

# POSTANI ★

# PARTIZAN

Prebudi v sebi narodnega heroja!



## COME DIVENTARE PARTIGIANO

Breve corso per comandanti partigiani

Darko Nikolovski



## COME DIVENTARE PARTIGIANO

### Breve corso per comandanti partigiani

Il lancio dei dadi determina quale giocatore inizia per primo.

Ogni giocatore riceve **una statua partigiana**, un **avamposto nemico colorato** (rosso, blu, verde, arancione) e un **avamposto nemico bianco**.

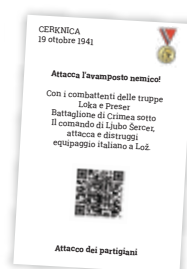
1. Ogni giocatore posiziona **la sua statua partigiana**  in un punto a piacere del tabellone da gioco.

2. Ogni giocatore posiziona un **avamposto nemico bianco**  in un punto a piacere del tabellone da gioco.

3. Ogni giocatore pesca **una carta degli ordini dallo Stato Maggiore del 1941** che definisce il suo:



obiettivo —  
(angolo in alto a sinistra)



— medaglia al coraggio  
(angolo in alto a destra)

— corso dell'attacco  
(in fondo alla scheda)

4. Ogni giocatore posiziona **il proprio avamposto nemico colorato**  sul bersaglio definito dalla carta degli ordini dello Stato Maggiore.

5. Il primo giocatore lancia un **dado delle mosse** (contrassegnato con 1, 2 e 3) e sposta la sua statua verso il suo obiettivo (il suo avamposto colore).

Se dopo tale mossa non si raggiunge l'obiettivo, il turno passa al giocatore successivo.

Nel caso in cui, invece, il giocatore con la mossa raggiunga l'obiettivo (l'avamposto nemico), deve immediatamente procedere con l'attacco.



#### 6. Attacca un avamposto nemico colorato

**ATTENZIONE!** Il corso dell'attacco è definito dalla **carta degli ordini dello Stato Maggiore** (in fondo alla carta). Gli attacchi si dividono in 2 gruppi:

##### 1. Attacco dei partigiani

##### 2. Attacco dell'invasore

Se la carta indica "**Attacco dei partigiani**", significa che il lancio dei primi dadi da combattimento (5 dadi) spetta al giocatore che deve tentare la migliore combinazione possibile in 3 lanci. Successivamente deve subentrare il compagno di squadra alla sua destra che, con il ruolo di invasore, in 3 lanci deve cercare di superare i punti raggiunti dal giocatore.

Se la carta indica "**Attaccando l'invasore**", questo (l'invasore, ovvero il compagno di squadra a destra) lancia i dadi dell'attacco per primo e, successivamente, il giocatore partigiano deve difendersi da questo attacco superando il valore dei punti raggiunti dall'invasore con un altro lancio di dadi.

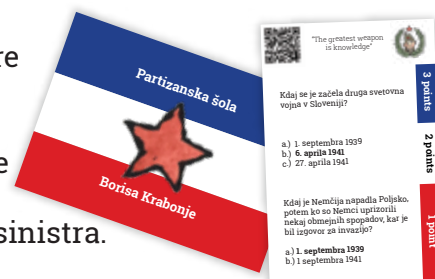
Se l'attacco fallisce, il turno passa al giocatore successivo mentre tu attendi il giro successivo ripetendo l'attacco.

7. Dopo aver conquistato l'avamposto colorato, il giocatore riceve una domanda dalla **Scuola partigiana**.

Le domande vengono lette da un compagno di squadra alla sua sinistra.

**Le risposte corrette sono in grassetto.**

Dopo aver risposto alle domande della Scuola partigiana, si passa al giocatore successivo.



8. **Tira nuovamente il dado delle mosse** e sposta la statua verso l'avamposto nemico bianco più vicino. Dopo questa mossa, è il turno del giocatore successivo.



