

REPUBBLICA RIBELLE

**LA REPUBBLICA DI MONTEFIORINO
(18 GIUGNO 1944 – 25 APRILE 1945)**



Aleph Game Studio srls · via G.V. Catullo 19, Reggio Emilia, Italia ·
www.alephgameworks.com

SOMMARIO

PANORAMICA DEL GIOCO	3
MATERIALI DI GIOCO	4
PREPARAZIONE DELLA PARTITA	11
COME SI GIOCA.....	13
SCONFITTA.....	17
DA FASE I A FASE II.....	18
PUNTEGGIO FINALE E VITTORIA	19
PARTIGIANI AUTOMATIZZATI.....	19
APPENDICE: LEGENDA CARTE.....	22

Vessillifero della Resistenza fra numerosi Comuni appenninici, anticipava le libertà democratiche conquistando per primo a "Repubblica" partigiana una vasta zona montana, sul tergo e ad insidia d'importante settore difensivo della linea Gotica. Retto da valoroso alto Comando partigiano e polo d'attrazione di perseguitati e insofferenti di gioco straniero, in alterne vicende il territorio libero di Montefiorino costituiva base offensiva e difensiva d'agguerrite formazioni, ad interdizione d'importanti comunicazioni dello schieramento nazista; più volte attaccato si difendeva con bravura e, in durissima impari lotta di sopravvivenza, opponeva alla morsa inesorabile di due imponenti rastrellamenti nazifascisti il valore e il sanguinoso sacrificio di migliaia di combattenti e di stremate popolazioni. Dai reparti veterani della sua montagna sottrattisi all'annientamento, logori ma non domi e sempre risorgenti la Repubblica di Montefiorino rigenerava, infine, le formazioni partigiane della riscossa, che, ai passi appenninici e in nobile gara con le forze di pianura e con le martiri popolazioni, davano, per la redenzione della Patria, largo concorso di combattimento e di sacrificio agli eserciti di liberazione, generoso tributo di valore, di sangue e di sofferenza alla causa della libertà.

— Appennino Modenese, giugno 1944 - aprile 1945
 (Motivazione della Medaglia d'Oro al Valor Militare appuntata sul gonfalone del Comune il 19 ottobre 1972)

PANORAMICA DEL GIOCO

Repubblica Ribelle è un gioco parzialmente collaborativo per 1-6 Comandanti "Ribelli" che devono difendere la zona libera della Repubblica di Montefiorino, nel cuore dell'appennino tosco-emiliano, durante i lunghi mesi di guerriglia che vanno dall'estate del 1944 alla primavera del 1945, tra attacchi nazifascisti, difficili equilibri politici e innumerevoli difficoltà sociali.

I giocatori sono tenuti a cooperare per salvaguardare la Repubblica: se questa cade tutti i giocatori perdono. Se invece la repubblica sopravvive, il Comandante che si è più distinto godrà di grande stima tra i "Ribelli" e sfilerà in testa al corteo il giorno della Liberazione.

Una partita completa è divisa in due Fase:

- la Fase I ripercorre gli avvenimenti da giugno ad agosto del 1944;
- la Fase II, invece, da agosto 1944 ad aprile 1945.

Una partita dura dai 60 ai 120 minuti, circa la metà per la modalità Dimostrativa (vedi l'omonima sezione).

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

1	Mappa di gioco
6	Plance Ribelli (fronte Fase I, retro Fase II)
12	Carte Leader (6 di Fase I, 6 di Fase II)
24	Carte Missione (12 di Fase I, 12 di Fase II)
114	Carte Azione
18	Cubi di legno (3 per colore)
12	Dischi di legno (2 per colore)
18	Cilindri di legno (3 per colore)
6	Dischi di legno bianchi
5	Cilindri di legno bianchi (3 per le risorse in mappa, 1 per la salute della Repubblica, 1 per il Primo Giocatore)
1	Pedone nero
1	Foglio di etichette
1	Regolamento

La Storia già scritta

La Repubblica di Montefiorino è una delle prime, più estese e importanti esperienze di "Zona Libera" nel corso della guerra di liberazione.

Dopo l'armistizio dell'8 settembre arrivano i primi ribelli dalla pianura che si uniscono ai molti giovani locali renitenti alla leva, formando le prime bande. A seguito delle efferate stragi di civili di Monchio e Cervarolo, tra il 18 e il 21 marzo 1944, la popolazione della montagna insorge contro l'occupante. I partigiani si riorganizzano mettendo via via in scacco le forze nemiche, respingendo gli attacchi nazisti e costringendo i fascisti ad abbandonare i presidi militari sul territorio. Il 18 giugno 1944, dopo averlo isolato, i partigiani sbaragliano il presidio più importante e liberano Montefiorino. Il 25 giugno 1944 viene eletta una giunta popolare che si insedia il giorno successivo e lo stesso avviene, in tempi simili, negli altri sei comuni della Zona Libera. Tra i provvedimenti più significativi si tenta di amministrare gli approvvigionamenti, i prezzi, l'assistenza alla popolazione, ripristinando anche la funzionalità dei servizi principali.

Il 30 luglio 1944, però, i nazifascisti sferrano un attacco su vasta scala, con un gruppo di combattimento di 5000 uomini supportati da reparti di autoblindo e dall'artiglieria pesante (è considerata la più grande battaglia campale della Resistenza italiana) e i partigiani non reggono l'urto. Nel giro di due giorni i nazifascisti sfondano su tutti i fronti e il Comando di Divisione ordina lo sganciamento la sera del 31 luglio.

