|  |  |
| --- | --- |
| Termine | Significato e caratteristiche |
| Giocatore | Chiunque stia giocando.  Numero totale tra 2/4/5.  Caratterizzato da:   * Nome * Colore * Obiettivo Segreto   Può:   * Effettuare mosse (spostare armate, attaccate) * Avanzare di fase |
| Mappa | Entità fisica che contiene tutti i continenti. che devo dire...? |
| Continente | Insieme definito di stati. |
| Stato - Territorio | Entità fisica che appartiene ad un continente ed è assegnato ad un giocatore soltanto per volta.  Caratterizzato da:   * Nome * Numero di armate presenti (almeno 1) |
| 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. |
| Turno | Momento del gioco in cui solo un giocatore per volta ha la possibilità di svolgere azioni.  E' a sua volta diviso in diversi momenti:  Preturno:   * Vengono assegnate dal gioco alcune armate, le quali il giocatore deciderà se e come assegnare tra i suoi territori   Attacco:   * Il giocatore può attaccare territori confinanti ai suoi, rispettando i vincoli numerici del regolamento di gioco.   L'attacco si può effettuare più volte nello stesso turno.  Post-Turno:   * Il giocatore può spostare armate già assegnate tra due dei suoi territori, a patto che quest'ultimi risultino confinanti. Effettuabile solo una volta per turno. |
| Fase | Condizione in cui si può trovare il gioco.  Esistono 3 fasi:  Fase Iniziale:   * Momento nel quale il gioco assegna colore, obiettivi segreti e territori ai giocatori. I nomi sono scelti in precedenza.   Fase di gioco:   * Momento nel quale si susseguono ciclicamente ed ordinatamente i turni dei giocatori.   Fase Finale:   * Momento di sospensione che identifica la fine della partita a causa della vittoria di un giocatore. |
| Obiettivo Segreto | Condizioni di vittoria per il giocatore.  Possono essere di vario tipo: conquistare N territori, conquistare certi territori, sconfiggere un certo giocatore etc. |
| Dado | Entità fisica che simula il lancio di un dado. Range di valori ammesso 1 - 6 |
| Conquista Territorio | Azione compiuta da un giocatore ai danni di un'altro, tramite il quale il giocatore attaccante può impadronirsi di territori nemici adiacenti ai propi. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |