|  |  |
| --- | --- |
| Termine | Significato e caratteristiche |
| Armata | Unità di attacco o difesa di un giocatore. Possono essere distribuite liberamente tra gli stati posseduti dal giocatore se non assegnate in precedenza, altrimenti possono essere spostate tra due territori conquistati nel turno del giocatore stesso, a patto che almeno una sia sempre presente in ogni territorio. |
| Armata di rinforzo | Armata assegnata a un giocatore durante la fase di “Preturno” ma non ancora assegnata a nessuno stato. |
| Attacco | Il giocatore può attaccare territori confinanti ai suoi, rispettando i vincoli numerici del regolamento di gioco.  L'attacco si può effettuare più volte nella stessa fase. |
| Confine | Adiacenza fisica o virtuale di due territori. |
| Conquista Territorio | Conseguenza possibile della fase di attacco. |
| Continente | Insieme definito di stati. |
| Dado | Entità fisica a sei facce contraddistinte da un valore univoco. Range di valori ammessi: 1 - 6 |
| Giocatore | Chiunque stia giocando.  Numero totale tra 2/3/6.  Caratterizzato da:   * Nome * Colore * Obiettivo Segreto   Può:   * Effettuare mosse (spostare armate, attaccare) * Avanzare di fase |
| Mappa | Entità fisica che contiene tutti i continenti. |
| Momento | Condizione in cui si può trovare il gioco.  Esistono 3 momenti:  - *Momento Iniziale*  - *Momento di gioco*  - *Momento Finale* |
| Momento di gioco | Momento del gioco in cui solo un giocatore per volta ha la possibilità di svolgere azioni.  E' a sua volta diviso in diverse fasi:  - *Preturno*  - *Attacco*  - *Post-Turno* |
| Momento Finale | Momento conclusivo che identifica la fine della partita in seguito alla vittoria di un giocatore. |
| Momento Iniziale | Momento nel quale si assegnano colore, obiettivi segreti e territori ai giocatori. I nomi sono scelti in precedenza. |
| Obiettivo Segreto | Condizioni di vittoria per il giocatore.  Possono essere di vario tipo: conquistare un certo numero di territori, conquistare certi continenti, sconfiggere un certo giocatore etc. |
| Post-Turno | Il giocatore può spostare armate già assegnate tra due dei suoi territori, a patto che siano confinanti, una volta per fase. |
| Preturno | Vengono assegnate dal gioco alcune armate, che il giocatore deciderà se e come assegnare tra i suoi territori |
| Stato | Entità fisica che appartiene a un continente ed è assegnato a un unico giocatore per volta.  Caratterizzato da:   * Nome * Numero di armate presenti (almeno uno)   Può essere confinante anche con stati non adiacenti. |
| Territorio | Sinonimo di “Stato” |