

LABIRINTO

LA GUERRA CONTRO IL TERRORE, 2001 - ?

EDIZIONE AGGIORNATA CON LA ERRATA E LE DOMANDE AL 12 DICEMBRE 2010. LE PARTI VARIATE SONO INDICATE IN *BLU*.



1.0 INTRODUZIONE

LABIRINTO è un gioco per uno o due giocatori che simula a livello strategico l'attuale tentativo da parte degli estremisti islamici di imporre il loro governo di stampo religioso sul mondo musulmano.

- Con un solo giocatore (9.0), il giocatore tiene le parti degli Stati Uniti (USA) e dei suoi alleati che combattono contro la jihad estremista.
- Con due giocatori, il secondo prende le parti della jihad.

La parte degli USA cerca di migliorare i governi nei paesi musulmani in modo che la jihad sia tagliata alla radice, o cerca almeno di eliminare i combattenti estremisti che sono una minaccia immediata. La parte della jihad cerca di ricreare l'antico Califfato Islamico e di danneggiare gli USA in modo così grave da farli ritirare dal mondo islamico.

Nel perseguire questi scopi del gioco, i giocatori usano le carte strategiche per svolgere **operazioni** o per causare l'implementazione di **eventi**. Una mano di carte rappresenta circa un anno di tempo reale.

I termini specifici del gioco sono esposti in grassetto quando appaiono per la prima volta nel regolamento. Notate che il gioco usa il termine di "jihad" per fare riferimento a estremisti islamici violenti e non ai molti milioni di musulmani pacifici e devoti.

Le regole sono organizzate in capitoli numerati. Per le partite con due giocatori, leggete i capitoli dal 2 al 8. Per il gioco in solitario, leggete anche le regole del capitolo 9 che modifica le precedenti regole per consentire il gioco in solitario.

2.0 COME VINCERE

2.1 Tre modi per vincere

Entrambe le fazioni possono vincere in tre diversi modi.

2.1.1 Vittoria USA

- Gli USA vincono nel momento in cui paesi **musulmani** con un totale di almeno 12 **Risorse** hanno **Buon Governo** (4.2.1), OPPURE:
- almeno 15 (su 18) paesi musulmani hanno **Discreto** o Buon Governo, OPPURE:
- non vi sono **Cellule** della jihad in alcun paese sulla mappa.

2.1.2 Vittoria della jihad

- La jihad vince nel momento in cui il **Governo Islamico** governa paesi con un totale di almeno 6 Risorse che includono almeno 2 paesi **adiacenti**, OPPURE:
- il **Prestigio USA** è “1” ed almeno 15 paesi musulmani hanno Governo **Scadente** o Islamico, OPPURE:
- viene concluso un **Complotto di Distruzione di Massa (WMD)** (8.5.5-6) negli Stati Uniti senza essere contrastato (ad esempio mediante una **Allerta**, 7.5).

2.2 Picco del Prezzo del Petrolio

Nell'improbabile caso in cui il gioco dell'evento *Picco del Prezzo del Petrolio* causi l'ottenimento delle condizioni di vittoria di entrambe le parti simultaneamente, vince la parte che ha giocato tale evento.

2.3 Vittoria a fine partita

Labirinto può essere giocato con tre differenti durate. Se non accade alcuna delle condizioni in 2.1 entro il termine scelto per la partita, rimescolate il mazzo di carte (1°, 2° o 3°, vedere 3.3, 5.1 & 5.3.1); gli USA vincono se più le Risorse sotto Buon Governo sono più del doppio di quelle sotto Governo Islamico; altrimenti, vince la jihad. Solo per questo calcolo di fine partita, contate qualsiasi **Cambio di Regime** piazzato questo turno (segnalino verde, 4.8.2) come Governo Islamico.

3.0 PIAZZAMENTO

3.1 IN GENERALE

Scegliete uno scenario. I giocatori scelgono la parte e si siedono uno di fianco all'altro, orientando la mappa lungo il suo bordo meridionale, con il giocatore USA a sinistra. Questi prende il dado marrone chiaro e la tabella delle Operazioni USA; l'avversario prende i tre dadi neri e la tabella delle Operazioni Jihad.

3.2 PIAZZAMENTO

Piazzate i segnalini, le **truppe** e le Cellule **dormienti** come indicato nello scenario (molti paesi iniziano **neutri** sino a che non sono **provati** durante il gioco, 4.9.4).

- Sistemate le truppe rimanenti (i cubetti marrone chiaro) e le Cellule (cilindri neri) nelle tabelle di Truppe e **Finanziamenti**, rispettivamente, 5 per casella da destra a sinistra (4.7.3-4).
- Ponete i segnalini di Complotto WMD in ciascuno delle due omonime caselle (4.7.8.1).
- Ponete il segnalino di “Carta” nella tabella della Fase di Azione nella Carta Jihad 1 (4.7.5). Ponete entrambe le **Riserve** a “0” (6.3.3).
- Ponete i segnalini di Complotto numerati a faccia in giù nella casella Complotti Disponibili (4.7.8). Tenete da parte i segnalini di Cambio di Regime, Aiuto/Regime Assediato, Quadro, evento e 1° Complotto.
- Rimuovete qualsiasi carta indicate dallo scenario, poi mescolate le rimanenti per formare un Mazzo da porre a faccia in giù accanto alla mappa, con spazio adeguato per porre accanto gli Scarti.
- Distribuite ai giocatori il numero di carte indicato dalle tabelle delle Truppe e Fondi, rispettivamente (5.2.8), ed iniziate il gioco con la Fase di Azione Jihad.

NOTA: Con il mutuo consenso i giocatori possono usare segnalini di riserva per alterare il governo iniziale musulmano o non musulmano a seconda del momento storico.

3.3 SCEGLIERE LA DURATA DELLA PARTITA

I giocatori scelgono una delle tre durate della partita come sotto indicato. Tale scelta è lasciata interamente ai giocatori.

- **STANDARD**: Ponete il segnalino di “Mazzo” ad 1 Mazzo – fine gioco (2.3) quando si deve pescare una carta ma il mazzo è esaurito.
- **FINALE DI TORNEO**: Ponete il segnalino di “Mazzo” a 2 Mazzi – fine gioco (2.3) alla seconda mescola del mazzo (5.3.1).
- **CAMPAGNA**: Ponete il segnalino di “Mazzo” a 3 Mazzi – fine gioco (2.3) alla terza mescola del mazzo (5.3.1).

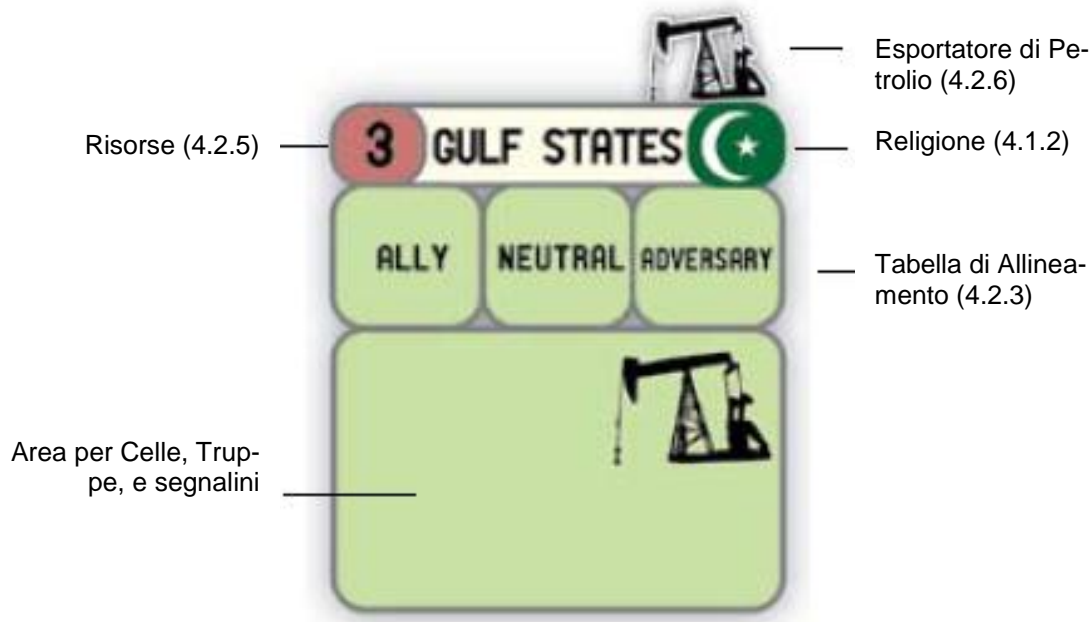
4.0 COMPONENTI

Una copia completa del gioco comprende:

- Una mappa montata
- Un foglio con 156 pedine
- Un fascicolo con il regolamento
- Un fascicolo con l'esempio di gioco
- Una Tabella di aiuto al gioco USA
- Una Tabella di aiuto al gioco per la Jihad
- 120 carte
- 15 cubi di legno di colore marrone chiaro (truppe)
- 15 cilindri neri di legno (Cellule terroristiche)
- Quattro dadi a 6 facce (1 marrone chiaro e 3 neri)

4.1 LA MAPPA

4.1.1 Paesi e Linee di Collegamento. La mappa riproduce gran parte del mondo musulmano, più molte altre regioni dove possono operare gli estremisti. Ogni spazio sulla mappa rappresenta un paese o un blocco di paesi. Gli spazi differiscono a seconda della religione dominante del paese. Gli spazi di paese collegati da linee sono **adiacenti**. L'adiacenza influenza lo **Spostamento** delle Cellule (8.3), la **Guerra delle Idee** USA (7.2), la **Vittoria della Jihad** (2.1) ed alcuni eventi (vedere anche 4.5).



4.1.2 Religione. Tutti i paesi hanno indicazione del loro grado e natura di affiliazione alla Jihad. I paesi **Sunniti** e **Sciiti** sono entrambi detti "**Musulmani**" nel gioco (4.2). I paesi **non Musulmani** sono quelli nei quali i musulmani sono in minoranza (4.3). L'**Iran** sotto la dominazione sciita è un tipo diverso di paese (nei termini del gioco, né sciita né musulmano, 4.4).



Sunnita

(paese musulmano)

Sciita

(paese musulmano)

Iran

(caso speciale)

Non musulmano

NOTA: I paesi Sciiti includono molti governi dei sunniti o altri non Sciiti ma con sostanziale popolazione attiva sciita.

4.2 PAESI MUSULMANI

4.2.1 Governo. I paesi musulmani sono indicate per la qualità del loro **Governo** che viene stabilita nel momento del piazzamento iniziale e che può variare nel corso della partita. Il Governo nei termini del gioco viene riportato in scala discendente (in termini di efficacia e affidabilità) di quattro livelli: Buono (il migliore), Discreto, Scadente, e Governo Islamico (peggiore).

I Governi Buono, Discreto e Scadente hanno valore associato (1, 2 e 3 rispettivamente) che influenzano varie funzioni del gioco, particolarmente le operazioni nel paese.



Segnalini di Governo

4.2.2 Indicate il Governo di un paese con il segnalino appropriato, girandolo o rimpiazzandolo quando il Governo migliora o peggiora.

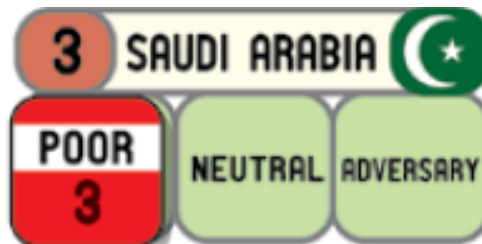
ESEMPIO: Se il Governo dell'Arabia Saudita migliora di un livello da Scadente a Discreto, rimpiazzate il segnalino "Poor-3"[Scadente] con un "Fair-2"[Discreto] nella stessa casella di Allineamento. Se migliora ancora, giratelo a "Buono-1".

4.2.3 Allineamento. Vi è una tabella di tre spazi in ciascun spazio di paese musulmano che indica l'**Allineamento** del paese a fronte degli USA, ossia **Alleato**, **Neutrale** o **Avversario**.

NOTA: solo i paesi musulmani hanno l'Allineamento. Pertanto, nei termini di gioco, un paese non musulmano non è mai "Alleato". I paesi non musulmani hanno invece la "Postura" (4.3.2).

4.2.4 Ponete il segnalino di Governo di un paese nella casella appropriata sulla tabella dell'Allineamento del paese.

ESEMPIO: L'Arabia Saudita si piazza come Alleato USA con Governo Scadente [Poor] ("Alleato Scadente")



NOTA: La prima volta che il Governo di un paese viene testato, il suo Allineamento tipicamente è Neutrale (4.9.4).



4.2.5 Risorse. Ogni paese musulmano indica un valore di Risorsa di 1, 2 o 3. Il Governo sulle Risorse determina in parte la vittoria. Le Risorse influenzano anche alcuni eventi.



4.2.6 Petrolio. Alcuni paesi musulmani hanno un simbolo di paese esportatore di petrolio accanto al loro valore di Risorsa. Il valore della Risorsa di questi paesi è di uno superiore per ogni evento di Picco del Prezzo del Petrolio che è in gioco.

4.3 PAESI NON MUSULMANI

4.3.1 Governano. I paesi non musulmani indicano un Governo permanente che è Buono-1 o Discreto-2.

NOTA: Il Governo nei paesi non musulmani non cambia mai ma influenza il gioco.



4.3.2 Postura. I paesi non musulmani (eccetto gli Stati Uniti e l'Iran) hanno una casella per la Postura, che rappresenta la linea politica dominante nella lotta contro l'estremismo – **Dura** [Dura] o **Morbida** [Soft]. Gli scenari spiegano come indicare la Postura di ogni paese non musulmano con il segnalino appropriato. Gli Stati Uniti hanno anch'essi una Postura – indicatela nella Tabella delle Relazioni Guerra Totale al Terrore (Tabella GWOT) (4.7.2).



Postura USA

4.3.3 Israele. La Postura di Israele è sempre "Dura", come indicato nella sua casella sulla mappa.

4.3.4 Reclutamento. Pochi paesi non musulmani hanno **Numeri di Reclutamento** che stabiliscono la capacità della jihad di reclutare forze per la loro causa in quel paese (8.2.4) (*ESEMPIO: Le Filippine hanno un Numero di Reclutamento di "REC 3"*).

4.4 IRAN

L'IRAN è un tipo speciale di paese (nei termini del gioco né "musulmano" né "non musulmano"). Ha un Governo non variabile simile ad un paese non musulmano ma non ha Postura.

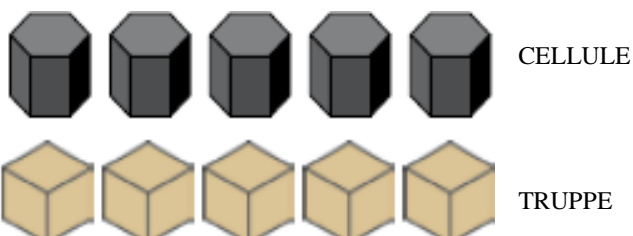


4.5 PAESI DI SCHENGEN

Un paese collegato al simbolo di Schengen è adiacente a tutti i paesi di Schengen, e tutti i paesi di Schengen sono adiacenti l'uno all'altro (pertanto, quando una cellula si sposa in un simbolo di collegamento a Schengen, la jihad può porre quella cellula in uno qualsiasi dei sette spazi di paesi "SCHENGEN" che compongono l'area di Schengen .)

4.6 CELLULE E TRUPPE

4.6.1 Ciascuno dei 15 cilindri neri nel gioco rappresentano una cellula di terroristi o basisti appartenenti alla jihad. Ciascuno dei 15 cubetti marrone chiaro rappresentano una unità maggiore di truppe occidentali.



4.6.2 Le Cellule e Truppe si pongono nelle rispettive tabelle che funzionano come "deposito" per i cilindri e cubi quando questi non sono in un paese (4.7.3-4). Ciascun spazio di paese ha un'area per qualsiasi cellula o truppa lì presente.

4.6.3 I cilindri e cubi forniti nel gioco sono un limite alle Cellule e truppe che possono essere in gioco.

ESEMPIO: La jihad non può piazzare alcuna cellula mediante un evento o un reclutamento se ve ne sono già 15 nei paesi, lasciandone quindi nessuna nella Tabella dei Fondi (4.7.4).

4.6.4 Cellule Dormienti ed Attive. Le Cellule sono Dormienti o Attive (ponete quelle Dormienti con la mezzaluna a faccia in giù quelle Attive a mostrare la mezzaluna). Le Cellule sono Dormienti o Attive a seconda:

- Le Cellule poste nella Tabella dei Fondi (4.7.4) sulla mappa iniziano Dormienti.
- Le Cellule Dormienti usate per la **Jihad** (8.4), per **Complotto** (8.5.1), che sono **Disorganizzate** (7.4) o che si trovano in un paese nel momento di uno **Schieramento per Cambio di Regime** (7.3.4) divengono Attive.
- Le Cellule Attive che si **Spostano** (o tra o entro paesi, 8.3.1) divengono Dormienti.

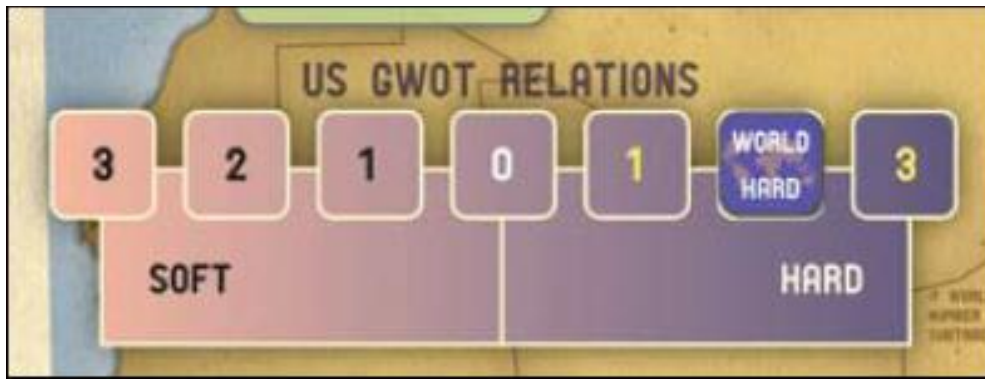
4.7 TABELLE E CASELLE

Molte tabelle e caselle regolano il gioco. Le tabelle limitano i valori nel gioco (ESEMPIO: I Fondi della Jihad non scendono mai al di sotto di 1 né aumentano a oltre 9, la Postura del Mondo non eccede mai Morbida 3 o Dura 3). Le tabelle e caselle sono le seguenti.

4.7.1 Tabella del Prestigio USA (US Prestige Track). Quando varia il **Prestigio**, spostate il segnalino "Prestigio USA" tra 1 e 12 ad indicare il corrispondente Prestigio Basso, Medio, Alto e Molto Alto. Il Prestigio può variare per molte ragioni. Se è richiesto un tiro di dado per il Prestigio, prima tirate per determinare se scende o se sale, poi tirate due dadi e spostate il Prestigio dell'ammontare minore.

NOTA: Il Prestigio rappresenta l'atteggiamento del mondo (specialmente musulmano) nei confronti degli Stati Uniti, il che influenza le operazioni USA Guerra delle Ideologie (4.9.2, 7.2.1) ed alcuni eventi.

4.7.2 Tabella delle Relazioni GWOT USA (Guerra Globale al Terrore, in inglese GWOT). Determina la **Postura del Mondo** contando separatamente i segnalini non USA di Postura Morbida e Dura che vi sono sulla mappa (contate Israele sempre come Dura) e sottraendo il totale maggiore dal minore per ottenere un totale, il totale maggiore determina la parte della tabella da usare. Al variare della Postura, spostate (e girate) il segnalino della Postura del Mondo da Morbida 3 a Dura 3 e quello USA tra Morbida e Dura.



ESEMPIO: Tre paesi non USA sono Morbidi e 5 sono Duri, il che dà una Postura del Mondo Dura 2.

NOTA: Poiché la Postura USA è indicata sulla Tabella delle Relazioni GWOT, lo spazio per il segnalino USA non ha una casella della Postura a differenza degli altri paesi non musulmani.

4.7.2.1 Penalità per le Relazioni GWOT. Se le Posture del Mondo ed USA sono diverse (una Dura ed una Morbida), la Penalità per le Relazioni GWOT è pari al valore della Postura del Mondo (1, 2 o 3); se le Posture sono uguali, o quella del Mondo è a zero, la Penalità è zero.

NOTA: Le Relazioni GWOT rappresentano l'unità o discordia dei paesi non musulmani sulle tattiche contro l'estremismo, che influenzano le operazioni USA Guerra delle Ideologie (4.9.2 e 7.2), il Prestigio (5.2.5) ed alcuni eventi.

4.7.3 Tabella delle Truppe Ponete le truppe non nei paesi sulla Tabella delle Truppe [TRUPPE], 5 cubi per casella, riempiendo le caselle da destra a sinistra. Quando le truppe si Schierano dalla tabella ai paesi, pescate i cubi da sinistra verso destra. Ponete e spostate il segnalino di Truppe (Truppe) nella casella più a destra che ha meno di 5 cubi di truppe.



ESEMPIO: Se 7 dei 15 cubi di truppe sono stati schierati in vari paesi, gli 8 rimanenti sono divisi in 5 nella casella più a destra Sovrautilizzati e 3 in quella centrale "Guerra". Il segnalino di truppa rimane nella casella Guerra ad indicare che gli USA sono in guerra invece che in Bassa Intensità o Sovrautilizzati.

NOTA: Il livello di impiego delle truppe influenza altre risorse disponibili per la lotta all'estremismo. Nel gioco, quel livello influenza la mano di carte degli USA (5.2.8) ed alcuni eventi.

4.7.4 Tabella dei Fondi della Jihad. Quando sono reclutate cellule o quando sono piazzate sulla mappa mediante un evento in un paese, prendetele dalla Tabella dei Fondi, a partire dalla sinistra e procedendo verso destra. Quando le cellule sono rimosse dai paesi, rimettetele in questa tabella, 5 elementi per casella, riempiendo le caselle da destra verso sinistra.

4.7.4.1 Fondi. Al variare dei Fondi, spostate il segnalino di Fondi alla Jihad [Jihadist Fondi] tra 1 e 9 ad indicare i rispettivi Fondi Scarsi, Moderati ed Ampli.

NOTA: I Fondi rappresentano la quantità di contributi finanziari alle organizzazioni estremiste da parte di donatori religioni ed altre fonti. Influenzano il reclutamento per la jihad e la dimensione della mano di carte.

4.7.4.2 Cellule disponibili. Solo le cellule che sono in una casella sotto o alla sinistra del segnalino "Fondi alla Jihad" sono Disponibili per il Reclutamento (8.2.1).



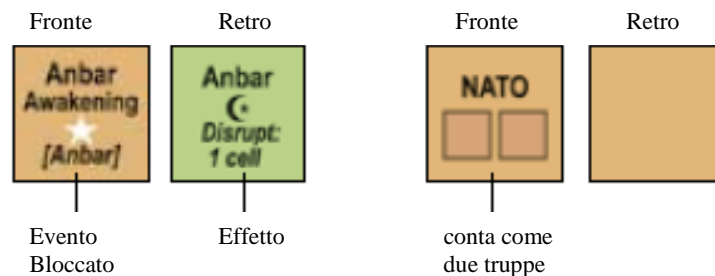
ESEMPIO: i Fondi sono correntemente a 6, e solo 3 delle 15 cellule sono attive nei vari paesi. La casella “Ampli” ha 5 cellule non reclutate, quella Moderati ne ha altri 5 e quella Scarsi ha le rimanenti 2. Le sette cellule nelle caselle Ampli e Moderati sono Disponibili e possono essere reclutate, quelle 5 nella casella Ampli no. Le prime cellule da Reclutare o da porre nei paesi con eventi derivano dalla casella “Scarsi”.

