

Fall of the Führer – Português

Jogadores

O jogo pode ser jogado por 2 a 4 jogadores. Um destes assume o papel de Hitler, enquanto os restantes comandam as Forças Aliadas. Estes jogadores decidem entre si quais as peças que irão controlar, de entre o Espião, a Infantaria e o Tanque. Se não houver jogadores suficientes para todas as peças, um jogador pode controlar mais que uma peça.

Fase de iniciação

Para se iniciar o jogo, as Forças Aliadas terão de escolher as 3 cidades no tabuleiro de que irão partir. Depois dessa etapa, o jogador no papel de Hitler irá também escolher uma cidade. Em seguida, começa o jogo com as jogadas das Forças Aliadas.

Ordem de Jogada

A ordem que os jogadores terão de seguir é: Hitler, Tanque, Espião e por fim Infantaria. Após a jogada da Infantaria, o calendário avança e o jogo passa à ronda seguinte.

Movimentos dos Aliados e Habilidades Especiais

Todas as peças das Forças Aliadas terão de lançar um dado de 3 lados para determinar por quantas casas poderão mover. Os jogadores podem optar por mover menos casas do que número estabelecido pelo lançamento do dado ou até permanecer na mesma casa. É possível a ocupação da mesma casa por diferentes peças dos Aliados.

As peças aliadas têm diferentes habilidades. O Tanque tem a habilidade de libertar cidades do domínio alemão. Para que isto ocorra, o Tanque terá de passar uma ronda na cidade desejada sem se mover. Depois disto, o Tanque poderá continuar a jogar normalmente. Quando uma cidade é libertada, é colocada uma bandeira na cidade em questão.

O Espião tem a habilidade de investigar cidades. Após cada jogada, o Espião pode escolher 2 cidades para investigar, incluindo a cidade atual. Essas cidades têm de estar a 1 cada de distância da cidade em que o Espião se encontra. Quando o Espião anuncia que está a investigar uma cidade, o jogador no papel de Hitler terá de dizer se se encontra na cidade em questão ou não.

A Infantaria tem a habilidade de capturar o Hitler. Se a Infantaria terminar a ronda na mesma cidade que o jogador no papel de Hitler, este terá de revelar que se encontra nessa mesma cidade. O jogo aí termina com uma vitória para os Aliados.

Movimentos do Hitler

O jogador no papel de Hitler irá apontar num papel cada movimento que faz, incluindo a cidade inicial na 1ª ronda. A ficha do Hitler não segue os seus movimentos atuais, mas sim os movimentos de 2 rondas anteriores. Apenas a partir da 3ª ronda será colocada no tabuleiro a ficha dele e irá representar a casa em que ele se encontrava na 1ª ronda. Isto será atualizado cada nova ronda, mantendo sempre as 2 jogadas de diferença. Ao movimentar-se, o jogador no papel de Hitler poderá escolher mover 0, 1, 2 ou até 3 casas. Ele poderá também passar por uma cidade enquanto está a ser libertada e pode estar em segurança na mesma cidade que o Espião ou o Tanque.

Cidades Libertadas

O jogador no papel de Hitler não poderá passar por uma cidade que já tenha sido libertada, mas tem a opção de voltar a conquistá-la. Para que isto aconteça, ele terá de entrar na cidade libertada, permanecer mais uma ronda nela e anunciar aos restantes jogadores que ele capturou a cidade, removendo assim a bandeira colocada. Quando o Hitler entra numa cidade libertada pelos Aliados, não poderá sair dela enquanto não a voltar a capturar.

Aeroportos

Existem 3 cidades no tabuleiro que têm aeroporto: Flensburg, Bonn e Innsbruck. No início do jogo, o jogador no papel de Hitler têm em sua posse 2 bilhetes de avião e quando este se encontra numa cidade com aeroporto, poderá usar um bilhete, movendo-se assim para uma das outras cidades com aeroporto. Cada vez que o bilhete de avião é usado, o Hitler terá de anunciar aos restantes jogadores, mas não necessita de dizer para que cidade voou.

Fim do Jogo

O jogo dura 24 rondas, 1 por cada par de semanas durante 12 meses, desde Maio de 1944 até Abril de 1945. Os Aliados vencem se conseguirem capturar com sucesso o Hitler (usando a Infantaria). Por outro lado, se o Hitler conseguir evadir os Aliados por 1 ano, ou seja, 24 rondas completas será ele ganha.

Fall of the Führer – English

Players

The game can be played by 2 - 4 players. One player takes the role of Hitler. The remaining players command the Allied forces, and may choose to divide control of the Spy, Infantry, and Tank pieces between themselves.

Set Up

To begin the game, the allied players choose any 3 cities on the board in which to start their pieces. After they have made their choices, Hitler chooses a city in which to start. Play for the first round then proceeds with the Allied players' moves.

Turn Order

After the first setup round, play follows the turn order of Hitler, Tank, Spy, and finally Infantry. After the infantry moves, the calendar advances and the next round begins.

Allied Movement and Special Abilities

All Allied pieces which are able to move during their turn must roll a three sided die to determine their movement. Players may choose to make as many or fewer moves as their roll, or to stay in place. Multiple Allied pieces may occupy the same city.

Each Allied piece has a special ability. The Tank has the ability to liberate cities. To do so, the tank must spend one turn on a city without moving. After this turn, the city is considered to be liberated and the Tank may move to a new location. A liberated city flag may be used to indicate that a city has been liberated by the Allies.

The Spy has the ability to investigate cities. Each turn after moving, the Spy may select two cities to investigate. These two cities must be within one move of the Spy's location, including the city that the Spy is in. When the Spy announces that a city is being investigated, Hitler must reveal whether or not he is in that city.

The Infantry has the ability to capture Hitler. If the Infantry ends its turn on the same city as

Hitler, Hitler must reveal his location, and the game ends with a victory for the Allied forces.

Hitler's Movement

Hitler writes down his movement each round on a separate sheet of paper, beginning with his starting city in the first round. Hitler's token does not follow his current move. Instead, starting from the third round, Hitler places his token where he was on the first round. In each round after that, his token will be moved to stay two moves behind Hitler's current location. When moving, Hitler may always choose to stay in his current city or to move to any city that is one, two, or three connections away. Hitler may enter a city while it is being liberated, and can safely be in the same city as the Spy or Tank.

Liberated Cities

Hitler cannot move through any city that has been liberated by the Allies. Hitler can re-capture these cities. To do so, he must enter the city, pass on his next turn, and announce that he is re-capturing the city. After this, the city is re-captured and the Allies' liberation flag is removed from the city. Hitler may not leave a liberated city until it is re-captured.

Airports

Three cities in the game contain airports: Flensburg, Innsbruck, and Bonn. At the beginning of the game Hitler has two airplane tickets. When Hitler is on a city with an airport and has moves remaining, he may trade in an airplane ticket as a move to reach another city with an airport. When Hitler trades in an airplane ticket, he must notify all players that he is using it. He does not need to indicate where he is flying from or to.

End of Game

The game lasts for 24 rounds, two for each of the 12 months from May 1944 to April 1945. The Allies win if they can capture Hitler using their Infantry. Hitler wins if he can evade the Allies' pursuit for the full year, or all 24 rounds.