9. Quando un giocatore raggiunge **un avamposto nemico bianco**, pesca una carta dal mazzo **Missioni Speciali**.

Anche qui gli attacchi si dividono in due gruppi:

1: I partigiani attaccano per primi

2: Lancia la combinazione

Tutte le combinazioni sono elencate in fondo alla pagina.

Se sulla carta è scritto "tira una combinazione", il nemico

(il giocatore alla tua destra) non partecipa.

Il fallimento dell'attacco determina sia il turno del giocatore successivo che la tua attesa del per poter tentare un nuovo attacco.

Se il successo dell'azione si determina già al primo tentativo, il giocatore ottiene 2 punti.

Se il successo dell'azione si determina al secondo tentativo, il giocatore ottiene 1 punto.

Se il successo dell'azione si determina al terzo tentativo o oltre, ottiene 0 punti.

Dopo aver portato a termine la missione speciale, è il turno del giocatore successivo.



10. Il giocatore posiziona nuovamente un avamposto nemico bianco in un punto a piacere del tabellone da gioco. Quindi

Pesca una carta dello Stato Maggiore del 1942 che stabilisce un nuovo obiettivo (angolo in alto a sinistra) e la direzione dell'attacco (angolo in basso a destra).

Posiziona il tuo avamposto nemico colorato sul bersaglio indicato dalla carta.

Ora sei entrato nel 1942.

11. Tira il dado delle mosse ...

... (ripeti i passi dal 5 all' 11) ...

e prosegui fino alla fine dell'anno 1945.



### REGOLE D'ORO:

La direzione del gioco è a sinistra, è proprio la sinistra, infatti, a portare verso il progresso e lo sviluppo. Il ruolo del nemico è sempre affidato al giocatore alla tua destra, in quanto la destra slovena allora collaborava con l'invasore.

Ad ogni anno di guerra si assegna una medaglia! I giocatori si battono per poter ottenere la medaglia. La medaglia viene assegnata al PRIMO giocatore in grado di compiere a termine la missione indicata da una delle carte dello Stato Maggiore in cui appare la medaglia al coraggio.

**Ogni medaglia vale un punto.**

Il percorso è ostacolato dagli **avamposti nemici bianchi e colorati**. Il giocatore deve riuscire ad evitarli ma senza saltarli.

Le domande della **Scuola partigiana** ti devono venir lette dal giocatore alla tua sinistra. Il giocatore non in grado di rispondere correttamente alle domande, prosegue senza ottenere alcun punto e pone la carta in fondo al mazzo.

Il giocatore in grado di dare risposte corrette, ottiene i punti assegnati e conserva la carta fino alla fine del gioco.

Il primo giocatore a portare a termine la guerra ottiene **1 punto (vincente)**.

La somma di tutti i punti ottenuti durante il gioco definisce il 'migliore' tra i compagni.

Il giocatore con il maggior numero di punti diviene '**Compagno comandante**' fino alla fine del gioco successivo.

### Carte personalizzate:

Le carte vuote delle missioni speciali sono destinate alla vostra racconto personale. Potrebbe riempirle, per esempio, la storia della vostra famiglia, nel caso in cui, ad esempio, i vostri nonni abbiano fatto parte della resistenza (in questo modo la storia rimane nel contesto familiare attraverso il gioco). La carta vuota può anche semplicemente essere compilata con la vostra missione speciale preferita, accaduta nella vostra città.



## Modalità di gioco Disertore

Il giocatore che pesca la carta "Hai lasciato la tua unità" perde il diritto di movimento e di attacco per 3 giri.

Gli altri giocatori hanno quindi 3 turni di tempo per catturare il disertore (per raggiungere la sua posizione).

Il giocatore in grado di catturare il disertore, lo priva sia di tutti i punti conquistati alla scuola partigiana, sia della medaglia, riponendola nella scatola. Nel caso si giochi con l'ausilio delle Stelle, la cattura del disertore comporta il privarlo anche di questi simboli, aggiungendoli alle stelle del giocatore che ha compiuto la cattura.

Il grado partigiano (stella rossa) ritorna nel sacchetto dei gettoni.

