasile, Argentina e della fazione *Colorados* Uruguiana viene chiamato **Alleato**, mentre chi controlla le unità rosse del Paraguay e della fazione *Blancos* Uruguiana viene chiamato **Paraguaiano**.



- 1 - Icona della carta
- 2 - Nome dell'unità
- 3 - Bandiera nazionale
- 4 - Fattore di combattimento
- 5 - Tipologia di unità



Fanteria Brasiliana



Cavalleria Argentina



Fanteria Uruguiana della fazione *Colorados*



Cavalleria Paraguaiana



Fanteria Paraguaiana a forza ridotta



Fanteria Uruguiana della fazione *Blancos*

Piazza i Segnalini Leader nelle loro caselle corrispondenti sul tabellone e crea una riserva di Segnalini Controllo a portata di mano di entrambi i giocatori. I Segnalini Capitale del Paraguay dovrebbero essere posizionati vicino al giocatore paraguaiano.



Leader Alleato



Leader Paraguaiano



Segnalino Controllo (Alleato/Paraguay)



Segnalino Capitale Paraguaiana

I giocatori piazzano sul tabellone le Unità, le carte e i Segnalini secondo quanto mostrato a pagina 11. Gli spazi sulla mappa sono colorati diversamente a seconda dei paesi che li controllano.



PARAGUAY



BRASILE



ARGENTINA



URUGUAY

Ci sono anche alcuni **Spazi Strategici** con cornice dorata situati in Argentina, Brasile e Paraguay. Questi spazi speciali permettono ai giocatori di ripristinare unità con forza ridotta e di ricevere rinforzi.



Spazio Strategico Paraguaiano

Le regioni sono separate da linee di X marroni (XXXX), che sono fondamentali per il piazzamento delle unità ricevute tramite le carte Evento. Ci sono sette regioni:

Mato Grosso: ogni spazio a nord della linea, compreso Puerto Esperanza e Fuerte Olimpo.

El Chaco: ogni spazio a ovest del fiume Paraguay, da Galván a Fuerte Timbó.

Alto Paraná: ogni spazio a est della linea, da Cerro Corá, fino a nord, ad Aguaray.

Paraguay: tutti gli altri spazi.

Entre Ríos: ogni spazio argentino a est della linea e tra i fiumi Paraná e Uruguay. Questi sono, da ovest a est: San Roque, Yatay, San Cosme, Caa-Cati, Ytati, Santo Tomé, Apipé e Candelaria.

Uruguay: ogni spazio bianco.

Rio Grande do Sul: ogni spazio verde a sud.

Ciascuna fazione ha un proprio mazzo di carte che deve essere mischiato e posizionato a faccia in giù sul tabellone nel riquadro denominato CARTE EVENTO. I giocatori mettono la loro Carta Iniziale a faccia in su nel riquadro denominato CARTA IN USO.



La partita inizia con la sequenza di gioco del giocatore Alleato, che esegue tutte le azioni elencate sulla sua Carta Iniziale. Una volta finito, inizia la sequenza di gioco del giocatore Paraguaiano. Quando entrambi i giocatori hanno eseguito tutte le fasi, il turno è completato e ne inizia uno nuovo, a partire dalla sequenza di gioco del giocatore Alleato.

2. SEQUENZA DI GIOCO

Nel proprio turno, ogni giocatore esegue le seguenti fasi in questo ordine:

- 1 - FASE DI TRASPORTO
- 2 - FASE DI MOVIMENTO
- 3 - FASE DI COMBATTIMENTO
- 4 - FASE DI RIPRISTINO

3. FASE DI TRASPORTO

Un giocatore può trasportare un numero qualsiasi di unità lungo i fiumi o lungo la linea costiera (nota i corsi d'acqua blu che attraversano alcuni spazi). Le unità che i giocatori desiderano trasportare devono iniziare la Fase di Trasporto in uno spazio Fiume Principale e possono passare attraverso un qualsiasi numero di questi spazi controllati dalla propria fazione. Le unità che vengono trasportate durante questa fase non possono poi muoversi durante la successiva Fase di Movimento dello stesso turno.



Uno spazio Fiume Principale

4. FASE DI MOVIMENTO

I giocatori possono muovere un numero qualsiasi di unità che non siano state trasportate nella fase precedente. Le unità di **fanteria** possono muoversi fino a **due** spazi per turno. Le unità di **cavalleria** possono spostarsi fino a **tre** spazi per turno.

Il movimento può avvenire tra spazi adiacenti collegati da linee blu, marroni o fiumi principali.

Se un'unità entra o attraversa uno spazio vuoto appartenente all'avversario, il giocatore che muove l'unità piazza un Segnalino Controllo per indicare che questo spazio è ora controllato dalla propria fazione. Se una o più unità entrano in uno spazio contenente unità nemiche, si procede al **combattimento**.



Spazio inizialmente controllato dal giocatore Paraguuaiano



Spazio Paraguuaiano controllato dal giocatore Alleato

5. SEGNALINI UNITÀ

Ogni spazio può contenere **un massimo di sei unità**. Gli Alleati Argentini, Brasiliani e Uruguaiani possono essere impilati insieme. Né Fortezze né Leader contano per il limite delle 6 unità.