A meno che non sia specificato diversamente, i Fondi influenzano il piazzamento delle cellule solo per le operazioni di Reclutamento. Il piazzamento mediante evento avviene fintanto che rimangono cellule nella Tabella dei Fondi. Inoltre, la diminuzione dei Fondi non influenza le cellule già presenti nei paesi.

4.7.5 Tabelle della Sequenza di Gioco. Spostate il segnalino di Carta [Card] lungo la tabella delle Fasi di Azione quando i giocatori giocano una carta (5.2.2, 6.0). Al completamento di ciascuna Fase di Azione USA e alla risoluzione di qualsiasi Complotto, riponete il segnalino Carta nello spazio Carta 1 Jihad. Spostate il segnalino di Mazza [Deck] di una casella a destra quando si Rimiscola (5.3.1).

4.7.6 Tabella della Vittoria. Spostate i segnalini di “Buone Risorse” [Good Resources], Risorse Islamiche [Islamist Resources], Discreto/Buono [Fair/Good] e Scadente/Islamico [Poor/Islamist] lungo la Tabella della Vittoria per indicare il totale rispettivo delle Risorse sotto Buon Governo e sotto Governo Islamico (2.1, 4.2.1, 4.2.5) ed il numero di paesi a Governo discreto o Buono e Scadente o Islamico.

4.7.7 Casella degli Eventi. Ponete i segnalini per gli eventi Duraturi in essere (6.2.7) nella Casella degli Eventi.



Segnalini di Eventi

NOTA: Molti eventi influenzano solo un singolo paese, ed i giocatori possono porre per praticità tali segnalini di evento nello spazio di quel paese invece che nella Casella degli Eventi. Similmente, alcuni segnalini di evento la relativa casella accanto ai vari paesi che influenzano.

4.7.7.1 Casella degli Eventi Temporanei. Quando si ha un evento **TEMPORANEO** (6.2.7), ponete la sua carta in una casella degli Eventi Temporanei [Lapsing Event] (se sono in gioco più di due eventi Temporanei, usate i segnalini).

4.7.7.2 Casella 1° Complotto [1st Plot]. Quando la Jihad effettua la sua prima operazione di Complotto di un turno (8.5.3), ponete la carta usata in questa casella (a ricordare che le carte seguenti per operazioni di Complotto causano normalmente gli eventi USA, 6.3.2).

4.7.7.3 Se viene rimossa una carta TEMPORANEA o 1° Complotto da una casella prima del termine di un Turno (*Esempio: Picco del Prezzo del Petrolio o rimiscolata a metà turno*), rimpiazzatela con il segnalino dell’evento o dal segnalino di 1° Complotto, rispettivamente.

4.7.8 Complotti disponibili. Ponete i segnalini di Complotto Disponibile [Available Plot] (4.8.1, 7.5.3, 8.5.2, 8.5.4) nella casella dei Complotti Disponibili – qualsiasi segnalino di Complotto in questa casella è Disponibile per essere posto nei paesi mediante operazioni di Complotto (8.5.2) o eventi.

4.7.8.1 Caselle di Complotto WMD. Tenete i segnalini di Complotto WMD [WMD Plot] che non sono ancora Disponibili (8.5.5) nelle caselle Nucleare, HEU, o Pressione sul Kazakhstan e Arsenale del Pakistan [Pakistan Arsenal], 3 segnalini per casella.

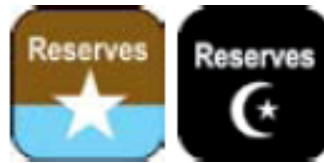
• **Eventi WMD:** quando un evento rende disponibile un segnalino di Complotto WMD, ponete un segnalino dalla casella “Loose Nuke, HEU, & Kazakh Stain” nella casella dei Complotti Disponibili, a faccia in giù.

• **Pakistan:** Quando il PAKISTAN va per la prima volta sotto Governo Islamico (8.4.5), ponete i tre segnalini di Complotto WMD della casella Arsenale del Pakistan nella casella dei Complotti Disponibili, a faccia in giù.

NOTA: I segnalini di Complotto WMD non tornano mai nelle caselle WMD o Complotti Disponibili – una volta usati in un Complotto (8.5), sono rimossi dal gioco.



4.7.9 Tabelle della Riserva. Le due parti indicano le Riserve (6.3.3) nella Tabella delle Riserve. Al termine di ciascun turno, ponete tutte le Riserve a zero.



Segnalini di Riserva

4.8 ALTRI SEGNALINI

4.8.1 Segnalini di Complotto. Sei segnalini di Complotto non-WMD hanno numero 1, 2 o 3. Teneteli a faccia in giù nella casella dei Complotti Disponibili (4.7.8) – solo la jihad può guardarli (8.5.4). Non possono essere riutilizzati. I Complotti di valore più elevato impongono l'uso di carte operazionali di valore superiore per usarli.



Allerta per rimuovere ci vuole una carta da 3 (7.5.1)

Numero di Complotto

4.8.2 Segnalini di Cambio di Regime. Tenete i segnalini di Cambio di Regime accanto alla mappa. Quando si ha una operazione di Cambio di Regime (7.3.4), ponete un segnalino verde di Cambio di Regime sopra i cubi di truppa ad indicare che non si possono Schierare al di fuori del paese (7.3.1). Dopo aver distribuito le nuove mani di carte (5.2.8), girate qualsiasi segnalino di Cambio di Regime da verde a marrone chiaro (5.2.9). Qualsiasi paese che contiene un segnalino di Cambio di regime è un "Paese con Cambio di Regime" (7.3.4.1).

Chiarimento: La "Ritirata" (7.3.5) è un altro modo con il quale superare la limitazione sullo schieramento di truppe da un paese con Cambio di Regime.

NOTA: Mediante 2.3, i segnalini verdi di Cambio di Regime impediscono un facile cambiamento dell'ultimo turno della vittoria islamica. Se il turno corrente difficilmente sarà l'ultimo (3.3) e desiderate evitare il passaggio di girare il segnalino (5.2.9) poneteli con la parte marrone chiaro visibile.



4.8.3 Segnalini di Aiuto/Assedio a Regime. Tenete i segnalini di Aiuto/Assedio a Regime accanto alla mappa. Usateli per indicare i paesi rafforzati dalla Guerra delle Ideologie (7.2.2.1) o indeboliti dalla Jihad (8.4.3.1). Influenzano i tiri di dado sulla Tabella della Guerra delle Ideologie (7.2.3) ed il successo Maggiore della Jihad (8.4.3.2) rispettivamente.



4.8.4 Segnalini di Quadro. Tenete i segnalini di Quadro accanto alla mappa. Quando l'ultima cellula in un paese senza quadri viene rimossa mediante la Disorganizzazione (7.4) o evento (non Jihad o Spostamento, 83-834), ponete un quadro in quel paese. I Quadri consentono il Reclutamento (8.2.2). Quando viene posta una cellula prendendola dalla Tabella dei Fondi e ponendola in un paese con un quadro, rimuovete il quadro. Il giocatore della jihad può rimuovere qualsiasi quadro durante qualsiasi propria Fase di Azione.

4.9 LE TABELLE

4.9.1 Le tabelle necessarie al gioco sono state tradotte in fondo a questa traduzione.

4.9.2 Tabella Guerra delle Ideologie. Quando la parte USA effettua una operazione di Guerra delle Ideologie in un paese musulmano (7.2.1), deve ottenere un 5 o più per avere successo. Fate riferimento alla Tabella della Guerra delle Ideologie per i modificatori al tiro di dado (la Guerra delle Ideologie nei paesi non musulmani usano invece la Tabella della Postura, 4.9.3 & 7.2.3).

4.9.3 Tabelle dei Paesi. Quando si tira per il Governo di un paese (4.2.1-2) o per la sua Postura (4.3.2) o per il Prestigio USA (4.7.1), fate riferimento alla tabella corrispondente.

ESEMPIO: Un testo dell'evento "Tirate per la Postura USA" impone un tiro di dado sulla Tabella della Postura. Modificate il tiro di dado di +1 se si tira per la Postura USA.

4.9.4 Test Iniziali. Tirate per il Governo (se si tratta di un paese musulmano) o per la Postura (se si tratta di un paese non musulmano) quando un paese il cui Governo o Postura *non ha ancora indicazione* (un paese “neutro”) viene scelto come:

- Il sito o il bersaglio di una operazione (inclusa una di Spostamento fallita, 8.3.2), oppure:
- Subisce il piazzamento di una cellula o di un complotto mediante un evento, oppure:
- È soggetto al “Test” su indicazione del testo di un evento.

Un Test Iniziale per il Governo risulta sempre in un Allineamento di Neutrale. (Un tiro di dado per Governo in Cambio di Regime risulta in un Alleato, 7.3.4).

Importante: Le istruzioni di un evento che indicano un “test” su un paese non ha effetto se il paese ha già indicazione di un livello di Governo o di Postura. Notate inoltre che il “test” (tirate solo se neutro) è diverso dalla “scelta” (a scelta del giocatore e si può scegliere un paese con indicazione o neutro).

4.9.5 Esecuzione Obbligatoria. La parte che causa l'accadimento di una indicazione del testo deve svolgere l'azione indipendentemente dall'esito del testo. Se la parte USA attenta una operazione di Guerra delle Ideologie in un paese musulmano con una carta di valore insufficiente per il Governo che risulta da un test (7.1, 7.2.1), l'operazione di Guerra delle Ideologie fallisce automaticamente.

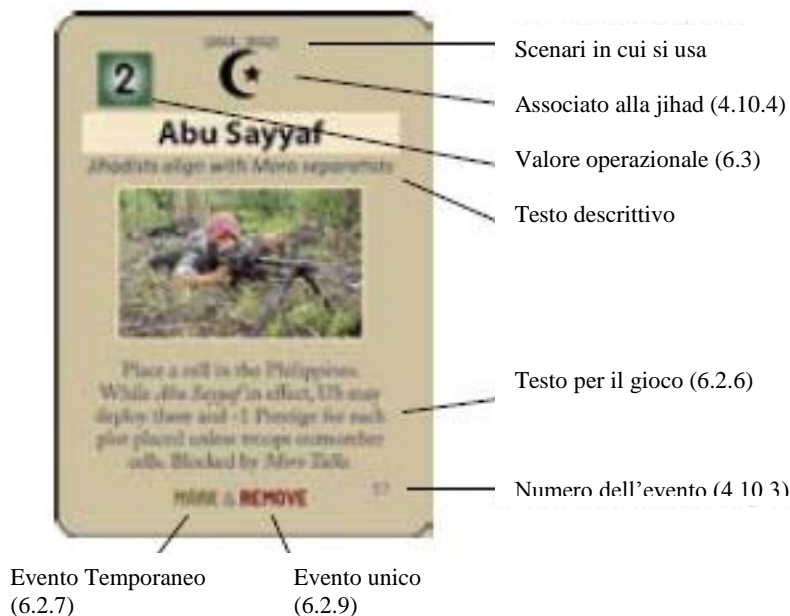
ESEMPIO: La parte della jihad tenta di Spostare (8.3) una cellula dall'Iraq al Sudan quando il Sudan è neutro. Il tiro di dado per il Test Iniziale di 5 indica il Sudan come Neutrale Corretto. La parte della jihad deve tirare per lo Spostamento: con un risultato di 2 o meno riesce a piazzare una cellula nel Sudan, con un risultato di 3 o più viene rimosso e posto nella Tabella dei Fondi.

4.9.6 Attività della Jihad. Si usa una scheda per le attività della jihad solamente nel gioco in solitario, per aiutarsi a determinare dove agirà la jihad (9.4).

4.10 LE CARTE

4.10.1 Ciascuna delle 120 carte del gioco ha un valore operativo, un simbolo di evento associato alla fazione, un nome dell'evento, un testo descrittivo, un testo utile al gioco (spesso una pre-condizione, 6.2.6), ed un numero di evento.

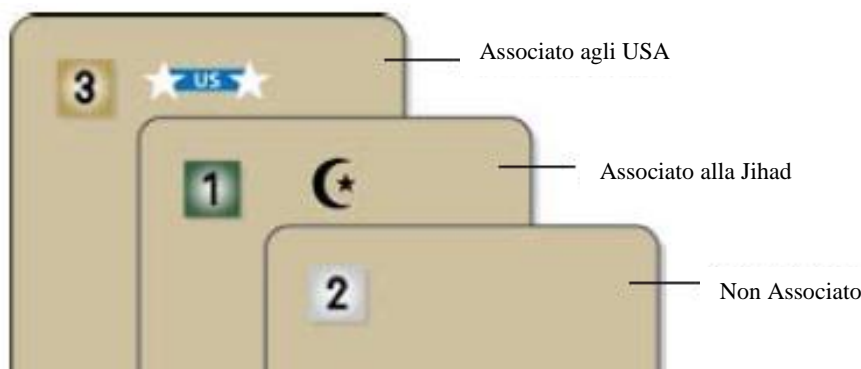
Alcune carte mostrano che si usano solamente in scenari che iniziano in alcuni anni. Altre mostrano che l'evento ha un segnalino per i suoi effetti Duraturi o Temporanei (6.2.7), o che l'evento accade solamente una volta e che viene poi rimosso (6.2.9). La carta USA *Elezioni* è un evento che accade automaticamente (6.3.1).



4.10.2 Testo descrittivo. Il testo descrittivo non ha impatto sul gioco (dà solamente una descrizione storica).

4.10.3 Numero dell'evento. Le carte hanno numero da 1-120 solo per la loro identificazione.

4.10.4 Associazione. Tutti gli eventi delle carte sono associati agli USA o alla jihad o sono Non Associati (6.2.5).



5.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

5.1 IN GENERALE

LABIRINTO prosegue sino a che una delle parti soddisfa le sue condizioni di vittoria (2.1) o nel momento in cui il Rimescolare (1°, 2° o 3° volta) corrisponde alla durata scelta per la partita (3.3).

5.2 TURNI

5.2.1 In Generale. Il gioco procede con una serie di **Turni** composti da **Fasi di Azione** alternate. Un Turno termina, e ne inizia uno nuovo, nel momento in cui entrambe le parti hanno consumato le carte della loro mano, o quando la Jihad ha usato le sue carte e il giocatore USA opta di tenere una carta (5.2.4). Ciascun Turno segue una sequenza fissa.

5.2.2 Fasi di Azione. Nella prima Fase di Azione, il giocatore della jihad gioca *due carte* in successione dalla sua mano. Poi il giocatore USA fa lo stesso durante la sua Fase di Azione, poi riprende il gioco la jihad, e così via. Ponete le carte giocate nel mazzo degli scarti. (ECCEZIONE: TEMPORANEO o 1° Complotto, 4.7.7.1-2; RIMUOVERE, 6.2.9). Una parte priva di carte durante la sua Fase di Azione non fa nulla (la jihad può rimuovere i Quadri, 4.8.4). Nella sua fase di azione, la parte USA può scartare o tenere l'ultima carta rimanente nella sua mano (5.2.4).

NOTA: Il testo nella carta "ultima Fase di Azione" durante la fase USA fa riferimento alla precedente fase della jihad, e viceversa, anche se di un Turno precedente.

5.2.2.1 Nel giocare ciascuna carta, deve essere usata per svolgere i suoi eventi (6.2) o operazioni (6.3).

5.2.2.2 Indicate il gioco delle carte nella tabella della Fase di Azione.

5.2.3 Complotti non Bloccati. Al termine di ciascuna Fase di Azione USA (che gli USA abbiano giocato una carta o meno), risolvete tutti i Complotti in qualsiasi paese (8.5.6).

5.2.4 Carta USA finale. In qualsiasi Fase di Azione USA nella quale gli USA hanno una sola carta, la si può giocare, scartare (senza effetto), o tenere. Se la Jihad ha usato tutte le sue carte e gli USA hanno la loro carta finale, risolvete qualsiasi complotto al termine del turno.

5.2.5 Spese & Diplomazia. Al termine di ogni turno, diminuite i Fondi di uno (una casella a sinistra per il segnalino dei Fondi). Diminuite il Prestigio di uno in qualsiasi paese che è sotto Governo Islamico. Poi, se la Postura netta del Mondo è 3 ed uguale alla Postura USA, aggiungete +1 Prestigio (a destra).

NOTA: Ricordate che un segnalino su una tabella non può mai scendere a meno del valore minimo della tabella stessa né eccedere il suo valore massimo. Ad esempio, se il Prestigio USA è 1 ed è soggetto a -1, rimane ad 1. Il Prestigio di 1 soggetto a -1 e poi a +1 per la Diplomazia andrebbe a 2.

5.2.6 Durata degli eventi e azzeramento del 1° Complotto. Dopo la Diplomazia (5.2.5), ponete qualsiasi carta presente nelle caselle Temporaneo [*Lapsing*] e 1° Complotto [*Ist Plot*] (4.7.7.1-2) nel mazzo degli scarti e mettete da parte l'eventuale segnalino. **Tutti gli effetti degli eventi Temporanei terminano in questo momento.**

5.2.7 Riserve. Poi, ponete tutte le Riserve a zero (6.3.3.1).

5.2.8 Distribuzione delle carte. Poi, date alla jihad ed agli USA le carte pari al numero indicato nelle tabelle dei Fondi e delle Truppe, ed iniziate un nuovo Turno (date quel numero di carte al giocatore USA indipendentemente se ha tenuto la carta finale secondo 5.2.4. Non vi è un massimo alla mano di carte).

5.2.9 Girate il Cambio di Regime. Infine, girate qualsiasi segnalino verde di Cambio di Regime dalla parte marrone chiaro (4.8.2).

5.3 MAZZI DI PESCA E DEGLI SCARTI

5.3.1 Quando si deve pescare una carta ma il mazzo è terminato, rimescolate le carte che formano il mazzo degli scarti assieme a quelle nelle caselle Temporaneo [*Lapsing*] e 1° Complotto [*1st Plot*] creando un nuovo mazzo di pesca ed avanzando di una casella a destra il segnalino di Mazzo [*Deck*]. E' si tratta della rimescolata di fine partita (3.3, 5.1), la partita termina immediatamente: determinate il vincitore (2.3).

5.3.2 Le carte scartate e rimosse, quelle nelle caselle, ed il numero di carte in mano dei giocatori e nel mazzo sono aperti e disponibili per l'ispezione.

6.0 GIOCO DELLE CARTE

6.1 IN GENERALE

Le carte possono essere giocate in uno dei due possibili modi, come evento o come operazioni.

6.2 GIOCO DELLE CARTE COME EVENTO

6.2.1 Quando una delle due parti decide di giocare una carta come evento, si ignora il valore operativo della carta (a meno che non sia specificato diversamente nell'evento stesso), e la parte implementa immediatamente l'evento a seconda del testo della carta.

6.2.2 Quando il testo di una carta è in conflitto con le regole del gioco, vale l'evento: seguite il suo testo invece delle regole che possono essere in conflitto e, se è Duraturo (6.2.7), sino a che l'evento rimane in effetto (non **bloccato** né **terminato**).

ESEMPIO: Il gioco dell'evento Edificio dell'ONU può consentire un tiro di dado per la Guerra delle Ideologie in un paese con Cambio di Regime, anche se le truppe non eccedono le cellule di 5, in quanto il testo della carta recita: "Giocatela se un paese ha indicazione di Cambio di Regime....tirate per la Guerra delle Ideologie...." il che supera la limitazione nella regola 7.2.1.

6.2.3 Se il testo di un evento è in conflitto con un altro, l'evento giocato per ultimo prevale fintanto che rimane in effetto.

6.2.4 Quando accade un evento, implementatene tutti gli aspetti, incluso INDICARE (6.2.7) e RIMUOVERE (6.2.9) anche se altri aspetti non si applicano.

ESEMPIO: Il gioco da parte USA della carta Ansar Al-Islam per operazioni causa l'evento (6.3.2), ma non vi sono cellule nella Tabella dei Fondi. Non viene posta alcuna cellula (4.6.2 & 4.7.4), ma la carta viene rimossa dal gioco (6.2.9).

6.2.5 Associato. Una carta con un evento associato ad una delle parti può essere giocata per il suo evento solo da quella parte (entrambe possono giocare la carta per operazioni, 6.3.1-2).

6.2.6 Giocabile. Molte carte hanno eventi con condizioni preliminari per il loro gioco: se tale condizione preliminare non viene soddisfatta, queste carte non possono essere giocate come evento (quindi possono essere giocate solo per operazioni). Similmente, gli eventi bloccati non sono giocabili (6.2.8).

6.2.7 Duraturo e Temporaneo.

- **Duraturo:** Una carta con la dicitura INDICARE ha un evento con effetti Duraturi. Quando si gioca un tale evento, ponete il suo segnalino nella Casella degli Eventi o nello spazio del paese appropriato per ricordarlo (4.7.7).

- **Temporaneo:** Un evento che indica **TEMPORANEO** ha effetti che durano solamente per il resto del Turno. Quando si gioca tale evento, ponete la carta nella casella TEMPORANEO [*Lapsing*] per ricordarlo (4.7.7.1).

6.2.8 Bloccante. Alcuni eventi **bloccano** altri eventi: una carta con un evento bloccato può essere giocata solo per operazioni; l'effetto di un evento Duraturo (6.2.7) terminano (girate o togliete il segnalino) se viene giocato un nuovo evento che lo blocca.

NOTA: I segnalini degli eventi Duraturi che bloccano altri eventi elencano gli eventi bloccati fra parentesi quadre.

6.2.9 Eventi Unici. L'evento di una carta che indica RIMUOVERE può accadere una sola volta per partita. Quando viene giocato come evento (solamente – NON quando si usa la carta per operazioni o se viene scartata), rimuovetela permanentemente dal gioco.

6.3 GIOCO DELLE CARTE COME OPERAZIONI

6.3.1 Una delle due parti può giocare una carta usando il suo valore operativo indipendentemente dall'evento o dalla sua associazione con questo. Il giocatore sceglie il tipo di operazione ed usa il valore della carta per implementarla (7.0 o 8.0).

ECCEZIONE: Il gioco delle *Elezioni USA* causa sempre l'evento, chi lo gioca sceglie se far accadere prima l'evento o se svolgere prima le operazioni.

6.3.2 Causare eventi dell'avversario. Il gioco per operazioni di una carta che ha un evento associato con l'avversario causa immediatamente l'accadimento dell'evento. ECCEZIONE: La prima carta della *jihad* che si usa per operazioni di *Complotto* in ciascun turno non causa alcun evento USA, 8.5.3.

6.3.2.1 La parte che gioca la carta che causa l'evento sceglie se far accadere prima l'evento o l'operazione. Se – nel momento in cui l'evento deve accadere – questo viene bloccato o ha una condizione preliminare che non è soddisfatta (6.2.6), l'evento non accade.

6.3.2.2 Implementate l'evento come se la parte cui è associato lo abbia giocato, ed il giocatore associato prende qualsiasi decisione sia necessaria. INDICATE (6.2.7) o RIMUOVETE (6.2.9) normalmente.

6.3.2.3 L'uso di una carta con un evento amico o non associato per svolgere operazioni – o lo scarto di qualsiasi carta – non causa l'evento (ECCEZIONE: *Elezioni USA*).

6.3.3 Riserve. Entrambe le parti possono giocare carte di valore 1 o 2 per operazioni di Riserve. Tale operazione somma il valore di quella carta alla Tabella delle Riserve di quella parte, ad un massimo di 2. Se la carta ha associato un evento giocabile dall'avversario, l'evento accade immediatamente (6.3.2).