Il giocatore riceve 1 punto per ogni disertore catturato.

## Modalità di gioco Salvataggio

Se un giocatore viene catturato dal nemico, perde la possibilità di muoversi e deve rimanere sul posto finché non viene salvato dai compagni di squadra o finché non si salva da solo. Alla missione di salvataggio possono prendere parte diversi giocatori.

Per salvare un partigiano prigioniero, i compagni di squadra devono prima raggiungere il luogo in cui egli si trova.

Devono quindi lanciare la combinazione Ka-Bum e salvare il loro compagno dal nemico.

Ogni compagno salvato ti porta 2 punti.

Il giocatore può anche salvarsi da solo lanciando una combinazione Wu-Hu. L'auto-salvataggio porta 0 punti e un'amichevole pacca sulla spalla da parte degli altri compagni di squadra.

## Aggiunta al gioco: Stelle

Dopo aver ottenuto una **medaglia** o aver portato a termine un compito della carta **Missione speciale**, i giocatori pescano a caso i gettoni a stelle dal sacco, ottenendo in questo modo alcuni vantaggi.

I 64 gettoni sono divisi in 5 gruppi:

- tiro aggiuntivo in attacco (arancione)
- tiro aggiuntivo in difesa (blu)
- tiro aggiuntivo per muovere (bianco)
- ulteriore domanda della Scuola Partigiana (verde)
- grado partigiano (rosso)

Le stelle si possono ottenere in due modi:

- 1.) con l'ottenimento della medaglia (1 stella)
- 2.) portando a termine il compito della carta Missione speciale (2 stelle)

Se due giocatori si incontrano sullo stesso campo, possono scambiarsi le stelle.

Il grado partigiano (stella rossa) non è scambiabile tra i giocatori.

### Punteggio:

- 3 stelle arancioni = 1 punto
- 3 stelle azzurre = 1 punto
- 3 stelle bianche = 1 punto
- 4 stelle verdi = 1 punto
- 1 stella rossa = 1 punto

## Modalità di gioco "Traditore"

Se la carta Traditore viene pescata dal mazzo Missioni speciali, viene attivata la modalità di gioco "Traditore".

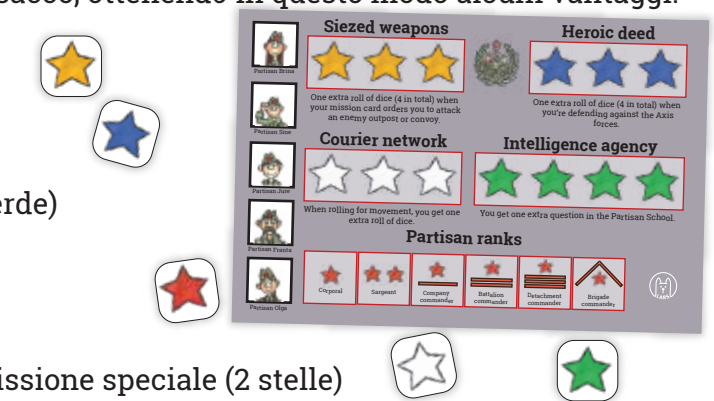
Quando la missione è portata a termine, i giocatori rimettono la carta Traditore nel mazzo Missioni speciali e rimescolano le carte.

**Partita a 2:** mescola 6 carte e mettile a faccia in giù sul tavolo. Il giocatore in cerca del traditore scopre una carta. Se si tratta proprio della carta Traditore, la sua missione è portata a termine.

In caso contrario, deve aspettare un altro giro e riprovare con le restanti 5 carte.

**PER LA RICERCA DEL TRADITORE SI HANNO A DISPOSIZIONE 3 GIRI!**

Se il traditore viene scoperto nei primi due giri, viene assegnato **1 punto**.



**Partita a 3:** Il giocatore in cerca del traditore tiene il mazzo di carte in modo che solo lui possa vedere la carta Traditore. Il numero di carte che ha in mano dipende dal numero dei giocatori + la carta Traditore.

A questo punto il giocatore "interroga" gli altri giocatori, che scelgono una delle carte che ha in mano. La scelta della carta Traditore significa che egli (il traditore) ha ceduto alla pressione ammettendo il proprio stato: la missione è conclusa. Se la carta Traditore non viene trovata, il giocatore deve attendere un altro giro e interrogare il giocatore successivo.

**PER LA RICERCA DEL TRADITORE SI HANNO A DISPOSIZIONE 3 GIRI!**

Ogni traditore catturato vale **1 punto**.

### 5. giocatore - Olga



Il 5. giocatore non ha un proprio avamposto. Si unisce a uno dei suoi compagni di squadra nello svolgere compiti. Egli gioca non appena il compagno di squadra di turno termina la sua mossa. Il giocatore a cui Olga aiuta non può iniziare l'attacco senza di lei e deve aspettare che entrambe le statuine partigiane arrivino all'avamposto nemico definito per colore e missione.

Il giocatore attacca per primo - se il suo attacco ha successo, entrambi ricevono la propria domanda dalla scuola partigiana.

Se l'attacco del giocatore fallisce, è il turno di Olga. Se l'attacco di lei ha successo, ottengono entrambi la propria domanda dalla scuola partigiana.

Successivamente, il giocatore e Olga vanno insieme in missione speciale. Il giocatore che Olga aiuta non può iniziare l'attacco senza di lei e deve aspettare che entrambe le figurine partigiane arrivino all'avamposto bianco.

Allo stesso modo, nemmeno Olga può lanciare alcun attacco da sola.

Nel caso in cui la loro carta Stato Maggiore sia contrassegnata con una medaglia al coraggio, Olga e il giocatore si contendono il diritto di portarla.

La medaglia viene assegnata al giocatore che porta a termine la missione.

### 6. giocatore - invasore

Il sesto giocatore può assumere il ruolo di invasore e giocare contro tutti gli altri, ma senza Muovere alcuna statuina. Ha anche il compito di piazzare gli avamposti nemici bianchi prima dell'inizio di ogni turno.

Nota speciale del creatore del gioco:

**"Diffidate degli "amici" che assumono volentieri il ruolo di fascisti, nazisti e traditori!"**

### Punti

Per diventare un comandante: raccogli più punti possibili ad ogni occasione. Puoi ottenerli con la scuola partigiana, compiendo missioni speciali e secondarie (solo video), ottenendo medaglie, completando per primo a portando a termine tutti i compiti assegnati, catturando disertori e traditori, salvando i compagni catturati o raccogliendo stelle e gradi partigiani.

### Codici QR

Il vantaggio del nostro gioco è l'uso dei codici QR. Ogni carta è dotata di un codice QR unico tramite il quale poter ottenere moltissime informazioni sui partigiani, altrimenti non ottenibili dalle nostre sole carte.

Gli smartphone dei giocatori hanno in questo modo accesso a contenuti aggiuntivi, traduzioni e immagini forniti da musei e archivi sloveni.

Cambiando le lingue nella sezione menù, i giocatori possono leggere la missione nell'idioma di gradimento.

### **IL GIOCO NON NECESSITA DI ALCUNA APP!**

Tramite le nostre presentazioni video, verranno indicate ai giocatori le Missioni secondarie per poter ottenere punti extra.

L'aggiornamento del nostro data base verrà fatto periodicamente.



## Come concludere il gioco:

### 2 giocatori:

Se i giocatori sono solo 2, suggeriamo di posizionare sul tabellone tutti e 4 gli avamposti nemici bianchi all'inizio del gioco.

Nella modalità a 2 giocatori, vince quello con più punti. Entrambi i giocatori devono completare tutti i 5 ordini dello Stato Maggiore e completare con successo 5 missioni speciali. Il vincitore è determinato dalla somma dei punti alla fine del gioco. Il giocatore con più punti diventa **"Comandante delle unità partigiane slovene"**.

Il giocatore con il maggior numero di medaglie ottiene il titolo di **"Eroe Nazionale"**.

### 3 o più giocatori:

Il primo giocatore a completare tutti i compiti indicate dalle carte Comando di Stato Maggiore e Missioni Speciali, ottiene 1 extra punto.

L'ultimo giocatore rimasto sul tabellone cade nelle ultime battaglie di liberazione (non incolpare noi - questa è la natura della guerra - un'assurdità assoluta!)

Gli altri giocatori sommano i punti che hanno guadagnato grazie alla Scuola Partigiana e alle missioni speciali.

Il giocatore con più punti diventa **"Comandante delle unità partigiane slovene"** o **"Compagno Comandante"**. Il giocatore con il maggior numero di medaglie ottiene il titolo di **"Eroe Nazionale"**.

### Come diventare un "eroe nazionale"?

Il giocatore con il maggior numero di medaglie al valore ottiene il titolo di "Eroe Nazionale".

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di medaglie, ad ognuno di essi ottiene il titolo di Eroe nazionale. Un giocatore caduto negli ultimi giorni ha anch'egli diritto al titolo di - Eroe nazionale dei caduti.



### Diritto all'elogio

Il giocatore vincente ha diritto al titolo onorario di "Compagno Comandante" durante la partita successiva!

Suggerimento.

Un premio aggiuntivo potrebbe essere la 'titovka' (o qualsiasi altro berretto con la stella rossa) che potrà essere indossato solo dal Comandante (vincitore della partita precedente) nel caso invocasse il diritto all'elogio.



## Caratteristiche dei combattenti dei distaccamenti partigiani della Slovenia:

### La compagna Brina

Non lasciarti ingannare dalla bellezza. Brina è nota per la sua determinazione e la mano ferma. Combattente in prima linea che guida i suoi compagni di battaglia dando loro il buon esempio. Una leader del servizio di intelligence militare.



### Il compagno Sine

Conosciuto per ingegno e velocità. All'età di tredici anni, fuggì durante il trasporto verso l'internamento. La sua conoscenza del territorio ha salvato più volte i combattenti dalla stretta del nemico.



### Il compagno Jure

Definizione di patriottismo! Jure è il compagno che tutti vorrebbero avere con sé, quando la situazione si fa scottante. La sua compostezza nella lotta contro il nemico è leggendario. Combattente audace e astuto, sempre pronto all'azione.



### Il compagno Franta

Combattente spagnolo che supera ostacoli impossibili con la sua conoscenza ed esperienza. Sempre in grado di trovare una buona parola per i compagni! Membro del Partito Comunista, uno degli organizzatori della rivolta in Slovenia.



### La compagna Olga \*

I genitori di Olga si trasferirono da Trieste a Lubiana e, successivamente, a Zagabria nel 1929 a causa della violenza fascista. Olga entrò nel Fronte di Liberazione alla fine del 1941 collaborando con i membri dei Servizi di Intelligence per le Sicurezza; nel giugno 1942 si unì ai partigiani. Più volte ferita durante varie risse nel 1943 accettò nel KPS (Partito Comunista Sloveno). Nel 1944 fu nominata commissario politico dell'avamposto di Planina (guerra centrale slovena ospedale partigiano), fu poi informatrice nella 15.a divisione e assistente del comandante del centro Intelligence del 7. corpo.

\* La statua è dedicata ad **Andreana Družina - Olga (1920-2021), ultima eroina popolare.**



## Presentazione del gioco:

### Qual è l'obiettivo del gioco?

Innanzitutto, sopravvivere alla guerra. Nell'arco della quinquennale guerra, devono essere completati 5 compiti imposti dalle carte comando (dalla sede principale dei Distaccamenti Partigiani della Slovenia) ed eseguite 5 missioni speciali, diventando così comandante delle unità partigiane slovene o, addirittura, eroe nazionale.

Nell'arco di un anno di guerra, si deve (nel seguente ordine):

- Conquistare l'avamposto nemico dei colori
- Rispondere alle domande della Scuola Partigiana
- Conquistare l'avamposto nemico bianco



### 2. Preparazione al gioco e suo inizio

I mazzi di carte devono essere mescolati e preparati per l'uso in pile separate.