Il 6 agosto 1944 Montefiorino brucia. La Prima Repubblica è caduta, ma la sua eredità rimane forte: nelle settimane successive l'esperienza democratica rinacerà come Seconda Repubblica e anche nel resto d'Italia nascono altre esperienze come quella di Montefiorino.

MATERIALI DI GIOCO

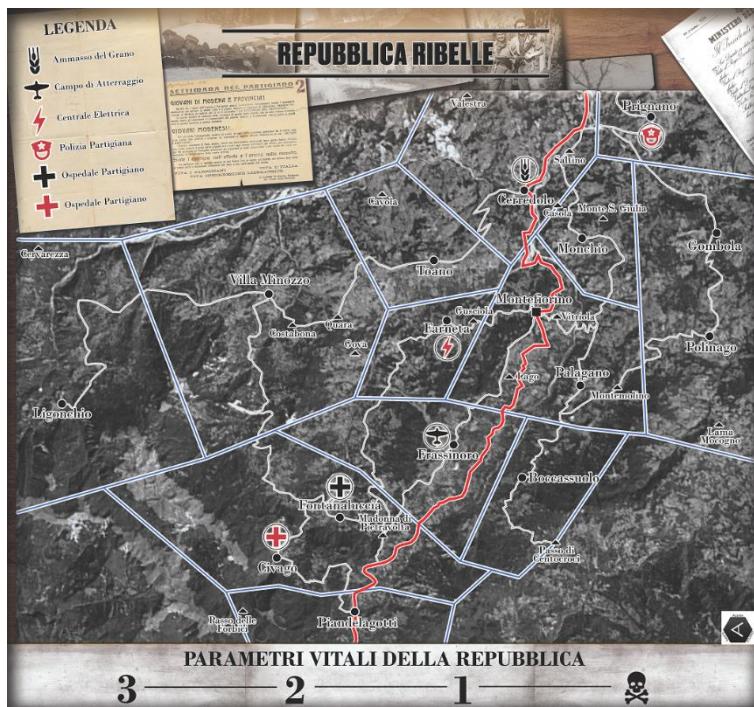
MAPPA

La mappa di gioco è suddivisa in territori (confini blu) con indicate varie località (dalle più importanti, scritte con caratteri più grandi, alle secondarie, scritte più in piccolo). Queste località sono collegate da strade secondarie (linee bianche) e dalla Strada delle Radici (in rosso).

Il movimento avviene solamente lungo le strade e una volta arrivati in un territorio le varie pedine (Distaccamenti Mobili e Commissari Politici) possono posizionarsi in qualsiasi località al loro interno.

In alcune località, in base alla Fase di gioco (nero per Fase I, rosso per Fase II), sono indicate delle risorse che possono essere utilizzate per attivare degli effetti sulle carte giocate nelle missioni (vedi la sezione “Come si gioca”).

Infine, in basso, è presente il tracciato della Salute della Repubblica: al raggiungimento del valore di 0 durante la partita, i giocatori perderanno perché la Repubblica è stata sopraffatta!



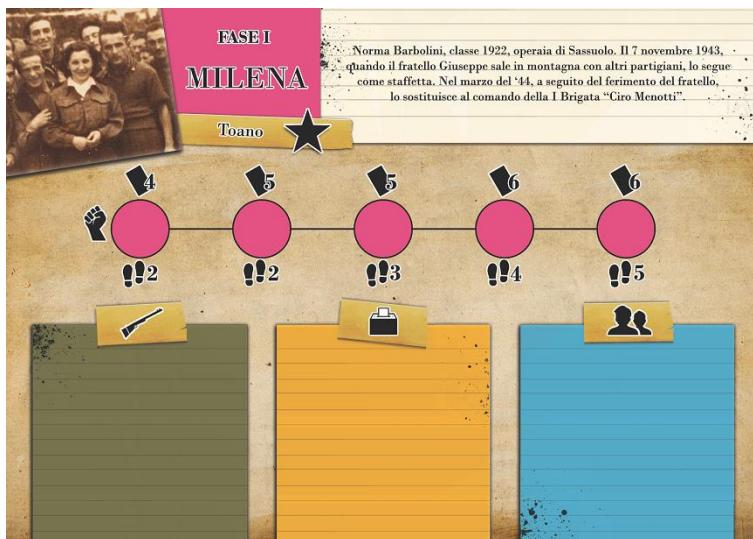
PLANCE RIBELLI

Le plance dei Ribelli sono suddivise in 3 parti:

- nella parte alta della plancia sono indicati la Fase di gioco in cui si utilizza, il Territorio nel quale schierare la base e la Fazione a cui fa riferimento il Comandante (Stella o Fiamma);
- nella parte centrale è presente il tracciato del Supporto della Popolazione che indica quante carte il giocatore può avere in mano alla fine di ogni turno di gioco e quanti Punti Movimento ha

a disposizione per muovere i propri pezzi in mappa (Distaccamenti Mobili e Commissari Politici);

- nella parte bassa ci sono 3 riquadri Segnapunti: Militare, Politico e Sociale. Durante la partita ogni giocatore dovrà posizionare nei riquadri le Carte Azione che otterrà come ricompense delle Missioni che ha affrontato, conservandole a faccia in giù fino al conteggio finale.



PEZZI IN LEGNO

Le pedine di legno in dotazione a ogni giocatore sono di tre tipi:

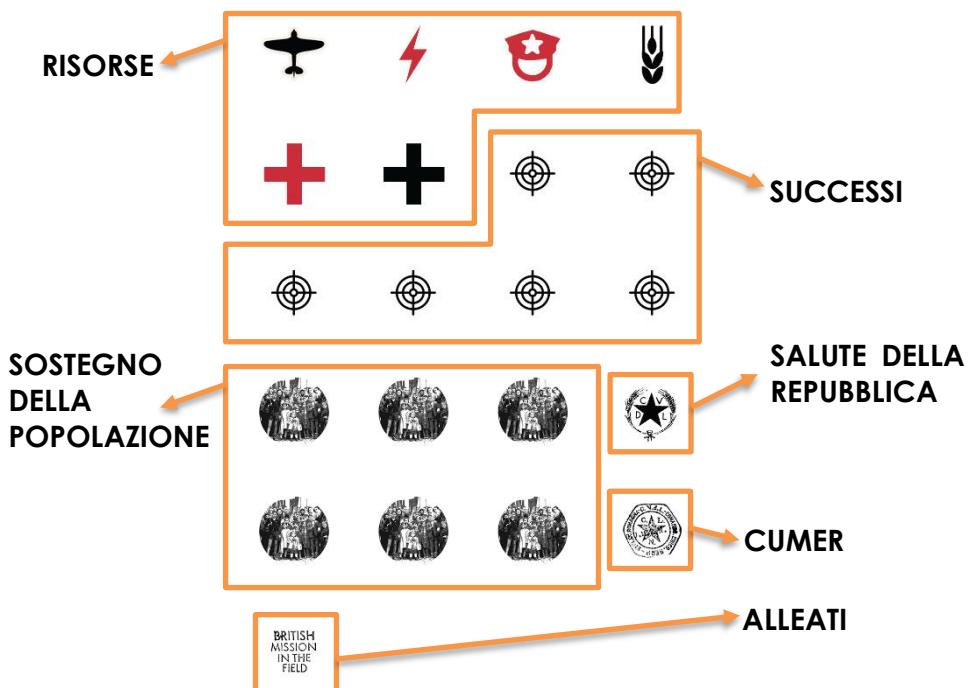
- **1 Base della Brigata (disco):** rappresenta la Brigata in tutte le sue funzioni e deve essere schierata dal giocatore sul Territorio indicato sulla plancia del proprio Ribelle. Le Brigate sono organismi militari ma, nel vuoto di potere lasciato dalle precedenti autorità, assumono anche funzioni civili (per esempio, quelle giudiziarie e di polizia). La Base della Brigata è inamovibile;
- **3 Distaccamenti Mobili (DM, cubi):** rappresentano i gruppi di partigiani armati che si muovono sul territorio della Repubblica fornendo supporto militare alla bisogno;

- **3 Commissari Politici (CP, cilindri):** rappresentano il braccio politico della Brigata, incaricato di supervisionare il territorio della Repubblica;
- **1 indicatore del Supporto della Popolazione (disco):** rappresenta il livello di supporto alla Brigata data dalla Popolazione della Repubblica; in particolare indica quante carte un giocatore possa avere in mano al termine di ogni turno (esclusa la carta Leader) e quanti Punti Movimento abbia a disposizione per muovere i propri pezzi ogni turno.

NOTA: PREPARARE LE ETICHETTE

Prima di sedervi a giocare per la prima volta a *Repubblica Ribelle*, dovete attaccare le etichette su alcune specifici pezzi di legno.

Seguite le istruzioni a lato per incollare correttamente ogni etichetta.



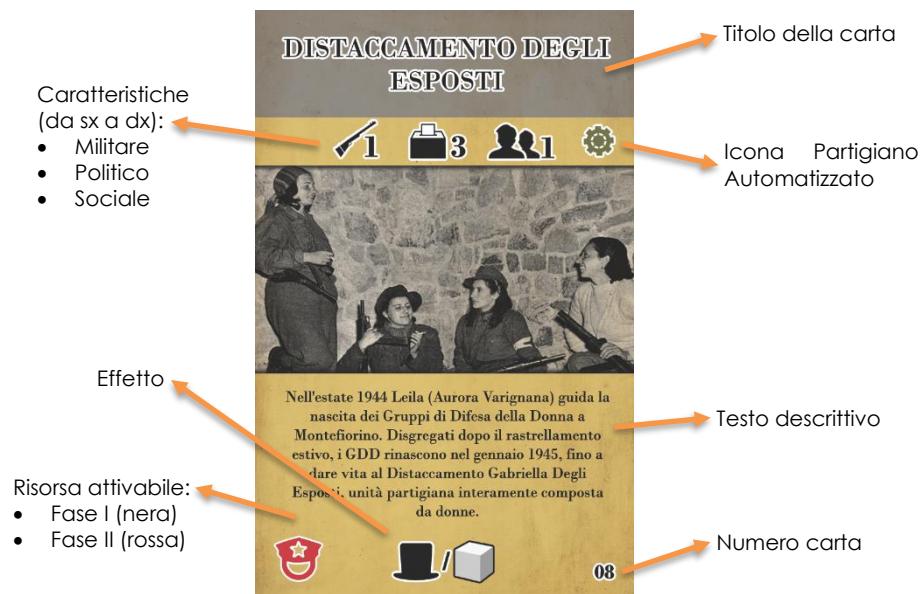
- **RISORSE:** Prendete 3 cilindri bianchi; attaccate le icone nere su una faccia per ciascuno dei cilindri e le rosse sull'altra faccia. Alla

fine, ogni cilindro avrà una faccia con un'icona nera e l'altra con un'icona rossa. Non importa come vengono accoppiate.

