

L'ESTATE DEI BOXERS

55 GIORNI A PECHINO, 1900

L'estate dei Boxers è un gioco di simulazione che ricrea l'assedio alle legazioni delle grandi potenze coloniali alla fine del XIX secolo nell'estate del 1900 durante la grande rivolta dei Boxer.

È un gioco in solitario in cui il giocatore controlla i soldati delle legazioni, il sistema di gioco gestisce tutte le azioni e gli attacchi dei Boxer.

L'obiettivo del giocatore è quello di resistere fino all'arrivo della colonna di soccorsi inviata via terra per rompere l'assedio.

Leggere attentamente le regole una prima volta prima di iniziare. Quindi preparare la plancia e le pedine e iniziare il gioco. I paragrafi della regole seguono l'ordine della sequenza di gioco.

1 - INFORMAZIONI GENERALI

1.1 - MAPPA

La carta rappresenta il quartiere delle Legazioni nel 1900 della città di Pechino. È divisa in diverse aree adiacenti. Il movimento è consentito tra le aree adiacenti (ad eccezione delle aree delle mura alle quali si può accedere o uscirne solo dalle zone che rappresentano le scale). Le aree di strada sono strette, ma ci si dispone ugualmente più velocemente.

1.2 – SCALA DI GIOCO

Terreno: 15 cm sulla mappa rappresentano circa 500 metri reali.

Turno: un turno è uguale ad un giorno di tempo reale.

Questo gioco richiede l'uso di un mazzo di 54 carte da gioco standard, jolly compresi.

Ogni carta pescata rappresenta un giorno e un evento che accade. Il gioco finisce quando l'ultima carta del mazzo è stata pescata e la sua azione determinata. 54 giorni sono allora trascorsi e la spedizione di soccorso arriva in quel momento, ponendo fine all'assedio del quartiere delle Legazione. Il giocatore determina allora il suo livello di vittoria.

1.3 – GLOSSARIO DEI TERMINI UTILIZZATI

Boxers: unità di irregolari della setta dei boxer cinesi.

Regolari: unità dell'armata imperiale cinese.

Soldati: unità regolari e volontari dalle grandi potenze coloniali.

EM: Stato Maggiore.

GP: Grandi Potenze.

1.4 – UNITA' E ORGANIZZAZIONE

Il tabellone delle pedine riunisce le unità combattenti di entrambe le fazioni oltre che i marcatori necessari per il gioco.

1.4.1 – Le unità

Ogni pedina rappresenta un ufficiale (EM) per le grandi potenze o un capo cinese. 10, 20,50 o 100 uomini reali secondo la cifra indicata sulla pedina (1, 2, 5 o 10). Un cannone o una mitragliatrice per le armi pesanti delle grandi potenze (1, 2 o 3). Tutte le unità possiedono due livelli.



1.5 – GLI STATI MAGGIORI (EM)

Le grandi potenze dispongono di 10 ufficiali, i cinesi di 2 (un boxer ed uno regolare).

1.5.1 - Distruzione di uno Stato Maggiore

Un EM può essere preso di mira solo se non ci sono altre unità amiche nella zona in cui si trova nel corso del gioco. Un EM impilato con altre unità non sarà eliminato fino a quando l'ultima unità con cui si trova è stata eliminata. O ancora a causa di una mischia o di bombardamento per un EM delle GP.

Un EM delle GP eliminato è sostituito dal suo subalterno e la pedina si gira sul suo verso. Un EM subalterno eliminato lo è definitivamente, e non può essere rimpiazzato.

Un EM cinese eliminato ritorna nella riserva delle unità boxer disponibili. Un EM cinese può ritornare più volte in gioco, non c'è alcun limite.

1.5.2 – Utilizzazione degli Stati Maggiori

Un EM non può mai attaccare direttamente, esso non combatte. Il suo ruolo è limitato a dare bonus di mischia e tiro.

- **Vantaggi degli EM delle grandi potenze**

+1/+2 al dado di combattimento delle unità delle GP situate nella sua zona.

Un'unità, qualunque sia la sua nazionalità, può ricevere il bonus di qualsiasi EM presente nella sua zona.

Se più EM sono presenti in una zona, è possibile accumulare i bonus di **massimo due EM**.

- **Vantaggi degli EM dei cinesi**

-1 al dado di combattimento delle GP durante le azioni nella zona dove si trova lo EM cinese. Le loro penalità sono cumulabili.

+1 al dado di combattimento dei Boxer per le loro mischie.

1.5.3 - EM Mac Donald



È il console britannico Mac Donald che ha preso la guida dei difensori all'assedio di Pechino. Se viene eliminato, la sua perdita ridurrà il morale immediatamente. Ha un valore di **+3** per i combattimenti. È il solo EM che, una volta eliminato, non può essere girato sul verso in quanto non ha un subalterno.

1.6 - MARCATORI



Incendio: indica le zone incendiate dai boxer (fronte dei marcatori rovine).



Rovine: indica le aree in rovina dopo essere stato incendiate (retro dei marcatori incendio).

Le aree in rovina danno meno protezione ai soldati delle grandi potenze in caso di bombardamento e rendono i movimenti più difficili. Alla fine di una giornata di combattimento sostituiscono le aree che sono state incendiate dai boxer.



Morale: indicatore dello stato d'animo degli assediati (fronte del marcatore munizioni esaurite).



Munizioni esaurite: indicatore di una penalità nei combattimenti degli assediati (retro dell'indicatore morale).



Riserve: utilizzato per tenere il conto della riserva alimentare delle Legazioni



Barricata: all'inizio del gioco il giocatore sceglie 4 zone nel quartiere delle Legazioni dove pone le sue 4 barricate. Queste zone non possono essere legazioni o canali. Una volta disposte, rimangono fino alla fine del gioco. Le unità di soldati che combattono in queste zone hanno gli stessi vantaggi di quando combattono nelle zone delle Legazioni.



Civili: unità non-combattente che deve essere protetto a tutti i costi dai boxer. Ogni unità di civili superstiti alla fine del gioco costituisce punti vittoria.



Folli: sono unità di boxer fanatici che ricercano la mischia e possono assorbire le perdite, ma non resistono ai tiri devastanti.

2 – IMPILAMENTO E CONTROLLO

2.1 - IMPILAMENTO

Non c'è limite al numero di pedine che si possono avere in una zona, tra cui GP e boxer. D'altra parte più pedine ci sono in una zona e più un colpo può essere devastante.

2.2 – CONTROLLO DI UNA ZONA

Non c'è nessun controllo di zona in questo gioco. Solo le zone occupate da unità sono considerate controllate. D'altra parte, alla fine del gioco, ogni zona di Legazione che è in rovina fa perde punti vittoria.

2.3 – EFFETTI DELLE MURA

Le mura della fortezza che confina con il quartiere delle Legazioni di Pechino sono molto grandi, esse sovrastano le case della città. Le unità sulle mura non possono scendere direttamente nelle zone di strada adiacenti.

Un'unità può scendere in una zona di strada adiacente **solo attraverso una zona contenente delle scale**. Unità boxer possono apparire direttamente sulle mura in quanto ha percorso tutto il tragitto intorno alla città.

Un'unità sulle mura **può** per contro **tirare** sulle zone adiacenti comprese le zone di strada.



Le armi pesanti collocate sulle mura possono beneficiare della loro possibilità di tiro a lunga portata dal fatto che sono collocate in altezza.

Una barricata può essere collocata su una zona delle mura occupata dai soldati all'inizio del gioco.

3 – ARMI PESANTI

Le GP possedevano tre mitragliatrici e un cannone a tiro rapido. Un altro cannone, assemblato con un vecchio cannone scoperto scavando trincee e soprannominato "Betsy" o "cannone internazionale" è stato anche lui utilizzato.

La parte anteriore della pedina rappresenta l'arma.

La parte posteriore rappresenta i serventi dopo che l'arma è stata distrutta durante un combattimento. Se anche i serventi vengono eliminati, la pedina dell'arma pesante viene definitivamente eliminata e non può entrare nella riserva dei feriti.

Il valore di combattimento di un'arma pesante è di:

- 1 punto per i serventi la cui arma è stata distrutta;
- 2 punti per una mitragliatrice;
- 3 punti per un cannone.