Ogni giocatore riceve 1 statuina, uno avamposto nemico colorato (rosso, blu, verde o giallo) e 1 avamposto nemico bianco. I giocatori posizionano a loro piacere sul tabellone di gioco, la figura di gioco scelta – il partigiano.

Quindi posizionano gli avamposti nemici bianchi a piacere sul tabellone, distanziandoli almeno 3 campi l'uno dall'altro.

Il gioco gira in senso orario (a sinistra).

I giocatori concordano la direzione del lancio dei dadi. Il gioco prosegue con il pescaggio della carta a turno dalla cima del mazzo dei comandi.

La carta rivela l'obiettivo del primo compito, sul quale il giocatore posiziona l'avamposto nemico nel suo colore (rosso, blu, verde o arancione).

Se la destinazione è occupata, viene pescata una nuova carta / comando.



### 3. Spostamenti sul tabellone da gioco

Il giocatore si muove verso l'obiettivo lanciando i dadi, spostando la propria statuina di gioco per il numero di caselle indicate dai punti sul dado. Quando arriva ad un avamposto nemico, deve lanciare immediatamente un attacco.

Se, dopo aver spostato la statuina, non ha ancora raggiunto l'obiettivo e ha iniziato la battaglia, è il turno del giocatore successivo.

Se sul tabellone si incontrano unità partigiane, bisogna salutare i compagni d'armi con il pugno chiuso della mano destra sulla fronte, pronunciando "Morte al fascismo!", seguito dalla risposta "Libertà al popolo" o con esternazioni di giubilo e baci rivolti al compagno di squadra:

la decisione è tua!

I compagni che si incontrano possono mangiare o bere qualcosa insieme.

Possono anche scambiarsi le stelle tra loro nel caso il gioco preveda l'utilizzo di Stelle e Traditori.

### 4. Come si svolge l'attacco:

La carta-comando indica chi attacca per primo (partigiani o invasori). Ad ogni giro, il giocatore può lanciare il dado al massimo tre volte. Dopo il primo lancio, può scegliere di non usare alcuni dei dadi a disposizione. La stessa cosa vale anche per il terzo lancio.

Dopo un attacco a un avamposto colorato portato a termine con successo, il giocatore lo ritira dal tabellone e lo tiene davanti a sé. Il giocatore fa la stessa cosa con l'avamposto nemico bianco.

Dopo aver conquistato entrambi gli avamposti e aver completato la missione speciale, il giocatore attende un nuovo turno. Ripete quindi l'operazione posizionando un avamposto nemico bianco a piacere sul tabellone, distanziandolo dagli altri di almeno 3 caselle. Subito dopo pesca una carta-ordine dell'anno successivo. Il giro ricomincia dopo aver posizionato il proprio avamposto colorato nella casella indicata dalla carta.





## 5. Come vincere la battaglia?

Con il lancio dei dadi. Il giocatore lancia 5 dadi e crea una combinazione indicante la forza d'attacco verso il nemico. Egli deve comporre la propria combinazione in tre lanci, conservando i dadi il cui punteggio gli aggrada, ripetendo il lancio dei dadi con un punteggio non soddisfacente. La direzione del gioco é a sinistra.

Il compagno di squadra a destra assume il ruolo di invasore.

### Presentazione delle carte:

Le carte sono divise in 3 gruppi principali, ovvero:

#### 1. Carte contenenti gli ordini dello Stato Maggiore

La carta-comando determina il luogo in cui il giocatore posiziona il proprio personaggio bersaglio (un avamposto nemico).

Le carte-comando sono distribuite secondo gli anni della guerra (dal 1941 al 1945). Il luogo indicato sulla carta-comando diventa la prima destinazione del giocatore, perciò vi pone un avamposto nel colore scelto.

Quando un giocatore raggiunge un avamposto, deve portare a termine il compito indicato dalla carta-comando pescata.



