

GUERRA LAMPO

BLITZKRIEG!

Espansione Nippon

*L'Espansione Nippon aggiunge una nuova sfida al gioco **Guerra Lampo, Blitzkrieg!** Cosa sarebbe successo se la coalizione dell'Asse avesse vinto la Seconda Guerra Mondiale e la Germania avesse invaso e occupato gli Stati Uniti d'America? E ... se il Giappone si fosse rivoltato contro il suo alleato invadendo l'America occupata dai tedeschi? Magari con l'aiuto di Godzilla?*

L'Espansione Nippon esplora questo scenario ipotetico! Un giocatore controlla le forze tedesche, mentre l'altro quelle giapponesi, in una battaglia per il dominio dell'America nel 1946 di un universo alternativo.

COMPONENTI

- ▶ 1 x regolamento
- ▶ 1 x tabellone
- ▶ 24 x segnalini unità
 - ▼ 22 x unità giapponesi
 - ▼ 2 x armi speciali



Attenzione! Non adatto a bambini sotto i 3 anni: contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Non è un giocattolo, ma un prodotto per hobbisti. Età consigliata: 15+

Sono inclusi alcuni segnalini bianchi, se volessi inventare nuove unità.

Il gioco base di Guerra Lampo, Blitzkrieg! è necessario per giocare con questa espansione.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il giocatore della Germania prende i segnalini grigi e li mette dentro un sacchetto; a sua volta il giocatore del Giappone prende i segnalini marroncini e li mette nell'altro sacchetto. Tutti i segnalini armi speciali, inclusi i due nuovi dell'espansione Nippon, vanno mescolati e posizionati a faccia in giù vicino al tabellone a formare la "pila di ricerca".

Poni quattro indicatori battaglia nello spazio centrale (rosso) dei seguenti tracciati battaglia: Honolulu, Seattle, Jacksonville, Boston. Soltanto gli spazi battaglia in queste campagne saranno disponibili all'inizio del gioco per piazzare le unità. Il quinto indicatore battaglia non viene usato nell'espansione Nippon.

Il giocatore del Giappone effettuerà il primo turno della partita.

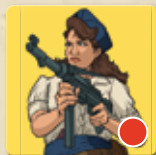
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge come descritto per il gioco base.

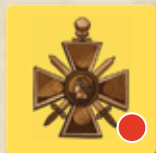
Nuove Unità



Godzilla: ovviamente, per invadere l'America occupata dalla Germania, il Giappone si è avvalso dell'aiuto del suo mostro marino preistorico. Godzilla è un'unità di valore 4, considerata sia Esercito che Marina. I generali e gli ammiragli ignorano Godzilla.



Partigiani: i partigiani sono considerati Esercito. L'unità ha valore 1 se, quando viene piazzata, l'indicatore battaglia è nello spazio centrale (rosso) o nel lato del tracciato battaglia relativo al proprio giocatore; altrimenti ha valore 3.



Comando ispirato: puoi piazzare questa unità in qualsiasi spazio di una campagna attiva; ha valore 1 e ti permette di eseguire due volte l'effetto dello spazio battaglia occupato.

Nota: i segnalini armi speciali dei Partigiani e del Comando Ispirato possono essere utilizzati anche nel gioco base.

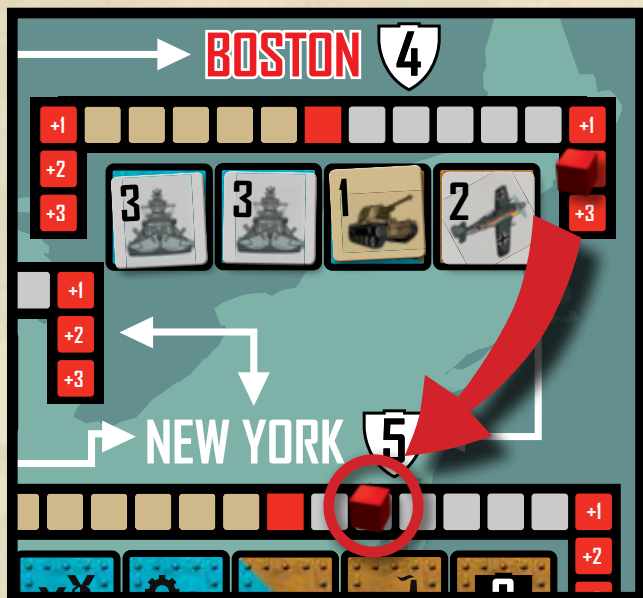
Teatro delle operazioni, campagne e tracciati battaglia

Nell'espansione Nippon, ogni teatro delle operazioni è composto da una singola campagna. Sugli ultimi tre spazi di ogni estremità dei tracciati battaglia sono riportate le icone +1, +2 e +3. Muovendo l'indicatore battaglia su uno di questi spazi, si chiuderà la campagna, avvantaggiando notevolmente il vincitore in una campagna connessa. Ogni campagna è considerata connessa a un'altra se c'è una linea che le congiunge.

Chiudere e vincere un teatro delle operazioni

Una campagna e di conseguenza un Teatro delle operazioni può essere chiuso in due modi differenti:

- ▶ Quando l'ultimo spazio battaglia di una campagna viene occupato da un segnalino unità. Verifica da quale lato del tracciato battaglia si trova l'indicatore battaglia: il giocatore corrispondente avanza il proprio indicatore vittoria di un numero di spazi pari ai punti vittoria della campagna, indicati a fianco alla riga della campagna appena chiusa. Il giocatore attivo (colui che ha occupato l'ultimo spazio battaglia disponibile) sceglie una campagna connessa, che diverrà quindi disponibile, e pone l'indicatore battaglia nello spazio centrale (rosso) del tracciato battaglia della nuova campagna. Se tutte le campagne connesse sono già state chiuse, il giocatore attivo sceglie una delle campagne del tabellone che non siano ancora state aperte.
- ▶ Se, a conseguenza del piazzamento di un tuo segnalino unità, muovi l'indicatore battaglia su uno degli ultimi tre spazi del tuo lato del tracciato battaglia, chiudi e vinci immediatamente il corrispondente teatro delle operazioni. Se ciò accade, esegui l'effetto di ogni spazio battaglia vuoto e avanza il tuo indicatore vittoria di un numero di spazi pari ai punti vittoria della campagna, indicati a fianco della riga della campagna appena chiusa. Quindi scegli una campagna connessa, come esposto sopra, ma poni l'indicatore battaglia spostato dal centro (rosso), di un numero di spazi in tuo favore pari al bonus raggiunto dall'indicatore nella campagna appena vinta (+1, +2 o +3).



Avendo mosso l'indicatore battaglia nello spazio con +2, il giocatore della Germania vince la campagna di Boston. Decide di aprire la campagna adiacente di New York e piazza l'indicatore battaglia in suo favore di due spazi nel tracciato battaglia di New York.

VINCERE LA GUERRA

La partita termina se una di queste condizioni si verifica:

- ▶ Un giocatore ha 25 o più punti vittoria alla fine del proprio turno.
 - ▼ Se il giocatore del Giappone raggiunge per primo i 25 punti vittoria, il giocatore della Germania gioca un turno finale, al termine del quale il giocatore col maggior numero di punti vittoria è il vincitore.
 - ▼ Se il giocatore della Germania raggiunge per primo i 25 punti vittoria, è il vincitore della partita.
 - ▼ Se i giocatori sono in pareggio a 25 o più punti vittoria, il giocatore della Germania è il vincitore.
- ▶ All'inizio del proprio turno, un giocatore non può piazzare alcun segnalino unità (non ne ha nella riserva o le unità nella sua riserva non possono essere piazzate); se ciò accade, il suo avversario è immediatamente dichiarato vincitore.