Un'arma pesante può tirare:

- sia direttamente nella zona in cui si trova, se dei boxer sono entrati nella zona;
- sia in una zona adiacente se i boxer si trovano in essa;
- sia a lungo raggio su unità di boxer, in questo caso la portata delle armi è la seguente:



- Mitragliatrice: fino a 4 zone di distanza,
- Cannone: fino a 6 aree di distanza

- Cannone e mitragliatrice ubicati sulle mura: portata illimitata sulle zone della città sottostante.

3.1 - UTILIZZAZIONE

Il valore di tiro dell'arma può essere utilizzato in due modi:

1 – sia aggiungendolo al valore totale delle unità che si trovano nella zona.

Esempio: due unità di soldati a 2 + un cannone a 3 = 7 punti di combattimento.

2 – sia utilizzandolo da solo e in questo caso l'arma ha principalmente un effetto psicologico.

Esempio: sempre due unità dei soldati a 2 = 4 punti di combattimento + un test d'effetto psicologico (vedere 3.2).

Bonus di tiro ravvicinato

- Se l'arma tira nella propria zona = bonus di **+4** ai dadi di tiro
- Se l'arma tira in una zona adiacente = bonus di **+2** ai dadi di tiro
- Se l'arma tira a partire da 3 zone e più = il valore dell'arma non è più utilizzato, ma il bersaglio deve passare un test d'effetto psicologico [TEP].

Note:

- *Se parecchie armi pesanti si trovano nella stessa zona e se esse tirano sullo stesso obiettivo, soltanto un TEP è possibile. Dunque se una mitragliatrice e un cannone sparano sullo stesso obiettivo, quest'ultimo subirà soltanto un test e non due.*
- *Tuttavia, il giocatore ha la possibilità di dividere il tiro se ha più bersagli alla portata di tiro delle sue armi, in modo che il cannone può sparare un bersaglio e la mitragliatrice su un altro obiettivo (così due tiri su due zone diverse) e in questo caso, ogni bersaglio dovrà passare un TEP.*

Attenzione: se il valore dell'arma è cumulato al valore dei soldati presenti, l'obiettivo non passa il TEP. Se questo non è il caso, l'arma pesante può sparare nella propria zona o una zona adiacente in tiro TEP, ma in questo caso il suo bonus non viene applicato.

3.2 - TEST D'EFFETTO PSICOLOGICO

Il test d'effetto psicologico (TEP) provoca un test di morale del gruppo dei Boxer sul quale l'arma spara. Questo test è identico a quello della fase 7 (test di morale dei boxer).

3.3 – VISIBILITA' DEL BERSAGLIO

Nei combattimenti che hanno luogo in città, la visibilità è normalmente limitata, ma il quartiere delle Legazioni era un quartiere molto arioso, quindi un'arma pesante potrà sempre sparare ma applicando la penalità seguente al TEP:

Tiro in una zona di legazione o di rovine = penalità di **-1** da due o più zone.

3.4 - CANNONE INTERNAZIONALE "BETSY"

All'inizio del gioco il cannone non è disponibile per i soldati delle legazioni. Il giocatore potrà posizionarlo sulla mappa (in una zona della legazione tedesca o francese), dopo che la **terza** carta **rossa** con una figura è stata pescata, indipendentemente dal tipo di carta (fante, regina o re). Se le due legazioni sono già state distrutte, il giocatore lo posizionerà su una legazione di sua scelta nella quale si trovino dei soldati delle GP.

4 – SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in 54 turni.

Una carta dovrà essere pescata ad ogni turno, questa carta rappresenta gli eventi del giorno.

Un turno può essere molto veloce a seconda del tipo di carta e di evento. Tuttavia, in caso di un attacco da parte dei boxer, il giocatore esegue una sequenza di combattimenti sino alla eliminazione totale dei boxer che hanno partecipato all'assalto.

Alla fine di ogni giorno il morale degli assediati è verificato, Se raggiunge lo zero, la demoralizzazione ha conseguenze dirette sullo spirito combattivo dei soldati delle legazioni, sia nel tiro che in mischia!

Modificatori del morale ad effetto immediato

-1 da quando un punto soldato è stato eliminato (una unità = 2 punti);

-1 per ogni grande legazione non occupata durante il giorno corrente (Inghilterra, Francia, Russia, Germania, USA);

+1 per ogni unità di folli eliminata,

Modificatori di morale giornalieri

-2 per ogni giorno in cui il contatore dei rifornimenti è sulla casella 35 (riserve di alimenti esaurite);

-4 per ciascun EM definitivamente eliminato alla fine di una giornata;

-6 se lo EM Mc Donald è stato eliminato alla fine di una giornata;

+1 alla fine di ogni giorno in cui non hanno avuto luogo combattimenti.

Attenzione! Alcuni eventi possono influenzare il livello del morale!

5 – CARTA PESCATA E AZIONI

5.1 – SPIEGAZIONI DELLE AZIONI

5.1.1 - Un giorno di minor approvvigionamento

Il giocatore sposta l'indicatore "riserve alimentari" su una casella in meno sul contatore "rifornimenti" delle GP, a meno che quest'ultimo non si trovi già sulla casella 35 "riserve alimentari esaurite", Se il marcatore è già sulla casella 35, in questo caso abbassare il marcatore del morale di 2 sul contatore del morale.

5.1.2 - Nessuna attività dei Boxer

In questo giorno i boxer non attaccano. Questo permette ai difensori di rifiatore, il giocatore può tuttavia riposizionare i difensori nelle zone del quartiere delle legazioni come desidera.

TIPO DI CARTA PESCATA E AZIONE DEL TURNO			
Nero	Boxers	Rosso	Grandi Potenze
2- 10	1 giorno di rifornimenti in meno Nessuna attività dei boxer Bombardamento	2- 10	1 giorno di rifornimenti in meno Nessuna attività dei boxer Test di rientro dei feriti Morale +1
Asso Figura Jolly	1 giorno di rifornimenti in meno Test sulla tavola degli eventi Bombardamento Combattimento : 20 pedine Boxers	Asso Figura Jolly	1 giorno di rifornimenti in meno Nessuna attività dei boxer Test sulla tavola degli eventi Test di rientro dei feriti Morale +1

5.1.3 - Bombardamento

I cannoni dei boxer bombardano uno dei quartieri per indebolire il morale degli assediati. Il giocatore può tuttavia riposizionare i difensori nelle zone del quartiere delle legazioni come desidera dopo il bombardamento. (vedere 5.2)

5.1.4 - Combattimenti: 20 pedine Boxer

Il giocatore prende 20 pedine nella riserva, poi getta **1d6** per determinare la loro zona di ingresso iniziale sulla mappa:

- 1 = zona 1
- 2 = zona 2
- 3 = zona 3
- 4 = zona 4
- 5 = zona 5
- 6 = zona 6

Una volta che la zona di ingresso è nota, il giocatore esegue le fasi dei combattimenti (vedere sezione "fasi dei combattimenti") fino a quando non ci siano più pedine boxer sulla mappa.

Nota: se i regolari cinesi sono stati rimossi non resteranno che 18 Boxers nella riserva.

5.1.5 - Test sulla tabella degli eventi

Il giocatore getta **2d6** e consulta la tabella degli eventi e quindi applica quanto ottenuto. (vedere 5.3)

5.1.6 – Test di rientro dei feriti

- Se viene pescata una carta rossa con valore da 2 a 10 gettare **1d6+6**, questo è il numero di punti di soldati che rientrano in gioco. Mettere tutte le pedine GP eliminate in una riserva dei feriti e prendere il numero delle pedine necessarie.

Esempio: $d6 = 1 + 6 = 7$ il giocatore può decidere di prendere 7 unità di valore 1 o 3 unità con un valore di 2 e una con valore 1 o qualsiasi altra combinazione a scelta.

- Se viene pescata una carta asso rosso o una figura, il giocatore recupera automaticamente 12 punti di valori dei soldati (quindi 6 unità di valore 2 o 12 di valore 1).
- Se viene pescato il jolly rosso, il giocatore recupera 18 punti di soldati.

I feriti che rientrano sono posizionati in una qualsiasi zona del quartiere delle Legazioni alla scelta del giocatore. Esso può quindi rafforzare qualsiasi zona desiderata.

Se il giocatore ha disposto sulla mappa e nella stessa zona, due unità della stessa nazionalità di valore 1, può raggrupparle in un'unica unità di valore 2. In questo caso ritira una delle due pedine che rimette nella riserva dei feriti.

Se il giocatore recupera più punti di quanti feriti possiede nella sua riserva, esso perde i punti non utilizzati. Essi non possono essere accumulati per un altro giorno.