- **SUCCESSI:** Prendete 6 dischi bianchi; per ciascuno, su una sola faccia, attaccate un'etichetta.
- **SOSTEGNO DELLA POPOLAZIONE:** Prendete 1 disco per ciascuno dei colori (tranne il bianco) e attaccate un'icone su una sola faccia di ogni disco.
- **SALUTE DELLA REPUBBLICA:** Prendete 1 cilindro bianco e attaccate l'etichetta su una sua faccia.
- **CUMER+ALLEATI:** Prendete 1 cilindro bianco e attaccate CUMER su una sua faccia e ALLEATI sull'altra faccia.

CARTE AZIONE

Tutte le Azioni presentano tre caratteristiche (Militare, Politico, Sociale), una condizione di attivazione (la Risorsa che è necessario presidiare con una pedina DM o CP) e la descrizione dell'effetto che può essere attivato. Le caratteristiche Militare, Politico, Sociale sono indicate con tre icone e ciascuna affiancata da un valore numerico compreso tra 0 e 4.



CARTE LEADER

Ogni giocatore ha a disposizione 2 carte Leader per il proprio colore: una per la Fase I e una per la Fase II. Finchè non viene giocata in una Missione, la Carta Leader va tenuta in mano assieme alle altre Carte Azione e ha alcuni privilegi:

- non può mai essere scartata per effetto dell'utilizzo di una risorsa;
- non conta mai nel limite di carte fornito dal Sostegno della Popolazione.

Su ogni Carta Leader sono presenti i valori delle caratteristiche che vengono utilizzate nelle Missioni (Militare, Politico, Sociale).



CARTE MISSIONE

Le Carte Missione rappresentano le sfide che i giocatori dovranno affrontare per far sopravvivere la Repubblica. Gli eventi descritti nelle Carte Missione possono essere di tre tipologie:

- **Militare (verde):** questa Missione ha un solo valore di difficoltà, che deve essere moltiplicato per il numero dei giocatori, rappresentato dalle pedine Successo. Per raggiungere il valore complessivo richiesto, si sommano insieme i valori della caratteristica Militare di tutti i giocatori (vedi la sezione "Risoluzione"). Nell'affrontare queste missioni i giocatori possono confrontarsi liberamente a voce durante il passo "Stato Maggiore" (vedi la sezione "Come si gioca").
- **Politica (giallo):** questa Missione presenta due valori di difficoltà. Sulla Carta Missione vengono messi tanti Obiettivi pari al numero di giocatori. Ogni giocatore conteggia il proprio valore nella caratteristica Politica (vedi la sezione "Risoluzione"); se raggiunge il primo valore rimuove solamente un Obiettivo, mentre se raggiunge il secondo ne rimuovono due. Nell'affrontare queste missioni i giocatori non possono parlarsi (vedi la sezione "Come si gioca").
- **Sociale (azzurro):** questa Missione presenta due valori di difficoltà. Sulla Carta Missione vengono messi tanti Obiettivi pari al numero di giocatori. Ogni giocatore conteggia il proprio valore nella caratteristica Sociale (vedi la sezione "Risoluzione"); se raggiunge il primo valore rimuove solamente un Obiettivo, mentre se raggiunge il secondo ne rimuovono due. Nell'affrontare queste missioni i giocatori possono parlarsi (vedi la sezione "Come si gioca").

Le Missioni hanno anche altri effetti in base alla rimozione o meno di tutti gli Obiettivi e per chi ha giocato il punteggio maggiore. Si rimanda alla legenda delle Carte Missione presente in Appendice.



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Repubblica Ribelle deve essere giocata con sempre almeno 3 fazioni in campo. Nel caso in cui i giocatori siano meno, vanno usati dei "Partigiani automatizzati" (vedi paragrafo).

- 1) Disponete la mappa al centro del tavolo di gioco.
- 2) Il giocatore che ha il compleanno più vicino alla data di inizio della Repubblica (18 giugno) riceve la pedina Primo Giocatore, che pone davanti a sé, con il lato Cumier rivelato.
- 3) A turno, partendo da colui che detiene la pedina Primo Giocatore e proseguendo in senso orario ognuno sceglie una Plancia Ribelle che pone sul piano di gioco di fronte a sé, sul lato Fase I.
- 4) In base al colore della plancia, ogni giocatore prende anche i seguenti pezzi in legno del colore selezionato: 2 dischi, 3 cubi, 3

cilindri, 2 Carte Leader. Poi distribuisce i propri pezzi in questo modo:

- 1 disco (base) e 1 cilindro (CP) in mappa sulla località indicata sulla plancia
 - 1 disco con etichetta nella posizione centrale del Sostegno alla Popolazione (5 carte, 3 Punti Movimento)
 - 1 cubo (DM) a Montefiorino
 - I restanti 2 cubi e 2 cilindri a fianco della plancia, nella riserva
 - La Carta Leader della Fase I in mano, quella di Fase II a fianco della plancia
- 5) Dividete le Carte Missione in base alla fase della Repubblica (Fase I e Fase II, come riportato sul retro delle carte) e mescolatele separatamente. Poi selezionate casualmente carta da entrambi i mazzi per formare due pile: una con 4 carte della Fase I e l'altra con 6 carte della Fase II. Mettete il mazzo di Fase I sopra quello di Fase II.
- 6) Mescolate il mazzo delle Carte Azione: ogni giocatore crea la propria mano di gioco pescando 5 carte dalla cima. Il mazzo rimanente posizionatelo in una posizione comoda di fianco al tabellone di gioco.
- 7) Mettete il Parametro Vitale della Repubblica sulla casella con il numero 3 nel relativo tracciato sulla mappa. Tenete a portata di mano tanti dischi bianchi (successi) pari al numero di giocatori, riponendo nella confezione quelli in eccesso.