Se più di sei unità si trovano in uno spazio a causa della ritirata dopo una battaglia, il giocatore che le controlla deve continuare a muovere tutte le unità in eccesso rispetto a questo limite verso lo spazio più vicino controllato dalla propria fazione.

**MASSIMO 6 UNITÀ
PER SPAZIO**



6. LEADER

Quando le unità entrano in uno spazio occupato da unità nemiche, si verifica una battaglia.

Per iniziare il combattimento, il giocatore che attacca deve piazzare un Leader nello spazio che viene attaccato. Un Segnalino Leader può essere preso da un qualsiasi spazio Leader sul tabellone o da uno spazio sulla mappa. Se nessun Leader è disponibile, allora la battaglia non può avere luogo. A meno che non siano accompagnate da un Leader, alle unità non è permesso di muoversi in uno spazio occupato dal nemico.



Se il Paraguay non ha un Leader disponibile, le sue unità non possono muovere in uno spazio occupato dal nemico.

Se il Paraguay piazza un Leader, le sue unità possono muovere in uno spazio occupato dal nemico; ha così inizio un combattimento.

Le unità che entrano in uno spazio occupato dal nemico possono provenire da più spazi simultaneamente, a patto che venga rispettato il limite delle 6 unità. Un Leader può guidare qualsiasi unità della propria fazione, non importa di quale nazionalità. Mitre, per esempio, può guidare nel combattimento unità Brasiliane.

Una volta che la Fase di Movimento è terminata, i Leader devono rimanere dove si trovano, che sia in uno spazio sul tabellone o in uno spazio Leader, e non possono essere spostati di nuovo fino alla successiva Fase di Movimento.

Successivamente, durante la propria Fase di Movimento, i giocatori possono liberamente piazzare i Leader su qualsiasi spazio sul tabellone o riportarli nell'apposito spazio Leader.

Un Leader viene rimosso dal gioco se tutte le unità sotto il suo comando vengono eliminate. L'eliminazione di un Leader avversario dà ai giocatori Punti Vittoria o innesca l'evento mostrato sul retro del segnalino del Leader eliminato.

Segnalino Leader Paraguuaiano



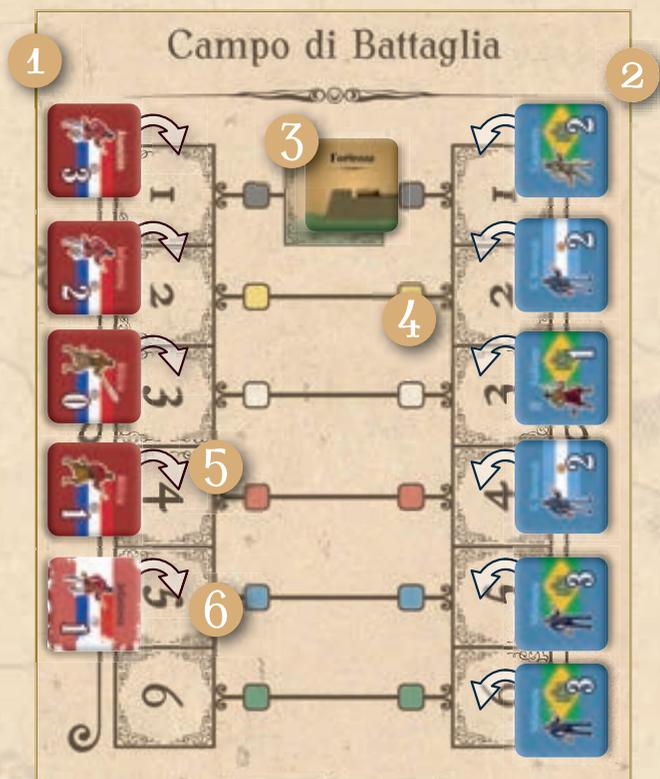
Il giocatore Alleato guadagna 5 Punti Vittoria se cattura questo Leader

7. FASE DI COMBATTIMENTO

Il combattimento avviene quando unità di opposte fazioni occupano lo stesso spazio dopo la Fase di Movimento. Le unità che sono entrate nello spazio sono considerate gli attaccanti, mentre quelle che originariamente occupavano lo spazio sono i difensori. Le battaglie sono risolte una alla volta e in una sequenza determinata dal giocatore attaccante. I giocatori possono usare i segnalini Battaglia per indicare gli spazi dove si combatte.



Per risolvere il combattimento tra due pile di unità nemiche, entrambi i giocatori piazzano tutte le unità partecipanti sul **Campo di Battaglia**. Poi, segui questi passaggi:



1 Il difensore piazza le sue unità per primo sul Campo di Battaglia, in qualsiasi ordine desideri, iniziando dallo spazio #1 e continuando fino allo spazio #6, o fino a quando tutte le unità in difesa siano state piazzate.

2 L'attaccante poi piazza le proprie le unità, seguendo lo stesso ordine dallo spazio #1 al #6, e posizionando ogni unità attaccante in modo che sia di fronte a un'unità del difensore piazzata sul lato opposto.

3 Se lo spazio da attaccare contiene un Segnalino Fortezza, piazza la Fortezza nell'apposito spazio del Campo di Battaglia (a metà strada tra gli spazi #1 dei giocatori).