Le armi pesanti e gli EM definitivamente eliminati non potranno mai rientrare in gioco.

Note: le perdite che subiscono i soldati delle GP non rappresentano dei morti ma il fatto che il gruppo è decaduto in morale e ha sofferto numerosi feriti. L'unità non è più operativa fino a quando non può rientrare in gioco.

5.2 - BOMBARDAMENTO

Questo tipo di attacco è senza risposta! (i bombardamenti sono effettuati prima di entrare nella fase di combattimento.)

Il giocatore getta **2d6** e consulta la seguente tabella:

2, 6, 10 = Quartiere 1

3,7, 11 = Quartiere 2

4, 8, 12 = Quartiere 3

5,9 = Quartiere 4

Poi getta **1d6** sul tavolo dei bombardamenti per conoscere gli effetti dell'attacco in funzione del numero di punti di forza e dei civili delle GP presenti nella zona. Ogni zona, di un quartiere, colpita dal bombardamento deve subire un attacco se ci sono soldati e/o civili nella zona.

Se i soldati dell'esercito regolare cinese sono stati ritirati dopo l'evento tregua, i boxer hanno una penalità nei dadi.

Nota: se uno degli EM delle GP si trovano coinvolti in un bombardamento, gettare **1d6** per EM. Con un risultato di **6** lo EM è eliminato e deve essere sostituito dal suo subalterno.

Modificatori dei bombardamenti (cumulabili)

-1 al dado se i difensori si trovano in una zona di Legazione, barricata o rovina

-1 al dado se l'evento 12 si è verificato: tregua con le truppe regolari

Risultati

-: Nessun effetto

1 o 2 = eliminare 1 o 2 punti di soldati delle GP

5C = eliminare 5 punti civili se ce ne sono nella zona

1D = deposito di alimenti distrutto, 1 giorno di rifornimenti in meno

TABELLA DEL BOMBARDAMENTO										
D6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
0	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1
1	-	-	-	-	-	1	1	1	1	1
2	-	-	-	-	1	1	1	1	1	1
3	-	-	-	1	1	1	1	1	1	2
4	-	-	1	1	1	1	1	1	2	2+5C
5	-	1	1	1	1	1	1	2	2+5C	2+5C+1D
6	1	1	1	1	1	1	2	2+5C	2+5C+1D	2+5C+1D

5.3 – TABELLA DEGLI EVENTI

Quando un "Test sulla tabella degli eventi" viene selezionato, il giocatore getta **2d6** e guarda il risultato di seguito. Alcuni eventi sono unici, se il risultato dei dadi indica un evento già ottenuto, prendere in questo caso l'evento immediatamente successivo.

Eccezione: se l'evento n° 12 è quello ottenuto ma è già eseguito, in questo caso prendere evento n° 2.

2 - Esplosione di due mine (unico)

Due zone della legazione francese sono distrutte. Posizionare un marcatore "rovine" sulla zona F1. Gettare **1d6** e posizionare un secondo marcatore "rovine" sul campo F2 (risultato pari) o F3 (risultato dispari).

Per tutte le pedine soldato e civili che si trovano nelle zone interessate, eseguire un attacco a 8 sul tavolo dei bombardamenti senza modificatori e applicare il risultato.

Una volta che gli attacchi sono effettuati, ripiegare tutti le pedine nell'ultima zona intatta della Legazione. Se tutte le zone della Legazione sono in rovina, le pedine si ritireranno verso la legazione intatta più vicina.

3 – A corto di munizioni (unico)

Rivoltare il marcatore "morale" sulla faccia "morale, munizioni esaurite" questo evento dura fino alla fine del gioco. Soldati, cannoni e mitragliatrici hanno una penalità di **-2** in tutti i loro combattimenti.

4 - Forti piogge

Il giorno in cui questo evento viene tirato, non ci sarà alcun combattimento o bombardamento possibile. Quindi, se si tratta di una carta nera con un combattimento, i boxer non attaccano e la carta è considerata come rossa!

5 - Carestie e malattie

Il giocatore getta **1d6**:

1-4 = eliminare 5 punti civili

5 = eliminare 10 punti di civili

6 = eliminare 10 punti di civili e un punto di soldati

Questi civili stanno morendo di fame e di malattia dovute alla mancanza di alimenti e ai numerosi cadaveri che sono presenti nelle zone dei combattimenti.

6 - Scoperta di una mina (unica)

Una mina viene scoperta nei pressi della Legazione britannica ed è disinnescata, ma effettuare immediatamente un attacco da 16 pedine boxer che iniziano nella zona 3.

Nota: se l'evento si ottiene con una carta nera in aggiunta all'attacco dei 20 pugili, sono dunque gli ultimi 6 boxer non impegnati che attaccano nella zona 3. Se l'evento è ottenuto con una carta rossa: pescare 16 pedine boxer che iniziano nella zona 3.

7 - Notizie degli assediati della Cattedrale di Peitang

Monsignor Favier e i soldati francesi e italiani che la difendono sono ancora vivi!

Riposizionare il marcatore "morale" sulla casella 10.

8 - Cha, Cha, Cho, Cho

I boxer avranno +3 a tutti i loro dadi di combattimento nel prossimo attacco.

Se l'evento ritorna ancora una volta, il bonus Cha Cha Cho Cho è limitato a +3.

Esempio: carta rossa evento 8 ottenuto, poi subito dopo una carta nera e l'evento è di nuovo ottenuto con un assalto boxer, il bonus dei Boxer sarà +3 solamente e non +6 perché non è cumulabile.

Il bonus rimane attivo fino a quando non è stato utilizzato dai boxer. Così, il bonus si riporta alla prossima carta che genererà un combattimento, anche se si tratta di 3 carte dopo l'evento o è stato ottenuto.

9 - Notizie dei rinforzi (unico)

Un messaggero è riuscito a forzare il blocco, la colonna dei rinforzi è in arrivo! Rimettere il marcatore "morale" sulla casella 10.

10 - Pioggia leggera

Il giorno in cui viene pescato questo evento, non sarà possibile nessun bombardamento.

Nota: se si tratta di una carta nera con un combattimento che è pescato, il bombardamento non sarà fatto.

11 - Rifornimenti (unico)

A seguito di una tregua con i regolari dei rifornimenti vengono forniti agli assediati. Il marcatore "rifornimenti" deve risalire di **1d6 +6** giorni. Rimettere il marcatore "morale" sulla casella 10.

12 - Tregua con le truppe imperiali (unico)

Le truppe regolari non attaccano più. L'imperatrice ha avuto delle notizie della colonna di rinforzo e si è messa paura. Ritirare tutte le pedine dei "regolari" cinesi con il loro EM. Riposizionare il marcatore "morale" sulla casella 10.

6 – SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

Il giocatore entra nella sequenza di combattimento quando i boxer vanno all'attacco dopo aver pescato una carta di figura, asso o jolly nero.

Una volta che la zona è nota, seguire le fasi nell'ordine e ripeterle fino a quando **più nessuna pedina** boxer si trova sulla mappa.

Importante! Se il giocatore deve eseguire dei test in base alla carta pescata, tutti i test sono fatti prima che inizi la sequenza dei combattimenti.

- Test di rientro dei feriti
- Test sulla tabella degli eventi
- Bombardamento
- 1 - fase di combattimento degli incendi e propagazione
- 2 - fase di movimento dei Boxer
- 3 - fase di tiro dei soldati
- 4 - fase di mischia dei boxer
- 5 - fase di movimento dei soldati
- 6 - fase di mischia dei soldati
- 7 - fase di test di morale dei Boxer
- 8 - fase di accensione degli incendi dei boxer
- 9 - fase di fine della sequenza

Una sequenza di combattimento di un giorno termina quando tutte le unità boxer che sono intervenuti sono state eliminate in combattimento o sono fuggiti prese dal panico.

6.1 – FASE DI SPEGNIMENTO DEGLI INCENDI

Eeguire i test per i soldati che lottano contro gli incendi accesi.

Procedura di spegnimento degli incendi

Gettare **1d6** per ogni zona incendiata che contiene i soldati, questi lottano contro l'estendersi dell'incendio prima che sia troppo tardi!

Modificatore del getto dei dadi:

+1 per ogni punto di valore dei soldati presenti nella zona.

(I civili, se ve ne sono, non hanno mai combattuto gli incendi, fuggendo dalle zone incendiate sistematicamente).