Partita dimostrativa

Una partita dimostrativa si gioca con una lieve variazione della preparazione della partita. Il mazzo delle carte missione (punto 5) viene composto così:

- Per la Fase I si sceglie casualmente una missione per tipo: una Militare (verde), una Politica (gialla), una Sociale (marrone).
- Per la Fase II vengono scelte casualmente 2 missioni.

Infine, il Parametro Vitale della Repubblica (punto 7) viene messo in corrispondenza del valore 2.

È il 18 giugno dell'anno 1944, la Repubblica Ribelle è appena nata: siete pronti a riscrivere la Storia?

Partigiani Automatizzati (partite con 1 o 2 giocatori umani)

Nel caso al tavolo siate solamente in 2 giocatori e addirittura siete da soli, potete utilizzare i Partigiani Automatizzati: 1 solo se siete in 2, 2 se siete da soli.

Nel capitolo apposito del regolamento ne viene spiegato il funzionamento.

COME SI GIOCA

La partita a Repubblica Ribelle è caratterizzata da due Fasi, in ogni Fase ciascun turno di gioco è composto da 6 passi.

In ogni passo i giocatori effettuano tutte le azioni previste prima di passare al passo successivo. In ogni passo i giocatori agiscono sempre in senso orario partendo da chi detiene la pedina del Primo Giocatore.

I passaggi di un turno sono i seguenti, poi descritti in dettaglio:

- 1) **Stato Maggiore**
- 2) **Manovre**
- 3) **Missione**
- 4) **Risoluzione**
- 5) **Rifornimenti**
- 6) **Fine del Round**

STATO MAGGIORE (PASSO 1)

Chi detiene la pedina Primo Giocatore prende dalla cima del mazzo delle Missioni la prima carta e la legge ad alta voce, a beneficio di tutti i giocatori. Dopodiché pone la Missione vicino alla mappa, collocandoci sopra tante pedine Obiettivo pari al numero di giocatori se la missione è Politica o Sociale. Infine, pone il pedone nero sulla mappa in corrispondenza della località della Missione, in modo che sia visibile a tutti i giocatori.

Nel caso in cui la Missione in corso sia Militare (verde) o Sociale (azzurro) i giocatori possono ora confrontarsi verbalmente, pur senza potersi mostrare carte dalla mano, per coordinarsi su come intendono affrontare la Missione; se la missione è Politica (gialla),

invece, dopo la lettura dell'effetto, si procede al passaggio successivo senza parlare.

MANOVRE (PASSO 2)

I giocatori, in ordine di turno, possono scegliere di muovere i propri DM e/o CP fino al limite di Punti Movimento (PM) dato dal tracciato del Sostegno della Popolazione presente sulle proprie plance. I pezzi si muovono solamente lungo le strade e ogni pezzo paga 1 PM per entrare in un Territorio adiacente. Quando effettuate il primo movimento lungo la Strada delle Radici (linea rossa) non pagate nessun punto, mentre successivi spostamenti costano al solito 1 PM. Quando un giocatore termina il movimento in un pezzo (perché non ha più PM disponibili o perché desidera muoverne altri) può posizionare il pezzo nel Territorio in qualsiasi delle località rappresentate al suo interno.

MISSIONE (PASSO 3)

A seconda del tipo di Missione, i giocatori giocheranno carte coperte davanti a loro per cercare di superare la difficoltà della missione, partendo dal giocatore alla sinistra di quello che detiene il segnalino del Primo Giocatore.

- Missione Militare: ogni giocatore, al suo turno, gioca quante carte desidera dalla mano (anche nessuna), mettendole coperte davanti a sé; quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di giocare, si procede al passo successivo.
- Missione Politica/Sociale: ogni giocatore, al suo turno, o gioca una carta o passa; se passa non ne può più giocare nella missione. Quando tutti i giocatori hanno passato, si procede al passo successivo.

RISOLUZIONE (PASSO 4)

Tutti i giocatori rivelano le carte che hanno giocato, contemporaneamente. Poi dal giocatore che detiene il segnalino del Primo Giocatore, si procede a svolgere per ogni giocatore:

- Attivazione delle risorse
- Conteggio dei punti missione

Durante l'**attivazione delle risorse**, il giocatore verifica se ha dei pezzi in corrispondenza di alcune delle risorse rappresentate sulle Carte Azione che ha giocato. Per ogni proprio pezzo (DM e/o CP) presente su quella risorsa in mappa, può attivare 1 effetto tra quelli che ha giocato.

Esempio: se Lucia ha giocato 3 carte con il simbolo dell'ammasso di grano (Cerredolo), ma ha solamente 1 DM e 1 CP a Cerredolo, allora potrà attivare solamente 2 tra le 3 carte che ha giocato.