4 Le unità che attaccano sparano per prime. Tira un dado per ognuna, attaccando l'unità nemica direttamente di fronte.

5 Se il risultato del dado è **uguale o inferiore** al fattore di combattimento dell'unità attaccante, il colpo ha successo. L'unità che è stata colpita è immediatamente girata sul suo lato a forza ridotta. Se si trova già sul suo lato a forza ridotta (o se ha un solo lato), l'unità colpita viene rimossa dal gioco.

6 Quando tutte le unità attaccanti hanno sparato, le unità in difesa rispondono al fuoco, seguendo la stessa procedura.

Una volta piazzate sul Campo di Battaglia, le unità devono rimanere nei loro spazi finché la battaglia non termina o non vengono eliminate.

Le unità attaccano sempre quelle direttamente opposte: un'unità situata nello spazio #3 sul lato attaccante spara all'unità nello spazio #3 sul lato difensivo. Se lo spazio direttamente opposto è vuoto, i giocatori possono decidere quale unità nemica prendere di mira. Nota che gli spazi possono essere vuoti se un giocatore non ha abbastanza unità che partecipano alla battaglia, o se l'unità che occupava precedentemente uno spazio è già stata eliminata. Questa decisione va presa prima di lanciare il dado. Un giocatore ha sempre l'opportunità di fare fuoco fino a che ci sono unità nemiche in gioco. I giocatori possono risolvere contemporaneamente i loro attacchi, utilizzando i dadi colorati e assegnandoli agli spazi corrispondenti.

Gli effetti del colpo sono applicati immediatamente, obbligando l'unità colpita a girarsi sul suo lato a forza ridotta. Se l'unità colpita era già sul lato a forza ridotta, o il lato posteriore dell'unità non ha valori di combattimento, allora l'unità viene rimossa dal gioco.



Dopo il primo round di combattimento (sia le unità che attaccano che quelle che difendono hanno sparato e i colpi sono stati applicati), inizia un secondo round. Questo round si svolge nello stesso modo del precedente, fino a quando uno dei giocatori non ha più unità rimanenti o decide di ritirarsi.

8. RITIRATA

Un giocatore può ritirarsi da un combattimento solo quando entrambi le parti abbiamo fatto fuoco almeno una volta. Il giocatore che intende ritirarsi deve dichiararlo al termine del turno di fuoco dell'avversario. Quando un giocatore lancia i suoi dadi, non può ritirarsi e deve finire il suo turno.

Durante un attacco Attraverso un Fiume, quando i giocatori lanciano i dadi allo stesso momento, il giocatore attaccante decide per primo, seguito dal difensore. Se entrambi i giocatori decidono di continuare, inizia il prossimo round.

- Se l'**attaccante** si ritira, qualsiasi unità sopravvissuta deve tornare nello spazio (o negli spazi) da cui proveniva l'attacco inizialmente.
- Se il **difensore** si ritira, ogni unità sopravvissuta deve abbandonare lo spazio dove è avvenuto il combattimento e spostarsi in uno spazio adiacente controllato dalla sua fazione. Se non c'è un tale spazio, il giocatore non può ritirarsi e la battaglia continua.

Se le unità si ritirano in uno spazio contenente unità di entrambe le fazioni (a causa di una battaglia di prossima risoluzione), le unità in ritirata non possono prendere parte alla nuova battaglia. Se la nuova battaglia viene vinta dall'avversario, tutte le unità che si erano ritirate in quello spazio vengono rimosse ed eliminate (e il loro Leader è catturato, se presente).

9. FORTEZZE

Quando uno spazio contenente una Fortezza viene attaccato, il difensore piazza il Segnalino Fortezza nello spazio appropriato sul **Campo di Battaglia** (tra gli spazi denominati #1). Il primo colpo piazzato contro l'unità in difesa nello spazio #1 non colpisce l'unità stessa ma la Fortezza, che viene girata sul suo lato a forza ridotta. Un secondo colpo elimina il Segnalino della Fortezza; gli ulteriori colpi inflitti vanno attribuiti all'unità in difesa nello spazio #1.



Se la battaglia termina con il Segnalino Fortezza sul lato a forza ridotta, piazza nuovamente sul tabellone la Fortezza a piena forza.

Il Segnalino Fortezza viene eliminato se riceve due colpi o se il giocatore avversario conquista lo spazio in cui si trova.

10. SEGNALINI FIUME

Se le unità attaccanti entrano nello spazio bersaglio attraverso una linea blu (che simboleggia un fiume), l'attacco è considerato un attraversamento fluviale: piazza il Segnalino **Attacco Attraverso il Fiume** nello spazio corrispondente del **Campo di Battaglia**. Il Segnalino Attacco Attraverso il Fiume cambia le regole di combattimento nel seguente modo: entrambi i giocatori lanciano i dadi e colpiscono simultaneamente.

Se la battaglia avviene su un Fiume Principale, piazza il Segnalino **Attacco su Fiume Principale** nello spazio corrispondente del Campo di Battaglia. Una battaglia su un Fiume Principale cambia le regole di combattimento nel seguente modo: il difensore lancia i dadi e attribuisce i colpi per primo.

Se entrambi i casi sono applicabili (*Attacco Attraverso il Fiume e Attacco su Fiume Principale*), l'Attacco su Fiume Principale ha la precedenza: se uno spazio del Fiume Principale viene attaccato da unità che seguono una linea blu, il difensore spara per primo.