Su un risultato di **6+**, l'incendio è stato spento, rimuovere il marcatore.

Su qualsiasi altro risultato, il marcatore dell'incendio rimane in posizione e non può più essere estinto.

Soldati e boxer saranno costretti a uscire dalla zona nella loro prossima fase di movimento.

Nota: un risultato di 1 sarà sempre un fallimento per spegnere un incendio, qualunque sia il numero di soldati che lottano contro il fuoco!

Propagazione degli incendi

Per ogni incendio acceso e che non si è riuscito a spegnere, il giocatore getta **1d6** per ciascuna delle zone adiacenti limitrofe (le strade non contano), su un risultato di 1, la zona prende anch'essa fuoco.

***Nota:** una zona che si incendia per propagazione non consente di testare la propagazione degli incendi ad altre aree adiacenti durante la prossima fase di propagazione.*

Soltanto la zona incendiata all'inizio può propagarsi intorno.

Passare alla fase di movimento dei boxer.

6.2 – FASE DI MOVIMENTO DEI BOXERS

Disporre le unità boxer come segue:

- le unità regolari cinesi;
- poi le unità boxer;
- poi il o gli EM boxer;
- infine, al di sopra della pila, i folli boxer.

Le unità dei Boxer si dispongono seguendo le frecce di movimento. Il loro scopo è di entrare nelle zone occupate dai soldati delle legazioni per ingaggiarli in mischia. L'obiettivo finale è quello di impadronirsi e distruggere tutte le zone delle legazioni dopo averle incendiate.

Utilizzare con priorità le **frecce rosse**. Se queste portano a zone già in rovina, utilizzare le **frecce verdi**.

Le unità boxer (Boxers e regolari cinesi) hanno 4 punti di movimento (PM) per fase di movimento. Spostare le pedine della stessa zona insieme.

Eccezioni

Se il gruppo di Boxer entra in una zona da cui partono due frecce di movimento, in questo caso, dividere il gruppo in due pile identici dividendo le unità "equamente" e poi eseguire due movimenti diversi.

Un gruppo che è già stato suddiviso non può più essere diviso. Se arriva in una zona contenente due frecce, prendere il rosso come priorità (se non, quella verde).

Costo d'ingresso in una zona

1 PM per zona libera

2 PM per attraversare il canale in una zona diversa da un ponte

2 PM per zona in rovina, barricata o legazione non occupata dai soldati.

2 PM per zona occupata da civili.

3 PM per zona occupata da soldati delle GP

Se le pedine non hanno abbastanza punti di movimento per entrare in una zona, si fermano nella zona adiacente o non si muovono. I PM **non sono** cumulabili per la fase di movimento seguente.

Se dei boxer penetrano in una zona occupata da soldati o da civili, essi arrestano immediatamente il loro movimento.

Se dei boxer iniziano la fase in una zona incendiata, essi devono imperativamente uscire dalla zona e continuare sulla prossima freccia movimento!

Fino a quando i soldati/civili si trovano in una zona occupata dai boxer, questi ultimi restano nella zona per attaccarli (tranne nel caso di una zona incendiata).

Movimenti interdetti

Nessuna unità (Boxer o soldati) può scendere dalle mura tranne che dalle zone che contengono le scale. Non è possibile entrare in una zona incendiata durante il turno.

Una volta che tutte le unità boxer sono stati disposte, si passa alla fase di tiro dei soldati.

6.3 – FASE DI TIRO DEI SOLDATI

Dovendo effettuare un tiro: tutte le unità di soldati, mitragliatrice e cannone che sono:

- sia in una zona adiacente a delle unità boxer.
- sia in una zona dove unità boxer sono appena penetrate.
- sia a portata di tiro di zone occupate da unità Boxer (mitragliatrice e cannone solamente).

Attenzione, nessun soldato, mitragliatrice, cannone può sparare su una zona contenente soldati amici.

Un'arma pesante può essere utilizzata in TEP al posto del suo valore di combattimento.

Procedura di tiro

Per ogni zona interessata, totalizzare il valore complessivo di soldati/armi pesanti presenti e gettare **1d6**. Confrontate il risultato con il valore in punti dei soldati che tirano sulla tavola dei combattimenti che segue:

Valore totale dei soldati nella zona o adiacente o valore di attacco di una mitragliatrice o di un cannone.

+EM di GP, presente nella zona (massimo 2 x EM cumulabili a meno che Mac Donald è presente)

+1 se una mischia si svolge in una zona di legazione o di barricata occupata da soldati delle GP

+2 mitragliatrice o cannone che tira in una zona adiacente.

+2 in fase di mischia (+2 supplementare in caso di mischia nelle zone delle legazioni britannica e francese)

+4 mitragliatrice o cannone che tira nella sua zona medesima

-1 se un EM boxer/regolare è presente nella zona

-1 se i soldati regolari cinesi partecipano alla lotta.

-1 colpo su una zona in rovina

-3 morale dei soldati a zero

-2 se l'evento "corto di munizioni" è arrivato

Nota: in fase di mischia, un'arma pesante non beneficia di alcun bonus e non ha alcun effetto psicologico.

Attenzione! Il tiro non è possibile da una zona in fiamme.

Risultati

1, 2, 3, 4, 5 = numero di boxer/regolari eliminati.

S, 2S = perdita di 1 o 2 punti soldato (a scelta del giocatore)

TABELLA DI TIRO/MISCHIA DEI SOLDATI										
D6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
0	S	2s	S	S	1	1	1	1	2	2
1	S	S	S	1	1	1	1	2	2	2
2	S	S	1	1	1	1	2	2	2	3
3	S	1	1	1	1	2	2	2	3	3
4	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3
5	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
6	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4
7+	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5

***Nota:** dopo un tiro, bisogna considerare che i Boxer replicheranno altrettanto più facilmente, se non ci sono molti soldati presenti nella zona.*

*Un risultato **S** si applica solo ai tiri che si svolgono in una zona occupata da soldati e boxer. Nessun effetto per i tiri nelle aree adiacenti.*

Ripartizione delle perdite sui boxer:

Le perdite inflitte ai boxer si assegnano nell'ordine di priorità seguente:

- 1 – le unità dei folli se c'è una presente nella zona.
- 2 - le unità dei boxer.
- 3 – le unità dei regolari cinesi se sono le sole nella zona

Perdite inflitte ai folli

Un'unità di folli è molto difficile da distruggere. Quando subisce un tiro o una mischia applicare la seguente regola:

Se i folli ricevono 4 perdite, essa si disperde immediatamente, ritirare l'unità.

Se i folli ricevono 3 perdite, essa si indebolisce, rivoltarla sul retro (valore 5)

Se i folli ricevono 2 perdite o meno, non succede nulla, il tiro o la mischia non ha alcun effetto su di essa.

Fino a quando una unità di folli è presente, tutte le altre unità di boxer presenti nella stessa zona, non rischiano nulla. Se ci sono più folli presenti, solo una unità di folli subisce gli effetti di un tiro, gli altri non subiscono alcun danno.

Tiro su una zona adiacente o a distanza per le armi pesanti

Seguire la stessa procedura, ma un risultato **S** non infligge alcuna perdita sui soldati delle GP.

Test d'effetto psicologico

Un'arma pesante che tira in TEP attiva un test di morale al gruppo di boxer che ha come bersaglio, gettare **1d6** per il gruppo bersagliato:

1-4 = perdita di 1 punto di valore (rivoltare un'unità sul retro), a meno che non sia presente una unità di folli.

5 = perdita di 2 punti di valore [un'unità viene eliminata], a meno che non sia presente una unità di folli.

6 = perdita di 3 punti di valore o una unità di folli (una unità viene eliminata e rivoltare un'altra unità sul retro)

Con un risultato di 6 una unità di folli si disperde qualunque sia il suo valore (5 o 10). Queste perdite rappresentano gli uomini fuggiti in quanto presi dal panico dopo aver visto i loro compagni cadere sotto i proiettili.

Modificatore al getto dei dadi:

-1 Tiro su una zona di legazione o di rovina a partire da due zone o più.

Una volta che la fase di tiro è terminata, procedere alla fase di mischia dei boxer se rimangono unità superstiti.

6.4 – FASE DI MISCHIA DEI BOXER

Eseguire delle mischie per ogni zona in cui si trovano insieme boxer e soldati/civili delle GP.

Procedura di mischia

Per ogni zona interessata, totalizzare il valore complessivo dei boxer presenti e gettare **1d6**.