6.3.3.1 Una delle parti può usare tutte le sue Riserve (facendole tornare a zero) per sommare quel valore (1 o 2) alla carta che gioca in quel turno per altre operazioni (solamente, non per eventi), ad un massimo valore di carta di 3. ECCEZIONE: Gli USA non possono usare le Riserve per il **Riposizionamento** (7.6).

ESEMPIO: Gli USA hanno due Riserve e desiderano Allertare un Complotto, il che richiede il gioco di una carta di valore 3 (7.5.1). Usando tutte le sue Riserve, gli USA possono giocare una carta di valore 1 o 2 come se fosse da 3 (le Riserve alzano il valore di una carta sino a 3) per effettuare l'operazione di Allerta.

6.3.3.2 Le Riserve non usate entro la fine del turno sono perse (5.2.7).

7.0 OPERAZIONI USA

Ogni carta USA giocata per operazioni può far svolgere una singola operazione (ECCEZIONE: *Riposizionamento*, 7.6.2).

7.1 IN GENERALE

7.1.1 Valore Operazionale necessario. Il valore operazionale necessario dipende dal Governo nel paese coinvolto:

- **Buono:** 1 o più
- **Discreto:** 2 o più
- **Scadente:** 3 solamente
- **Governo Islamico:** solo Cambio di Regime (usando una carta da 3, 7.1.3 & 7.3.4).

ECCEZIONE: L'Allerta costa sempre una carta da 3 (7.5.1).

ESEMPIO: Il giocatore USA desidera svolgere una Guerra delle Ideologie negli Stati del Golfo per migliorare il loro Governo. Il Governo è attualmente Discreto-2, quindi il giocatore USA dovrà giocare una carta di valore 2 o 3 per svolgere tale operazione.

7.1.2 Opzioni USA. A parte le Riserve (6.3.3), le opzioni di operazioni USA sono:

- **Guerra delle Ideologie** per migliorare l'allineamento o il governo o per alterare la postura per migliorare le relazioni ed il prestigio mondiali.
- **Schierare** truppe in un paese, possibilmente per cambiare regime (o per riportarle a casa nella Tabella delle Truppe).
- **Disorganizzare** celle della Jihad o loro quadri (ed incrementare il prestigio USA).
- **Allerta** per sventare o mitigare un complotto terrorista.
- **Revisione** della Postura USA.

7.1.3 Operazioni USA in un paese islamico: L'unica operazione USA consentita in un paese con Governo Islamico è una forma speciale di Schieramento detta Cambio di Regime (7.3.4).

7.2 GUERRA DELLE IDEOLOGIE

A differenza delle altre operazioni USA, la Guerra delle Ideologie impone un tiro di dado per avere successo. Le operazioni di Guerra delle Ideologie dirette verso paesi musulmani (7.2.1) usano la Tabella della Guerra delle Ideologie (4.9.2) ed i modificatori al tiro di dado indicati in quella tabella, mentre quelle che sono dirette verso paesi non musulmani (7.2.3) usano la Tabella della Postura (4.9.3).

7.2.1 Guerra delle Ideologie in un paese musulmano

7.2.1.1 Una operazione di Guerra delle Ideologie in un **Paese Musulmano** consente agli USA di tirare una volta sulla Tabella della Guerra delle Ideologie per migliorare l'Allineamento di un paese **Neutrale** o il Governo di un paese **Alleato**. Il paese musulmano oggetto dell'operazione **non deve essere Avversario**. Un tiro di dado che dà successo sposta la posizione di un pa-

ese Neutrale ad Alleato (4.2.3) o migliora il Governo di un paese Alleato di un livello – da Scadente a Discreto o da Discreto a Buono (4.2.1-2).

NOTA: Uno spostamento a Buono rimuove qualsiasi segnalino di Cambio di Regime, Regime Assediato, o Aiuto.

7.2.1.2 Procedura: Tirate un dado a 6 facce. Un tiro di dado modificato di 5 o più dà successo. I modificatori dipendono se il tentativo va da Discreto a Buono, Prestigio, Relazioni GWOT, segnalini di Aiuto, e qualsiasi Buon Alleato adiacente (vedere 4.9.2 e la Tabella della Guerra delle Ideologie. Notate che i modificatori negativi possono rendere impossibile il successo).

7.2.1.3 Cambio di Regime. Si può avere la Guerra delle Ideologie in un paese che ha indicazione di Cambio di Regime (7.3.4, 7.3.4.1) solo se il numero di truppe lì eccede il numero di cellule di almeno 5.

7.2.2 Segnalini di Aiuto



7.2.2.1 Il primo segnalino di Aiuto. Quando si effettua un tiro di dado per la Guerra delle Ideologie in un paese Musulmano, se il tiro di dado per il successo fallisce di un numero (*esempi: un tiro di dado di 4 quando era necessario un 5+ per il successo, o un tiro di 6 quando era necessario un teorico 7+ per avere successo*) in un paese senza Aiuto, ponete lì un segnalino di Aiuto. (Tale segnalino può anche essere piazzato mediante eventi).

7.2.2.2 Segnalini aggiuntivi di Aiuto. La Guerra delle Ideologie può porre solo un primo segnalino di Aiuto in un paese – solo gli eventi possono aggiungere altri segnalini di questo tipo. I segnalini di Aiuto si accumulano sino a quando non vengono rimossi.

7.2.2.3 Rimozione dei segnalini di Aiuto. Uno spostamento a Buon Governo o Governo Islamico rimuove tutti gli Aiuti da un paese. Un tiro di dado per la risoluzione della jihad o di un Complotto rimuove un Aiuto (8.4.1-2, 8.5.6).

7.2.3 Guerra delle Ideologie in un paese non Musulmano

Un'operazione di Guerra delle Ideologie in un paese non musulmano che non siano gli Stati Uniti o Israele consente agli USA di tirare una volta sulla Tabella della Postura per determinare (o cambiare) la Postura di un paese (4.3.2, 4.9.3-4). (Fate un tiro di dado, che la Postura sia già stata indicata o meno). Un tiro di dado di 1-4 risulta in Postura Morbida, 5-6 in Dura. Se la Postura del paese in questione dopo la Guerra delle Ideologie è uguale agli USA, sommate +1 al Prestigio.

7.3 SCHIERAMENTO

7.3.1 Una operazione di Schieramento consente agli USA di muovere un numero qualsiasi di truppe da una singola località (inclusa la Tabella delle Truppe) ad un'altra. (*Vedere anche "Ritirata", 7.3.5*).

ECCEZIONE: Le truppe non possono Schierarsi da un paese con Cambio di Regime (7.3.4.1) se questo lascerebbe meno di 5 truppe in più di quante cellule sono presenti lì.

7.3.2 Il Governo del paese di destinazione determina il valore operativo minimo necessario. Usate qualsiasi carta per Schierare alla Tabella delle Truppe (trattate cioè la Tabella delle Truppe come "Buono-1").

7.3.3 Un paese di destinazione nel momento dell'operazione di Schieramento deve essere Alleato e pertanto deve essere un paese musulmano (eccezione: Cambio di Regime, 7.3.4).

7.3.4 Cambio di Regime. Il Cambio di Regime è una speciale forma di operazione di Schieramento. Impone che gli USA siano a Postura Dura ed abbiano almeno 6 truppe in grado di Schierarsi (da una singola locazione e non impiegate in altri paesi con Cambio di Regime secondo 7.3.1). La destinazione deve essere un paese con Governo Islamico (a differenza del normale Schieramento secondo 7.3.3, il paese può non essere Alleato). Giocate una carta di valore 3 (può includere Riserve, 6.3.3.1) e:

- Schierate almeno 6 truppe nel paese.
- Ponete un segnalino verde di Cambio di Regime su di esse (4.8.2).
- Tirate per il suo Governo nella Tabella di Test del Paese.
- Spostate il suo Allineamento ad Alleato.
- Spostate qualsiasi cellula Dormiente lì presente ad Attiva (4.7.4.1).
- Tirate per il Prestigio

NOTA: Il segnalino di Cambio di Regime sulle truppe serve per ricordare che alcune o tutte non possono Schierarsi uscendo (7.3.1) a meno che non si stiano Ritirando (7.3.5).

7.3.4.1 Paese con Cambio di Regime. Qualsiasi paese con un segnalino di Cambio di Regime è un "paese con Cambio di Regime". Solo i paesi Scadenti o Discreti possono essere paesi con Cambio di Regime. Rimuovete immediatamente qualsiasi segnalino di Cambio di Regime da un paese il cui Governo passa a Governo Buono o Islamico.

7.3.5 Ritirata. La Ritirata è un secondo tipo speciale di operazione di Schieramento. Impone che gli USA siano a Postura Morbida e che abbiano truppe in un paese con Cambio di Regime (7.3.4.1). Giocate una carta di valore 3 (può includere le Riserve, 6.3.3.1), e:

- Schierate un numero qualsiasi di truppe fuori dal paese con Cambio di Regime (indipendentemente dalle cellule presenti).
- Rimuovete qualsiasi segnalino di Aiuto lì.
- Ponete un segnalino di Regime Assediato lì (se non ve ne è già uno).
- Tirate per il Prestigio.

NOTA: Il segnalino di Cambio di Regime rimane.

7.4 DISORGANIZZAZIONE

Le operazioni di Disorganizzazione consentono agli USA di:

- Rimuovere le cellule Attive.

- Rendere Attive le Cellule Dormienti.
- Rimuovere i Quadri.

7.4.1 Una operazione di Disorganizzazione impone che il paese coinvolto abbia almeno una cellula o quadro in esso e:

- E' un Alleato, oppure
- Ha almeno 2 truppe in esso, oppure
- E' non Musulmano (non l'IRAN)

7.4.2 Una operazione di Disorganizzazione in un paese con almeno due truppe o la cui Postura è Dura influenza due cellule scelte dall'americano. Altrimenti, influenza una cellula scelta dall'americano. La Disorganizzazione di una cellula Attiva la rimuove dalla Tabella dei Fondi. La Disorganizzazione di una cellula Dormiente la fa divenire Attiva. In alternativa, se non sono presenti cellule, la Disorganizzazione rimuove un quadro.

NOTA: Una singola operazione di Disorganizzazione di due cellule – una Attiva, una Dormiente – rimuove la prima e rende la seconda Attiva. Una singola operazione di Disorganizzazione NON potrebbe rendere prima Attiva e poi rimuovere una singola cellula Dormiente, né potrebbe rimuovere sia cellule che quadro.

7.4.3 Se una operazione di Disorganizzazione rimuove l'ultima cellula in un paese, ponete un segnalino di quadro (4.8.4).

7.4.4 Se una operazione di Disorganizzazione avviene in un paese con almeno 2 truppe, incrementate il Prestigio di +1 (anche se ha solo spostato le cellule ad Attive o ha rimosso un quadro).

7.5 ALLERTA

7.5.1 Una operazione di Allerta impone una carta di valore 3, indipendentemente dal Governo (può includere Riserve, 6.3.3.1).

7.5.2 Una operazione di Allerta consente agli USA di scegliere, rivelare e bloccare (rimuovere) un segnalino di Complotto da qualsiasi paese (incluso uno Avversario o l'IRAN).

7.5.3 Il giocatore USA può esaminare il segnalino di Complotto solo dopo averlo scelto (8.5.4). Se è un Complotto WMD, rimuovetelo dal gioco (8.5.5); altrimenti, rimettetelo a faccia in giù nella casella dei Complotti Disponibili.

NOTA: Tutti i Complotti non bloccati vengono risolti al termine di ciascuna Fase di Azione USA (5.2.3), quindi vi è una piccola finestra per l'Allerta.

7.6 RIPOSIZIONAMENTO

7.6.1 Una operazione di Risposizionamento consente agli USA di cambiare la Postura da Dura a Morbida e viceversa. **Notate che il cambio di Postura DEVE essere effettuato.**

7.6.2 A differenza delle altre operazioni USA; un Risposizionamento impone il gioco di due carte, ciascuna di valore 3 (no Riserve, 6.3.3.1), consumando quindi una intera Fase di Azione USA.

7.6.3 Il giocatore USA decide l'ordine di risoluzione del cambio di Postura e di qualsiasi evento della jihad che accade (6.3.2).

NOTA: Alcuni eventi o risoluzione di un complotto negli USA (8.5.6) cambiano la Postura USA.

8.0 OPERAZIONI DELLA JIHAD

8.1 IN GENERALE

8.1.1 Valore Operazionale. A differenza delle operazioni USA; le operazioni della jihad possono usare qualsiasi carta, indipendentemente dal Governo del paese coinvolto. Comunque, quasi tutte le operazioni della jihad impongono un tiro di dado. Il valore della carta determina il numero di dadi che si tirano (8.1.2). Il Governo determina le possibilità di successo:

- **Buono:** 1 (1 solamente)
- **Discreto:** 2 o meno
- **Scadente:** 3 o meno
- **Governo Islamico:** Automatico

ECCEZIONI: Il Reclutare in paesi con Cambio di Regime (8.2.3) e lo Spostamento in paese adiacente o entro lo stesso paese (8.3.1) è automatico.

8.1.2 Procedura: Per ciascuna carta giocata per operazioni, scegliete e dichiarate un tipo di operazione e dove accade (possono essere coinvolte più località). Poi tirate un numero di dadi pari al valore della carta per determinare quante operazioni han-

no successo (se è coinvolto più di un paese, specificate prima di tirare quale dado vale per quale località. Tutti i tiri di una data carta sono considerati simultanei).

ESEMPIO: La jihad gioca una carta di valore 3 per operazioni ed annuncia che il tipo sarà Reclutamento e che due tentativi avverranno in AFGHANISTAN ed uno in Asia Centrale, entrambi Alleati Fedeli. Il giocatore tira due dadi ed un dado, rispettivamente, e pone una cellula con ciascuna risultato di 1 o 2. Se il giocatore ha successo per tre volte ma solo Disponibili solo due cellule (4.7.4.2 & 8.2.1), il giocatore ne sceglie come distribuire le due cellule tra i due paesi.

La jihad gioca una seconda carta di valore 3 ed annuncia che la userà per SPOSTAMENTO. Dichiara che una cellula in AFGHANISTAN tenderà di Spostarsi negli USA e la seconda in AFGHANISTAN più una terza in PAKISTAN tenderà di Spostarsi in Iraq, correntemente un Avversario Scadente. Il giocatore effettua tre tiri di dado separati, lo Spostamento negli USA ha successo solo con 1, quelli in Iraq solo con 1-3.

8.1.3 Operazioni della Jihad

A parte le Riserve (6.3.3), le opzioni di operazioni della jihad sono:

- **Reclutare** per porre nuove cellule nei paesi.
- **Spostare** cellule tra paesi, o entro un paese per divenire Dormiente.
- **Jihad** (guerriglia) per colpire i Governi e fomentare la rivoluzione islamica.
- **Complotto** per attacchi terroristici al fine di incrementare i fondi, minare il prestigio USA, provocare reazioni della sicurezza che peggiorano i Governi, annullare i programmi di aiuto, alterare la Postura di un paese per porre in disordine le relazioni con l'Occidente, o per devastare il territorio USA.

8.2 RECLUTAMENTO

8.2.1 Per ogni tiro di dado che ha successo, una operazione di Reclutamento pone una cellula Dormiente Disponibile in un paese. ("Disponibile" significa che la cellula deve essere presa da una casella della Tabella dei Fondi sotto o a sinistra del segnalino di Fondi, 4.7.4.2). Un tiro di dado per il Reclutamento che fallisce non ha alcun effetto.

8.2.2 Il paese deve già avere una cellula o un quadro presenti. Se un quadro è presente, viene rimosso non appena viene piazzata la prima cellula (4.8.4).

8.2.3 Reclutamento con Cambio di Regime. I tiri di dado per il Reclutamento in paesi con Cambio di Regime (7.3.4.1) hanno automaticamente successo.

8.2.4 Numeri di Reclutamento. Pochi paesi non musulmani hanno indicato numeri "REC" relativi ad un intervallo di tiro di dado (4.3.4). Le operazioni di Reclutamento in questi paesi ignorano il Governo ed invece devono ottenere un tiro di dado pari o inferiore al numero "REC" indicato per avere successo.

ESEMPIO: Le operazioni di Reclutamento nelle FILIPPINE hanno successo con tiri di dado di 3 o meno, non di 2 o meno.

8.3 SPOSTAMENTO

8.3.1 Ogni punto di valore di una carta che si usa per lo Spostamento consente ad una cellula di muovere da un paese ad un paese e, se Attiva, di passare a Dormiente. Lo Spostamento non adiacente deve ottenere con un tiro di dado il numero relativo al Governo del paese di destinazione, o meno, per poter avvenire. Lo Spostamento tra paesi adiacenti o entro un paese (per recuperare lo stato di Dormiente) ha successo automaticamente.

8.3.2 Tiri di dado per lo Spostamento che falliscono. Un tiro di dado per lo Spostamento che fallisce rimuove la cellula e la pone nella Tabella dei Fondi (non ponete un quadro, 4.8.4).

8.3.3 Designate tutti i paesi di origine e destinazione per il gioco di una carta prima di tirare. Una cellula può Spostarsi solo una volta per gioco di una data carta.

Notate che un tentativo di Spostamento ad un paese neutro risulta in un Test del Governo o Postura di quel paese prima di effettuare lo Spostamento (4.9.4).

8.4 JIHAD

Una operazione di Jihad ha come bersaglio il Governo e gli Aiuti. I paesi oggetto del tentativo devono essere Musulmani (non IRAN) e non sotto Governo Islamico. Almeno una cellula deve essere presente in ciascun paese per ciascuna tiro di dado effettuato lì. Qualsiasi cellula Dormiente usata per dare supporto a questo tiro di dado diviene Attiva.

8.4.1 Jihad Minore. Ogni tiro di dado che ha successo peggiora il Governo nel paese oggetto del tentativo di un livello verso Scadente (da Buono a Discreto, da Discreto a Scadente) e rimuove un segnalino di Aiuto. Notate che, a meno che le condizioni per la Jihad Maggiore siano soddisfatte (8.4.2), una operazione di Jihad non può portare un paese a Governo Islamico.

8.4.2 Jihad Maggiore. Se il numero di cellule nel paese eccede il numero di truppe di 5 o più all'inizio dell'operazione e la parte della jihad sceglie in anticipo di trasformare tutte le cellule lì Dormienti in Attive, allora due tiri di dado che hanno successo con una singola carta peggiorano il Governo da Scadente a Governo Islamico (8.4.4). Ciascun tiro di dado che ha suc-

cesso rimuove un Aiuto. Notate che, con l'eccezione del Regime Assediato (8.4.3.2), si deve usare una carta di valore 2 o 3 per passare al Governo Islamico.

8.4.3 Jihad Fallita. Ogni tiro di dado fallito rimuove una cellula e la pone nella Tabella dei Fondi (non ponete un quadro, 4.8.4).

8.4.3.1 Fallimento di una Jihad Maggiore. Quando la parte della jihad tira tre dadi per la Jihad in un paese già Scadente e fallisce il tentativo di passaggio a Governo Islamico ponete un segnalino di "Regime Assediato" nel paese (se non vi è già) e spostate l'Allineamento di quel paese di una casella verso Alleato.

8.4.3.2 Regime Assediato. Un paese con un segnalino di Regime Assediato impone un solo tiro di dado per la jihad che ha successo (invece di due) per portarlo da un Governo Scadente a Governo Islamico. Un paese può avere al massimo un segnalino di Regime Assediato. Rimuovete il segnalino se il Governo passa a Islamico o Buono.

8.4.4 Rivoluzione Islamica. Quando il Governo passa a Islamico, indicate l'Allineamento come Avversario (indipendentemente da qualsiasi tiro di dado fallito) e rimuovete qualsiasi segnalino di Cambio di Regime, Regime Assediato o Aiuto. Incrementate i Fondi dell'ammontare delle Risorse di quel paese. Se sono presenti truppe, ponete il Prestigio ad "1" (le truppe rimangono).

8.4.5 Arsenale del Pakistan. La prima volta che il PAKISTAN passa a Governo Islamico, ponete i 3 segnalini di Complotto WMD dalla casella dell'Arsenale Pakistano nella casella dei Complotti Disponibili (4.7.8.1). Sono disponibili per ulteriori Complotti.

ESEMPIO DI JIHAD A: Vi sono due cellule in un paese a Buon Governo, e tutte le altre cellule sono in paesi non musulmani o islamici. La jihad gioca una carta da 3 per l'azione di Jihad, ma può usare solo 2 punti sul valore operativo totale di 3. Entrambe le cellule divengono Attive. I tiri di dado sono 1 e 4. Quello di 1 ha successo e peggiora il governo a Discreto, mentre quello di 4 fallisce e causa la rimozione di una cellula.

ESEMPIO DI JIHAD B: la jihad ha 6 cellule Dormienti in un paese Neutrale sotto Governo Discreto-2 ed usa tre operazioni per una Jihad Maggiore lì, ottenendo 1, 2 e 6 con i tiri di dado. Le cellule passano ad Attive. Il primo successo (il risultato "1") passa il Governo a Scadente. Essendoci un solo altro successo (risultato 2) non si passa a Governo Islamico (8.4.2) anche se vi fossero 5 cellule in più rispetto alle truppe. Il singolo fallimento (il 6) rimuove una cellula (8.4.3).

Non viene posto alcun segnalino di Regime Assediato, né l'Allineamento passa ad Alleato, in quanto il paese non era Scadente all'inizio dell'operazione (8.4.3.1). Notate che il gioco di una singola carta da 3 può essere sia una Jihad Minore che Maggiore allo stesso tempo se giocata in un paese Buono e tutti e tre i tiri di dado hanno successo.

ESEMPIO DI JIHAD C: la jihad gioca una carta da 3 ed annuncia una Jihad Maggiore in Pakistan, un Alleato Scadente dove vi sono correntemente 7 cellule, 2 truppe ed un segnalino di Aiuto. Dopo aver trasformato in Attive tutte e 7 le cellule, il giocatore della jihad tira i dadi ed ottiene 2, 3 e 4. Il 4 – fallimento – causa la rimozione di una cellula dal PAKISTAN, lasciandone 6, mentre il 2 e 3 – i due successi necessari per la Rivoluzione Islamica – peggiorano il Governo del PAKISTAN da Governo Scadente a Islamico. Il giocatore sposta il PAKISTAN da Alleato Scadente ad Avversario con Governo Islamico, rimuove l'Aiuto, aumenta i Fondi di +2 e pone 3 segnalini di Complotto WMD dalla casella dell'Arsenale Pakistano alla casella degli Eventi per un uso futuro. Il Prestigio USA cala ad 1, le due truppe rimangono nel PAKISTAN ora a Governo Islamico.

8.5 COMLOTTO



8.5.1 In Generale. Una operazione di Complotto può attaccare qualsiasi paese (incluso l'IRAN) non sotto Governo Islamico. Almeno una cellula deve essere presente in ciascun paese attaccato per ciascun tiro di dado relativo al paese, e qualsiasi cellula Dormiente usata per consentire un tiro di dado la sposta ad Attiva. Si deve fare almeno un tiro di dado per Complotto affinché una carta sia usata come operazione di Complotto evitando un evento associato agli USA (8.5.3).

8.5.2 Procedura. Tirate il numero appropriato di dadi (8.1.1). Ciascun tiro di dado che ha successo pone nel paese un segnalino di Complotto Disponibile con un numero pari o inferiore al valore della carta usata, o un segnalino WMD disponibile, a faccia in giù (8.5.4). Un tiro di dado per il Complotto che fallisce non ha altri effetti.

NOTA: I segnalini di Complotto nel gioco limitano il numero e tipi di Complotti che possono essere posti in un singolo momento (4.8.1). I "Complotti Disponibili" sono quelli correntemente entro la casella dei Complotti Disponibili (4.7.8 & 8.5.5).

8.5.3 Primo Complotto. Il primo uso di una carta per Complotto in ciascun turno con un evento associato agli USA ignora l'evento associato agli USA invece di causarlo (6.3.2). (Ponete la carta nella casella 1° Complotto [1st Plot] per ricordarlo, 4.7.7.2).

NOTA: Questo consente al giocatore della jihad di ignorare un evento associato agli USA che ha in mano per ogni turno. La carta può non essere la prima che gioca, solo la prima operazione di Complotto che effettua. Notate inoltre che la jihad non può evitare un evento associato agli USA con un primo Complotto se solo paesi con Governo Islamico hanno cellule (8.5.1).

8.5.4 Complotti Nascosti. Tenete i segnalini di Complotto a faccia in giù (ad indicare la scritta di Complotto Terroristico [Terror Plot], 4.8.1) – solo la jihad li può guardare. Rivelate i loro valori (o WMD) agli USA solo quando sono bloccati dall'Allerta o quando sono risolti.

8.5.5 Complotti WMD. Qualsiasi segnalino di Complotto WMD presente nella casella dei Complotti Disponibili può essere posto con qualsiasi tiro di dado in una operazione di Complotto che abbia esito positivo (8.5.2). Quando un Complotto WMD viene bloccato (7.5.2-3) o risolto, rimuovete il segnalino di Complotto WMD dal gioco.

8.5.6 Complotti non Bloccati. Al termine di ciascuna Fase di Azione USA, il giocatore della jihad deve rivelare e risolvere qualsiasi segnalino di Complotto che rimane in qualsiasi paese. Sceglie l'ordine. La risoluzione è la seguente:

VITTORIA

- Se il Complotto WMD è negli USA, la jihad vince.

FONDI

- Per qualsiasi Complotto in un paese musulmano o in IRAN, aggiungete +1 ai Fondi se il Governo è [peggiore rispetto a Buono](#), +2 se il paese è Buono.
- Per qualsiasi Complotto non WMD in un paese non musulmano al di fuori degli USA, aumentate i Fondi del numero del Complotto o, se a Buono, del doppio di quel numero.
- Per un Complotto WMD in un paese non musulmano, o per qualsiasi Complotto negli USA; ponete i Fondi a "9".

POSTURA

- Se il Complotto è in paese non musulmano (inclusi gli USA), tirate per la Postura del paese. Se è WMD in una partita con due giocatori, la jihad può ritirare questo risultato una volta.
- Se nell'area di Schengen, la jihad sceglie altri due paesi di Schengen e tira per la loro Postura.

PRESTIGIO

- Se il paese attaccato ha truppe, diminuite il Prestigio di 1 o ponetelo a 1 se il Complotto è WMD.
- Se è negli USA, fate un tiro di dado per il Prestigio.

GOVERNO ED AIUTO

- Se il Complotto è in paese musulmano, tirate un numero di dadi pari al numero di Complotto (3 dadi se WMD) come se tenesse una operazione della jihad nel paese (8.1). Ciascun successo rimuove un segnalino di Aiuto e peggiora il Governo di un livello, ma non a Governo Islamico. Il fallimento non ha effetti.

SEGNALINO

- Ponete il segnalino di Complotto nella casella dei Complotti Disponibili (o rimuovetelo dal gioco se è un WMD).

STOP!!

Avete letto tutte le regole per due giocatori. Le regole che seguono valgono solo in solitario

9.0 ATTIVITA' DELLA JIHAD (1-GIOCATORE)

Questo capitolo del regolamento contiene le norme per il gioco in solitario e modifica i capitoli precedenti. In caso di contrasto le regole di questo capitolo hanno priorità nel caso di gioco in solitario. Il giocatore prende le parti USA. Il capitolo contiene quindi le regole per le attività della jihad.

9.1 COME VINCERE

L'eliminazione dell'ultima cellula non causa la vittoria USA. Il Governo Islamico su più di 6 Risorse porta alla vittoria della jihad ([adiacenza non necessaria](#)) (modifica 2.1). Se la partita termina con il Rimescolamento (3.3), gli USA perdono con una partita da 1 mazzo se meno di 6 Risorse sono Buone, con una partita a due mazzi se lo sono meno di 9, e con una partita a tre mazzi se lo sono meno di 12 (modifica 2.3, si applicano ancora le altre condizioni).

9.2 SEQUENZA DI GIOCO

Distribuite le carte della jihad (5.2.8) formando un mazzo a faccia in giù, giocate, rimuovete o aggiungete carte da sopra il mazzo. Ispezionatele (5.3.2) solo per implementare gli eventi *Comunità di Intelligence* o *FSB*. Dopo aver risolto *FSB*, mescolate la mano della jihad.

ESEMPIO: Le istruzioni di un evento che impongono di prendere una carta della jihad "a caso" fanno invece prendere la prima carta del mazzo.

OPZIONALE

Per minore variabilità nel livello di difficoltà, dividete il mazzo nel momento del piazzamento e dopo ogni Rimescolata componendo tre "mini" mazzi da porre sempre a faccia in giù:

- Eventi non associati

- Eventi associate alla Jihad
- Eventi non associati agli USA

Distribuite e mecolate l'intera mano della jihad, poi distribuite la mano USA. Per ogni pesca, o pesca causata da eventi, di una carta dal mazzo, pescate una carta da ogni mini mazzo che ancora ha carte, nell'ordine sopra esposto, ripartendo a Non Associato dopo gli eventi non associati agli USA. L'esaurimento di tutti e tre i mini mazzi comporta il rimescolamento (5.3.1).

9.3 LE OPERAZIONI

9.3.1 Scelta delle cellule. Per le operazioni o eventi derivanti dal gioco di carte della jihad, scegliete qualsiasi cellula Attiva entro un paese prima di una cellula Dormiente.

ECCEZIONE: scegliete *Sadr* per ultimo.

9.3.2 Piazzamento dei Complotti. Il successo nei Complotti o un evento pone un segnalino di Complotto a caso prendendolo dalla casella degli Eventi (modifica 8.5.2 – notate che il valore della carta non limita il valore del Complotto, *Fumetti Danesi* e *Zarqawi* piazzano ancora il numero di Complotto specificato se indicato).

9.3.3 Acquisizione di WMD. Ogni segnalino di Complotto WMD aggiunto alla Casella degli Eventi rimpiazza uno dei segnalini di Complotto disponibili, quello con il numero inferiore. (Mettete da parte i segnalini di Complotto rimpiazzati in modo che vi siano sempre esattamente 6 segnalini di Complotto in gioco). Quando si usa un segnalino di Complotto WMD, riponete il segnalino di Complotto messo da parte avente il numero più elevato nella Casella degli Eventi (modifica 4.7.8.1).

9.4 GIOCO DELLE CARTE DELLA JIHAD

(sequenza detta “TABELLE DI FLUSSO” nell'esempio di gioco)

Giocate ogni carta della jihad come segue.

9.4.1 Evento o Operazione?

Prima, seguite la Tabella di Flusso “Evento o OPS?” per determinare se accade l'evento della carta e quale operazione, se ne effettua, svolge la jihad.

- Se la carta è un evento giocabile (6.2.6) della Jihad o un evento Non Associato, giocate l'evento (anche se non dà effetto o è a vantaggio degli USA).

ECCEZIONE: Quando non vi sono cellule nella tabella dei Fondi, un evento che porterebbe a Reclutare o a porre cellule causa invece la **Radicalizzazione** (9.4.3).

- Se la carta pescata è un evento USA giocabile, Complotto: non accade nessun evento.
- Se la Jihad ha giocato un evento Non Associato o l'evento non è giocabile, tirate per la Jihad Maggiore (una che potrebbe portare al Governo Islamico, 8.4.2) se possibile.
- Se non è possibile il successo della Jihad Maggiore, tirate per quella Minore, se possibile in un paese Buono o Discreto.
- Se non è possibile la Jihad in un paese Buono o Discreto, Reclutate se sono Disponibili cellule (4.7.4.2) e l'evento *GTMO* non è in effetto.
- Se non sono Disponibili cellule o se è in effetto *GTMO*, Spostate.

Per qualsiasi valore operativo non utilizzabile, vedere Radicalizzazione (9.4.3).

Notate che il gioco della carta della jihad non causa mai eventi USA (6.3.2, ignorate “Primo Complotto”, 4.7.7.2) né usa le Riserve (6.3.3) e, per eventi Non Associati giocabili, causa l'evento invece delle operazioni.

9.4.2 Dove?

Secondo, usate la tabella di flusso “Dove?” o la tabella del Paese Casuale (9.5) per determinare dove avvengono le operazioni op evento della jihad. Entro ogni casella verde della tabella di flusso, applicate le “priorità” indicate nella casella bianca appropriata, a seconda delle necessità, per scegliere un paese, ed a meno che non sia indicato diversamente (come Spostamento, 9.4.2.6-6.1; Radicalizzazione, 9.4.3), svolgete le operazioni della jihad di una data carta entro un paese scelto prima di spostarsi ad un altro.

9.4.2.1 Per ciascuna attività derivante da eventi, usate le tabelle i Attività della Jihad come segue:

- Per il piazzamento del Complotto, usate “Complotto”. Se si ha una Radicalizzazione, usate il valore della carta per la Radicalizzazione (9.4.3) ed ignorate l'evento (per il piazzamento di cellule e complotto di *Zarqawi* seguite il piazzamento delle cellule, sotto).
- Per il Governo e per lo spostamento dell'Allineamento, usate la “Jihad Minore”. Per *Iran* e *Jaysh Al-Mahdi*, tirate sulla tabella “Misto Sciita” (9.5), testate se il paese risultante è Neutro, poi cercate il paese adatto più vicino che sia a Buon Governo e poi a Governo Discreto.
- Per il piazzamento delle cellule, scegliete a caso tra paesi potenziali (9.5). Per la *Guerra del Libano*, tirate sulla tabella “Misto Sciita”. Per *Video della Jihad* e il reclutamento *Madrasas* (inclusa la carta seguente), tirate sulla tabella “Globale” (9.5) e trovate il paese più vicino che soddisfa la condizione.

- Per lo Spostamento *Visti di Schengen*, iniziate nella casella indicata “A” per scegliere le destinazioni, tirando sulla tabella di Schengen se vi sono più possibilità. Per *Operativi Puliti*, la destinazione delle due cellule sono gli STATI UNITI. Per i due eventi, usate “DA” per l’origine.

Notate che pochi eventi hanno istruzioni aggiuntive da implementare per il gioco in solitario (9.6)

9.4.2.2 Tirate per o piazzate i Complotti il più possibile negli Stati Uniti, poi:

- Se il Prestigio è sotto a Basso, prima nelle FILIPPINE se è in effetto *Abu Sayyaf* e le FILIPPINE hanno almeno tante cellule quante sono le truppe, poi nei paesi con truppe.
- Poi, se la Penalità GWOT è zero (4.7.2.1), nei paesi con la stessa Postura degli USA.
- Poi nei paesi con segnalini di Aiuto.
- Poi, se i Fondi sono inferiori a 9, in qualsiasi paese non Musulmano, e poi nei paesi Musulmani o nell’IRAN.
- Usate poi le rimanenti operazioni per la Radicalizzazione (9.4.3).

Entro la sequenza sopra esposta, date priorità ai paesi Discreti sui Buoni e poi agli Scadenti se si effettuano operazioni di Complotto, ai Buoni rispetto ai Discreti e poi agli Scadenti se si piazzano complotti mediante un evento.

9.4.2.3 Se è possibile la Jihad Maggiore in più di un paese, scegliete il PAKISTAN, poi nel paese con le Risorse maggiori.

9.4.2.4 Tirate per la Jihad Minore o spostate il Governo a l’Allineamento prima nei paesi con Buon Governo, poi Discreto. Poi, se si sposta l’Allineamento, fatelo in un paese con Scadente. Entro questa sequenza, considerate per primo il PAKISTAN, poi i paesi con Aiuto, poi i Regimi Assediati, poi quelli con Risorse maggiori. Usate le rimanenti operazioni per la Radicalizzazione (9.4.3).

9.4.2.5 In ordine discendente di priorità, Reclutate in:

- Un paese con Cambio di regime dove le truppe superano in numero le cellule di 5 o più;
- In un paese con Governo Islamico con meno cellule del doppio del valore operativo della carta
- In un paese con Governo non Islamico e in un paese non con Cambio di Regime con il tiro di dado più alto necessario per avere successo nel Reclutamento (per Governo 8.1.1 o per Numero di Reclutamento).

Entro questa sequenza, scegliete un Regime Assediato, se vi è, poi il paese con la somma maggiore di truppe + cellule, poi (se la scelta è tra paesi Musulmani) il paese con le Risorse maggiori. Tirate per una operazione di Reclutamento alla volta. Se non vi è una località adatta, o se le cellule Disponibili nella Tabella dei Fondi terminano mentre rimane del valore operativo, effettuate la Radicalizzazione (9.4.3).

NOTA: Per il piazzamento di cellule mediante evento, Video della Jihad, e Madrassas, usate 9.5 per scegliere a caso invece che usare questa sequenza (9.4.2.0).

9.4.2.6 Per lo Spostamento, scegliete prima tutte le destinazioni, in ordine discendente, per una cellula ciascuno (massimo per categoria o tabella di flusso).

- Un paese con Governo non Islamico con Cambio di Regime, Regime Assediato o Aiuto, se vi è.
- Un paese Scadente deve sarebbe possibile la Jihad Maggiore se fossero aggiunte due cellule (o meno).
- Un paese Musulmano Buono o Discreto con almeno una cellula adiacente.
- Un paese Neutro non Musulmano se la Postura USA è Dura, o un paese non Musulmano Morbido se la Postura USA è Morbida.

Se rimangono operazioni, scegliete una destinazione a caso (9.5) per lo Spostamento con quel numero di cellule. Entro le categorie punteggiate sopra, scegliete prima il PAKISTAN, poi (se tutte le possibilità sono Musulmano), tra quelli con le maggiori Risorse. Se l’evento *Biometrico* è in gioco e non vi sono cellule adiacenti alla destinazione scelta, usate invece il valore operativo della carta per la Radicalizzazione (9.4.3).

9.4.2.6.1 Poi, scegliete separatamente l’origine per ciascuna destinazione, in ordine discendente:

- Un paese con Governo Islamico con più cellule del valore operativo della carta.
- Un paese con Cambio di regime con più cellule che truppe.
- Un paese adiacente.
- A caso tra i paesi con cellule, incluso il paese stesso di destinazione (causa, se scelto, il passaggio a Dormiente di qualsiasi cellula Attiva usata, 4.6.4).

Entro le categorie sopra punteggiate, scegliete prima i paesi con almeno una cellula Attiva non ancora impiegata per lo Spostamento. Se possibile, evitate di scegliere qualsiasi paese diverso di destinazione come origine con la medesima carta giocata. Se si sposta l’ultima cellula in un paese con Governo Islamico o Cambio di Regime, si sposta entro il paese (diviene o rimane Dormiente, 4.6.4) invece della destinazione scelta in 9.4.2.6.

9.4.2.6.2 Infine, svolgete tutti gli Spostamenti (un tentativo per cellula).

9.4.3 Radicalizzazione

Quando la tabella di flusso crea una situazione dove la jihad non può usare alcun valore operativo derivante da una carta, agite invece così.

- Se la tabella dei Fondi ha una cellula, il primo valore operativo rimanente pone una cellula in un paese a caso.
- Il valore operativo successivo fa Spostare una cellula (determinate la destinazione e l’origine usando la tabella di flusso, 9.4.2.6, partendo dalla seconda casella “A”); lo Spostamento ha automaticamente successo (ignorare *Biometrico*).
- Se i Fondi sono inferiori a 9, il valore operativo seguente pone automaticamente un Complotto (9.3.2) in un paese a caso con Governo non Islamico avente una cellula.
- Ogni valore operativo che rimane peggiora automaticamente di un livello il Governo di un paese a scelto a caso che sia Musulmano Buono o Discreto.

ESEMPIO: La carta della jihad è un evento USA giocabile e il valore della carta è 3, ma vi è una sola cellula sulla mappa. Svolgete una operazione di Complotto con la cellula (9.4.1), poi ponete una cellula prendendola dalla tabella (indipendentemente dai Fondi) e ponendola in un paese scelto a caso (9.5), poi Spostate automaticamente una cellula.

9.5 PAESE A CASO

Quando la tabella di flusso “Dove?” (9.4.2), il piazzamento dello scenario, un evento della jihad, o altre istruzioni danno sulla mappa più paesi di pari priorità, o specificano “a caso” o “casualmente”, effettuate una scelta a caso come segue:

- Se vi sono 6 opzioni o meno e non viene specificato né Schengen né Misto Sciita, abbinare ogni paese possibile ad un risultato di un dado e tirare un dado.
- Se vi sono più di 6 opzioni, tirate un dado marrone ed uno nero sulla tabella “Globale”. Se è specificato non Musulmano o Musulmano, tirate il dado marrone sino a che risulta una colonna appropriata (blu o verde rispettivamente) – ritirate con un risultato di IRAN se necessario.
- Se è specificato Schengen (come per tiri di dado extra per la Postura dopo un Complotto nell’area di Schengen, 8.5.6), tirate un dado sulla tabella “Schengen” (notate che la tabella omette EUROPA ORIENTALE, anche se conta come paese di Schengen).
- Se è specificato Misto Sciita, sommate assieme i tiri di tre dadi sulla tabella omonima.

9.5.1 Paese più vicino

Se un tiro di dado sulla tabella del Paese Casuale risulta in una località non disponibile, cercate il più vicino paese (contando per paesi adiacenti) e scegliete tra questi con un tiro di dado (per 9.5, primo capoverso).

ESEMPIO: la jihad deve usare 2 operazioni come Complotto. Non vi sono cellule negli Stati Uniti, e non è in effetto Abu Sayyaf. Il Prestigio è Alto, vi sono truppe USA e due cellule ciascuna in AFGHANISTAN e Stati del Golfo, ed entrambi i paesi sono Discreti. Poiché la tabella delle Attività della Jihad nella parte “Dove?” dà ad entrambi i paesi pari priorità come località per l’operazione di Complotto, il giocatore designa l’AFGHANISTAN con “1-3” e gli Stati del Golfo con “4-6” e tira un dado per determinare dove avverranno le due operazioni.

9.6 ISTRUZIONI DEL SINGOLO EVENTO

- *Ex-KGB*: Attaccate il Caucaso se questo varierebbe la Postura del Mondo (4.7.2), altrimenti l’ASIA CENTRALE.
- *Fuga di Notizie*: Scegliete a caso tra i segnalini di *Misure Rafforzate*, *Traduzioni* e *Intercettazioni* presenti nella Casella degli Eventi.
- *Picco del Prezzo del Petrolio*: Pescate a caso dal mazzo degli scarti tra le carte con evento associato alla jihad di valore più elevato. Se non ve ne sono, usate *Picco del Prezzo del Petrolio* per operazioni (solamente).

NOTA: Il tenere le carte da 3 associate alla jihad scartate assieme facilita l’implementazione di Picco del Prezzo del Petrolio.

9.7 IDEOLOGIA DELLA JIHAD

Le regole sopra esposte forniscono un livello di gioco base. Una volta che avrete familiarizzato con le regole scegliete una di queste regole di livello crescente di difficoltà per gli USA, che rappresentano la recettività della jihad per i musulmani.

- **Attrattiva**: Ogni successo sul Reclutamento pone due cellule disponibile (modifica 8.2.1).
- **Potente**: Effetto di cui sopra, più soltanto 3 cellule più delle truppe consentono la Jihad Maggiore (modifica 8.4.2).
- **Infettiva**: Effetto di cui sopra, più gli USA devono giocare tutte le proprie carte (modifica 5.2.4).
- **Virulenta**: Effetto di cui sopra, più i tiri di dado per la Jihad che falliscono non rimuovono le cellule (modifica 8.4.3).

GLOSSARIO ED INDICE

- Adiacente:** Paesi geograficamente, culturalmente o politicamente vicini da consentire il veloce movimento tra i due (4.1.1, 4.5)
- Fase di Azione:** Segmenti di gioco che si alternano nei quali una delle parti (tipicamente) gioca due carte (5.2.2).
- Attiva:** Una cellula che diviene operativa o che esce dal nascondiglio (4.6.4).
- Avversario:** Un paese musulmano anti - USA (4.2.3)
- Aiuto:** L'effetto graduale sui governi dell'assistenza esterna di materiali e uomini (4.8.3, 7.2.2).
- Allerta:** Una operazione USA che prepara le forze di sicurezza di un paese e che mira a mitigare o sventare gli effetti di un imminente complotto terroristico (7.5).
- Allineamento:** Una approssimativa caratterizzazione di quanto il governo di un paese è disposto a lavorare con gli USA nella lotta contro la jihad (4.2.3).
- Alleato:** Un paese musulmano che lavora attivamente con gli USA nella lotta contro gli estremisti islamici (4.2.3).
- Disponibile:** Una cellula per la quale i Fondi della jihad sono sufficienti per renderla Reclutabile o un segnalino di Complotto (anche WMD) che può essere posto in un paese con un tiro di dado per il Complotto che abbia successo (4.7.4.2, 4.7.8).
- Regime Assediato:** Un paese indebolito dalle operazioni della jihad (4.8.3, 8.4.3.2).
- Bloccato:** Impedisce il gioco e gli effetti di un evento con un altro evento o un Complotto mediante una Allerta (6.2.8, 7.5.2).
- Quadro:** Le strutture di collegamento di base della jihad (4.8.4).
- Cellula:** L'unità standard della Jihad: un piccolo gruppo di operativi che lavorano sotto copertura. Le cellule nel gioco rappresentano anche unità di guerriglia della jihad (4.6).
- Schieramento:** Una operazione USA che invia o riposiziona le truppe oltremare (7.3).
- Diplomazia:** Variazione graduale e globale nelle percezioni della politica USA riguardo l'accordo o disaccordo sulle tattiche contro gli estremisti (7.4).
- Disorganizzazione:** Una operazione USA che svela, disperde, imprigiona o uccide gli operativi di una cellula (7.4).
- Evento:** Uso di una carta strategica per l'accadimento speciale che rappresenta invece che per le varie operazioni standard (6.2).
- Spese:** La tendenza dei contributi della jihad a ridursi in assenza di complotti terroristici che abbiano successo (5.2.2).
- Fondi:** Una descrizione approssimativa del fluire delle finanze a favore degli estremisti (4.7.4.1).
- Governo:** Una descrizione approssimativa della rappresentatività ed efficienza di un governo che può essere Buono, Discreto, Scadente o Islamico (4.2.1).
- GWOT:** Guerra Globale al Terrore, un termine USA per indicare la lotta contro l'estremismo islamico (4.7.2).
- Relazioni GWOT:** Una descrizione approssimativa del consenso o della divisione tra gli USA ed i suoi partner non musulmani sulle tattiche da adottare nella lotta contro l'estremismo (4.7.2).
- Duro:** La preferenza di un paese non musulmano per il "potere duro" come la forza militare (4.3.2).
- Ideologia:** Il sistema di idee della jihad su come dovrebbe vivere l'umanità. Nel gioco, quanto queste idee sono condivise per i musulmani (9.7).
- Iran:** Nel gioco, un tipo di paese a parte: potere in mano dei Sciiti (invece che Misto) (4.4).
- Governo Islamico:** Il Governo nella visione degli estremisti islamici, un esempio storico è l'Afghanistan sotto i Talebani (4.2.1).
- Jihad:** Guerra per la causa di Allah, nel gioco rappresenta gli attacchi di guerriglia o l'infiltrazione nel governo di un paese per indebolirlo (Jihad Minore) o per tentare di rimpiazzarlo con un governo islamico (Jihad Maggiore) (8.4).
- Temporaneo:** Effetto di un evento che dura un turno (6.2.7).
- Duraturo:** Effetto di un evento che rimane. (6.2.7).
- Bassa intensità:** Schieramento di un numero modesto di truppe USA ed alleate oltremare, che danno risparmi che possono essere usati altrove nella lotta contro gli estremisti (nel gioco, più carte) (4.7.3).
- Musulmano:** Paesi con maggioranza musulmana, Sunnita o Misto Sciita (nel gioco, eccetto l'Iran) (4.1.2, 4.2).
- Neutrale:** Un paese musulmano che non aiuta né si oppone agli USA nella lotta contro la jihad (4.2.3).
- Non musulmano:** Paesi con solo minoranza musulmana (4.1.2, 4.3).
- Operazioni (OPS):** L'uso delle capacità rappresentate da una carta (valore) scelta da una serie di attività (6.3, 7.0, 8.0).
- Troppo Impegnato:** Lo schieramento USA ed alleato oltre il massimo numero sostenibile politicamente di truppe nelle zone di guerra, con indebolimento delle altre attività nella lotta contro gli estremisti (4.7.3).
- Giocabile:** Un evento le cui condizioni di accadimento si avverano e che non è Bloccato (6.2.6).
- Complotto:** Una operazione della jihad per lanciare un attacco terroristico maggiore per attrarre fondi, peggiorare il Prestigio USA, allontanare gli operatori degli aiuti, portare un governo alla sovra reazione, o per variarne la Postura (4.8.1, 8.5).
- Postura:** La preferenza di un paese non musulmano per il "potere duro" o per quello "morbido" (4.3.2).
- Prestigio:** Una caratterizzazione approssimativa della attuale politica USA agli occhi del Mondo e specialmente delle popolazioni musulmane e dei loro leader (4.7.1).
- Radicalizzazione:** In un gioco in solitario, attività speciale della jihad con operazioni inutilizzate, che rappresenta la frustrazione dei musulmani che porta alla jihad (9.4.3).
- Riposizionamento:** Una operazione USA che varia la Postura USA, rappresenta un dialogo nazionale concertato per variare l'approccio alla "guerra al terrore" (7.6).
- Reclutamento:** Una operazione della jihad per aggiungere cellule ad un paese (8.2).
- Numero di Reclutamento:** Un numero di tiro di dado stampato in alcuni paesi e che si usa invece del Governo per determinare il successo nel reclutamento (4.3.4, 8.2.4).

Cambio di Regime: Una speciale operazione USA di Schieramento che varia l'Allineamento di un paese e (solitamente) il Governo mediante la forza militare, rendendolo un "paese con Cambio di regime" sino a che il suo Governo non diviene Buono o Islamico (7.3.4).

Riserve: Una operazione per investire risorse per un'altra futura, vicina, operazione (6.3.3).

Risorse: Una approssimativa indicazione dei materiali, uomini, militari, cultura ed altri beni di un paese Musulmano (4.2.5).

Schengen: Un'area di paesi con confini aperti l'uno all'altro e pertanto tutti adiacenti nel gioco. Inoltre, un Complotto che ha successo in uno di essi può influenzare la Postura degli altri (alcuni paesi di Schengen nel gioco si sono uniti all'area dopo il 2001) (4.5).

Misto Sciita: Un paese musulmano (tipicamente) governato da Sanniti ma con una sostanziale popolazione della setta Sciita (il gioco tratta come un tipo distinto l'Iran governato dagli Sciiti) (4.1.2).

Dormiente: Una cellula che rimane nell'ombra per evitare la dispersione (4.6.4).

Morbido: La preferenza di un paese non musulmano per il "potere morbido" come la diplomazia (4.3.2).

Sunnita: Un paese musulmano con una grande maggioranza e (di solito) con governo Sunnita (la Siria – una maggioranza Sunnita governata da Alawis, una setta Sciita – è una eccezione; il gioco lo considera Sunnita) (4.1.2).

Test: La procedura che si usa per determinare il Governo o Postura di un paese Neutro in relazione alla GWOT (4.9.4).

Turno: Un segmento di gioco nel quale entrambe le parti usano le carte che hanno ricevuto (sebbene gli USA possano tenere l'ultima carta) (5.2).

Spostamento: Una operazione della jihad finalizzata allo spostamento di cellule in un altro paese o per nascondersi entro un paese (8.3).

Truppe: Forze armate USA o occidentali (4.6).

Non Associato: Un evento che non è esclusivamente USA né della jihad, giocabile da entrambe le parti (4.10.4).

Neutro: Nel gioco, un paese il cui Governo o Postura non è stata testata nella lotta contro l'estremismo (4.9.4).

Guerra: Schieramento USA ed alleato di truppe vicino al numero massimo sostenibile per combattere l'estremismo (4.7.3).

Guerra delle Ideologie: Una operazione USA che mira mediante la democrazia, affari pubblici, aiuti, consiglieri, per influenzare il Governo, l'Allineamento, la Postura o il Prestigio USA (7.2).

Ritirata: Una speciale operazione USA di Schieramento: accelerare il ritiro di truppe USA da un paese dopo il Cambio di Regime (7.3.5).

Complotto WMD: Un complotto che coinvolge un'arma di distruzione di massa (nel gioco, fissione nucleare o biologica) in grado di provocare migliaia di vittime in un singolo attacco terroristico (4.7.8.1, 8.5.5).

Postura del Mondo: Il grado al quale il mondo non musulmano favorisce l'uso da parte americana di potere duro o morbido contro l'estremismo (4.7.2).

GLI SCENARI

Andiamo!

(Post-11 settembre: 2001-?)

E' il 12 settembre 2001. Al-Qaeda ha lanciato una devastante "operazione di martirio" negli Stati Uniti con la quale spera di accendere la fiamma della rivoluzione islamica. Gli USA – presi di sorpresa – si sono svegliati e stanno per rispondere....

Segnalini

- Prestigio: 7
- GWOT: US Dura; Mondo Dura 1
- Truppe: Bassa Intensità
- Fondi: 9
- Risorse Buone: 0
- Risorse Governo Islamico: 1
- Paesi Discreti/Buoni: 3
- Paesi Scadenti/Islamici: 4

Paesi

- Libia: Avversario Scadente
- Siria: Avversario Discreto
- Iraq: Avversario Scadente
- Arabia Saudita: Alleato Scadente, 2 Truppe
- Stati del Golfo: Alleato Discreto, 2 Truppe
- Pakistan: Neutrale Discreto
- Afghanistan: Avversario con Governo Islamico, 4 Cellule
- Somalia: Regime Assediato

Puoi chiamarmi Al

(Storia alternativa)

2001: Dopo mesi di ricontaggio dei voti in Florida, i Democratici mantengono la Casa Bianca. La struttura diplomatica americana è focalizzata sul clima globale e sugli "intenti umanitari" americani. E' il 12 settembre, e le torri sono cadute

Piazzamento come per lo scenario del 2001, eccetto:

GOWT: Americano Morbido

Rimozione di carta: *Asse del Male*

Anaconda

(Post-Operazione Enduring Freedom: 2002-?)

E' l'inizio del 2002. Gli Stati Uniti hanno effettuato una veloce operazione militare per rimuovere il regime talebano in Afghanistan e disorganizzare al-Qaeda. Le perdite della jihad sono state pesanti, ma al-Qaeda è fuggito...

Segnalini

- Prestigio: 8
- GWOT: US Dura; Mondo ??
- Truppe: Guerra
- Fondi: 6
- Risorse Buone: 0
- Risorse Governo Islamico: 0
- Paesi Discreti/Buoni: 2
- Paesi Scadenti/Islamici: 6

Paesi

- Libia: Avversario Scadente
- Siria: Avversario Discreto
- Iraq: Avversario Scadente
- Arabia Saudita: Alleato Scadente, 2 Truppe

- Stati del Golfo: Alleato Discreto, 2 Truppe
- Pakistan: Alleato Scadente, 1 cellula, *FATA*
- Afghanistan: Alleato Scadente, 6 Truppe, 1 cellula, Cambio di Regime (marrone)
- Somalia: Regime Assediato
- Asia Centrale: Alleato Scadente
- Stati Uniti: *Atto Patriottico*
- Jihad: Ponete una cellula in ciascuno di tre paesi non USA, poi testate qualsiasi neutrale.

Rimozione carte: *Atto Patriottico, Tora Bora.*

Missione Compiuta?

(Post-Operazione “*Iraqi Freedom*”: 2003-?)

E' la metà del 2003. Gli Stati Uniti hanno scommesso su una guerra preventiva all'Iraq nella speranza di portare la democrazia nel cuore del mondo musulmano. Ma i troppi impegni americani, i dubbi europei e la resistenza dell'Iraq offrono una chance alla jihad....

Segnalini

- Prestigio: 3
- GWOT: US Dura; Mondo ??
- Truppe: Troppo Impegnate
- Fondi: 5
- Risorse Buone: 0
- Risorse Governo Islamico: 0
- Paesi Discreti/Buoni: 5
- Paesi Scadenti/Islamici: 4
- Casella degli Eventi: *Misure di Sicurezza Incrementate, Conteggi, Intercettazioni.*

Paesi

- Libia: Avversario Scadente
- Siria: Avversario Discreto, 1 cellula
- Iraq: Alleato Scadente, 6 Truppe, 3 cellula, Cambio di Regime (marrone)
- Iran: 1 cellula
- Arabia Saudita: Alleato Scadente, 1 cellula
- Stati del Golfo: Alleato Discreto, 2 Truppe
- Pakistan: Alleato Discreto, 1 cellula, *FATA*
- Afghanistan: Alleato Scadente, 5 Truppe, 1 cellula, Cambio di Regime (marrone)
- Somalia: Regime Assediato
- Central Asia: Neutrale Discreto
- Indonesia/Malesia: Neutrale Discreto, 1 cellula
- Filippine: Morbido, 2 Truppe, 1 cellula, *Abu Sayyaf*
- Regno Unito: Dura
- Stati Uniti: *Atto Patriottico, NEST*
- Jihad: Tirate per la Postura di ogni paese di Schengen, poi, se si gioca in due, ritirate per uno di essi.

Rimozione carte: *Atto Patriottico, Tora Bora, NEST, Abu Sayyaf, KSM, WMD Irachena.*

NOTA: Questo scenario può essere più sfidante per gli USA e con due giocatori è meglio prostrarlo per 2 – 3 mazzi.

NOTA: Tutte le cellule si piazzano Dormienti.

Domande frequenti

Aggiornamento al 12 dicembre 2010

D. La carta Evento indica: “Testare” un paese, ma il paese ha già un segnalino, lo devo Testare ancora?

R. NO. Una volta che un paese riceve un segnalino di Governo o Postura, ignorate le istruzioni seguenti di “Testare” quel paese. Vedere il paragrafo finale in 4.9.4.

D. Ho una carta Evento che indica che si può far passare un Avversario a Neutrale. Posso usarla in un paese con Governo Islamico?

R: SI, ma leggete la regola 7.1.3.

D. Quando viene causato un evento con il gioco di una carta avversaria, può il giocatore cui l'evento è associato rifiutarlo?

R. NO. Quando viene causato un evento con il gioco di una carta avversaria, l'evento DEVE accadere. La regola 6.3.2 non dà al giocatore l'opzione di non causare l'evento.

Q. Come tratto l'evento FATWA in solitario?

R. Facile! Seguite questo procedimento: (1) Giocate FATWA come evento per la jihad; (2) la jihad dà al giocatore la prima carta del mazzo secondo 9.2; (3) il giocatore mescole le sue carte [eccetto quella appena ricevuta], prende una carta a caso dalla sua mano e la pone sopra il mazzo della jihad; (4) la jihad effettua poi una operazione da 1 OP con la carta FATWA, secondo il relativo testo; (5) essendo una partita in solitario, “l'avversario” avrà 1 OP AGGIUNTIVO poiché FATWA è un evento non associato, quindi dopo la risoluzione di 1 OP derivante dall'evento, risolvete una seconda 1 OP secondo la tabella di flusso.

PARTE SECONDA

ESEMPIO DI GIOCO CON DUE GIOCATORI

Questa parte è stata studiata non solo per fornire un esempio di gioco, ma anche per insegnare il gioco in modo interattivo e illustrato introducendovi al gioco in modo diretto. Vi consigliamo di piazzare le pedine del gioco in modo da seguire l'esempio sulla mappa.

Iniziate togliendo con cura le pedine dai loro supporti e dividendole. Ponete le pedine di Governo Scadente / Islamico da una parte e quelle di Governo Buono / Discreto dall'altra. Queste sono le pedine di governo che serviranno per indicare il governo nei paesi musulmani. Ponete un segnalino di Governo Scadente nello spazio Avversario sia in Libia che in Iraq. Ponete un segnalino di Governo Scadente nello spazio Alleato dell'Arabia Saudita. Ponete un segnalino di Governo Discreto nello spazio Avversario della Siria, nello spazio Alleato degli Stati del Golfo e nello spazio Neutrale del Pakistan. Ponete un segnalino di Governo Islamico nello spazio Avversario dell'Afghanistan.

Ponete poi le pedine di Postura Dura / Morbida in un gruppo separato. Questi sono i segnalini di Postura che verranno usati per segnalare la Postura dei paesi non Musulmani.

Poi, raccogliete i 6 segnalini di Complotto Terroristico WMD. Ponetene tre nella casella dell'Arsenale Pakistano e tre nella casella Nucleare, HEU, e Pressione sul Kazakistan. Ponete i rimanenti 6 segnalini di Complotto Terroristico con i numeri 1, 2 e 3 a faccia in giù nella casella "Complotti Disponibili".

Ponete ora i segnalini di Aiuto/Regime Assediato in un gruppo da una parte. Ponete uno di questi segnalini dalla parte Regime Assediato in Somalia. Similmente, ponete i segnalini di Quadro e di Cambio di Regime in gruppi separati da una parte.

Ora poniamo sulla mappa alcune pedine essenziali:

- Ponete i segnalini di Riserva USA e Jihad nello spazio zero della tabella della Riserva appropriata della mappa.
- Ponete il segnalino blu "Risorse Buone" nello spazio zero e quello verde "Risorse Islamiche" nello spazio 1 della tabella della Vittoria.
- Ponete il segnalino "Paesi Discreti / Buoni" nello spazio 3 e quello di "Paesi Scadenti / Islamici" nello spazio 4 nella tabella della Vittoria.
- Ponete il segnalino "Truppe" nella casella "Bassa Intensità" nella Tabella delle Truppe sulla mappa.
- Ponete il segnalino di "Fondi della Jihad" nello spazio 9 della Tabella dei Fondi.
- Ponete il segnalino di "Carta" nella casella della Fase di Azione Jihad, Carta 1 ed il segnalino di Mazzo nella casella Mazzo 1.
- Ponete il segnalino di Prestigio USA nella casella 7 della Tabella del Prestigio USA sulla mappa.
- Ponete il segnalino di Postura USA dalla parte "Dura" nella tabella delle Relazioni GWOT USA.
- Ponete il segnalino di Postura del Mondo dalla parte "Dura" nella casella 1 nella tabella delle Relazioni GWOT USA.

Tutti i segnalini rimanenti sono di Eventi e servono per ricordare quali Eventi sono accaduti; metteteli da parte per un futuro utilizzo.

Poniamo ora i segnalini di legno sulla mappa. I cilindri neri sono cellule della jihad, i cubetti marrone sono Truppe USA. Ponete 5 cubetti di truppa nelle caselle "Guerra" e "Troppo Impegnate" della Tabella delle Truppe sulla mappa. Ponete un cubetto di truppa nella casella "Bassa Intensità" della stessa tabella. Ponete due cubetti di truppa in Arabia Saudita e gli altri due negli Stati del Golfo. Similmente, ponete 5 cilindri di cellule nelle caselle "Ampi" e "Moderati" della Tabella dei Fondi della jihad. Ponete una cellula nella casella "Scarsi" della stessa tabella. Ponete le rimanenti 4 cellule in Afghanistan, con la mezzaluna a faccia in giù. Notate che si usano solo 15 cubetti e 15 cilindri nel gioco e questi saranno sempre sulla mappa. I cubetti e cilindri eccedenti si usano per rimpiazzare perdite o danneggiamenti di tali segnalini.

Infine, distribuiamo le carte (che a differenza di altri giochi si pescano da un singolo mazzo).

La mano della jihad è composta dalle carte #22, 28, 35, 57, 72, 78, 85, 95 e 100.

La mano USA è composta dalle carte #4, 15, 39, 42, 63, 65, 92, 104 e 106.

Il gioco è ora pronto per iniziare lo scenario "Andiamo!".

Carta 1 della jihad

Ognuna delle carte contiene due informazioni principali: un evento che può essere associato agli USA, associato alla Jihad o non associato, ed un valore Operazionale (OPS) che va da 1 a 3. Quando viene giocata una carta, il giocatore deve dichiarare se sta usando la carta per l'evento o per il suo valore OPS. Se viene giocata una carta per il suo valore OPS e l'evento è associato all'avversario, l'evento accade. Questo signifi-

ca che entrambi i giocatori devono pianificare con cura come giocheranno le loro carte in modo da minimizzare il danno degli eventi associati dal nemico.

La prima cosa da fare per la jihad è reclutare nuove cellule. In Afghanistan, con Governo Islamico, la jihad non deve tirare per reclutare Cellule dalla Tabella dei Fondi: il tentativo di reclutamento ha automaticamente successo. Il giocatore della jihad gioca la carta 35 che è un evento USA e dichiara la sua intenzione di usare il suo valore OPS per Reclutare in Afghanistan. L'evento è associato agli USA; ma le sue condizioni preliminari non sono applicabili pertanto l'evento non accade. Tutte e tre le OPS sono usate per Reclutare in Afghanistan. Si spostano tre Cellule dalla Tabella dei Fondi in Afghanistan dove sono poste dalla parte Dormiente (visibile la parte senza scritte).

La carta viene poi scartata. Notate che se fosse accaduto l'evento, la carta sarebbe stata rimossa permanentemente dal gioco. Il segnalino di Carta viene spostato nella casella Carta 2 della jihad.

Carta 2 della Jihad

Quale secondo gioco di carta, la jihad decide di Spostare alcune Cellule fuori dall'Afghanistan. Quando si usa una carta come OPS, si devono usare tutte le OPS per svolgere la stessa operazione. In altre parole, non potete usare 1 OP per Spostare e 2 OPS per Reclutare con la stessa carta. Inoltre, dovete dichiarare subito cosa intendete fare con le OPS e dove intendete condurre l'Operazione prima di risolvere qualsiasi parte dell'Operazione.

La jihad decide di giocare la carta # 95 usando le 3 OPS. L'Operazione dichiarata è Spostamento. Tre Cellule si sposteranno dall'Afghanistan. Una andrà in Pakistan, una in Russia ed una nelle Filippine. Siccome il Pakistan è adiacente all'Afghanistan, la cellula arriva senza danni. Se fosse una Cellula Attiva, passerebbe a Dormiente; essendo già Dormiente rimane in tale stato.

Ora si deve risolvere lo spostamento in Russia e nelle Filippine. Due dei tre paesi di destinazione non sono testati: la Russia e le Filippine. Partiamo dalle Filippine e consideriamo la Tabella del Test Iniziale. Le Filippine non sono un paese musulmano, quindi testiamo la Postura delle Filippine. L'unico modificatore al tiro di dado (DRM) è un +1 che vale quando si testa la Postura USA, quindi questo test non avrà modificatori. Si tira un dado che dà un 2, la Postura delle Filippine è Morbida. Il GWOT del Mondo viene immediatamente variato. Essendovi ora 1 paese non musulmano Duro ed 1 Morbido, il segnalino GWOT del Mondo passa nella casella zero della relativa tabella.

Le Filippine non sono adiacenti all'Afghanistan, le Cellule che si Spostano dall'Afghanistan devono tirare il dado considerando il Governo del paese, e si deve ottenere un valore pari o inferiore al Governo per arrivare al sicuro. Le Filippine hanno Governo Discreto, quindi una Cellula che si sposta lì deve tirare un 1-2 per arrivare con successo. Il tiro di dado è 1 quindi arriva senza danni.

Infine, per la Russia si deve testare il paese: con un tiro di 5 ha Postura Dura. Il segnalino GWOT del Mondo passa nella casella uno della relativa tabella.

Come le Filippine, la Russia non è adiacente dall'Afghanistan quindi la Cellula che si Sposta lì tira per la sopravvivenza. Il Governo della Russia è anch'esso Discreto quindi deve ottenere un 1-2. Tira però un 6, la Cellula viene eliminata e torna nella Tabella dei Fondi. Ponetela nella casella più a destra che abbia meno di 5 cellule.

Il segnalino di Carta passa ora alla casella "Carta 1 USA".

Carta 1 USA

Gli USA giocano la carta #65 usando le sue OPS. Dal momento che né la Russia né l'Asia Centrale hanno correntemente una Cellula, la condizione preliminare per l'evento non viene rispettata e quindi non accade. Gli USA dichiarano una operazione di Guerra delle Ideologie negli Stati del Golfo. Notate che il valore della carta giocata deve essere pari o superiore al valore del Governo che, essendo Discreto (2) impone il gioco di almeno una carta da 2 OPS per poter condurre lì una operazione.

La Guerra delle Ideologie viene ora svolta: il paese è musulmano, si tira un dado e si deve ottenere 5 o più per il successo. I DRM sono: +1 per il Prestigio Alto USA, e -1 per tentare di far passare il Governo a Buono (correntemente è Alleato Discreto). Il tiro di dado è 4, insufficiente per avere successo per un solo punto. In questo caso si pone un segnalino di Aiuto negli Stati del Golfo, e quindi future operazioni di Guerra delle Ideologie avranno un DRM +1.

Il segnalino di Carta passa nella casella Carta 2 USA.

Carta 2 USA

Il primo tentativo di Guerra delle Ideologie negli Stati del Golfo è fallito, ma gli USA hanno ottenuto un segnalino di Aiuto, quindi decidono di tentare ancora. Gioca quindi la carta #15 usando il suo valore OPS e dichiara di svolgere una Guerra delle Ideologie negli Stati del Golfo. L'unica differenza rispetto al precedente tentativo è il DRM +1; tira il dado ed ottiene un 6, più che sufficiente per avere successo. Notate che gli USA possono migliorare il Governo solamente di un Alleato. Se un paese ha segnalino di Neutrale, un successo nella Guerra delle Ideologie lo porterà ad Alleato. La Guerra delle Ideologie non può avere successo in un paese

Avversario. Dal momento che il Successo ha portato il Governo a Buono, si rimuovono i segnalini di Aiuto, Regime Assediato e Cambio di Regime. Nel nostro caso, si rimuove il segnalino di Aiuto. Infine, il segnalino di "Risorse Buone" nella Tabella della Vittoria passa a 3 in quanto i Paesi del Golfo hanno 3 Risorse.

Risoluzione dei Complotti

Il segnalino di Carta viene spostato nella casella della "Risoluzione dei Complotti" nella Sequenza di Gioco. A questo punto si risolvono i Complotti non ancora risolti. Attualmente non ve ne sono sulla mappa, quindi si passa alla casella Carta 1 Jihad della stessa tabella.

Carta 1 Jihad

La jihad cerca di mettere pressione nell'Asia Sudorientale giocando la carta #57 per l'evento *Abu Sayyaf*. Viene quindi posta una Cellula nelle Filippine prendendola dalla Tabella dei Fondi (ne restano 8 in tale tabella). Le Filippine sono già testate, quindi non c'è necessità del test. Ma l'evento ha effetti duraturi quindi si deve porre il relativo segnalino nella casella accanto alle Filippine, sulla mappa. La carta, essendo stata giocata per l'evento, viene rimossa permanentemente dal gioco secondo le istruzioni indicate. Si passa ora alla Carta 2 jihad.

Carta 2 Jihad

La jihad intende ora ridurre il Prestigio USA con un Complotto nelle Filippine. Secondo l'evento *Abu Sayyaf*, gli USA perdono un Prestigio per ogni Complotto piazzato – non risolto! – nelle Filippine a meno che il numero di Truppe sia superiore al numero di Cellule nelle Filippine (notate inoltre che *Abu Sayyaf* consente agli USA di Schierare nelle Filippine anche se non è un paese Musulmano). La jihad ha anche un pericoloso evento associato agli USA: *Sharia*. Non desiderando causare questo evento, gioca la carta dichiarando di usarla per un Complotto. Essendo il suo primo tentativo di Complotto nel turno, l'evento non accade (8.5.3). Questo è uno dei metodi a disposizione della jihad per evitare un evento USA. La jihad dichiara quindi di usare le OPS per un Complotto nelle Filippine. Si possono usare solo 2 OPS massimo nelle Filippine per un Complotto, essendo presenti 2 Cellule. Contro un paese con Governo Discreto, avrà successo solo con 1-2. I dadi risultano in due 1 – due Complotti sono posti (a faccia in giù) nelle Filippine! Il giocatore della jihad guarda i segnalini di Complotto, ne sceglie due da 2 e li pone nelle Filippine. Note che essendo stata giocata una carta da 2 OPS possono essere scelti solo Complotti da 1 o 2. Poi, secondo l'evento *Abu Sayyaf*, gli USA perdono 2 punti di Prestigio, uno per segnalino di Complotto piazzato. Il segnalino di Prestigio passa da 7 a 5 nella Tabella del Prestigio USA. La carta *Sharia* viene poi posta nella casella "Primo Complotto" nella parte in basso a sinistra della mappa per ricordare che la jihad ha usato la sua capacità di primo Complotto per annullare l'evento USA. Il segnalino di Carta passa nella casella Carta 1 USA.

Carta 1 USA

Il giocatore USA opta di giocare la carta #4 Per annullare *Abu Sayyaf*; secondo l'evento, la jihad perde 1 Fondi e l'evento *Abu Sayyaf* viene Bloccato (6.2.8). Il segnalino di Fondi passa da 9 a 8. Per indicare questo evento, girate il segnalino di *Abu Sayyaf* dalla parte "Moro Talks". La carta relativa viene rimossa permanentemente dal gioco. Si passa ora alla Carta 2 USA.

Carta 2 USA

Gli USA devono ora prendere una difficile decisione: usare una carta per Allerta di uno Complotti nelle Filippine, ma ne annullerebbe solo uno dei due, quindi nella Fase di Risoluzione dei Complotti uno passerà e i Fondi torneranno a 9. Gli USA decidono di ignorare i Complotti nelle Filippine e tentare un Cambio di Regime in Afghanistan.

Notate che tale operazione è possibile perché (a) il Governo è Islamico, (b) la Postura USA è Dura, e (c) vi sono Truppe disponibili sufficienti. Si deve giocare una carta da 3 OPS, che in questo caso è la #39. Si Schierano 6 cubetti di truppa dalla Tabella delle Truppe all'Afghanistan. Il segnalino di Truppe passa poi nella casella più a destra con meno di 5 truppe, cioè la casella Guerra in questo caso. Notate che in uno Schieramento tutte le Truppe devono avere la stessa provenienza (un paese o la tabella delle truppe che in effetti rappresenta gli Stati Uniti). Notate inoltre che si avrebbero potuto schierare più truppe, ma in questo caso si passerebbe alla casella Troppo Impegnato. Ricordate che la posizione del segnalino nella Tabella delle Truppe regola quante carte si pescano a fine turno. Andare a Troppo Impegnato è rischioso, quindi gli USA decidono di prendere il numero minimo di Truppe necessario al Cambio di Regime, cioè 6.

Poi, tutte e 4 le Cellule in Afghanistan divengono Attive. Girate i cilindri a mostrare la mezzaluna, ponete un segnalino di Cambio di Regime nell'Afghanistan a mostrare la parte in verde.

Poi l'Allineamento dell'Afghanistan passa ad Alleato ed l'americano deve tirare immediatamente per il suo Governo. Usando la Tabella del Governo si tira un dado, il risultato è 5: il Governo è Discreto. Il segnalino di

Paesi Buoni / Discreti passa a 4 sulla Tabella della Vittoria, mentre il segnalino di Paesi Scadenti / Islamici passa a 3.

Anche se il cambio di regime sembra un fatto del tutto positivo, ha i suoi inconvenienti:

- Le operazioni di Reclutamento della jihad in un paese con Cambio di Regime hanno automaticamente successo.
- Gli USA non possono Schierarsi fuori da un paese con Cambio di Regime a meno che non abbia un surplus di 5 Truppe rispetto al numero di Cellule nel paese, quindi le Truppe sono impegnate il che ha effetto sul numero di carte della mano USA.
- Gli USA non possono effettuare una operazione di Guerra delle Ideologie in un paese con Cambio di Regime a meno che non abbia un surplus di 5 Truppe rispetto al numero di Cellule nel paese – e siccome un paese mantiene il segnalino di Cambio di Regime sino a che il suo Governo non passa a Buono, il completare un cambio di regime può essere una operazione che impiega molto tempo.
- Gli USA devono effettuare un controllo per il Prestigio dopo aver effettuato un Cambio di Regime con alta probabilità di ridurlo.

Passiamo poi la Prestigio: si tira un dado e si consulta la tabella relativa. Con un fortunato risultato di 6, il Prestigio incrementa. Tale incremento viene determinato tirando due dadi, quello che dà il risultato minore determina l'ammontare dello spostamento. Con 4 e 1 sale di 1. Il Prestigio passa a 6.

Risoluzione dei complotti

Si passa ora a risolvere i due Complotti nelle Filippine. La jihad li rivela uno alla volta: entrambi sono da 2. Il primo viene risolto. Come prima cosa, i Fondi aumentano del valore del complotto, cioè di 2, passando a 9 (l'eccedenza si ignora). Si tira poi per la Postura delle Filippine, con un tiro di dado di 2 è Morbida. Il segnalino di Complotto torna nella casella dei Complotti Disponibili.

Il secondo Complotto viene risolto allo stesso modo: i Fondi non cambiano essendo già al massimo, mentre per la Postura si ottiene un 6 – le Filippine passano a Duro. Ora vi sono tre paesi Duri e nessuno Morbido, quindi il segnalino GWOT del Mondo passa nello spazio 3 Duro nella relativa tabella. Il Complotto ha giocato contro la jihad.

Si passa ora alla Carta 1 jihad.

Carta 1 jihad

La jihad ha 4 Cellule Attive in Afghanistan, che ha Governo Discreto il che le rende alquanto vulnerabili. Decidendo che le Cellule lì verranno comunque eliminate, il giocatore decide per una Jihad Minore.

Gioca la carta #78 e dichiara di usare 2 OPS della carta per una Jihad Minore in Afghanistan, ed 1 OP per la Jihad in Pakistan. In Afghanistan tira due dadi e considera il Governo di quel paese, ottiene un 6 e un 2. Il 6 dà fallimento, la Cellula viene eliminata e posta nella Tabella dei Fondi (ve ne sono ora 9 in tale tabella). Il 2 è un successo: la Cellula diverrebbe Attiva, ma lo è già e quindi non accade nulla. Consultando la Tabella della Jihad si ha il degrado del Governo di un livello, ma non a Governo islamico, e quindi passa a Scadente. Si variano i segnalini di Paese Buono/Discreto e Scadente/Islamico sulla Tabella della Vittoria.

Ora la Cellula in Pakistan tira per la Jihad Minore ed ottiene 1 un: il Governo passa a Scadente e la Cellula Dormiente che ha effettuato la Jihad diviene Attiva. Ancora si variano i segnalini di Paese Buono/Discreto e Scadente/Islamico sulla Tabella della Vittoria a 2 e 5 rispettivamente.

Si passa ora alla Carta 2 jihad.

Carta 2 jihad

Ora la jihad gioca l'evento *Oppio*. Secondo tale evento, si pongono 3 Cellule Dormienti in Afghanistan prendendole dalla Tabella dei Fondi.

Si passa ora alla Carta 1 USA.

Carta 1 USA

Gli USA non possono fare Guerra delle Ideologie in Afghanistan sino a che non elimini alcune delle Cellule lì presenti. Quindi sembra che una operazione di Disorganizzazione sia quella ideale in questo momento.

Per poter giocare una carta in Afghanistan deve essere da 3 OPS (il Governo è Scadente, gli USA devono giocare una carta con valore superiore al Governo). Gli USA giocano la carta #92 usando 3 OPS, l'evento associato alla jihad è giocabile e quindi accade. Gli USA possono scegliere se accade prima o dopo la risoluzione della propria operazione, e decide di farlo accadere prima. L'effetto dell'evento è però insignificante poiché i Fondi della jihad sono già al massimo di 9.

Ora si consulta la Tabella della Disorganizzazione. Siccome l'operazione avviene in un paese dove vi sono 2+ Truppe, accadono due cose: primo, sono influenzate due Cellule; secondo, il Prestigio USA aumenta di +1. Per ogni Cellula influenzata, gli USA possono far sì che passi da Dormiente ad Attiva, o che passi da Attiva alla Tabella dei Fondi. Gli USA scelgono la seconda opzione, distruggendo due Cellule. Il Prestigio USA passa a 7 (Alto).

Si passa ora alla Carta 2 USA.

Carta 2 USA

Gli USA giocano *Iran* per l'evento. Essendo un paese Misto Sciita si può usare lì l'evento. La Cellula in Pakistan viene eliminata e posta nella Tabella dei Fondi (arrivano ora a 9). Siccome è stata eliminata con evento l'ultima Cellula, si pone un segnalino di Quadro nel paese – lo si farebbe anche nel caso di operazione di Disorganizzazione (4.8.4).

Non vi sono Complotti da risolvere, si passa quindi alla Carta 1 jihad.

Carta 1 jihad

La jihad cerca di mettere una Cellula in Somalia, gioca la carta #100 per una OP ed annuncia la sua intenzione di muovere l'unica cellula Attiva dall'Afghanistan alla Somalia. Tale paese deve prima essere testato. Si tira un dado e si consulta la tabella relativa al test, con un tiro di 3 ha Governo Scadente ed allineamento Neutrale. Si modifica il segnalino di Paesi Scadenti / Islamici a 6 nella Tabella della Vittoria.

Poi, dal momento che la Somalia non è adiacente all'Afghanistan, il paese da cui si sposta la Cellula, di deve tirare un dado e confrontare il risultato con il Governo del paese. Il tiro di dado è 2 e la Cellula arriva senza danno, viene posta come Dormiente. Notate che, se la jihad avesse voluto, avrebbe potuto usare il singolo OP per Spostamento restando sul posto e mutando la Cellula Attiva in Afghanistan in Dormiente.

Si passa alla carta 2 jihad.

Carta 2 jihad

La Somalia è un buon bersaglio per una Jihad Maggiore poiché ha un segnalino di Regime Assediato. Il giocatore della jihad gioca quindi la sua carta # 22 per Reclutare in Somalia usando le 2 OPS. La condizione preliminare per l'evento non è rispettata (non vi sono Cellule in Israele, Giordania o Libano) quindi l'evento non accade. Entrambi i tentativi di Reclutamento sono effettuati in Somalia: con tiri di dado di 2 e 3 recluta due Cellule.

Si passa alla carta 1 USA.

Carta 1 USA

Gli USA decidono di proseguire in Afghanistan, e giocano l'evento *Jaysh al-Mahdi*. Tale evento è giocabile lì in quanto l'Afghanistan è un paese Misto Sciita con Cellule e Truppe presenti. Sono rimosse due Cellule che vanno nella Tabella dei Fondi; notate che essere Attiva o Dormiente non ha rilevanza per questo evento.

Si passa alla carta 2 USA.

Carta 2 USA

Il giocatore USA gioca ora la carta #42 per le sue 3 OPS, dichiarando una Guerra delle Ideologie in Afghanistan. Questo è possibile poiché vi sono ora 6 cubetti di Truppa e una sola Cellula nel paese – un surplus di 5 Truppe rispetto alle Cellule.

L'unico DRM applicabile è il +1 per il Prestigio Alto USA. Il tiro di dado è 4, che dà un 5 finale che sposta il Governo dell'Afghanistan a Discreto. Il segnalino di Paesi Discreti/Buoni sale a 3 e quello dei paesi Scadenti/Islamici scende a 5.

Non vi sono Complotti da risolvere e si passa quindi alla carta 1 jihad.

Carta 1 jihad

Con l'ultima carta del turno, #84, la jihad sceglie una operazione di Reclutamento. Notate che non può tenere alcuna carta da un turno all'altro e che gli USA tenderanno ad avere il gioco dell'ultima carta ogni turno. La jihad intende reclutare due Cellule in Somalia ed una in Afghanistan. L'operazione in Afghanistan ha automaticamente successo poiché il paese ha ancora il segnalino di Cambio di Regime. Per la Somalia si deve tirare considerando il Governo del paese. Tira due dadi (due tentativi), ottiene due 3 e sono quindi poste due Cellule (Dormienti) in Somalia.

Si passa alla carta 1 USA.

Carta 1 USA

L'ultima carta USA è *Guerra di Gaza*. Come potete vedere in 6.3.2.3, scartare una carta non causa il suo evento. Gli USA decidono di scartare il pericoloso evento (è questo un modo per evitare che un evento della jihad accada).

Non essendoci più carte né Complotti da risolvere, il turno finisce con la relativa sequenza.

1. Il segnalino di Fondi della jihad arretra di una casella (in questo caso va alla 8) e la mano di carte rimarrà di 9 nel turno seguente.

2. Poi, gli USA perdono 1 Prestigio se vi è qualsiasi paese con Governo Islamico. Non ve ne sono attualmente, quindi non succede nulla. Ma notate che l'effetto potrebbe essere considerevole.
3. Gli USA ottengono poi 1 Prestigio se la Postura GWOT del Mondo è uguale a quella degli USA: è questo il caso e quindi il Prestigio passa a 8.
4. Ora si scartano eventuali carte presenti nelle caselle Eventi Temporanei e Primo Complotto (in questo caso solo *Sharia* come Primo Complotto).
5. Resettiamo poi le Risorse a zero. Non ne abbiamo usate nel turno e quindi questa fase non ha rilevanza. Le Riserve possono essere usate per incrementare le OPS di una carta.
6. Distribuiamo ora le nuove mani di carte. Il segnalino USA di Truppe è nella casella Guerra e questo gli dà 8 carte. Il segnalino di Fondi della Jihad è nella casella Ampli e quindi pesca 9 carte. Notate che il segnalino USA non indica la quantità di carte nella mano, solo quante se ne pescano.
7. Infine, il segnalino verde di Cambio di Regime in Afghanistan viene girato dalla parte marrone.

Questo completa un turno di gioco.

Notate che non vi è una tabella dei turni nel gioco, il gioco prosegue sino a che non vi sono carte sufficienti nel mazzo per completare le mani dei giocatori. Quando accade questo, il segnalino di Mazzo si sposta dalla casella 1 alla 2 verso la casella Fine ed il mazzo viene rimescolato.

ESEMPIO DI GIOCO IN SOLITARIO

Piazzamento

Scegliamo e piazziamo lo scenario "Andiamo!" con durata Campagna (3 mazzi). Teniamo a portata di mano le tabelle di entrambe le parti. Scegliamo il livello di difficoltà Potente (9.7) senza usare la regola opzionale della divisione del mazzo. Il giocatore tiene la parte USA e dà alle due parti 9 carte ciascuna, ponendo la mano della jihad in un mazzo a faccia in giù (9.2) che non si può guardare.

Prima Fase di Azione della jihad

Carta 1: il giocatore gira la prima carta del mazzo della jihad e rivela la carta #3 (USA). Seguendo la Tabella di Flusso in 9.4.1 "Evento o OPS?" l'evento è USA non giocabile né giocabile (è infatti un evento USA con una condizione preliminare – USA Morbidi – che non si avvera). Il punto seguente della tabella di flusso richiede se è possibile un successo con una Jihad Maggiore; non lo è; vi sono 4 cellule ammassate in Afghanistan, ma quel paese ha già Governo Islamico. Proseguendo al punto seguente, si controlla se è possibile una ihad Minore in qualsiasi paese Buono o Discreto; non lo è; non vi sono cellule in alcun paese a Buon o Discreto Governo. Il punto successivo richiede se sono disponibili Cellule; ve ne sono 11 sulla tabella ed i Fondi sono Ampli. GTMO non è in effetto, quindi l'Operazione sarà Reclutamento. Controllando quindi "Dove?", non vi è alcun paese con Cambio di Regime ma ve ne è uno con Governo Islamico con cellule inferiori del doppio del valore OPS della carta – l'Afghanistan (4 < 6). Essendo la Ideologia jihad Potente, ciascuna delle 3 OPS della carta pongono 2 cellule disponibili, quindi 6 Dormienti in Afghanistan, ad un totale di 10 cellule in quel paese.

Carta 2: Il giocatore gira la seconda carta della jihad, che è la #95. Essa è giocabile come evento non USA – non vi è condizione preliminare, e l'evento non è bloccato. Seguendo la tabella di flusso, l'evento non Recluta né piazza cellule, quindi viene giocato. Non è un evento Non Associato (è della jihad) quindi non accade altro. Essendo i Fondi già a 9, l'evento non ha effetto.

Prima Fase di Azione USA

Carta 1: Il giocatore gioca la carta #18 per l'evento. Ispeziona quindi le carte avversarie senza variarne l'ordine, e quindi viene a conoscenza degli eventi e dell'ordine in cui saranno giocati. Usa poi 1 OP dell'evento per Riserva e opta di non giocare una carta extra.

Carta 2: Sceglie la carta #57 più 1 Riserva per uno schieramento di 6 truppe in Afghanistan.

- Un tiro di dado di 2 per il Governo pone l'Afghanistan a Scadente.
- Un tiro di dado di 5 per il Prestigio seguito da tiri di 4 e 2 fa crescere il Prestigio USA da 7 a 9.

L'evento associato alla jihad accade, quindi si effettua il test delle Filippine – divengono Morbide – ponendo una cellula e il segnalino *Abu Sayyaf* lì e rimuovendo la carta dal gioco.

Seconda Fase di Azione della jihad

Carta 1: il giocatore gira la carta seguente della jihad, che è la #59; l'evento associato alla jihad è giocabile ed accade. Si scarta una carta a caso dalla mano USA, in questo caso la #34.

Carta 2: La carta seguente della jihad è la #109, l'evento è non USA e giocabile. Accade e si usano anche le sue OPS essendo Non Associato (9.4.1).

Prima si implementa l'evento, rimuovendo 2 cellule dall'Afghanistan e ponendole sulla tabella e tira per il Prestigio: con 3, 1 e 5 il Prestigio cala di uno ad 8. Il giocatore pesca poi una carta che pone a faccia in giù sopra la mano della jihad.

Prosegue poi con la tabella di flusso "Evento o OPS?" ed implementa le 2 OPS dell'evento non associato. Il successo di una Jihad Maggiore in Afghanistan è quasi possibile, né è possibile alcuna jihad in paesi Buoni o Discreti (poiché le Filippine non sono musulmane). Sono disponibili cellule, quindi le OPS saranno Reclutamento.

La prima casella del flusso di Reclutamento non si applica, in quanto non vi sono 5+ truppe che cellule in Afghanistan, l'unico paese con Cambio di regime. Né vi è un paese con Governo Islamico, la seconda casella. Per la terza casella solo le Filippine soddisfano il requisito, poiché ha una cellula quindi è possibile il reclutamento e non è a Governo Islamico o a Cambio di Regime. Si tirano due dadi, il successo si avrà con 3 o meno. I risultati sono 3 e 6 aggiungendo due cellule nelle Filippine.

La carta viene rimossa dal gioco.

Seconda Fase di Azione USA

Carte 1 & 2: Il giocatore ora può usare la carta #44 per scartare la carta della jihad appena pescata, ma decide di attendere e avvantaggiarsi della conoscenza delle carte avversarie per affrontare uno degli eventi importanti della jihad. Gioca la carta #43 e poi la #6 portando i Fondi a 7

Terza Fase di Azione della jihad

Carta 1: Il giocatore alza poi la carta della jihad, che è la #50, un evento giocabile non USA che pone una cellula. L'evento accade, essendoci cellule nella tabella, invece che provocare la Radicalizzazione. La scelta del paese per il piazzamento della cellula (tra Iraq e Iran) è casuale (9.4.2.1) ed il tiro di dado 50-50 porta al piazzamento in Iraq. La carta viene rimossa.

Carta 2: La carta seguente è #45, un evento USA giocabile, quindi le OPS saranno usate per Complotti ignorando l'evento. Poiché il gioco della jihad non provoca mai eventi USA (9.4.1) la carta può essere scartata normalmente invece che porla nella casella di Primo Complotto.

Passando al Complotto, non è possibile negli USA, il Prestigio non è Basso, e Abu Ayyaf non è in effetto e vi sono almeno tante cellule quante Truppe nelle Filippine, quindi le Filippine sono il bersaglio del primo complotto. Essendoci cellule sufficienti lì per usare tutte e 3 le OPS, non si consulta più la tabella di flusso. Le tre cellule nelle Filippine divengono Attive e tirano 3, 3 e 4. Falliscono tutte.

Terza Fase di Azione USA

Carta 1: Il giocatore gioca la #44. Usa l'evento per Disorganizzare due Cellule Attive in Afghanistan, incrementando il Prestigio a 9 e scarta la prima carta della jihad "Asse del Male". Si pone nella casella degli eventi il segnalino Interrogatori della carta 44 giocata.

Carta 2: Il giocatore segue con la carta #12 giocando l'evento. L'Egitto viene testato e diviene Neutrale Scadente. I Fondi passano da 7 a 3 e quindi da Ampli a Modesti.

Quarta Fase di Azione della jihad

Carta 1: La carta seguente è GTMO #114, un evento giocabile non USA. L'evento accade, si tira per il Prestigio. Con risultati di 1, 4 e 6 il Prestigio cala a 5 Medio.

L'evento non è associato, quindi seguendo la tabella di flusso si devono usare le OPS per Spostamento.

Per implementarlo, si consulta la tabella di Flusso "Spostamento A" per determinare la destinazione di ciascuna delle tre cellule prima di iniziare con i tentativi (9.4.2.6).

Per la prima cellula, la prima casella indica un paese con Governo non Islamico che abbia Cambio di Regime, Regime Assediato, o Aiuto. Sia l'Afghanistan che la Somalia soddisfano i requisiti, quindi si determina la Priorità (9.4.2, 9.4.2.6). La prima è in Pakistan, non compreso tra quelli con i requisiti. Poi quello con maggiori Risorse, che però sono pari. Si deve quindi tirare un dado con pari possibilità, e risulta nella Somalia quale destinazione della prima cellula.

Per la seconda cellula, si deve scegliere un paese Scadente dove sarebbe possibile la Jihad Maggiore se fossero aggiunte due cellule. Con Ideologia Potente (9.7) sarebbero necessarie solo 3 cellule più delle truppe, quindi l'Iraq ha i requisiti, mentre l'Afghanistan no. La seconda cellula tenterà quindi di spostarsi in Iraq.

Per la terza cellula si deve scegliere un paese Musulmano Buono o Discreto con una cellula adiacente. I candidati sono la Siria, gli Stati del Golfo ed il Pakistan – tutti Musulmani e Discreti. La priorità è il Pakistan.

Si risolvono ora le provenienze delle cellule (9.4.2.6.1). Non vi sono paesi con Governo Islamico, né con Cambio di Regime dove le cellule sono superiori in numero alle truppe, quindi vale un paese adiacente e casuale, inclusa la destinazione.

La Somalia non ha cellule adiacenti, quindi l'origine viene determinata a caso. Vi sono tre possibilità (Iraq, Afghanistan, Filippine). La priorità è un paese con cellule attive – esclude l'Iraq – e quindi si tira per determinare l'origine, risulta l'Afghanistan.

Anche la seconda destinazione, Iraq, non ha cellule adiacenti. Un tiro di dado tra Afghanistan e Filippine dà ancora l'Afghanistan come origine.

La terza destinazione, Pakistan, ha cellule adiacenti in Afghanistan, che è quindi l'origine.

Si deve ora risolvere lo spostamento delle tre cellule: la Somalia viene testata e diviene Neutrale Scadente. Un tiro di dado di 2 fa spostare la cellula con successo in Somalia, come Dormiente. Un tiro di 4 per l'Iraq fa invece rimuovere la cellula, mentre il terzo spostamento ha automaticamente successo.

Avendo terminato l'implementazione dell'evento e delle operazioni relative alla carta GTMO, questa viene posta nella casella Eventi Temporanei.

Carta 2: La seconda carta è la #108; l'evento non USA è giocabile (con il recente spostamento in Pakistan) e non piazza né Recluta cellule, quindi accade. La cellula in Pakistan viene rimpiazzata da un Quadro, ed il Pakistan è un Alleato Scadente.

La jihad riceve poi 2 OPS dalla carta evento Non Associato. Non vi sono ancora possibilità di Jihad. Sono disponibili 2 cellule nella casella Fondi Moderati ma è in effetto GTMO, quindi si tenterà ancora lo Spostamento.

Per le prime due cellule, hanno pari requisiti sia l'Afghanistan con Cambio di Regime (1 Risorsa) che la Somalia con Regime Assediato (1 Risorsa). La selezione casuale da l'Afghanistan.

Per la seconda cellula sia l'Iraq che la Somalia hanno i requisiti, ma la priorità va all'Iraq che ha maggiori risorse.

Per l'origine delle cellule, la scelta per entrambe le cellule avverrà a caso. La priorità di Cellule Attive rende possibili come paesi di partenza sia l'Afghanistan (che per la seconda priorità è la stessa e non "un'altra" destinazione) che le Filippine. Un tiro di dado determina l'Afghanistan. La priorità "Non Altra Destinazione" determina che le Filippine sono l'origine dello spostamento in Iraq.

Una cellula Attiva in Afghanistan diviene Dormiente. Una cellula nelle Filippine tenta di spostarsi in Iraq; tira un 6 e viene però rimossa.

La carta #108 viene poi scartata.

Quarta Fase di Azione (finale) USA

Carta 1: Il giocatore decide di giocare la carta #5 come evento, ponendo il segnalino di evento *NEST* nello spazio USA e rimuovendo la carta.

Carta 2: L'ultima carta è la #52, che il giocatore decide di giocare per Disorganizzare nelle Filippine al fine di minimizzare le possibilità che avvengano complotti che danneggiano il Prestigio. L'operazione rimuove una cellula Attiva, lasciandone una solamente.

L'evento associato alla jihad, *Ex-KGB*, ora accade. E' questo uno degli eventi particolari (9.6); secondo le sue istruzioni, influenza il Caucaso se questo sposterebbe il segnalino di Postura del Mondo, altrimenti l'Asia Centrale. Non essendoci in Russia il segnalino *CTR*, e il definire il Caucaso Morbido sposterebbe il segnalino del Mondo, questo evento pone il Caucaso a Morbido e viene scartato.

Quinta Fase di Azione (finale) della jihad

Carta 1: Si rivela l'ultima carta, #80 *FATA*. E' un evento giocabile non USA; piazza una cellula, quindi la tabella di flusso richiede poi se la Tabella dei Fondi ha una cellula, cosa che ha. Viene giocato l'evento, si pone una cellula in Pakistan e si rimuove il quadro lì presente, infine si pone il segnalino di evento *FATA* nello spazio del paese.

Fine del turno

Non rimangono altre carte, non vi sono complotti da risolvere, quindi il gioco arriva a fine turno. I Fondi scendono da 4 a 3, *GTMO* finisce e viene scartata.

Con le truppe in Guerra ed i Fondi Scarsi, gli USA ricevono 8 carte e la jihad 7. Il giocatore distribuisce le carte della jihad formando un mazzo per la pesca.

LE TABELLE

JIHAD

Ogni carta della Jihad giocata per Operazioni po' essere usata in uno dei seguenti modi:

- Aggiungere 1 o 2 OPS alle Riserve (6.3.3), oppure:
- Effettuare un tipo di Operazione con 1-3 OPS (si possono usare le Riserve); tirate un dado per valore OP; il tiro di dado deve essere pari o inferiore del valore del Governo del paese per avere Successo, successo automatico se in Governo Islamico (tutti i tiri di dado sono simultanei).

RECLUTAMENTO (8.2)

Scopo: piazzare Cellule

Bersaglio: qualsiasi paese con Cellule o Quadri

Speciale: se si Recluta #, si deve ottenere quel numero # o meno per il successo (ignorare il Governo). Se si ha Cambio di Regime, ha automaticamente successo.

Ogni successo: piazzare 1 cellula Dormiente disponibile, rimuovere i quadri.

SPOSTAMENTO (8.3)

Scopo: spostare le Cellule, passarle da Attive a Dormienti

Bersaglio: qualsiasi paese di destinazione

Speciale: ad un paese adiacente o entro lo stesso paese, Successo automatico

Ogni successo: spostare 1 cellula nel paese indicato come Dormiente

Ogni fallimento: rimuovete la cellula e ponetela nella tabella dei Fondi

COMLOTTO (8.5)

Scopo: aumentare i Fondi, diminuire il Prestigio, peggiorare il Governo, rimuovere Aiuti, cambiare Postura, o vincere con WMD negli USA.

Bersaglio: qualsiasi paese non con Governo Islamico con Cellule

Speciale: per ogni tiro di dado nel paese bersaglio, 1 Cellula lì deve essere o divenire Attiva. La prima operazione di Complotto del turno ignora l'evento USA.

Ogni successo: ponete 1 Complotto disponibile a faccia in giù – WMD o Complotto # di valore delle OPS della carta o meno.

JIHAD (8.4)

Scopo: peggiorare il Governo, rimuovere gli Aiuti

Bersaglio: paesi Musulmani (non Iran) che contengono cellule e non con Governo Islamico

Speciale: per ogni tiro di dado nel paese bersaglio, 1 Cellula lì deve essere o divenire Attiva. Questa è una Jihad Minore a meno che le condizioni del paese consentano una Jihad Maggiore.

Ogni successo: peggiora il Governo di 1 livello verso Scadente e rimuove 1 segnalino di Aiuti (non si peggiora a Governo Islamico né sposta l'Allineamento).

Ogni fallimento: rimuovere una cellula ponendola nella Tabella dei Fondi (non piazzate un quadro).

JIHAD MAGGIORE (8.4.2)

Scopo: creare il Governo Islamico

Bersaglio: paesi Musulmani non con Governo Islamico con cellule superiori di almeno 5 rispetto alle truppe

Speciale: tutte le cellule nel paese bersaglio divengono Attive. Procedete come per la Jihad Minore, eccetto -2 Successi (o 1 Successo se Regime Assediato). Il Governo da Scadente a Islamico; Allineamento ad Avversario; rimuovere tutti i segnalini di Cambio di Regime, Regime Assediato, e Aiuti; aggiungere Risorse ai Fondi; se truppe, Prestigio a 1.

Fallimento Maggiore: se 3 tiri a Scadente non riescono a portarlo a Governo Islamico, spostate il paese di una casella verso Alleato e ponete un Regime Assediato.

COME VINCERE (2.0)

Vittoria istantanea della jihad con una delle condizioni seguenti:

- Almeno **6** Risorse sono sotto Governo Islamico, inclusi almeno 2 paesi adiacenti.
- Il Prestigio è 1 ed almeno **15** paesi sono a Governo Islamico o Scadente.
- Complotto WMD non bloccato negli Stati Uniti.

Con il Rimescolamento di fine gioco (3.3, 5.3.1), la jihad vince se almeno la metà delle Risorse sono sotto Governo Islamico (o Cambio di Regime verde) rispetto al Buon Governo.

TABELLA DELLA GUERRA DELLE IDEOLOGIE	
Tiro di dado	Effetto sui paesi musulmani
1	-
2	-
3	-
4	Aiuti
5	Successo
6+	Successo
Procedura: tirate un dado ed applicate i modificatori sotto indicati	
Spiegazione dei risultati	
- = nessun effetto	
<i>Aiuto</i> = ponete un segnalino di Aiuti se non ve ne è alcuno	
<i>Successo</i> = passate da Neutrale ad Alleato o migliorate il Governo di un Alleato di un livello; se a Buono, rimuovete tutti i segnalini di Regime Assediato, Cambio di Regime e Aiuti.	
Modificatori al tiro di dado	
-1	Tentativo di passare a Buono
-?	Penalità delle Relazioni GWOT (0, -1, -2 o -3)
+/-?	Prestigio USA (-1, 0, +1 o +2)
+1	Ogni segnalino di Aiuti
+1	Alleato Buono adiacente (massimo +1)

COMPLOTTI NON BLOCCATI (8.5.6)

Scopo: Risolvere tutti i Complotti rimanenti in qualsiasi paese

Quando: Al termine di ciascuna Fase di Azione USA

Procedura: la jihad rivela e risolve ciascun Complotto come segue

Se negli Stati Uniti

- Se WMD – vittoria immediata della jihad
- Se non WMD: Fondi a 9, tirate per la Postura USA; tirate per il Prestigio

Se in un paese musulmano o in Iran

- +1 ai Fondi, o +2 ai Fondi se il paese è Buono
- Se il paese ha truppe: -1 al Prestigio o Prestigio ad 1 se WMD
- Se musulmano (non Iran), tirate un numero di dadi pari al numero del Complotto (3 dadi se WMD). Ciascun tiro di dado pari o inferiore del Governo del paese peggiora il Governo di 1 livello verso Scadente (non a Governo Islamico) e rimuove 1 Aiuto.

Se in un paese non musulmano che non siano gli USA

- Aggiungete il numero del Complotto ai Fondi, il doppio del valore se il paese è Buono, o ponete i Fondi a 9 se WMD.
- Tirate per la Postura. Se WMD (e con due giocatori) la jihad può ritirare una volta. Se Schengen, la jihad sceglie 2 altri paesi di Schengen e tira per la loro Postura.
- Vi è una penalità d -1 al Prestigio se il Complotto viene risolto in un paese non musulmano con Truppe.

Rimuovete il segnalino di Complotto dal gioco se WMD o ponetelo nella casella dei Complotti Disponibili se non lo è.

TABELLE DEI PAESI**TEST INIZIALE (4.9.4)**

Scopo: Determinare il Governo o la Postura di un paese non testato.

Quando: Qualsiasi Operazione, piazzamento di cellula, o test contro un paese che abbia Governo o Postura non indicati.

Procedura: se musulmano tirate per il Governo. Se non musulmano tirate per la Postura.

GOVERNO (4.2.1, 4.9.3)

Scopo: Determinare la qualità del Governo di un paese musulmano.

Quando: Test iniziale, dopo un'operazione di Cambio di regime, o con Evento.

Procedura: Tirate un dado:

1-4 = Scadente

5-6 = Discreto

Ponete il segnalino a Neutro se Test, ad Alleato se Cambio di Regime.

POSTURA (4.3.2, 4.9.3)

Scopo: Determinare o variare la Postura di un paese non musulmano.

Quando: Test, Guerra delle Ideologie, Complotto non Bloccato, o Evento

Procedura: Tirate un dado:

1-4 = Morbida

5-6 = Dura

Variate le Relazioni GWOT USA (4.7.2).

PRESTIGIO (4.7.1, 4.9.3)

Scopo: Incrementare o diminuire casualmente il Prestigio USA.

Quando: dopo Cambio di Regime, Ritirata, Complotto non Bloccato negli Stati Uniti, o Evento

Procedura: Tirate un dado:

1-4 = Cala

5-6 = Cresce

Tirate poi 2 dadi – variate il Prestigio del valore minore tra i due dadi.

LE CARTE

N°	Associazione	OPS	TITOLO (in inglese)	EVENTO	ISTRUZIONI
1	USA	1	CONTRACCOLPO <i>Backlash</i>	Giocatela se scegliete un Complotto in un paese musulmano. Se non bloccato, il complotto sottrae invece che aggiungere Fondi (se WMD, Fondi a 1)	
2	USA	1	BIOMETRICI <i>Biometrics</i>	In questo turno, lo spostamento a paesi Buoni adiacenti deve tirare per avere successo e non è possibile lo spostamento non adiacente	TEMPORANEO
3	USA	1	CTR Riduzione Cooperativa della Minaccia <i>CTR Cooperative Threat Reduction</i>	Giocare se gli USA sono a Morbido. Porre il CTR in Russia e, se Alleata o Neutrale, nell'Asia Centrale. Blocca <i>Nucleare</i> , <i>HEU</i> e <i>Tensione nel Kazakh</i>	INDICARE
4	USA	1	Negoziati con i ribelli <i>Moro Talks</i>	Testate le Filippine. -1 ai Fondi, blocca <i>Abu Savyaf</i>	INDICARE e RIMUOVERE
5	USA	1	NEST – Gruppo di Supporto Emergenza Nucleare <i>NEST – Nuclear Emergency Support Team</i>	I Complotti WMD negli USA sono sempre a faccia in su. Solitario: se la jihad ha WMD, tutti i complotti negli USA sono posti a faccia in su.	Evento non permesso nello scenario 2003. INDICARE e RIMUOVERE
6	USA	1	SANZIONI <i>Sanctions</i>	Giocare se è in effetto <i>Atto Patriottico</i> . -2 ai Fondi.	Deve essere in effetto <i>Atto Patriottico</i>
7	USA	1	SANZIONI <i>Sanctions</i>	Giocare se è in effetto <i>Atto Patriottico</i> . -2 ai Fondi.	Deve essere in effetto <i>Atto Patriottico</i>
8	USA	1	FORZE SPECIALI <i>Special Forces</i>	Giocatela se vi è una cellula in o adiacente ad un paese con truppe. Rimuovere la cellula.	
9	USA	1	FORZE SPECIALI <i>Special Forces</i>	Giocatela se vi è una cellula in o adiacente ad un paese con truppe. Rimuovere la cellula.	
10	USA	1	FORZE SPECIALI <i>Special Forces</i>	Giocatela se vi è una cellula in o adiacente ad un paese con truppe. Rimuovere la cellula.	
11	USA	2	ABBAS (<i>Partner per la pace in Palestina</i>)	Consente <i>Quartetto</i> . Se le Truppe non sono Troppo Impegnate e non vi è un Governo Islamico adiacente ad Israele, +1 al Prestigio e -2 ai Fondi. Rimuovere se viene risolto un complotto in Israele.	INDICARE e RIMUOVERE
12	USA	2	AL-AZHAR (Bastione della moderazione islamica)	Testate l'Egitto. -2 ai Fondi, o -4 ai Fondi se nessun paese ha Governo Islamico.	
13	USA	2	RISVEGLIO DI ANBAR (movimento tribale contro la jihad) <i>Anbar Awakening</i>	Giocatela se vi sono truppe in Iraq o Siria. Ponete li 1 Aiuto. +1 al Prestigio. Blocca Al-Anbar.	INDICARE
14	USA	2	AZIONE SOTTO COPERTURA <i>Covert Action</i>	Giocatela se potete scegliere un paese Avversario. Con un tiro di dado di 4 – 6, passatelo a Neutrale.	
15	USA	2	L'ETIOPIA COLPISCE <i>Ethiopia Strikes</i>	Giocatela se la Somalia ha Governo Islamico. Ponetela a Neutrale Scadente.	RIMUOVERE
16	USA	2	EURO-ISLAM	Scegliete la Postura del Benelux. Se nessun paese è sotto Fondi Islamici, -1 ai Fondi	RIMUOVERE
17	USA	2	FSB <i>Servizio di Sicurezza Russo</i>	Se la jihad ha Nucleare, HEU o Tensione in Kazakistan, scartatele. Altrimenti, rimuovete una cellula dalla Russia o Asia Centrale.	
18	USA	2	COMUNITA' DI INTELLIGENCE (Le agenzie USA si focalizzano su controterrorismo) <i>Intel Community</i>	Ispezionate la mano della jihad. Effettuate una operazione di valore 1. Potete interrompere questa fase di Azione ora per giocare una carta in più.	
19	USA	2	REPUBBLICA KEMALISTA <i>Kemalist Republic</i>	Ponete la Turchia a Alleato Discreto.	
20	USA	2	RE ABDULLAH <i>King Abdullah</i>	Ponete la Giordania a Alleato Discreto. +1 al Prestigio. -1 ai Fondi	RIMUOVERE
21	USA	2	ANDIAMO! <i>"Let's Roll!"</i>	Giocatela se vi è un complotto in un paese Alleato o Buono. Rivelate e rimuovetelo. Pescate una carta. Scegliete la Postura di un paese non USA.	
22	USA	2	MOSSAD E SHIN BET <i>Mossad and Shin Bet</i>	Giocatela se vi è una cellula in Israele, Giordania, o Libano. Rimuovetele tutte.	

23	USA	2	PREDATOR	Rimuovere una cellula da un paese Musulmano (non Iran)	
24	USA	2	PREDATOR	Rimuovere una cellula da un paese Musulmano (non Iran)	
25	USA	2	PREDATOR	Rimuovere una cellula da un paese Musulmano (non Iran)	
26	USA	2	QUARTETTO (Piano USA-Russia-Europa-ONU per la pace in Israele) <i>Quartet</i>	Giocate se è in effetto <i>Abbas</i> , le Truppe non sono Troppo Impegnate, e non vi è un Governo Islamico adiacente ad Israele. +2 al Prestigio, -3 ai Fondi.	Deve essere in effetto l'evento <i>Abbas</i> .
27	USA	2	SADDAM CATTURATO <i>Saddam Captured</i>	Giocate se vi sono truppe in Iraq. Ponete lì 1 Aiuto. +1 al Prestigio. Blocca <i>Saddam</i> (e modifica l'evento FRE)	INDICARE e RIMUOVERE
28	USA	2	SHARIA (Resistenza delle popolazioni alle restrizioni islamiche)	Rimuovere un segnalino di Regime Assediato	
29	USA	2	TONY BLAIR	Ponete la Postura del Regno Unito uguale a quella degli USA. Tirate per la Guerra delle Ideologie in sino a 3 paesi di Schengen.	RIMUOVERE
30	USA	2	EDIFICIO DELLE NAZIONI UNITE <i>UN Nation Building</i>	Giocate se vi è un paese con Cambio di Regime. Ponete lì 1 Aiuto e tirate per la Guerra delle Ideologie come se la penalità GWOT fosse zero. Bloccato da <i>Uccisione di Vieira de Mello</i>	
31	USA	2	INTERCETTAZIONI <i>Wlretapping</i>	Giocate se vi sono quadri, cellule o complotti in USA; Regno Unito o Canada. Rimuoveteli tutti (non ponete quadri). Pescate una carta. Non può essere bloccata da <i>Fuga di Notizie</i> .	INDICARE
32	USA	3	CANALE SECONDARIO (Diplomazia segreta) <i>Back Channel</i>	Giocate se gli USA sono Morbidi e se avete un'altra carta dell'esatto valore delle risorse di un Avversario. Potete scartare la carta per spostare l'Avversario a Neutrale e porre lì 1 Aiuto.	
33	USA	3	BENAZIR BHUTTO	Giocate se non vi è alcun Governo Islamico entro 1 paese dal Pakistan. Nessuna jihad lì. Se Scadente, passatelo a Discreto. Blocca <i>Musharraf</i> . Bloccata da <i>Uccisione di Bhutto</i> .	INDICARE e RIMUOVERE
34	USA	3	MISURE DI SICUREZZA POTENZIATE <i>Enhanced Measures</i>	Giocate se gli USA sono Duri e possibile disorganizzazione. Disorganizzate una volta. Prendete una carta a caso dalla mano della jihad. Può essere bloccata da <i>Fuga di Notizie</i> .	INDICARE
35	USA	3	HIJAB (Espressione pacifica dei diritti musulmani)	Giocate se non vi è alcun paese con Governo Islamico. Testate la Turchia. Migliorate il suo Governo di un livello. Scegliete la Postura della Francia. -2 ai Fondi.	INDICARE
36	USA	3	NEGOZIATI INDO-PAKISTANI <i>Indo-Pakistani Talks</i>	Giocate se il Pakistan è Buono o Discreto. Passatelo ad Alleato. Scegliete la Postura dell'India. Blocca <i>Kashmir</i> e <i>Lashkar-e-Tayyiba</i> . Rimuovete il segnalino se viene risolto un complotto in India.	INDICARE e RIMUOVERE
37	USA	3	WMD IRACHENA (casus belli)	Giocate se gli USA sono Duri e l'Iraq Avversario. Usate questa carta o una seguente per il Cambio di Regime in Iraq a qualsiasi Governo (Rimuovere il segnalino se lo fate)	Evento non permesso nello scenario del 2003. INDICARE e RIMUOVERE
38	USA	3	ACCORDO CON LA LIBIA <i>Libyan Deal</i>	Giocate se l'Iraq o la Siria sono Alleati e la Libia Scadente. +1 al Prestigio. Scegliete la Postura di 2 paesi di Schengen. Blocca <i>WMD Libica</i> .	INDICARE e RIMUOVERE
39	USA	3	WMD LIBICA (casus belli)	Giocate se la Libia è Avversaria, gli USA Duri, e non è in essere l' <i>Accordo con la Libia</i> . Usate questa o una carta seguente per un Cambio di Regime in Libia a qualsiasi Governo (Rimuovete il segnalino se lo fate).	INDICARE e RIMUOVERE
40	USA	3	ALTA AFFLUENZA ALLE URNE <i>Mass Turnout</i>	Giocate se vi è un Cambio di Regime. Migliorate il suo Governo di un livello.	
41	USA	3	NATO	Giocate se la Penalità GWOT è zero ed un paese ha un Cambio di Regime. Ponete 1 Aiuto e la NATO lì. La NATO vale 2 Truppe. Se si schiera, rimuovetela.	INDICARE
42	USA	3	OFFENSIVA PAKISATANA <i>Pakistani Offensive</i>	Giocate se il Pakistan è Alleato ed indicato con FATA. Rimuovete FATA.	

43	USA	3	ATTO PATRIOTTICO <i>Patriot Act</i>	Gli USA non sono adiacenti ad alcun paese eccetto il Canada. Consente <i>Sanzioni</i> .	Evento non permesso negli scenari del 2002 o 2003. INDICARE e RIMUOVERE
44	USA	3	INTERROGATORI <i>Renditions</i>	Giocatela se gli USA sono Duri. Disorganizzate una volta, se possibile. La jihad scarta una carta a caso. Blocca <i>Rilascio dei Detenuti</i> . Può essere bloccata da <i>Fuga di Informazioni</i> .	INDICARE
45	USA	3	ORA E' PIU' SICURO <i>Safer now</i>	Giocatela se non vi sono paesi con Governo Islamico e nessun paese Buono ha cellule o complotti. Tirate per la Postura USA. +3 al Prestigio. Scegliete la Postura di un paese non USA.	
46	USA	3	SISTANI	Giocatelo se un paese con Regime Misto Sciita ha una cellula. Migliorate il Governo lì di 1 livello.	
47	USA	3	LA PORTA DELLA ITIJHAD ERA CHIUSA <i>"The door of Itjihad was closed"</i>	La jihad in questo turno sceglie casualmente dalla sua mano ogni carta che gioca. In solitario: nella Fase di Azione della jihad di questo turno, gli eventi non USA non sono giocabili.	TEMPORANEO

N°	Associazione	OPS	TITOLO (in inglese)	EVENTO	ISTRUZIONI
48	JIHAD	1	ADAM GADAHN	Giocare se è la prima carta della Fase di Azione della jihad ed è disponibile una cellula. Reclutate negli USA con la seconda carta. Si ha successo con un tiro di dado di 1 o 2 ed ignorate qualsiasi evento USA.	
49	JIHAD	1	AL-ITTIHAD AL-ISLAM <i>Al-Ittihad al-Islami</i>	Ponete una cellula in Somalia	RIMUOVERE
50	JIHAD	1	ANSAR AL-ISLAM <i>Ansar al-Islam</i>	Giocare se il Governo dell'Iraq è peggiore di Buono. Ponete una cellula in Iraq o Iran.	RIMUOVERE
51	JIHAD	1	FRE (<i>elementi del regime precedente divengono guerriglieri</i>)	Giocatelo se vi sono truppe in Iraq. Se <i>Saddam Catturato</i> , ponete 2 cellule in Iraq. Altrimenti, ponetene 4.	
52	JIHAD	1	IED (<i>le perdite USA per ordigni esplosivi improvvisati aumentano</i>)	Giocatelo se vi è una cellula in un paese con Cambio di Regime. Gli USA scartano una carta a caso.	
53	JIHAD	1	MADRASSAS <i>Le scuole musulmane insegnano l'estremismo</i>	Giocatela se è la prima della Fase di Azione della jihad. Usate la seconda carta per Reclutare. Ignorate i Fondi. Potete reclutare in paesi che hanno indicazione peggiore di Discreto anche se non vi sono cellule o quadri.	
54	JIHAD	1	MOQTADA AL-SADR	Giocatelo se vi sono truppe in Iraq. Ponete Sadr lì. E' una cellula attiva ma non può spostarsi o essere disorganizzata. Se la cellula viene rimossa, rimuovete il segnalino dal gioco.	INDICARE e RIMUOVERE
55	JIHAD	1	JIHAD UYGHUR	Testate la Cina. Ponete una cellula in Asia Centrale se la Cina è Dura, in Cina se è Morbida	RIMUOVERE
56	JIHAD	1	UCCISIONE DI VIEIRA DE MELLO <i>Vieira de Mello Slain</i>	Giocatelo se un paese con Cambio di Regime ha una cellula. -1 al Prestigio. Blocca <i>Palazzo dell'ONU</i> .	INDICARE e RIMUOVERE
57	JIHAD	2	ABU SAYYAF	Ponete una cellula nelle Filippine. Mentre è in effetto questo evento, gli USA possono schierarsi lì e -1 Prestigio per ogni complotto posto lì a meno che le truppe superino in numero le cellule Bloccata da <i>Negoziati con i Ribeli</i> .	Evento non permesso nello scenario del 2003. INDICARE e RIMUOVERE
58	JIHAD	2	AL-ANBAR	Ponete una cellula in Iraq. La Disorganizzazione in Iraq o Siria influenza 1 sola cellula (non quadro). Blocca gli eventi USA <i>Bin Laden</i> e <i>Zawahiri</i> . Bloccato da <i>Risveglio di Anbar</i> .	INDICARE e RIMUOVERE
59	JIHAD	2	AMERITHRAX (<i>Distrazione USA per il terrorismo nel proprio territorio</i>)	Gli USA scartano la propria carta con evento associato USA di valore più elevato, se ne ha.	
60	JIHAD	2	UCCISIONE DI BHUTTO <i>Bhutto Shot</i>	Giocatela se il Pakistan ha una cellula. Blocca <i>Benazir Bhutto</i> .	INDICARE e RIMUOVERE

61	JIHAD	2	RIALSCIO DEI DETENUTI <i>Detainee Release</i>	Giocatela se gli USA hanno disorganizzato in questa o nell'ultima Fase di Azione. Ponete una cellula dove si è avuta la disorganizzazione. Pescate una carta Bloccata da <i>GTMO</i> o <i>Interrogatori</i>	
62	JIHAD	2	EX-KGB	Se il segnalino CTR è in Russia, rimuovetelo. Se non c'è, ponete il Caucaso nella Postura opposta rispetto agli USA o testate e spostate l'Asia Centrale di 1 casella verso Avversario.	
63	JIHAD	2	GUERRA DI GAZA <i>Gaza War</i>	Gli USA scartano una carta a caso. +1 ai Fondi. -1 al Prestigio.	
64	JIHAD	2	HARIRI UCCISO <i>Hariri Killed</i>	Testate il Libano. Passate la Siria ad Avversario e peggiorate il suo Governo di 1 livello ma non a Governo Islamico.	RIMUOVERE
65	JIHAD	2	HEU <i>(estremisti acquistano materiale bellico)</i>	Giocatelo se la Russia o l'Asia Centrale hanno una cellula e non un segnalino CTR. Tirate come se vi fosse una operazione lì. Successo: aggiungere un WMD ai Complotti Disponibili. Fallimento: Rimuovete la cellula.	RIMUOVERE
66	JIHAD	2	CRESCIUTI IN CASA <i>Homegrown</i>	Ponete una cellula nel Regno Unito	
67	JIHAD	2	UNIONE JIHAD ISLAMICA <i>Islamic Jihad Union</i>	Ponete una cellula in Asia Centrale ed in Afghanistan	RIMUOVERE
68	JIHAD	2	JEMAAH ISLAMIYA	Ponete 2 cellule in Indonesia	
69	JIHAD	2	TENSIONE IN KAZAKISTAN <i>Kazakh Strain</i>	Giocatelo se l'Asia Centrale ha una cellula e non ha segnalino CTR. Tirate come se vi fosse 1 operazione lì. Successo: aggiungere un WMD ai Complotti Disponibili. Fallimento: rimuovere la cellula.	RIMUOVERE
70	JIHAD	2	LASHKAR-E-TAYYIBA	Ponete una cellula in Pakistan ed India. Bloccato da <i>Negoziati Indo-Pakistani</i>	
71	JIHAD	2	NUCLEARE <i>Loose Nuke</i>	Giocatelo se la Russia ha una cellula e non ha segnalino CTR. Tirate come se vi fosse 1 operazione lì. Successo: aggiungere un WMD ai Complotti Disponibili. Fallimento: rimuovere la cellula.	RIMUOVERE
72	JIHAD	2	OPPIO <i>Opium</i>	Giocatelo se l'Afghanistan ha una cellula. Ponete altre 3 cellule lì. Poi, se ha Governo Islamico, ponete lì tutte le cellule disponibili.	
73	JIHAD	2	PIRATI <i>Pirates</i>	Giocate se la Somalia o lo Yemen hanno Governo Islamico. Mentre uno di questi paesi è sotto Governo Islamico, non si ha il calo dei Fondi a fine turno	INDICARE e RIMUOVERE
74	JIHAD	2	VISTI DI SCHENGEN <i>Schengen Visas</i>	Spostate automaticamente 2 cellule a o entro qualsiasi paese di Schengen	
75	JIHAD	2	SCHROEDER & CHIRAC	Giocatela se gli USA sono Duri. Ponete la Germania e la Francia a Morbido. -1 al Prestigio.	RIMUOVERE
76	JIHAD	3	ABU GHURAYB	Giocatelo se qualsiasi cellula si trova in un paese con Cambio di Regime. Pescate 2 carte. -2 al Prestigio. Passate un Alleato a Neutrale.	RIMUOVERE
77	JIHAD	3	AL JAZEERA	Giocatela se l'Arabia Saudita o un paese adiacente ha truppe. Spostate il paese di una casella verso Avversario.	
78	JIHAD	3	"ASSE DEL MALE" <i>"Axis of Evil"</i>	Gli USA scartano qualsiasi carta <i>Iran, Hizbullah, o Jaysg al-Mahdi</i> che ha in mano. La Postura USA passa a Dura. Tirate poi per il Prestigio.	Evento non permesso nello scenario "Puoi Chiamarmi Al" del 2001.
79	JIHAD	3	OPERATIVI PULITI <i>Clean Operatives</i>	Spostate automaticamente 2 cellule dovunque.	
80	JIHAD	3	FATA <i>(aree tribali del Pakistan accolgono appartenenti alla jihad)</i>	Ponete una cellula in Pakistan. Non sono consentite le operazioni di Disorganizzazione a meno che non vi sia un Cambio di Regime. Blocca gli eventi USA <i>Bin Laden</i> e <i>Zawahiri</i> . Rimosso da <i>Offensiva in Pakistan</i> .	
81	JIHAD	3	COMBATTENTI STRANIERI <i>Foreign Fighters</i>	Giocatelo se un paese ha Cambio di Regime. Ponete 5 cellule lì e rimuovete 1 Aiuto, se vi è, o, se non vi è, ponete Regime Assediato.	
82	JIHAD	3	VIDEO DELLA JIHAD <i>Jihadist Videos</i>	Scegliete 3 paesi senza cellule. Testateli. Reclutate una volta in ciascuno, ignorando i Fondi. Ponete un quadro in ciascun paese che non riceve una cellula	

83	JIHAD	3	KASHMIR	Sposate il Pakistan di una casella verso Avversario e ponete una cellula lì. Bloccato da <i>Neogziati Indo-Pakistani</i>
84	JIHAD	3	FUGA DI NOTIZIE <i>Leak</i>	Giocate se nella Casella degli Eventi vi sono <i>Misure di Sicurezza Potenziate, Interrogatori o Intercettazioni</i> . Girate 1 di questi segnalini, bloccando l'evento. Tirate per la Postura USA e poi per il Prestigio. Passate un Alleato a Neutrale.
85	JIHAD	3	FUGA DI NOTIZIE <i>Leak</i>	Giocate se nella Casella degli Eventi vi sono <i>Misure di Sicurezza Potenziate, Interrogatori o Intercettazioni</i> . Girate 1 di questi segnalini, bloccando l'evento. Tirate per la Postura USA e poi per il Prestigio. Passate un Alleato a Neutrale.
86	JIHAD	3	GUERRA NEL LIBANO <i>Lebanon War</i>	Gli USA scartano una carta a caso. -1 al Prestigio. Ponete una cellula in un paese Misto Sciita.
87	JIHAD	3	OPERAZIONE DI MARTIRIO <i>Martyrdom Operation</i>	Giocate se un paese non Islamico ha una cellula. Rimpiazzate la cellula con 2 qualsiasi segnalini di complotto disponibili.
88	JIHAD	3	OPERAZIONE DI MARTIRIO <i>Martyrdom Operation</i>	Giocate se un paese non Islamico ha una cellula. Rimpiazzate la cellula con 2 qualsiasi segnalini di complotto disponibili.
89	JIHAD	3	OPERAZIONE DI MARTIRIO <i>Martyrdom Operation</i>	Giocate se un paese non Islamico ha una cellula. Rimpiazzate la cellula con 2 qualsiasi segnalini di complotto disponibili.
90	JIHAD	3	PALUDE <i>Quagmire</i>	Giocate se il Prestigio è Medio o Basso ed un paese con Cambio di Regime ha una cellula. Gli USA scartano 2 carte a caso. Gli eventi della jihad giocabili su queste carte accadono. La Postura USA va a Morbida.
91	JIHAD	3	AL-QUAEDA REGIONALE <i>Regional al-Qaeda</i>	Giocate se potete scegliere 2 paesi musulmani senza indicazione (non l'Iran). Ponete una cellula in ciascuno, o 2 in ciascuno se vi è un Governo Islamico
92	JIHAD	3	SADDAM	Giocate se l'Iraq è un Avversario Scadente. Ponete 1 Fondi a 9. Bloccato da <i>Saddam Catturato</i> .
93	JIHAD	3	TALEBANI <i>Taliban</i>	Ponete un segnalino di Regime Assediato in Afghanistan ed una cellula lì ed in Pakistan. -1 al Prestigio o -3 al Prestigio se uno di questi ha Governo Islamico.
94	JIHAD	3	LA PORTA DELLA ITJIHAD ERA CHIUSA <i>"The door of Itjihad was closed"</i>	Giocate se un paese è testato o a migliorato a Discreto o Buono in questa Fase di Azione o in quella precedente. Peggiorate il suo Governo di 1 livello verso Scadente.
95	JIHAD	3	WAHHABISMO <i>Wahhabism</i>	Aggiungete il numero del Governo dell'Arabia Saudita ai Fondi o ponete a 9 se a Governo Islamico.

N°	Associazione	OPS	TITOLO (in inglese)	EVENTO	ISTRUZIONI
96	Non Associato	1	FUMETTI DANESI <i>Danish Cartoons</i>	Gli USA scelgono la Postura della Scandinavia. Poi la jihad pone un Complotto 1 disponibile o, se vi è un Governo Islamico, un qualsiasi complotto disponibile in un paese musulmano che non abbia Governo Islamico	RIMUOVERE
97	Non Associato	1	FATWA	Giocate se entrambe le parti hanno carte oltre questa. Scambiate carte a caso. Poi effettuate una operazione con questa carta.	
98	Non Associato	1	RITIRATA DA GAZA <i>Gaza Withdrawal</i>	Se giocato dagli USA: -1 Fondi. Se giocato dalla jihad: ponete una cellula in Israele.	RIMUOVERE
99	Non Associato	1	HAMAS ELETTO <i>HAMAS Elected</i>	Gli USA scelgono e scartano 1 carta dalla mano USA. -1 al Prestigio. -1 ai Fondi.	RIMUOVERE
100	Non Associato	1	HIZB UT-TAHRIR	Se le truppe sono Troppo Impegnate: +2 ai Fondi. Se le Truppe sono a Bassa Intensità: -2 ai Fondi	
101	Non Associato	1	KOSOVO	+1 al Prestigio. Ponete la Serbia ad una Postura opposta a quella degli USA.	

102	Non Associato	2	LA VECCHIA UNIONE SO-VIETICA <i>Former Soviet Union</i>	Ponete l'Asia Centrale a Neutrale e tirate per il suo Governo come se fosse un Test Iniziale.	
103	Non Associato	2	HIZBALLAH	Se giocato dagli USA, rimuovete una cellula da un paese Misto Sciita entro 3 paesi dal Libano. Se giocato dalla jihad, ponete il Libano a Neutrale Scadente.	
104	Non Associato	2	IRAN	Scegliete e testate un paese Misto Sciita. Se giocato dagli USA, rimuovere 1 cellula lì o dall'Iran. Se giocato dalla Jihad, fate 2 tiri di dado per la jihad lì. Ignorate i fallimenti o il passaggio a Governo Islamico.	
105	Non Associato	2	IRAN	Scegliete e testate un paese Misto Sciita. Se giocato dagli USA, rimuovere 1 cellula lì o dall'Iran. Se giocato dalla Jihad, fate 2 tiri di dado per la jihad lì. Ignorate i fallimenti o il passaggio a Governo Islamico.	
106	Non Associato	2	JAYSH AL-MAHDI	Giocate se un paese Misto Sciita ha cellule e truppe. Se giocato dagli USA, rimuovete sino a 2 cellule. Se giocato dalla jihad, peggiorate il governo di 1 livello, ma non a Governo Islamico.	
107	Non Associato	2	KURDISTAN	Se giocato dagli USA; ponete 1 Aiuto in Iraq. Se giocato dalla jihad, testate la Turchia e peggiorate il suo Governo o quello dell'Iraq di 1 livello ma non a Governo Islamico.	
108	Non Associato	2	MUSHARRAF	Giocate se il Pakistan ha qualsiasi cellula. Rimuovete una cellula dal Pakistan. Ponetelo ad Alleato Scadente. Bloccato da <i>Benazir Bhutto</i> .	
109	Non Associato	2	TORA BORA	Giocate se vi sono almeno 2 cellule in un paese con Cambio di Regime. Rimuovete le 2 cellule. Tirate per il Prestigio. Pescate una carta.	RIMUOVERE
110	Non Associato	2	ZARQAWI	Giocate se l'Iraq, la Siria, il Libano o la Giorania hanno truppe. Se giocato dagli USA, +3 al Prestigio. RIMUOVETE questa carta. Se giocato dalla jihad, ponete 3 cellule ed un Complotto 2 lì.	RIMUOVERE SE GIOCATO DAGLI USA
111	Non Associato	2	ZAWAHIRI	Gli USA possono giocarlo se non vi sono Governo Islamico, <i>FATA</i> , o <i>Al-Anbar</i> . -2 ai Fondi, RIMUOVETE questa carta. Se giocato dalla jihad, -1 al Prestigio, o -3 al Prestigio se vi è un Governo Islamico.	RIMUOVERE SE GIOCATO DAGLI USA
112	Non Associato	3	BIN LADIN	Gli USA possono giocarlo se non vi sono Governo Islamico, <i>FATA</i> , o <i>Al-Anbar</i> . -4 ai Fondi, RIMUOVETE questa carta. Se giocato dalla jihad, -2 al Prestigio, o -4 al Prestigio se vi è un Governo Islamico.	RIMUOVERE SE GIOCATO DAGLI USA
113	Non Associato	3	DARFUR	Testate il Sudan. Se il Prestigio USA è Alto o Molto Alto, ponete 1 Aiuto in Sudan e spostatelo di 1 casella verso Alleato; altrimenti, ponete un Regime Assediato e spostatelo verso Avversario.	
114	Non Associato	3	GTMO <i>(Sospetti sul penitenziario di Guantanamo)</i>	Tirate per il Prestigio. Nessuna operazione di reclutamento o <i>Rilascio di Detenuti</i> per il resto di questo turno.	TEMPORANEO
115	Non Associato	3	HAMBALI	Giocate se l'Indonesia o un paese adiacente ha una cellula ed è un Alleato o Duro. Se giocato dagli USA; rimuovere la cellula, pescate 2 carte, RIMUOVETE questa carta. Se giocato dalla jihad, ponete lì un complotto disponibile.	RIMUOVERE SE GIOCATO DAGLI USA
116	Non Associato	3	KSM <i>(mente per i complotti)</i>	Gli USA possono giocarlo se vi sono complotti in un paese Alleato o non musulmano. Rivelateli e rimuoveteli, pescate 2 carte, RIMUOVETE questa carta. Se giocato dalla jihad, ponete un complotto disponibile in un paese senza Governo Islamico con una cellula.	Evento non permesso nello scenario del 2003. RIMUOVERE SE GIOCATO DAGLI USA
117	Non Associato	3	PICCO DEL PREZZO DEL PETROLIO <i>Oil Price Spike</i>	Scegliete, rivelate e pescate una carta che non sia <i>Picco del Prezzo del Petrolio</i> prendendola dal mazzo degli scarti o da una casella. Aggiungere +1 alle risorse di ciascun paese esportatore di petrolio per il turno.	TEMPORANEO
118	Non Associato	3	PICCO DEL PREZZO DEL PETROLIO <i>Oil Price Spike</i>	Scegliete, rivelate e pescate una carta che non sia <i>Picco del Prezzo del Petrolio</i> prendendola dal mazzo degli scarti o da una casella. Aggiungere +1 alle risorse di ciascun paese esportatore di petrolio per il turno.	TEMPORANEO
119	Non Associato	3	SALEH	Testate lo Yemen. Se giocato dagli USA, a meno che sia a Governo Islamico, spostatelo ad Alleato e ponete 1 Aiuto. Se giocato dalla jihad, spostatelo di 1 casella verso Avversario e ponete un Regime Assediato.	TEMPORANEO

120	Non As-sociato	3	ELEZIONI USA <i>US Election</i>	Quando questa carta viene usata per operazioni o scartata: tirate per la Postura USA. Poi, se la Penalità GWOT è zero, +1 al Prestigio. Altrimenti, -1 al Prestigio.	EVENTO AUTOMATICO. TEMPORANEO.
-----	----------------	---	------------------------------------	--	-----------------------------------

CHIARIMENTI SULLE CARTE

#5 NEST: Secondo il testo dell'evento, il gioco di questo evento rivela qualsiasi Complotto WMD negli USA. Questo include un Complotto WMD che è stato piazzato in precedenza durante una Fase di Azione della jihad.

#57. Abu Sayyaf : Secondo il testo dell'evento, il semplice PIAZZAMENTO di un Complotto, se le cellule nelle Filippine sono > delle Truppe, causa -1 al Prestigio per Complotto PIAZZATO. I Complotti NON necessariamente devono essere sbloccati per avere questo evento. Notate inoltre che se vi sono Truppe nella Regione, ed i Complotti non sono bloccati, si applica 8.5.6 e pertanto gli USA subiscono un altro -1 al Prestigio per quel complotto (una volta per il PIAZZAMENTO secondo Abu Sayyaf, ed una volta per la risoluzione del Complotto non bloccato in un paese con Truppe).

SEQUENZA DI GIOCO



TRUPPE

FONDI DELLA JIHAD

EVENTI IN GIOCO
COMPLOTTI DISPONIBILI

RISERVE

RELAZIONI GWOT USA

TABELLA DEL PRESTIGIO USA

EVENTI TEMPORANEI PRIMO COMLOTTO

TABELLA DELLA VITTORIA

TABELLA DELLE RELAZIONI GWOT (GUERRA GLOBALE AL TERRORE) USA						
3	2	1	0	1	2	3
MORBIDA				DURA		

TABELLA DEL PRESTIGIO USA											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
-1 alla Guerra delle Ideologie							+1 alla Guerra delle Ideologie			+2 alla Guerra delle Ideologie	
BASSO			MEDIO			ALTO			MOLTO ALTO		

TABELLA DEI FONDI DELLA JIHAD								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
STRETTI		5 CELLULE	MODERATI		5 CELLULE	AMPI		5 CELLULE
PESCA TE 7 CARTE			PESCA TE 8 CARTE			PESCA TE 9 CARTE		
					-1 FONDI ALLA FINE DEL TURNO			

Le cellule nelle caselle sotto o alla sinistra del segnalino sono Dormienti Disponibili
 Pescate da / aggiungete partendo da sinistra.

TRUPPE		
BASSA INTENSITA'	GUERRA	TROPPO IMPEGNATE
5 TRUPPE	5 TRUPPE	5 TRUPPE
PESCA TE 9 CARTE	PESCA TE 8 CARTE	PESCA TE 7 CARTE
Ponete il segnalino nella casella più a destra che abbia meno di 5 truppe Pescate da / aggiungete verso sinistra, schierate in questa tabella come se fosse un paese BUONO 1		

SEQUENZA DI GIOCO						
FASE DI AZIONE JIHAD		FASE DI AZIONE USA			RISOLUZIONE DEI COM-PLOTTI	
CARTA 1	CARTA 2	CARTA 1	CARTA 2	<input type="checkbox"/>		
Il giocatore della jihad può rimuovere i quadri			3 MAZZI	2 MAZZI	1 MAZZO	FINE

SCRITTE E SIMBOLI SULLA MAPPA

HARD = Duro

GOOD 1 = BUONO 1

FAIR 2 = DISCRETO 2

POSTURE = POSTURA

ALLY = ALLEATO

NEUTRAL = NEUTRALE

ADVERSARY = AVVERSARIO

PAKISTANI ARSENAL = ARSENALE DEL PAKISTAN

TESCHIO = WMD

CERCHIO BLU CON LE STELLE EUROPEE = PAESI DI SCHENGEN

NUMERI CERCHIATI ACCANTO AL NOME = RISORSE (1, 2, 3)

SIMBOLO PER POZZO DI PETROLIO = PAESE ESPORTATORE DI PETROLIO

MEZZALUNA VERDE SU FONDO BIANCO = SUNNITA (musulmano)

MEZZALUNA BIANCA SU FONDO VERDE = MISTO SCIITA (musulmano)

MEZZALUNA ROSSA SU FONDO VERDE = IRAN (caso speciale)