I giocatori lanciano i dadi e colpiscono simultaneamente



Il giocatore in difesa lancia i dadi e colpisce per primo



11. CONTROLLO DEGLI SPAZI

Il controllo di uno spazio dipende da chi lo occupa. Se muovi unità in uno spazio vuoto appartenente al tuo avversario, ne prendi immediatamente il controllo. I giocatori possono ottenere Punti Vittoria occupando alcuni spazi di proprietà del loro avversario (indicato sullo spazio stesso). Se questo accade, aggiorna immediatamente il Tracciato dei PV per riflettere l'ammontare guadagnato. Alcuni spazi forniscono anche Carte al giocatore che li occupa. Quando si occupa un tale spazio, i giocatori pescano immediatamente la quantità di Carte indicata nel riquadro dello spazio. Queste carte non possono essere utilizzate fino alla Fase di Ripristino. Piazza un Segnalino Controllo su uno spazio per indicare che il controllo è passato alla parte avversaria.

Se un giocatore riprende il controllo di uno spazio, il Segnalino Controllo viene girato ma non viene rimosso. Durante il gioco, il controllo di uno spazio può cambiare più volte, ma qualsiasi bonus che fornisce al giocatore che lo occupa si verifica solo la prima volta che lo spazio cambia proprietario, il che significa che se i giocatori perdono il controllo di uno spazio non perdono mai i PV o le carte ottenute precedentemente da quello spazio.

12. FASE DI RIPRISTINO

12.1. CARTE

I giocatori pescano una carta all'inizio di questa fase.

I giocatori sommano **tutti i Punti Vittoria** ottenuti dalle carte in questo turno. Questo conteggio include tutte le carte ottenute tramite conquista, così come quella pescata all'inizio della fase. Poi i giocatori devono scegliere una di queste carte da mettere nel riquadro CARTA IN USO sul tabellone. Il resto delle carte viene spostato nel riquadro SCARTI sul tabellone. **Nota che i giocatori devono contare i Punti Vittoria da tutte le Carte che hanno ricevuto in questo turno**, ma avranno la possibilità di applicare gli effetti di un solo evento (quello posizionato nel riquadro CARTA IN USO).

Le carte Evento sono auto esplicative, ma nel Manuale di Gioco i giocatori possono trovare spiegazioni più dettagliate e note storiche per ciascuna carta. Quando una carta viene posta nel riquadro CARTA IN USO sul tabellone, il suo effetto si attiva immediatamente. Per esempio, se la carta riporta che il giocatore riceve una specifica unità, quel giocatore prende immediatamente quella specifica unità dalla riserva e la piazza sul tabellone.

L'evento di una carta è valido solo finché è visibile nel riquadro CARTA IN USO sul tabellone. Quando una nuova carta viene piazzata nel riquadro il turno seguente, la carta sotto di essa non ha più alcun effetto. **Eccezione:** durante il primo turno Alleato, l'Argentina non è ancora in guerra; perciò, anche se il giocatore Alleato copre la Carta Iniziale con una nuova carta, l'Argentina comunque non riceverà rinforzi. Però l'evento della nuova Carta viene attivato, anche se riguarda l'Argentina. Ad esempio, se il giocatore Alleato gioca la Carta 'Legión Militar a Buenos Aires', nonostante l'Argentina non riceva alcun rinforzo, può comunque piazzare l'unità Legión Militar a Buenos Aires.

Alcuni eventi richiedono che un'unità venga piazzata sul tabellone. A causa di ciò, un giocatore può ottenere una nuova carta per aver occupato in questo modo uno spazio nemico. In questo caso, il giocatore terrà in mano la carta fino alla fine del prossimo turno, quando guadagnerà i PV e avrà anche l'opzione di piazzarla nel riquadro CARTA IN USO. Se la nuova carta esaurisce il mazzo del giocatore, si applicano immediatamente i PV e si procede alla fine del gioco, come indicato al paragrafo 16.



1 Titolo: indica un evento che si è verificato o avrebbe potuto verificarsi durante la guerra.

2 Evento: si applica solo se la carta viene piazzata nel riquadro CARTA IN USO sul tabellone.

3 PV: la quantità di PV assegnati al giocatore in questo turno. Vengono sempre conteggiati.

12.2. RINFORZI E RIMPIAZZI

Paraguay, Brasile e Argentina possono ricevere rinforzi e rimpiazzare le unità con forza ridotta nei loro rispettivi **Spazi Strategici** (indicati da una cornice dorata).



Paraguay:
Asunción e
Cerro León



Brasile:
Cuiabá, Porto Alegre
e Rio Grande



Argentina:
Santa Fe e
Buenos Aires

Gli Spazi Strategici di ogni nazione possono essere utilizzati solo per le unità che appartengono a quella nazione. Inoltre, se uno Spazio Strategico viene occupato dal giocatore avversario, non è più considerato uno Spazio Strategico per il resto della partita. Questa regola si applica anche se il controllo di uno Spazio Strategico viene restituito al giocatore originale.

I giocatori ricevono rinforzi prendendo unità di loro scelta dalla riserva e piazzandone una su ogni Spazio Strategico. Le Unità Speciali (indicate da un simbolo "carta" nell'angolo in alto a sinistra) possono essere giocate come rinforzi solo tramite l'uso di carte Eventi.



Le Unità Speciali sono identificate dal simbolo "carta" presente nell'angolo superiore sinistro.