Confronta il risultato con il valore dei punti delle unità boxer sulla tabella delle mischie qui sotto:

Modificatori del getto di dadi

+1 se un EM Boxer/regolare è presente nella zona, (massimo + 2)

TABELLA DELLA MISCHIA DEI BOXER										
D6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
0	B	2B	B	-	-	-	-	1	1	1
1	B	B	-	-	-	-	1	1	1	1
2	B	-	-	-	-	1	1	1	1	1
3	-	-	-	-	1	1	1	1	1	2
4	-	-	-	1	1	1	1	1	2	2
5	-	-	1	1	1	1	1	2	2	2
6	-	1	1	1	1	1	2	2	2	2
7+	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3

+1 se nella zona è presente almeno un'unità regolare cinese.

+1 se ci sono 2 volte più boxer che soldati delle GP presenti

+2 se ci sono 4 volte più boxer che soldati delle GP presenti

+3 se ci sono 6 volte più boxer che soldati delle GP presenti

+3 Se l'evento *Cha, Cha, Cho, Cho* è uscito precedentemente nei combattimenti (mettere un marcatore incendio sopra la pila dei boxer).

-1 se il combattimento si svolge in una zona in rovina

-1 se il combattimento si svolge in una zona delle legazione o di barricata difesa da soldati delle GP

-2 se il combattimento si svolge in una zona delle legazioni britannica e francese (non cumulabile con il precedente -1)

Risultati

Risultato maggiore di 7 = 7, e minore di 0 = 0

1, 2, 3 o 4 = numero di soldati eliminati.

B = perdita di 1 punto dei Boxer

2B = perdite di 2 punti dei Boxer

Ripartizione delle perdite

Il giocatore sceglie la o le pedine GP che subiscono le perdite con le seguenti priorità:

- Soldati

- Arma pesante;

- Civili.

Una volta che tutti i soldati sono eliminati, le perdite sono inflitte ai civili, se presenti nella zona del combattimento.

Perdite inflitte ai civili

Se solo i civili rimangono nella zona occupata dai boxer, applicare quanto segue al risultato della mischia:

1 o 2 perdite = i civili non hanno alcuna perdita e si ritirano nella zona adiacente più prossima in direzione della prossima Legazione.

3 perdite = eliminare 5 punti dei civili e ripiegare i civili superstiti nella zona adiacente più prossima in direzione della legazione successiva.

Rischi presi dagli ufficiali (EM)

Alla fine di ogni mischia dei Boxer, per ogni EM delle GP presenti in una zona dove ci sono state perdite, gettare **1d6**:

- Su un risultato di **6**, l'EM è stato eliminato.
 - Posizionare il suo subalterno immediatamente nella stessa zona (se ci sono ancora soldati vivi nella zona). Se è già un subalterno, l'EM è definitivamente eliminato.
 - Se non ci sono più soldati vivi nella zona, l'EM viene automaticamente eliminato e il suo subalterno ripiega nella zona più vicina contenente soldati delle GP.
- Su qualsiasi altro risultato, l'EM è sopravvissuto alla mischia.

Nota: questo rischio è simile se un EM subisce un bombardamento boxer.

Risultato B e 2B

Le perdite inflitte ai boxer si assegnano secondo l'ordine di priorità seguente:

- Unità boxer;
- Unità regolari solo se sono nella zona.

Nota: se i boxer combattono solo civili, i risultati B o 2B non si applicano.

Una volta che la fase di mischia dei boxer è terminata, se ci sono boxer superstiti alla fine di questa fase, passare alla fase di movimento dei soldati.

6.5 – FASE DI MOVIMENTO DEI SOLDATI

Le unità dei soldati e gli EM hanno 4 PM per fase di movimento.

Le unità di civili e di armi pesanti, quando si muovono da **una** zona per azione, non tengono conto dei punti di movimento per entrare in una zona.

Il giocatore può disporre altrettanto delle unità che ha disponibili. Questo può consentirgli di riorganizzarsi: fare uscire da una zona di mischia dei civili o dei soldati che sono in inferiorità numerica, fare entrare in una zona contenente boxer dei soldati di ingaggiare questi ultimi in mischia. Le unità possono muoversi come desidera il giocatore.

Esempio: quattro unità di soldati iniziano nella stessa zona, il giocatore può sia disporli in un gruppo, sia disporli uno per uno in direzioni diverse!

Costo d'ingresso in una zona

- 1 PM** per zona libera o occupata da civili
- 1 PM** per lasciare una zona contenente boxer
- 2 PM** per attraversare il canale in zona diversa da un ponte
- 2 PM** per zona di rovina, barricata o di legazione
- 2 PM** per entrare in una zona occupata dai boxer

Se le pedine non hanno abbastanza PM per entrare in una zona, si fermano nella zona adiacente o non si muovono. I PM non sono cumulabili per la fase di movimento successiva.

Se i soldati entrano in una zona occupata dai boxer, arrestano immediatamente il loro movimento.

Se i soldati iniziano la fase in una zona con incendio in corso, devono imperativamente uscire dalla zona.

Movimenti proibiti

Nessun'unità (boxer o soldati) può scendere dalle mura da altra zona che non sia quella contenente le scale. Non si può entrare in una zona con incendio in corso!

Una volta che tutte le unità di soldati e/o civili sono stati posizionati si passa alla fase di mischia dei soldati.

Obblighi dei soldati delle GP

Il giocatore deve obbligatoriamente, ad ogni turno, lasciare almeno un'unità di soldati in almeno una delle zone delle seguenti legazioni: legazioni britannica, francese, russa, americana e tedesca (le zone in rovina non sono considerate).

Se questo obbligo non è rispettato, abbassare immediatamente il marcatore morale di **un punto** per legazione vuota per giornata. L'occupazione della Legazione da parte di civili o singoli EM non conta,

6.6 – FASE DI MISCHIA DEI SOLDATI

Effettuare mischie per ogni zona in cui si trovano insieme dei boxer e dei soldati delle Legazioni.

Procedura di mischia

Il giocatore lancia **1d6** e confronta il risultato con il valore di punti dei soldati impegnati in mischia sulla tabella di combattimento della fase 3.

I modificatori e i risultati rimangono gli stessi di quelli del tiro con un'eccezione:

Bonus di **+2** per i soldati delle GP in mischia.

Bonus di **+2** supplementare in caso di mischia nelle zone delle legazioni britannica e francese solamente se i soldati del paese interessato fanno parte dei combattenti.

Una volta terminate le mischie soldati, passare alla fase di test morale dei Boxer se rimangono alla fine di questa fase.

6.7 – FASE DI TEST DI MORALE DEI BOXER

Una volta che il primo round di combattimento è terminato, gettare **1d6** per zona contenente Boxer che hanno subito delle perdite:

1-4 = Rimuovere 1 punto di valore (voltare un'unità sul retro), a meno che non sia presente una unità di folli.

5 = Rimuovere 2 punti di valore (un'unità viene eliminata), a meno che non sia presente una unità di folli,

6 = Rimuovere 3 punti di valore o una unità di folli (una unità viene eliminata e voltare un'altra unità sul retro)

Su un risultato di **6** una unità di folli si disperde qualunque sia il suo valore (5 o 10). Queste perdite rappresentano gli uomini fuggiti presi dal panico dopo aver visto i loro compagni cadere sotto i proiettili.

Una volta che la fase di test di morale è terminata, procedere alla fase di accensione degli incendi da parte dei Boxers se ne rimangono alla fine di questa fase,

6.8 – ACCENSIONE DEGLI INCENDI

Per ogni zona contenente dei Boxer, mettere un marcatore "incendio" nella zona. I boxer hanno incendiato gli edifici della zona. Una volta che i marcatori "incendi" sono posizionati, passare alla fine della fase di sequenza.

Le zone di strada e di canale non possono essere incendiate.

6.9 – FASE DI FINE DELLA SEQUENZA

Se restano dei Boxer sulla mappa, ricominciare una nuova sequenza di combattimento.

Se i boxer superstiti sono già in una zona contenente soldati delle Legazioni, essi restano sul posto e i soldati possono effettuare una fase di tiro nella zona in questione.

Se non ci sono più pedoni boxer sulla mappa, i combattimenti si fermano e il giorno finisce.

Voltare tutti i marcatori "incendio" posizionati durante questa sequenza sulla loro faccia "rovina".