#### 2. La scuola partigiana

Dopo aver conquistato l'avamposto nemico colorato, il giocatore riceve una domanda dalla **Scuola Partigiana**. Le domande vengono lette dal compagno di squadra alla sua sinistra.

Si inizia con domande da 3 punti.

3 punti con risposte immediate, di testa propria.

2 punti con risposte a possibilità a.), b.) oppure c.).

In caso di risposta errata, il giocatore può tentare con la risposta da 1 punto ottenendo automaticamente due possibili risposte.

Le risposte corrette sono **in grassetto**.

Un giocatore che non dà alcuna risposta corretta, continua comunque il gioco senza però ottenere alcun punto. La carta con la domanda ritorna in fondo al mazzo.

Il giocatore con la risposta esatta risponde correttamente, conserva la carta con la domanda.

Nel rispondere alle domande, i giocatori possono venire aiutati dai propri compagni di squadra.

Dopo aver risposto alle domande della Scuola Partigiana, si passa al prossimo giocatore.

#### 3. Missioni speciali

Durante il gioco, ogni giocatore deve portare a termine 5 missioni speciali. Quando un giocatore arriva a un avamposto nemico bianco, pesca una carta dal mazzo delle missioni speciali.

Anche qui gli attacchi si dividono in 2 gruppi:

1: I partigiani attaccano per primi

2: Lancia una combinazione (le combinazioni sono elencate in fondo alla pagina).

Se la carta indica "Lancia una combinazione", l'"invasore" (il giocatore di destra) non ha bisogno di partecipare. Se l'attacco non ha successo, per ritentare si aspetta il prossimo turno e si passa al giocatore successivo.

Se il giocatore porta a termine la missione al primo tentativo, ottiene 2 punti.

Se il giocatore porta a termine la missione al secondo tentativo, ottiene 1 punto.

Se il giocatore porta a termine la missione al terzo tentativo, ottiene 0 punti.

Dopo aver portato a termine la missione speciale, si passa al giocatore successivo.



## Avamposti nemici:

Gli avamposti nemici rappresentano l'obiettivo del giocatore, ma anche un ostacolo verso la meta. Sono divisi in due gruppi:



### 1.) Avamposti nemici colorati

Ogni giocatore inizia il gioco pescando una carta dalla cima mazzo dei comandi, che determina il luogo dove posizionare il suo segnale di destinazione (**uno degli avamposti nemici colorati**). Le carte-comando sono distribuite a seconda degli anni di guerra. Il luogo scritto sulla carta con il comando diventa la sua prima destinazione, il giocatore vi pone, quindi l'avamposto nel colore selezionato.

Quando un giocatore raggiunge un avamposto nemico, deve completare il compito scritto sulla carta-comando pescata. Il giocatore non deve attaccare avamposti di altri colori, solo quelli del proprio.

### 2.) Avamposti nemici bianchi

Dopo la scuola partigiana, il giocatore deve conquistare l'avamposto nemico bianco più vicino. Dopo averlo raggiunto, il giocatore pesca una carta con una Missione Speciale che definisce il corso dell'attacco.

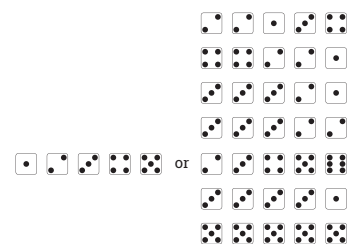


## Scala dei valori dei dadi:

Il giocatore con i valori più punti:

1. **PIJU!** (coppia - due dadi con lo stesso numero di punti)
2. **PIJU PIJU!** (due coppie)
3. **TRAK-A-TRAK!** (tre dadi con lo stesso numero di punti)
4. **BA-DA-BANG!** (Trak-a-trak + PIJU)
5. **BOOM!** (scala)
6. **KA-BUM!** (quattro dadi con lo stesso numero di punti)
7. **WU-HU!** (cinque dadi con lo stesso numero di punti)

Esempio:




Il valore più basso è raggiunto dalla combinazione **PIJU**. Il più alto da **WU-HU**.