Inoltre, durante questa fase, se un'unità con forza ridotta si trova su uno degli Spazi Strategici della propria nazione, i giocatori possono girarla nuovamente sul lato a piena forza invece di prendere un'unità dalla riserva come rinforzo. Questa azione è denominata Rimpiazzo. Quindi, per ogni Spazio Strategico, i giocatori possono decidere se giocare rinforzi o rimpiazzare un'unità a forza ridotta, ma non possono fare entrambe le cose.



12.3. PUNTI VITTORIA

I giocatori ricevono Punti Vittoria durante la partita e qualsiasi punto ricevuto deve essere immediatamente conteggiato, tenendo aggiornato il Tracciato dei Punti Vittoria. Utilizza i Segnalini appropriati (decine e unità) sul tracciato.

I giocatori ricevono Punti Vittoria in vari modi:

- PV indicati sulle Carte.
- Per aver occupato spazi nemici (la prima volta), come indicato negli spazi stessi.
- Per la cattura dei Leader nemici, come indicato sul retro dei Segnalini Leader.
- Per la cattura delle Capitali Paraguaiane, come indicato sul retro dei Segnalini Capitale.

13. CAPITALI PARAGUAIANE

Ci sono quattro Segnalini Capitale Paraguaiana nel gioco.

All'inizio del gioco, la capitale del Paraguay è Asunción. Se questo spazio viene conquistato dal giocatore Alleato, il giocatore Paraguaiano deve piazzare il Segnalino CAPITALE II su qualsiasi spazio di proprietà del Paraguay.

Se la seconda Capitale viene conquistata, il giocatore Alleato riceve la quantità di PV indicata sul retro del Segnalino. Il giocatore Paraguaiano deve dunque piazzare il Segnalino CAPITALE III in un altro spazio di proprietà del Paraguay. Si va avanti così, fino a quando il Segnalino CAPITALE V viene piazzato. Il giocatore Alleato vince immediatamente la partita se conquista lo spazio dove si trova il Segnalino CAPITALE V.



14. CATTURA DEI LEADER

Un Leader viene catturato quando tutte le unità sotto il suo comando vengono eliminate in combattimento. Il giocatore avversario riceve i bonus indicati sul retro del Segnalino Leader catturato.

Bonus per la cattura del Leader:

- **Punti Vittoria:** il giocatore aggiorna immediatamente il suo segnalino PV sul Tracciato dei PV.
- **L'Argentina abbandona la guerra:** Il giocatore Alleato immediatamente elimina tutte le unità Argentine dal tabellone e dalla riserva. Le unità di altre nazioni possono entrare negli spazi Argentiniani ma non possono ottenerne il controllo. Pertanto, nessuno dei due giocatori può ricevere bonus per la cattura degli spazi Argentiniani né può trasportare unità attraverso di essi durante la Fase di Trasporto. Tutti gli spazi Argentiniani vengono considerati neutrali.
- **Vittoria Alleata:** Il giocatore Alleato vince immediatamente la partita.

15. URUGUAY

L'Uruguay inizia la partita al fianco del Paraguay, quindi i suoi spazi sulla mappa sono controllati dal giocatore Paraguaiano. Finché l'Uruguay rimane alleato del Paraguay, le sue truppe non possono mai attraversare i confini dell'Uruguay. Se il giocatore Alleato conquista Montevideo, segui questi passaggi:

- L'intera nazione dell'Uruguay cambia fazione e i suoi spazi sulla mappa fanno parte della fazione Alleata, eccetto gli spazi ancora occupati dalle rimanenti unità Uruguaiane.
- Il giocatore Alleato riceve il numero di Carte corrispondente agli spazi Uruguaiani che non erano ancora stati conquistati, poi rimuove tutti i Segnalini Controllo che aveva piazzato in Uruguay.
- Il giocatore Paraguaiano rimane proprietario delle unità Uruguaiane sopravvissute fino a che non verranno eliminate dal gioco. Da questo punto in poi, se il giocatore Paraguaiano occupa uno spazio in Uruguay, deve piazzare un segnalino di Controllo Paraguaiano, ma non riceve nessuna carta come bonus.
- Nel caso in cui il giocatore Paraguaiano riconquisti Montevideo, l'Uruguay non cambia di nuovo fazione e non si verificano eventi speciali.

16. VITTORIA

La partita termina immediatamente se si verifica durante il gioco una delle seguenti situazioni:

- **López (Leader) viene catturato:** Il giocatore Alleato vince la partita.
- **La Capitale V viene conquistata:** Il giocatore Alleato vince la partita.
- **Il Paraguay conquista Rio Grande, Porto Alegre o Buenos Aires:** Il giocatore Paraguaiano vince la partita.
- **Uno dei giocatori pesca l'ultima Carta dal proprio mazzo:** I giocatori conteggiano i PV presenti sulle carte che hanno in mano. La partita è vinta dal giocatore con più PV. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha esaurito il mazzo.

17. REGOLE OPZIONALI

Le regole opzionali aggiungono più realismo al gioco. I giocatori dovrebbero concordare in anticipo quali regole opzionali intendono usare durante la partita. Alcune di esse favoriscono una fazione e quindi possono essere usate per bilanciare il gioco se uno dei giocatori è più esperto.