Aggiornare il morale degli assediati secondo le zone delle legazioni incendiate durante il giorno e gli EM che sono stati eliminati così come il numero di punti Boxer che sono stati eliminati.

Pescare una nuova carta e passare al giorno successivo!

7 – SCOPO E FINE DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è per i soldati delle GP di rimanere in vita e di avere il massimo dei pedoni civili superstiti alla fine dell'assedio. Per i Boxer l'obiettivo è quello di eliminare tutti i soldati e i civili delle Grandi Potenze del quartiere delle Legazioni.

7.1 – FINE DEL GIOCO

Il gioco può terminare in due modi:

1 - non ci sono più pedine di soldati e di civili sulla mappa prima della fine del mazzo di carte, in questo caso vittoria totale dei Boxer

2 - l'ultima carta è stata pescata e una volta che le azioni indicate sono effettuate, si considera che la colonna di soccorso è arrivata alle porte di Pechino e i Boxer si arrendono. Il giocatore calcola i punti vittoria.

7.2 – CALCOLO DEI PUNTI DI VITTORIA

La fazione che avrà la maggior numero di punti vittoria (PV) alla fine del gioco sarà dichiarata vincitrice. Tuttavia è possibile che il gioco finisca su un pareggio in base ai punti ottenuti.

7.2.1 - PV delle Grandi Potenze

+10 PV per ogni zona di Legazione maggiore intatta alla fine del gioco

+10 PV per ogni pedina di civili con un valore di 10 superstite

+5 PV per ogni zona di legazione minore intatta alla fine del gioco

+5 PV per ogni pedina di civili con un valore di 5 superstite

-1 PV per ogni pedina di soldati o arma pesante eliminata alla fine del gioco (pedine che non hanno potuto rientrare all'ultimo turno)

-2 PV per ogni EM eliminato definitivamente

-5 PV per ogni pedina di civili eliminata

-5 PV per ogni zona di legazione in rovina alla fine del gioco

-10 PV se il EM Mac Donald è stato eliminato

Risultato per le Grandi Potenze

0-20 PV = disastro per le Grandi Potenze che hanno perso la faccia.

21-50 PV = sconfitta per le Grandi Potenze che hanno potuto evitare il massacro dei loro concittadini.

51-75 PV = vittoria marginale delle Grandi Potenze, la rivolta sarà lunga da sottomettere.

76-99 PV = vittoria delle Grandi Potenze l'Imperatrice sarà costretta a negoziare secondo le loro condizioni.

100 PV + = grande vittoria delle Grandi Potenze la ribellione dei Boxer è stata sconfitta, l'Imperatrice si sottomette.

7.2.2 - PV dei Boxers

+1 PV per pedina soldati eliminato alla fine del gioco

+1 PV per zona in rovina alla fine del gioco, diversa da zona di Legazione

+5 PV per ogni pedina di civili eliminata

+5 PV per ogni zona di Legazione minore in rovina alla fine del gioco

+10 PV per ogni zona di Legazione principale in rovina alla fine del gioco (Gran Bretagna, Francia, Germania, USA, Russia)

Risultato per i Boxers

0-20 PV = disastro per i Boxers che sono stati umiliati agli occhi del mondo

21-50 PV = sconfitta per i Boxers che hanno perso la faccia

51-75 PV = vittoria marginale dei Boxers, i negoziati con le Grandi Potenze saranno difficili

76-99 PV = vittoria tattica dei Boxers, ma a caro prezzo la negoziazione sarà a vantaggio dei Boxers

100 PV + = grande vittoria dei Boxers, il movimento si estende a tutta la Cina e le Grandi Potenze dovranno rivedere la loro strategia verso la Cina.

8 – PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il giocatore dispone i quattro marcatori barricata nelle zone di sua scelta, diverse da quelle delle Legazioni. Si possono disporre le barricate sulle zone di mura, di strade, di canali (il canale è asciutto e non c'è acqua).

8.1 – POSIZIONAMENTO DEI SOLDATI

Il giocatore dispone le pedine soldati come crede sulla mappa.

Si deve semplicemente tenere presente che le zone delle Legazioni e i civili dovrebbero essere protette il più possibile.

All'inizio del gioco (giorno 1) le pedine soldati devono schierarsi, a seconda della loro nazionalità, nelle zone delle rispettive Legazioni o nei dintorni di esse (massimo due zone di distanza) e i volontari sono disposti a scelta del giocatore dove pensa che saranno utili.

Nei giorni seguenti, il giocatore deve cercare di mantenere i soldati di ogni nazionalità il più vicino possibile alle loro rispettive Legazioni. I volontari sono sempre distribuiti secondo necessità.

Se una legazione è stata distrutta, i soldati che rappresentano la nazione sono allora disposti come i volontari, dove possono essere utili.

Naturalmente, durante gli assalti dei boxer, i soldati ed i volontari possono essere spostati a discrezione del giocatore per andare dove i combattimenti avvengono, la nazionalità è dimenticata, i difensori formano una sola fazione.

Eccezione: le seguenti Legazioni: britannica, francese, russa, americana e tedesca, deve essere occupato permanentemente almeno da una pedina di soldati.

8.2 – POSIZIONAMENTO DEI CIVILI

2 x pedine in ogni zona della Legazione britannica (totale 4 pedine).

2 x pedine nella Legazione francese.

2 x pedine nella Legazione americana.

1 x pedina nella Legazione russa.

1 x pedina nella Legazione tedesca.

Precisazioni

Nessun civile può iniziare una giornata essendo fuori di una zona di Legazione.

Ogni giorno le Legazioni indicate devono essere occupate dai civili che da quelle zone iniziano.

Se una zona di Legazione in questione è in rovina, o se l'intera Legazione è in rovina, i civili devono andare in una delle Legazioni più prossima e prendere dimora.

Se tutte le legazioni indicate sono in rovina, i civili si ritirano nelle Legazioni minori ancora intatte se ne restano.

Note importanti

Le zone di strade sono lunghe e strette come il canale e le mura, ma sono tuttavia zone, dove ci si muove più velocemente che passando attraverso le zone di abitazioni.

Il giocatore dovrà fare delle scelte perché il quartiere da difendere è grande e il numero di pedine è limitato. Tuttavia, il giocatore non ha il diritto di schierare le unità nelle zone di ingresso dei boxer né in quelle adiacenti.

Eccezione: le unità posizionate sulle mura possono essere collocate in zone adiacenti alle zone di ingresso dei Boxers, in quanto non c'è scelta.

Posizionamento di unità boxer

I Boxers arrivano in modo casuale dalle zone numerate e secondo il getto di dado che determina la zona di ingresso delle unità.

Nessuna pedina ha il diritto di uscire dalla mappa altrimenti viene eliminato.

Nessuna pedina può entrare nella zona della città imperiale. (Il giocatore può utilizzare questa zona per mettere i marcatori o le unità eliminate se desidera).

Una volta che il gioco è a posto, pescare la prima carta e applicare ciò che è indicato in funzione della pescata.

Un gioco di Franck Yeghicheyan

Grafica e modelli: studio VaeVictis

Testi: Ilan Mocellin, Armand Bieche, Esteban et Sacha Javaloyes.

Traduzione: Fabrizio Storti

FAQ L'ESTATE DEI BOXERS

55 GIORNI A PECHINO, 1900

A seguito di numerose domande, ecco le risposte per migliorare la vostra comprensione delle regole:

Regola opzionale Sezione 5.1.6

Seguendo i vari rientri, per riequilibrare il gioco e permettere ai soldati delle GP eliminati di rientrare più veloce:

Invece di gettare 1d6+6 quando si pesca una carta rossa da 2 a 10, si recuperano automaticamente 12 punti di truppe.

Questo dovrebbe permettere ai soldati delle GP di recuperare un po' meglio tra due assalti.

D: Qual è la definizione dell'unità boxer? In alcune parti delle regole, sembra che siano tutte le unità cinesi, in altre, sono unità che non fanno parte dell'esercito cinese. Questo fa la differenza alla fine di un turno. Vale a dire, tutte le unità boxer sono eliminate.

R: Un'unità di Boxer rappresenta gli irregolari (così i boxer civili) così come i soldati dell'esercito regolare cinese. Così la fine di una lotta avviene quando tutte le unità cinesi sulla mappa sono state eliminate.

Sezione 1.5.1 – Distruzione di uno Stato Maggiore (EM)

D: la mia interpretazione è che un EM cinese può essere eliminato solo in combattimento corpo a corpo, e mai sparando. È corretto?