Se le Carte Azione invece hanno al posto del simbolo risorsa un simbolo "stella" o "fiamma", i loro effetti saranno attivabili solamente se lo stesso simbolo viene rappresentato sulla propria plancia del Comandante. Solamente 1 effetto per ogni Carta Missione è attivabile.

Nota: Anche in mancanza di pezzi in mappa in corrispondenza delle risorse, è sempre possibile giocare una Carta Azione per utilizzarne il valore della caratteristica Militare, Politica o Sociale.

Durante il **conteggio dei punti missione**, il giocatore somma i punti sulle Carte Azione giocate corrispondenti al tipo di missione in corso e consulta la Carta Missione per risolvere l'effetto corrispondente al punteggio che ha giocato (vedi Appendice).

I pezzi in mappa, presenti nel Territorio dove avviene la Missione, possono fornire dei bonus in base alla tipologia del pezzo e a quella della Missione:

- ogni DM per le Missioni Militari fornisce +1 al punteggio Militare giocato;
- ogni CP per le Missioni Politiche fornisce +1 al punteggio Politico giocato;
- la Base della Brigata per le Missioni Militari e Politiche fornisce un +2 al valore Militare e Politico, rispettivamente.

Nota: i modificatori si sommano al totale dei valori presenti sulle Carte Azione del giocatore e non a ognuna delle singole carte giocate.

Una Missione è considerata superata con successo se:

- nel caso di Missione Militare i giocatori, tutti assieme, hanno totalizzato un punteggio Militare sulle Carte Azione giocate pari alla difficoltà della missione moltiplicata per il numero di giocatori (esempio: difficoltà 7, 4 giocatori, punteggio bersaglio $7 \times 4 = 28$);
- nel caso di Missione Politica o Sociale sono stati rimossi tutti i segnalini bersaglio presenti sulla Carta Missione.

Se non è stato raggiunto il punteggio bersaglio (Militare) o è rimasto anche solo un segnalino bersaglio (Politica/Sociale), **la missione non viene superata**. Su ogni Carta Missione sono rappresentate le conseguenze del raggiungimento di un certo punteggio giocato e cosa succede in caso di fallimento della missione (vedi Appendice).

Segnapunti delle plance

Molti degli effetti delle Carte Missione permettono ai giocatori di posizionare carte nei segnapunti presenti sulle proprie plance, in base al tipo di missione. Quando un giocatore deve mettere delle carte qui, prima pesca una carta dal mazzo, poi mette una carta dalla mano, coperta, sopra uno di questi segnapunti, sopra eventuali altre carte già giocate.

In nessun caso è possibile alterare l'ordine della pila giocata su ogni segnapunti, anche se il giocatore proprietario di quella plancia può guardare in qualsiasi momento le carte che ha giocato, purchè le tenga separate della sua mano di carte.

Effetti di risorse che fanno scartare carte da un segnapunti avversario, prendono di mira sempre e solo la carta in cima al segnapunti.

Perdere tutto!

Un effetto di Missione (non di Risorsa presente su una carta azione giocata, ma solamente quelli della Missione) che fa scartare una carta da un segnapunti vuoto o un Leader che sia già stato usato, viene ignorato e invece viene perso 1 punto di Sostegno alla Popolazione.

RIFORNIMENTI (PASSO 5)

Ogni giocatore, in ordine di turno, pesca carte dal mazzo in base alla Fase che sta giocando e le aggiunge alla propria mano:

- 1 carta per la Fase I
- 2 carte per la Fase II

Infine, i giocatori indicati dal lato rivelato della pedina Primo Giocatore (se presenti) pescano 1 Azione aggiuntiva: con Cumer rivelato pescano la carta aggiuntiva i giocatori della fazione Stella; con Alleati rivelato pescano i giocatori della fazione Fuoco. Se, in qualunque momento, il mazzo si esaurisce, gli scarti devono essere rimescolati per ricrearlo.

Le due Fazioni

I ribelli sono riconducibili a due fazioni. I ribelli "rossi" (di area socialista e comunista) hanno come simbolo di fazione la Stella. Gli altri ribelli (cattolici, autonomi e azionisti) hanno come simbolo di fazione il Fuoco. La fazione "Stella" è favorita quando la pedina Primo Giocatore è sul lato Cumer, la fazione "Fuoco" quando è sul lato Alleati. Inoltre, alcune Carte Azione si attivano solo per i Ribelli della fazione Stella, altre solo per i Ribelli della fazione Fuoco.

FINE DEL ROUND (PASSO 6)

A conclusione del round in corso, chi deteneva la pedina Primo Giocatore la passa al giocatore alla propria destra, che la gira sull'altro lato (se si trovava sul lato Cumer la pedina passa sul lato Alleati, e viceversa).

Tutti i giocatori verificano che il numero di Carte Azione in mano (non contando eventualmente la Carta Leader) non sia superiore al limite imposto dal tracciato del Sostegno della Popolazione.

Infine, si verifica se viene innescato un passaggio di Fase:

- se in cima al mazzo Missioni è presente una carta di Fase II, si prepara la Fase II (vedi Da Fase I a Fase II);
- se il mazzo Missioni non ha più carte, si procede alla fine della partita (vedi Punteggio Finale e Vittoria).

Nel caso ci siano ancora missioni da affrontare ha quindi inizio un nuovo round nel quale vengono ripetuti tutti i passaggi appena descritti.

SCONFITTA

Se per effetto di una Carta Missione il parametro vitale della repubblica scende al valore 0, i giocatori hanno perso e la partita termina immediatamente!