REGOLA OPZIONALE 1

LEADER PIÙ REALISTICI

I Segnalini Leader, pur raffigurando una singola persona, in realtà simboleggiano un intero staff che fornisce le informazioni e la logistica necessarie per comandare le truppe in battaglia. Se i giocatori preferiscono che i Segnalini Leader rappresentino specificamente la persona che appare su di essi, una serie di regole aggiuntive dovrebbero essere osservate per simulare la loro posizione sulla mappa:

- Durante la Fase di Trasporto, ogni giocatore può trasportare i suoi Leader come qualsiasi altra unità di combattimento. Si applicano anche le stesse limitazioni.
- Durante la Fase di Movimento, una volta piazzati in uno spazio con le loro unità, i Leader non possono più tornare nei loro spazi fuori mappa. I Leader possono muovere fino a sei spazi (tutti gli spazi devono essere controllati dalla propria fazione). Un Leader che non spende tutti i suoi punti movimento può unirsi ad altre unità ed effettuare un attacco nello stesso turno.
- I Leader da soli non possono entrare in uno spazio occupato da un'unità nemica. Possono farlo solo mentre accompagnano unità amiche in battaglia.
- I Leader possono entrare in qualsiasi spazio non occupato controllato dal nemico, ma rischiano di essere catturati. Per ogni spazio nemico non occupato in cui il leader entra, il giocatore avversario lancia un dado. Con un risultato di 6, il Leader viene catturato e fornisce i bonus indicati sul retro del Segnalino.

REGOLA OPZIONALE 2

LA LUNGA STRADA PER IL MATO GROSSO

(Favorisce il giocatore Alleato)

La regione del *Mato Grosso* in Brasile era molto difficile da raggiungere e attraversare, ma non impossibile. Diverse spedizioni portarono truppe e rifornimenti in quel teatro di operazioni, anche se il logorio dovuto a malattie e diserzioni rappresentò almeno il 50% di tutte le perdite. Per simulare i pericoli dello spostamento delle unità tra le regioni del Brasile sulla mappa, applicate la seguente regola:

- Durante la Fase di Trasporto, le unità Brasiliane possono muoversi dagli Spazi Strategici di *Rio Grande* e *Porto Alegre* a *Cuiabá* e viceversa. Tuttavia, piazza qualsiasi unità trasportata in questo modo sullo Spazio Strategico con il suo lato a forza ridotta a faccia in su.

REGOLA OPZIONALE 3

REGIONE DI EL CHACO STORICAMENTE ACCURATA

Anche se la regione di *El Chaco* non è trattata in modo speciale sulla mappa, la verità è che quest'area era piuttosto pericolosa e in gran parte inesplorata. Qualsiasi movimento a ovest del fiume Paraguay richiedeva uno sforzo estenuante per aprire sentieri abbastanza larghi da far arrivare i rifornimenti nella regione. Per rappresentare questa circostanza speciale, per quanto riguarda la regione di *El Chaco*, applicate la seguente regola:

- Durante la Fase di Movimento, tutte le unità che iniziano il loro movimento nella regione di *El Chaco* possono spostarsi di un solo spazio, indipendentemente dal fatto che siano fanteria o cavalleria.

REGOLA OPZIONALE 4

L'ERRORE STRATEGICO PARAGUAIANO

(Favorisce il giocatore Paraguaiano)

Lo schieramento iniziale delle forze Paraguaiane in tre colonne separate diede agli Alleati la possibilità di sconfiggerle efficacemente un po' alla volta. Questo scivolone strategico fornì agli Alleati un vantaggio importante fin dall'inizio della guerra, ed è considerato uno dei motivi per cui il Paraguay alla fine perse il conflitto. Se i giocatori vogliono esplorare come il Paraguay, adottando un'altra strategia, avrebbe potuto cambiare il corso della guerra, applicate la seguente regola:

- Il giocatore Paraguaiano è libero di piazzare le sue unità di partenza in qualsiasi spazio in Paraguay. Il limite del numero di unità deve essere comunque rispettato.

REGOLA OPZIONALE 5

TRATTATO DI PACE ARGENTINO CON LE TRIBÙ NATIVE

(Favorisce il giocatore Alleato)

L'Argentina entrò in guerra con il suo piccolo esercito, per lo più impegnato dalle tribù native lungo il suo confine meridionale. Questo conflitto si trascinò per decenni, e anche nel mezzo delle ostilità con il Paraguay, una gran parte della cavalleria Argentina era costretta a rimanere nel sud del paese per proteggerne i confini. Se, tuttavia, l'Argentina avesse negoziato un trattato di pace o un cessate il fuoco con le tribù native di quella regione, avrebbe avuto a disposizione numerose unità di cavalleria all'inizio della guerra. Per rappresentare questa possibilità, applicate la seguente regola:

- Come parte delle sue forze iniziali, il giocatore Alleato piazza un'unità di cavalleria Argentina con fattore di combattimento 2 in ognuno dei seguenti spazi: *San Cosme*, *Ytatí* e *Apipé*.



RINGRAZIAMENTI

Questo gioco è stato reso possibile da:

Carmen - Mia moglie, per la sua infinita pazienza e gli ottimi consigli.