R: Infatti un EM viene eliminato se l'ultima unità con cui si trova viene eliminata. Il che significa che un EM rimane in gioco fino a quando l'ultima unità boxer nella sua zona.

D: nella sezione 5.2 – si nota che un EM soggetto ad un bombardamento deve superare un test di eliminazione. Nella sezione 6.4 - fase di mischia con i boxer, è indicato che il test è fatto solo se i soldati sono andati perduti.

Un EM deve superare un test nei due casi elencati sopra?

R: Sì, un EM deve superare un test di eliminazione in entrambi i casi. Se soggetto ad un bombardamento, e dopo una mischia nella quale dei soldati sono stati eliminati.

Sezione 1.5.2 confrontata con la sezione 6.3

D: si dice che massimo 2 EM possono essere usati come un bonus in 1.5.2, ma in 6.3, è notato "salvo Mac Donald ": vuol dire che più capi possono servire? O che solo Mc Donald deve essere utilizzato?

R: Se Mc Donald è presente nella stessa zona di altri EM, usiamo solo il suo bonus. L'altra EM non serve.

In caso contrario, è possibile accumulare 2 bonus EM nella stessa zona per andare fino a +4, a meno che la presenza di McDonald, limiti a + 3.

Sezione 3 - Armi pesanti

D: come viene considerata un'arma pesante soggetta ad un bombardamento: il suo valore in punti (3 o 2) o meglio 1 punto unico?

R: Il suo valore in punti in realtà se l'arma è intatta, se non 1 se rimangono solo i serventi.

Sezione 3.3 – Visibilità del bersaglio

D: Il malus di -1 nel caso di tiro su una legazione/rovina è applicato se un tale ostacolo si presenta o solo se l'obiettivo è in una tale zona?

R: Solo se l'obiettivo si trova in tale zona da 2 o più zone di distanza di tiro.

Sezione 4 - Svolgimento del gioco

D: +1 alla fine di ogni giorno in cui non ci sono stati combattimenti

È questo in aggiunta a ciò che viene mostrato nella tabella "tipo di carta pescata e azione del turno"? Fondamentalmente: è possibile che alla fine di una giornata nera "senza figura" (e quindi senza combattimento con i boxer) c'è +1 al morale, e alla fine di una giornata rossa +2 al morale (+1 come mostrato nella tabella, poi +1 alla fine della giornata)?

R: No, il morale migliora solo nei turni nei quali viene pescata una carta rossa e quindi non vi sono combattimenti (così senza eventi casuali che indicano un attacco boxer). Un bombardamento è considerato un combattimento per il morale.

Calcolo morale:

D: la perdita di civili non pregiudica il calcolo dei punti morali, non è vero? Così come quello delle armi pesanti?

R: Sì

D: Il +1 alla fine di ogni giorno senza combattimenti è in aggiunta a quella indicata nel pescata di una carta rossa?

R: No, c'è solo un +1 che è contato solo quando si pesca un carta rossa.

Sezione 5.1.4 - Combattimento: 20 pedine Boxer

D: quando avviene l'attacco dei boxer, bisogna prendere in modo casuale 20 pedine per ogni carta nera che indica un attacco? Non vi è alcuna configurazione iniziale?

R: Sì, prendiamo 20 pedine nella riserva se tutte le unità sono disponibili. Se i regolari cinesi sono stati rimossi dal gioco prendiamo i restanti 18 pedine in questo caso. Abbiamo posto i 20 pedoni in una zona casuale ottenuta con 1d6

D: inizialmente, i boxer sono tutte le unità irregolari e regolari. Dopo l'evento casuale "tregua con le truppe imperiali", i boxer si riferiscono solo alle unità irregolari?

R: Sì

Sezione 5.2 – Bombardamento

D: le pedine civili contano per 10 punti (o 5 se ridotto) per determinare quale colonna usare sul tavolo dei bombardamenti?

R: Sì

D: I cannoni dei boxer sono situati al di là delle mura?

R: Sì, sono considerati essere situati tutto intorno e sovrastano il quartiere delle Legazioni.

Sezione 5.3 – Tabella degli eventi

Evento numero 3

D: la pedina "munizioni esaurite" (retro del marcatore morale) non ha la giusta illustrazione nelle regole e soprattutto si dice -3ct, che traduco in -3 in combattimento e tiro. L'evento corrispondente indica solo una penalità di -2. Quale si applica?

R: Ogni volta che il morale è 0 si applica il Malus di -3. Se le munizioni sono esaurite il Malus di -2 si

applica fino alla fine della partita. Se il morale è a 0 e le munizioni sono esaurite, allora avremo una penalità di -5

D: il malus delle munizioni esaurite non si applica alla fase di mischia Boxer, è vero?

R: NO, in realtà non si applica solo ai soldati delle GP

Evento numero 6

D: se l'evento si ottiene con una carta nera oltre all'attacco dei 20 boxer, sono quindi gli ultimi 6 boxer non impegnati attaccano nella zona 3. Intendi gli ultimi 5 boxer, dato che c'è un totale di 25 pedine Boxer.

R: Sì, in realtà gli ultimi 5 boxer

D: se l'evento viene pescato sollevando una carta rossa, è necessario risolvere i combattimenti prima di applicare il +1 al morale o dopo? L'evento indica "immediatamente" e l'ordine indicato a pagina 6 implica che il morale risale dopo... è crudele: -)

R: Infatti se l'evento 6 è ottenuto pescando una carta rossa, (questa è l'eccezione che conferma la regola), il +1 al morale non si applica. Consideriamo questa carta rossa come una carta nera perché c'è una lotta. Il +1 si applica solo nei giorni di carte rosse in cui nessun combattimento è generato... Non è crudele, sono le leggi della guerra...:)

Sezione 6.1 – Fase di spegnimento degli incendi

Propagazione degli incendi:

D: le fiamme 'passano' attraverso le strade/canali?

R: No, aree adiacenti Sì, ma il fuoco non passa attraverso né strada né canale.

D: che cosa fare dei boxer che si trovano in una zona incendiata, e le cui frecce puntano verso aree incendiate o in rovina?

R: Se i boxer sono in una zona incendiata, la loro prossima mossa è quella di uscire dalla zona e passare attraverso la freccia. Se per caso c'è una zona incendiata sulla loro strada, in questo caso il gruppo Boxer continua la sua strada per andare nella zona di seguito a questa seconda zona in fiamme per entrare in una zona intatta!

Questo è in realtà l'unico caso in cui un gruppo Boxer può superare il suo PM e di entrare in una zona con la forza, anche se quest'ultima è occupata da soldati delle GP...

Se la zona seguente è in rovina, il gruppo si ferma se non ha abbastanza PM rimanenti.

Sezione 6.2: Fase di movimento dei Boxer:

D: Se ho capito bene, i cinesi arrivano in una unica pila:

R: Sì

D: bisogna considerare come punto movimento l'arrivo dei boxer nella zona in cui appaiono (come se fossero venuti da fuori) o iniziare da quella il conteggio dei punti movimento?

R: Il movimento nella zona in cui compaiono è gratuito.

D: se la pila arriva in un'area dove c'è 1 freccia rossa e 1 freccia verde, quale regola prevale? : L'intera pila segue la freccia rossa (per puntare ad una legazione intatta) o siamo in eccezione (2 frecce presenti in tal modo la pila si divide in due)?

R: Sì, se all'inizio del turno l'area di partenza dei boxer contiene 2 frecce, i pugili sono divisi immediatamente in due gruppi e ciascuno seguirà una freccia diversa. Se all'inizio del turno, la zona di partenza contiene una sola freccia, la pila segue questa e non appena il gruppo entra in una zona dove ci sono 2 frecce, il gruppo si divide in due. Una volta divisi in due gruppi, i gruppi di boxer si muoveranno seguendo ciascuno le frecce incontrate, ma in nessun caso un gruppo, che è già stato diviso, si potrà dividere ancora una volta.

D: i boxer, regolari e irregolari, sono designati a caso. All'inizio di un giorno in cui lanciano un assalto, formano solo una pila che diventerà presto due pile. All'interno delle due pile, si mette unità irregolari e regolari, ma non è possibile dividere la pila originale tra una pila di regolari e una pila di irregolari?

R: No

D: Le zone senza frecce implicano che i boxer non penetrano mai in queste zone, anche se unità delle GP sono presenti?