DA FASE I A FASE II

Se sono state risolte tutte le Missioni della Fase I (senza arrivare a zero nei Parametri Vitali), si procede con la Fase II:

- a) i giocatori segnano quanti pezzi in mappa, basi escluse, avevano al termine della fase;
- b) si rimuovono tutti i pezzi in mappa compresi gli indicatori delle risorse della Fase I (simboli neri);
- c) si posizionano in mappa gli indicatori delle risorse della Fase II (simboli rossi) in corrispondenza delle risorse rosse;
- d) le plance giocatore vengono girate dal lato Fase II mantenendo i mazzi nei rispettivi segnapunti; il Sostegno della Popolazione riparte al centro del tracciato;
- e) se i giocatori hanno utilizzato le loro carte Leader di Fase I, le ripongono nella scatola; se le hanno ancora in mano, le mettono di fianco al tabellone perché alla fine della partita forniranno 2 Punti Vittoria;
- f) ogni giocatore quindi si mette in mano la carta Leader di Fase II corrispondente alla plancia che sta giocando;
- g) il giocatore che ha il maggior valore tra carte in mano e pezzi in mappa al termine della fase (lettera a del presente elenco) otterrà un pezzo aggiuntivo a sua scelta (DM o CP) da posizionare in mappa (DM a Montefiorino, CP alla base); in caso di pareggio tra più giocatori questo bonus non viene assegnato;
- h) infine ogni giocatore pesca carte dal mazzo fino a tornare al proprio limite di mano fornito dal tracciato di Sostegno della Popolazione (5 carte);
- i) il gioco riprendere normalmente.

Importante: Se la Repubblica ha perso uno o più Parametri Vitali nella Fase I, si riparte da quel valore, senza recuperare.

PUNTEGGIO FINALE E VITTORIA

Se sono state risolte tutte le Missioni della Fase II senza arrivare a zero nei Parametri Vitali, ogni giocatore deve calcolare il proprio punteggio, sommando i seguenti valori:

- Punti Militari presenti sulle carte giocate nel segnapunti Militare;
- Punti Politici presenti sulle carte giocate nel segnapunti Politico;
- Punti Sociali presenti sulle carte giocate nel segnapunti Sociale;
- 2 punti se non si è giocato il Leader in Fase I
- 3 punti se non si è giocato il Leader in Fase II
- punti pari al valore di Punti Movimento dato all'attuale posizione nel proprio tracciato di Sostegno alla Popolazione
- 1 punto per ogni carta in mano
- 2 punti per ogni DM in mappa
- 2 punti per ogni CP in mappa
- 2 punti per ogni Carta Missione vinta (solo alcune carte missioni hanno questo effetto)

Il Comandante che ha ottenuto più punti è colui che più si è distinto nella difesa della Repubblica: godrà di grande stima tra i Ribelli e sfilerà in testa al corteo il giorno della Liberazione!

In caso di pareggio, la vittoria è considivisa.

PARTIGIANI AUTOMATIZZATI

L'utilizzo dei Partigiani Automatizzati è particolarmente immediato e intuitivo.

Innanzitutto, non viene utilizzato nessun materiale di gioco per loro ma il loro contributo alle missioni verrà valutato utilizzando le carte del mazzo.

Quando si arriva al passo 3 della sequenza del turno, per prima cosa pescate 3 carte per ogni Partigiano Automatizzato e mettetele a faccia in su vicino al tabellone, tenendo separate queste due mani di carte nel caso abbiate 2 Partigiani Automatizzati.

Su ogni carta sono presenti degli ingranaggi verdi o rossi e in base al tipo di missione le loro combinazioni vi diranno che punteggio ottengono.

Nel caso di missione Militare, i risultati sono i seguenti:

- Tre ingranaggi verdi: il punteggio giocato è pari alla difficoltà della missione +2
- Due ingranaggi verdi: il punteggio giocato è pari alla difficoltà della missione
- Un ingranaggio verde: il punteggio giocato è pari alla difficoltà della missione -2
- Nessun ingranaggio verde: il punteggio giocato è pari alla difficoltà dimezzata, per eccesso

Nel caso di missione Politica/Sociale, i risultati sono i seguenti:

- Tre ingranaggi verdi: il punteggio giocato è pari alla difficoltà maggiore della missione +2
- Due ingranaggi verdi: il punteggio giocato è pari alla difficoltà maggiore della missione -1
- Un ingranaggio verde: il punteggio giocato è pari alla difficoltà minore della missione
- Nessun ingranaggio verde: il punteggio giocato è pari alla difficoltà minore dimezzata, per eccesso

Nota Storica

Tutti i personaggi, luoghi ed eventi storici citati in questo gioco sono reali. Tuttavia, alcuni adattamenti sono stati necessari per consentire la giocabilità (in particolare, i membri del Comando rappresentati nelle carte azione sono tutti giocabili sempre, anche nella fase in cui non erano presenti). Tutti gli avvenimenti, i luoghi e i personaggi sono stati abbinati alle Carte nel modo più accurato possibile, per tentare di avvicinare il giocatore il più possibile alla complessità dell'esperienza della Repubblica Ribelle, salvaguardando allo stesso tempo un meccanismo di gioco divertente e funzionale.

CREDITS

Autori: Glauco Babini, Chiara Asti, Gabriele Mari

Direzione Scientifica: Mirco Carrattieri

Ricerca Storica: Chiara Asti

Sviluppo 1^a edizione: Glauco Babini, Andrea Ligabue, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini

Sviluppo 2^a edizione: Luca Veluttini, Andrea Grizi

Responsabile di Produzione: Luca Veluttini

Grafica: Ivan Coli

Impaginazione: Luca Veluttini

Revisione Testi: Andrea Grizi

Fotografie: Archivio fotografico - Istituto Storico di Modena, Fondo Corti - Comune di Montefiorino / Fondazione Fotografia Modena

Un ringraziamento particolare a: Giulia Bondi, Stefano Ascari, Silvano Babini, Cecilia Bondi, Francesco Ligabue, Just Play Bologna, partecipanti a History Camp Montefiorino e alla presentazione del prototipo in occasione del 75° Anniversario della Repubblica, tutti coloro che hanno sostenuto questo progetto tramite il preordine.

Prodotto da

Museo della Repubblica di Montefiorino e della Resistenza Italiana

In collaborazione con:

Istituto storico di Modena

Istoreco Reggio Emilia

Ludo Labo

Con il sostegno di:

Regione Emilia-Romagna

Comune di Montefiorino

Con il patrocinio di:

Istituto Nazionale Ferruccio Parri

Game Science Research Center

CeRG - Università di Genova

APPENDICE: LEGENDA CARTE

CARTE MISSIONE

CARTE M11-M12-M13 e M21-M22-M23

FASE I		M11	FASE II		M21

- Obiettivo raggiunto: ogni giocatore mette 1 carta nel Segnapunti Militare
- Se l'obiettivo viene raggiunto, chi ha contribuito con il valore Militare maggiore mette un'ulteriore carta nel Segnapunti Militare e piazza 1 DM nella base (in caso di pareggio nessuno ottiene questo bonus)
- Obiettivo fallito: ogni giocatore perde 1 carta dal Segnapunti Militare e 1 DM dalla mappa; infine, la Salute della Repubblica cala di 1 punto

CARTA M14 e M24

FASE I	M14	FASE II	M24

- Obiettivo raggiunto: ogni giocatore mette 1 carta nel Segnapunti Militare e poi pesca 1 Carta Azione dal mazzo
- Se l'obiettivo viene raggiunto, chi ha contribuito con il valore Militare maggiore mette un'ulteriore carta nel Segnapunti Militare e ottiene questa carta missione (in caso di pareggio nessuno ottiene questo bonus)
- Obiettivo fallito: ogni giocatore perde 1 carta dal Segnapunti Militare e 1 DM dalla mappa; infine, la Salute della Repubblica cala di 1 punto

CARTE P11-P12-P13-P14 e P21-P22-P23

≥8  	6-7  	<P  	≥11  	8-10  	<P  	P11	FASE I	≥11  	8-10  	P21	FASE II
---	--	--	--	---	--	------------	---------------	--	---	------------	----------------

- Valore giocato è maggiore o uguale di X (numero indicato): rimuovi 2 obiettivi dalla carta missione, piazza 1 CP nella tua base, gioca 1 carta nel Segnapunti Politico, aumenta di 1 il Sostegno della Popolazione
- Valore giocato compreso tra i due valori indicati: rimuovi 1 obiettivo dalla carta missione, gioca 1 carta nel Segnapunti Politico
- Missione superata: chi ha giocato il valore minore perde 1 di Sostegno della Popolazione (anche in caso di due o più in pareggio)
- Obiettivo fallito: ogni giocatore perde 1 carta dal Segnapunti Militare e 1 DM dalla mappa; infine, la Salute della Repubblica cala di 1 punto

CARTA P24

recupero Leader / +1  	>P  	+missione  	Leader usato  	P24
---	--	--	---	------------

- Difficoltà raggiunta: recupera la carta Leader (se è stata usata) oppure gioca 1 carta nel Segnapunti Politico
- Difficoltà raggiunta e maggior punteggio giocato: guadagna la carta missione (in caso di pareggio, nessuno la ottiene)
- Missione fallita: perdi il Leader (se non era stato usato) e 1 carta dal Segnapunti Politico; infine, la Salute della Repubblica cala di 1 punto

CARTE S11-S12-S13-S14 e S21-S22-S23-S24

≥9  	7-8  	<P  	≥10  	8-9  	S11	FASE I	≥10  	8-9  	S21	FASE II
---	--	--	--	--	------------	---------------	--	--	------------	----------------

REPUBBLICA RIBELLE

- Valore giocato è maggiore o uguale di X (numero indicato): rimuovi 2 obiettivi dalla carta missione, gioca 1 carta nel Segnapunti Sociale, aumenta di 1 il Sostegno della Popolazione
- Valore giocato compreso tra i due valori indicati: rimuovi 1 obiettivo dalla carta missione, gioca 1 carta nel Segnapunti Sociale
- Obiettivo fallito: ogni giocatore perde 1 carta dal Segnapunti Sociale e 1 punto di Sostegno della Popolazione; infine, la Salute della Repubblica cala di 1 punto

CARTE AZIONE

ICONA	EFFETTO
	Pesca 1 Carta Azione dal mazzo
	2 Punti Movimento (da spendere subito)
	Scarta 1 carta da un Segnapunti avversario
	Per ogni carta giocata, ottieni +1 per la Missione
	Piazza 1 CP o 1 DM nella tua base in mappa
	Prendi 1 carta dalla mano di un avversario
	Sposta a destra di 1 il Sostegno della Popolazione