William Owen - Un amico d'oltreoceano che mi ha incoraggiato a iniziare questo progetto e ha lavorato instancabilmente per aiutarmi a correggere gli errori, correggere l'edizione inglese e negoziare con gli editori per rendere questo gioco una realtà. *Grazie Bill! Sei un fantastico sviluppatore e un grande amico!*

La Cintura de Melian - Un gruppo di giocatori accaniti. Senza le loro sessioni di playtest e suggerimenti, i titoli di Anboto Games sarebbero stati insopportabilmente noiosi da giocare.

Wilson Andrés Carreño - Ha creato i due soldati a pagina 12 del Manuale di Gioco. Vorrei anche ringraziare **Miguel Santacruz** di **HQWargames** per averci gentilmente permesso di usarli.

SMH Historia de las Guerras Argentinas, Gruppo Facebook - Questi signori mi hanno aiutato immensamente a ottenere le uniformi giuste e fornendomi preziose informazioni sul periodo. Vorrei ringraziare in particolare José Tuñón, Sergio Ibarrola e Diego Argañaraz.

Leandro Gómez Arralde e Gerson Monteiro - I miei amici sudamericani, argentini e brasiliani, entrambi fonti esperte di conoscenza di questo conflitto. Ci sono stati fin dall'inizio e questa è la nostra Triplice Alleanza!

Pedro Iñaki Martínez Aramburu
Durango, 2021



RICONOSCIMENTI

Autore: Pedro Iñaki Martínez • **Responsabile produzione e sviluppo:** José A. Gómez Garrido • **Grafica:** João Duarte Silva, Pedro Iñaki Martínez • **Layout:** João Duarte Silva • **Illustrazione Segnalini:** Miguel Ángel Garcia

Edizione Italiana

Progetto editoriale e supervisione: Alessandro Lanzuisi

Traduzione e revisione: Silvio Bambagiotti

Traduzione regolamento: Giuseppe Tamba

Impaginazione e contributo segnalini battaglia: Lorenzo Maria Conti



IMMAGINI UTILIZZATE

Pagina 1: "Battalla de Avay" di Pedro Américo.

Pagina 2: "Vista interior de Curuzú mirado de aguas arriba (norte a sur) el 20 de septiembre de 1866" di Cándido López. 1891. Museo Nacional de Bellas Artes.

Pagina 4: "Combate de Paso de la Patria. 2 de mayo de 1866". Acquarello di José Ignacio Garmendia.

Pagina 9: Francisco Fortuny, Album de La Guerra del Paraguay. 1893-1896, Vol. I



©2023 Ergo Ludo Editions per l'edizione italiana
Produzione italiana a cura di Ergo Ludo Editions
Via Monte Senario 80 - 00141 Roma
Seguici sui social



© MasQueOca, MasQue Networks SL. All rights reserved.

Distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza 58
42018 San Martino in Rio (RE)

COMMENTI DEL TRADUTTORE

Giocando alla Guerra della Triplice Alleanza potreste trovare strani alcuni aspetti della lingua dei componenti. Come mai? Spesso le decisioni che noi traduttori prendiamo o quelle che ci vengono imposte hanno poco a che fare con la lingua e la cultura e hanno più a che fare con il marketing, l'impostazione e soprattutto la praticità. Questa non è una cosa negativa, però, perché molte volte i fattori non linguistici che entrano nel processo decisionale sono ciò che rende una traduzione davvero valida. In ogni caso, mi è stato dato il permesso di fare alcuni commenti su alcune di queste decisioni che ho preso.

Per prima cosa, NON tradurre nessuno dei nomi dei luoghi è stata una scelta obbligata. Questo è, dopo tutto, l'approccio tradizionale alle traduzioni. Città, nomi, partiti politici, tribù, ecc. sono spesso conservati nella lingua originale. Il che aggiunge anche un po' di "ambientazione" all'esperienza di gioco. E non importa se la pronuncia non sarà corretta (anche noi talvolta la sbagliamo).

In secondo luogo, avrai notato che anche i nomi delle unità non sono stati tradotti, che siano di origine spagnola, portoghese o indigena.

Ci rendiamo conto che questo può rendere le tue sessioni di gioco un po' più faticose mentre fai del tuo meglio per pronunciare le parole (o meno). Detto questo, dubito che qualcuno ti biasimerebbe se dicessi 'fanteria' invece del portoghese 'Infantaria' o 'cavalleria' invece dello spagnolo 'Caballería'. Ma pensiamo che i giocatori amino, come noi, approfondire l'ambientazione dei propri giochi e la maggior parte delle decisioni sono state prese tenendo a mente questo.

Essenzialmente questo è in linea con la nostra politica di cercare di fornirti la migliore esperienza possibile, in quanto rende tutto più autentico, dato che il conflitto ha avuto luogo in Sud America. Aiuta anche il fatto che le tre lingue condividono delle caratteristiche linguistiche comuni, come l'alfabeto, e nel caso particolare delle unità, i loro significati non sono difficili da capire.

Spero che ti piaccia La Guerra della Triplice Alleanza, in qualsiasi lingua tu lo giochi. Lasciati andare e immergiti nella simulazione di quel conflitto storico.

