

PACIFIC GAMBLE

Traduzione italiana di un gioco [WarpSpawn](http://www.warpspawn.com)
<http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/>
a cura di **Alessandro Crespi** © 2006 – alecrespi@alice.it

INTRODUZIONE

Gioco di carte per 2 partecipanti riguardante il conflitto del Pacifico durante la II Guerra Mondiale. Un giocatore rappresenta gli USA. L'altro l'Impero Giapponese.

VITTORIA

Vince chi riduce l'avversario a 0 Pedine Flotta oppure chi vince 4 Battaglie consecutivamente (mani).

PEDINE FLOTTA

Ogni segnalino Flotta rappresenta un gran numero di Navi, Uomini ed Aerei, incluse le Forze Navali, le Forze di Terra, i Sottomarini e le Navi Mercantili.

CAPACITA' INDUSTRIALE

Ogni giocatore cominci il gioco con Capacità Industriale (IC) = 1.

La Capacità Industriale (IC) determina il numero di Flotte che possono essere prodotte ogni turno.

Per entrambi i giocatori il numero IC minimo è 0.

Massimo IC Giapponese = 4

Massimo IC Americano = 5

MAZZO

I giocatori condividono un mazzo comune.

CARTE

Ogni carta ha un punteggio in 5 Statistiche:

- Comando
- Spionaggio
- Potenza Aerea (PA)
- Potenza Navale (PN)
- Potenza Terrestre (PT)

Alcune carte possono essere utilizzate da entrambe le fazioni, mentre altre sono dedicate ad una specifica nazione.

PREPARAZIONE

Ogni Nazione parte con 10 pedine Flotta.

SEQUANZA DI GIOCO

Ogni turno è suddiviso in 5 Fasi:

1. Produzione
2. Logistica
3. Strategia
4. Battaglia
5. Conclusione

1. PRODUZIONE

I giocatori prendono 1 nuovo segnalino Flotta per ogni punto IC.

2. LOGISTICA

Ogni giocatore pesca 10 carte.

Il giocatore con il maggior numero di segnalini Flotta può pescare una carta aggiuntiva.

3. STRATEGIA

I giocatori possono scartare fino a 5 carte e pescare le relative carte in sostituzione.

4. BATTAGLIA

I giocatori mostrano le carte che hanno in mano.

Scartate immediatamente le carte che non potete utilizzare (quelle dell'altra Nazione).

Il giocatore con il COMANDO maggiore può pescare subito 2 carte ed aggiungerne 1 al proprio lato.

Il giocatore con lo SPIONAGGIO maggiore può pescare subito 2 carte ed aggiungerne 1 al proprio lato.

Il giocatore con il maggior punteggio nella POTENZA AEREA vince la battaglia (in caso di parità si considera il maggior punteggio nella POTENZA NAVALE ed infine in quella TERRESTRE).

Il vincitore della battaglia distrugge automaticamente 1 segnalino Flotta dell'avversario.

Se il vincitore ha anche un maggior punteggio NAVALE, distrugge 1 segnalino Flotta aggiuntivo.

Se il vincitore ha anche un maggior punteggio TERRESTRE, distrugge 1 segnalino Flotta aggiuntivo.

5. CONCLUSIONE

I giocatori scartano tutte le carte.

Variante PEARL HARBOR

I Giapponesi ottengono una POTENZA AEREA +5 durante il primo turno di gioco.

Variante ANNIENTAMENTO

Se hai almeno il DOPPIO dei segnalini Flotta dell'avversario, ottieni PA+3 PN+2 PT+1 in battaglia.