## Ricorda:

La carta-comando determina chi lancerà l'attacco (partigiani o invasore. L'altro giocatore deve superare il valore dei punti lanciati dal primo. In caso di perdita di tale battaglia/compito contro il nemico, bisogna aspettare il turno successivo e ripetere l'attacco.

Esempio:

Se nel primo lancio di cinque dadi, il giocatore ottiene (2 2 1 6 4) .


In questo caso, può mantenere i valori (2 2)  perché rappresenta una combinazione Piju (coppia) e lancia nuovamente i 3 dadi rimanenti.

Col secondo tiro da questi 3 dadi ottiene (2 3 5) .

Il giocatore tiene un dado con dal valore 2, accompagnandolo alla coppia,  ottenendo la combinazione Trak-a-Trak con tre dadi uguali

Nell'ultimo (terzo) lancio, il giocatore tira i restanti 2 dadi.

Diciamo che lanci un dado da 6  e uno da 2 .

A questo punto il giocatore ha una combinazione  (2 2 2 2 6).

Ciò significa che ha attaccato con una combinazione Ka bum.

Ora tocca al secondo giocatore superare quel valore per vincere.



## Contenuto della scatola

- tabellone da gioco
- carte con comandi (150 carte)
- carte con domande della Scuola partigiana (100 schede)
- carte con Missioni speciali (43 carte)
- 4 avamposti nemici (rosso, verde, arancione, blu)
- 4 avamposti nemici (bianchi)
- 5 personaggi pedine
- 1 dado per le mosse (D3)
- 5 dadi (D6)
- 5 medaglie al coraggio

## AUTORE e collaboratori:

Autore del gioco: Darko Nikolovski

Illustrazioni: Iztok Sitar

Hanno partecipato al progetto:

Jernej Brajer

Žiga Svetlik

Matea Nikolovski

Traduzioni:

Inglese: Bojan Albahari

Italiano: Oriana Giroto

Croato: Aljoša Rebrača

Tedesco: Vanesa Šibler

Aiuto tecnico:

Dott. Božo Repe

Aiuto alla Scuola Partigiana Italiana:

Eric Gobetti

La mappa è stata realizzata nell'ambito del progetto ARRS "Napravite mi to deželo nemško... italijansko... madžarsko...hrvaško! Vloga okupacijskih meja v raznarodovalni politiki in življenju slovenskega prebivalstva" Rendetemi questo paese tedesco... italiano... ungherese...croato! Il ruolo dei confini di occupazione nella politica di denazionalizzazione e nella vita della popolazione slovena' curato e diretto dal dott. Božo Repe.

Preparazione del materiale cartografico: ZRC SAZU, Istituto Geografico Anton Melik (Manca Volk Bahun, Rok Ciglič, Primož Gašperič, Matija Zorn)

Produzione statuine, medaglie e vedette :: Janez Jevnikar @ naturart.si

Design e presentazione digitale: Žiga Svetlik, Svetlikus s.p.

Stampa: Colibris d.o.o.

Copyright © 2021 Larso s.p.



## **Giuramento partigiano**

Io,  
partigiano dell'Esercito Popolare di Liberazione  
della Nazione slovena,  
che mi batto a fianco dell'onorata  
Armata Rossa dell'Unione Sovietica  
di operai e contadini  
per la liberazione e l'unificazione della nazione slovena,  
per la pace e la fratellanza tra le nazioni  
e per il futuro felice dei lavoratori

**g i u r o**

davanti al mio popolo e i miei compagni d'armi  
di impiegare tutte le mie forze e capacità  
nella lotta contro oppressori e barbari fascisti  
e che non deporrorò le armi finché non saranno realizzati  
i grandi obiettivi di liberazione della  
nazione slovena e dei lavoratori.

**G i u r o**

di non farmi intimidire da vittime e difficoltà in questa lotta  
e che io, se necessario,  
sacrificò anche la vita per il mio popolo.

**Combattiamo per la libertà!**