Charles Reeder
Giugno 2021
Córdoba, Spagna

Preparazione

LA GUERRA DELLA TRIPLICE ALLEANZA

Hasta el último hombre

Spazio Strategico

Spazio PV a cura dell'Autore

Spazio PV a cura dell'Autore

Spazio Strategico

Spazio Strategico

Carta Iniziale

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Ritiro
7. Paro di Movimento
8. Paro di Attacco
9. Paro di Difesa
10. Paro di Movimento
11. Paro di Attacco
12. Paro di Difesa

Carta Iniziale

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Carta Iniziale

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Carta Iniziale

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Carta Iniziale

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Carta Iniziale

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Carta Iniziale

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Carta Iniziale

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Punti Vittoria

PV 1 2 3 4 5 6 7 8 9

X10 10 20 30 40 50

Punti Vittoria

PV 1 2 3 4 5 6 7 8 9

X10 10 20 30 40 50

Concepción

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Curupaytí

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Encarnación

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Itaipurú

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

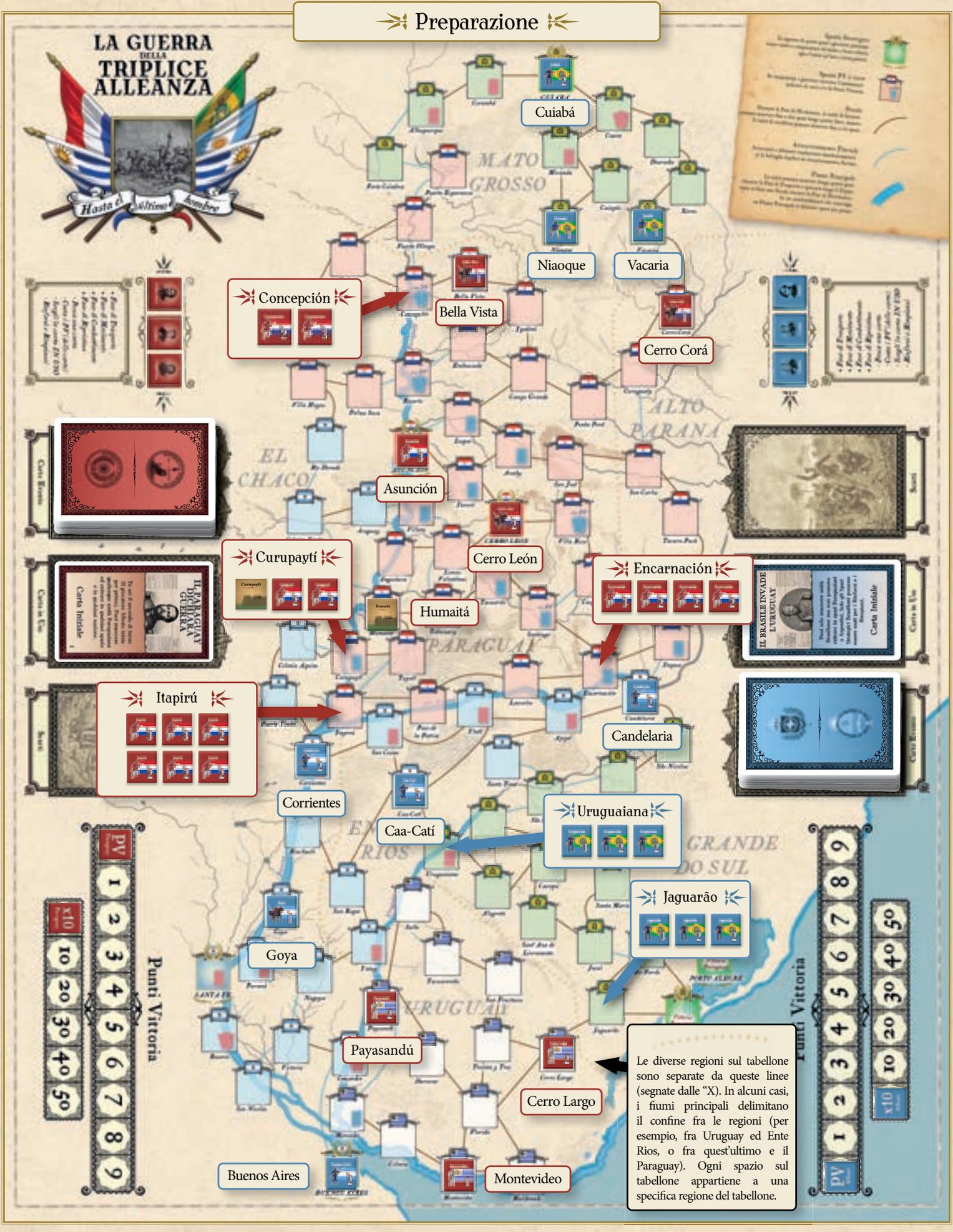
Uruguiana

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Jaguaraõ

1. Paro di Progresso
2. Paro di Combattimento
3. Paro di Espansione
4. Paro di Assalto
5. Paro di Difesa
6. Paro di Movimento
7. Paro di Attacco
8. Paro di Difesa
9. Paro di Movimento
10. Paro di Attacco
11. Paro di Difesa

Le diverse regioni sul tabellone sono separate da queste linee (segnate dalle "X"). In alcuni casi, i fiumi principali delimitano il confine fra le regioni (per esempio, fra Uruguay ed Ente Rios, o fra quest'ultimo e il Paraguay). Ogni spazio sul tabellone appartiene a una specifica regione del tabellone.



LA GUERRA
DELLA
TRIPLICE
ALLEANZA