R: Sì, i boxer vanno sistematicamente verso le aree delle legazioni ancora intatte, passando da quelle che sono già in rovina se il loro percorso passa attraverso queste aree.

D: se un gruppo non può entrare seguendo una freccia rossa in una zona (troppo costosa) e non è ancora stato diviso, deve dividersi per inviare il 50% del gruppo a seguire la freccia verde, se possibile?

R: No, se il gruppo è già stato diviso in due, resta unito. Se invece è la prima zona dove ci sono 2 frecce in questo caso sì, dividiamo il gruppo e uno di loro seguirà la freccia verde.

Sezione 6.3: Fase di tiro dei soldati:

D: Si possono fare più di un attacco di fuoco su una pila di Boxer se le unità che tirano sono in diverse zone? Ho avuto situazioni in cui più di 10 punti di unità potrebbe attaccare una pila di boxer.

R: Sì, se ci sono diverse zone che contengono soldati e/o armi pesanti che possono sparare sul gruppo dei boxer, ogni unità di ciascuna zona sarà in grado di fare un tiro, ma separatamente gli uni dagli altri. Quindi non possiamo cumulare la loro potenza di fuoco!

Esempio: due zone ognuna contiene 2 unità di 2 punti soldati e una terza zona contiene una mitragliatrice. Il giocatore sarà in grado di fare 3 tiri: 2 colpi con potenza 4 (soldati) e 1 colpo con potenza 2 (o un tiro con un test di effetto psicologico)

D: Le unità dei boxer e gli EM sono considerati come unità regolari o sono separati?

R: Distribuzione delle perdite sui boxer: le perdite sono nel seguente ordine di precedenza:

- 1) sono in primo luogo i folli presenti che subiscono le perdite o le assorbono.
- 2) se non ci sono unità di folli, le perdite sono inflitte alle unità boxer.
- 3) se non ci sono più un'unità di boxer, le perdite sono inflitte sulle unità di regolari cinesi
- 4) se c'è un EM con il gruppo, l'EM è eliminato quando l'ultima unità cinese nella zona è eliminata.

D: se ci sono solo civili o armi pesanti nella zona dei boxer, possiamo sparare questa zona? La regola parla solo di "soldati" amici...

R: No, si deve interpretare "in una zona che contiene unità amichevole " (compresi i civili)...

D: se ci sono due unità di folli in un gruppo, uno a 5 e uno a 10, si può scegliere su chi vogliamo sparare per primo? Prima o dopo il tiro dei dadi?

R: Bisogna prendere come bersaglio l'unità di folli che è indebolita prima di attaccare quello che è intatta.

Sezione 6.5 - Fase di movimento dei soldati

Costo d'ingresso in un'area

D: A proposito dei costi di posizionamento con il canale: paga 2 PM per entrare in una zona di canale da una zona di terra? Per uscire verso una zona di terra? Entrambi? Tra le due caselle di canale anche?

R: Se si entra nel canale da una zona di terra o se si lascia andare su una zona di terra si pagano 2 punti di movimento ogni volta, quindi 4 punti se si passa attraverso. Se ci si sposta nel canale ci si può spostare normalmente da una zona all'altra.

Obblighi dei soldati delle GP

D: Un'arma pesante è in grado di occupare validamente una legazione?

R: Sì

Sezione 8 – Preparazione del gioco

D: barricate: si afferma che non possono essere messe nei canali (1.6), ma altrove nelle regole questo è ammesso (8)

R: In realtà c'è un errore, applichiamo la regola 8, possiamo metterle nelle zone di canale.

D: possiamo piazzare le barricate in zone in cui i soldati sono vietati (adiacenti alle aree di ingresso dei Boxer)?

R:No

Sezione 8. – Posizionamento dei soldati

D: potrebbe essere necessario ricordare qui che Betsy non è disponibile in via preliminare (3.4).

R: Sì

D: I "volontari" sono le pedine con un "misto" di bandiera francese- inglese?

R: Sì

Sezione 8.2: Collocamento di civili:

D: ci sono 12 pedoni civili e nella regola di collocamento dei civili, solo 10 sono menzionati. Dove sono gli ultimi due?

R: - 4 nella Legazione britannica

- 2 nella legazione francese

- 2 nella legazione degli Stati Uniti

- 2 nella legazione russa

- 2 nella Legazione tedesca

D: posizionamento dei boxer:

R:le 25 pedine Boxer (irregolari e regolari) sono collocati in una tazza che servirà come un serbatoio per fare una scelta casuale. Una volta eliminati, i pedoni vengono reimessi nella riserva.

D: l'area della città imperiale irraggiungibile è la zona grigia in alto nella mappa?

R: Sì

D: posizionamento del marcatore "morale":

R: Si pone all'inizio del gioco sulla casella 10 e sul suo lato "morale"

D: posizionamento del marcatore "riserve":

Il rifornimento inizia nella casella 1 e aumenta fino a 35? In questo caso, credo che aumenta di 1 ogni round e molto con l'evento "rifornimento"? Sembra logico, ma non è indicato da nessuna parte a quale livello si avvia il gioco...

R: Sì

Esempio di tiro di soldati delle GP:

7 punti soldati + 1 EM sparano su di un gruppo di 15 punti Boxer che contiene:

1 unità di folli (10 punti)

1 unità di regolari (2 punti)

1 unità di Boxer (2 punti)

1 unità di Boxer (1 punto)

Modificatori di tiro:

+ 2 per EM,

- 1 in quanto è presente una unità regolare cinese

Il dado è gettato e il risultato è 4

Il totale dopo l'applicazione dei modificatori dà 5. (+2 e -1)

Guardate la linea 7 sulla tavola fuoco/mischia:

Incrociate il risultato di 5 sulla colonna D6:

Il risultato dà 3 punti di boxer eliminati!

Questo si traduce in una unità di folli indebolita che viene voltata al suo valore 5.

Se il gruppo di boxer è in una zona in rovina:

Abbiamo un modificatore aggiuntivo di -1

Che dà un risultato finale del d6 di 4 sul tavolo da combattimento. (4, +2, -2 = 4)

Il risultato (7 punti e 4 dadi) dà 2 punti di boxer eliminati!

In questo caso, l'unità di folli presente assorbe le vittime e la sparatoria dei soldati è senza effetti!!!

Retrospezione della partita e risposte ad altre domande

Il gioco è molto coinvolgente e si tratta di temere la pescata di una carta nera del gioco di carte. Alcune delle decisioni prese dai boxer a terra mi lasciano perplesso, e meritano ulteriori spiegazioni.

1) D: I boxer sono appena entrati nella legazione italiana che è stata abbandonata. Da quello che ho capito, i boxer continuano il loro movimento con il resto dei loro PM disponibili seguendo le frecce e quindi non si fermano a bruciare la legazione. Avrei pensato che avrebbero segnato un momento di pausa per appiccare il fuoco.

R: No si fermano e la bruciano.

2) D: I boxer sono appena entrati nella Legazione italiana seguendo la freccia verde dalla strada. Ma una volta dentro, l'unica freccia in uscita è rosso e rimanda i boxer nuovamente sulla strada. E sulla strada, l'altra freccia è rossa ma conduce alle rovine della Legazione francese, quindi non prioritaria. I boxer sembrano così essere caduti in un ciclo infinito, che vanno e vengono dalla Legazione italiana senza fermarsi... comportamento tutto sommato strano.

R: Se la Legazione italiana è stata bruciata, penetrano nella Legazione francese in rovina e continuano sulla freccia successiva che è in questa legazione.

3) D: Ammettendo che i boxer hanno appiccato fuoco alla Legazione d'Italia, dove si muovono, allora perché le due frecce della strada diventano obiettivi non prioritari?

R: Prendono la freccia rossa che diventa una priorità

4) D: I soldati delle GP sono rannicchiati in una zona adiacente senza frecce che indicano il movimento e osservano questo movimento incessante. I boxer non sono ansiosi di combattere contro i soldati? E non dovrebbero affrettarsi nonostante l'assenza di frecce verso questi osservatori spaventati o sono considerati molto ben nascosti?

R: No perché le risposte sono sopra

5) D: Nelle rovine ancora fumanti della Legazione francese, i soldati delle GP ancora cercano i superstiti. I boxer sulla strada adiacente avrebbero fretta di finire questi poveri inconsienti. Ma, le rovine segnalano un accesso non prioritario, così i boxer seguono la freccia verde. Non è allettante per i boxer andare a finire i soldati spericolati?

R: Vedi sopra