



Signori della Guerra



Operazioni Ribelli

Riorganizzazione (3.3.1) + qualsiasi Attività Speciale?

Finalità: Aumentare o recuperare forze amiche.

Localione: Qualsiasi Provincia o Kabul.

Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato.

Procedura: Piazza un Guerrigliero o ne sostituisci 2 con una Base.

Se già presente 1 Base e non è 1 spazio Pashtun:

- Posizionare un numero di unità pari al numero delle Basi più Popolazione

oppure - Tutti i Guerriglieri presenti diventano "Nascosti"

Marcia (3.3.2) + qualsiasi Attività Speciale? No Carta Finale

Finalità: Spostare i guerriglieri

Localione: Qualsiasi spazio

Costo: 1 risorsa per spazio non LoC (LoC=0)

Procedura: Spostare qualsiasi guerrigliero in 1 spazio adiacente.

Se - la destinazione è una LoC o Pashtun e il totale dei guerriglieri mossi + i guerriglieri talebani >3

Allora - i guerriglieri mossi diventano Attivi.

Attacco (3.3.3) + Corruzione?

Finalità: Eliminare i nemici (Coalizione va nelle Perdite).

Localione: Qualsiasi spazio.

Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato.

Procedura: Attivare tutti i Guerriglieri dei Signori della Guerra. Tirare un dado: se uguale o minore del numero dei guerriglieri dei Signori della Guerra rimuovere 2 pezzi nemici (Basi per ultime, Cubi Governo prima della Coalizione e Coalizione va nelle Perdite) e se il tiro è 1 piazzare anche un Guerrigliero dei Signori della Guerra.

Terrorismo (3.3.4) + Corruzione?

Finalità: Neutralizzare il supporto o le attività economiche.

Localione: Spazi con almeno 1 Guerrigliero dei Sig. della G. nascosto.

Costo: 1 Risorsa per Provincia o Kabul (LoC 0).

Procedura: In ogni spazio selezionato, attivare un Guerrigliero dei Signori della Guerra.

Se Provincia o Kabul aggiungere un segnalino Terrore e spostare qualsiasi Supporto o Opposizione a Neutrale.

Se LoC non sabotata piazzare un segnalino Sabotaggio.

Attività Speciali

Coltivazione (4.5.1) max 1 spazio

Finalità: Aggiungere una Base dei Signori della Guerra.

Operazione Collegata: Riorganizzazione o Marcia.

Localione: 1 Provincia selezionata per la Riorganizzazione o come destinazione della Marcia. Deve avere Popolazione>0 e più Guerriglie dei Signori della Guerra che Polizia.

Procedura: Piazzare 1 Base dei Signori della Guerra.

Narcotraffico (4.5.2)

Finalità: Guadagnare Risorse immediate.

Operazione Collegata: Riorganizzazione o Marcia.

Localione: Spazi con base dei Signori della Guerra e senza Coalizione.

Procedura: Ogni spazio selezionato, aggiungere +1 Risorsa ogni Base dei Signori della Guerra presente.

Per ogni spazio col Controllo Talebano aggiungere +1 Risorsa dei Talebani.

Per ogni spazio col Controllo Coin aggiungere +1 al Patrocinio.

Corruzione (4.5.3) max 3 spazi

Finalità: Neutralizzare nemici o nascondere Guerriglieri.

Operazione Collegata: Qualsiasi.

Localione: Fino a 3 spazi qualsiasi.

Procedura: Per ogni spazio pagare -2 Risorse per rimuovere fino a 3 Cubi del Governo, 1 Base del Governo o 1 Guerrigliero Talebano, oppure nascondere qualsiasi o tutti i Guerriglieri presenti.

Vittoria (7.0)

Coalizione: Totale Supporto più le forze disponibili rimaste della Coalizione supera **30**.

Talebani: Totale Opposizione più Basi Talebane supera **20**.

Governo: Totale Popolazione Controllata dal COIN più il patrocinio supera **35**.

Signori della Guerra: Totale Popolazione afghana Non-Controllata supera **15** e Risorse dei S.d.G. superano **40**.

Dopo Propaganda Finale: vince chi si avvicina di più alla vittoria (7.3)





Operazioni COIN

Addestramento (3.2.1) + qualsiasi Attività Speciale?

Finalità: aggiungere forze del Governo e Supporto.

Localione: Qualsiasi Provincia o Kabul.

Costo: 3 Risorse per spazio.

Procedura: A Kabul ed in ogni spazio con base COIN, piazzare fino a 6 Cubi del Governo, se non ce ne sono più prenderli dalla mappa. Poi, se si desidera in 1 spazio, **sostituire 3 Cubi del Governo con 1 Base del Governo** o, se c'è il controllo COIN, comprare Azioni Civiche.

Pattugliamento (3.2.2) + qualsiasi Attività Speciale?

Finalità: Proteggere le LoC.

Localione: Qualsiasi LoC o Kabul.

Costo: 3 Risorse in totale.

Procedura: Muovere qualsiasi Cubo del Governo in o lungo LoC adiacenti o Kabul, fermarsi se c'è un Sabotaggio. Poi, in ogni LoC, attivare 1 Guerrigliero per ogni Cubo lì presente e, se si desidera, effettuare un Assalto gratuito in 1 LoC.

Perlustrazione (3.2.3) + Trasporto? No Carta Finale

Finalità: Muovere Truppe e localizzare la Guerriglia nemica.

Localione: Qualsiasi Provincia o Kabul

Costo: 3 Risorse per spazio selezionato.

Procedura: Muovere Truppe del Governo, in LoC adiacenti non sabotate se si desidera, e dopo in spazi adiacenti. Attivare 1 Guerrigliero per ogni Cubo del Governo lì presente. Trasferire 1 Risorsa del Governo ai Signori della Guerra per entrare in LoC con qualsiasi Guerrigliero.

Assalto (3.2.4) + Trasporto o Estirpare?

Finalità: Eliminare forze nemiche.

Localione: Qualsiasi spazio.

Costo: 3 Risorse per spazio selezionato.

Procedura: In ogni spazio, rimuovere 1 Guerrigliero attivo o 1 Base ogni 2 Truppe del Governo. **Kabul o LoC** rimuovere 1 pezzo nemico ogni 2 Cubi del Governo. **Montagna** rimuovere 1 pezzo nemico ogni 3 Truppe del Governo. +6 agli Aiuti ogni Base Talebana rimossa.

Attività Speciali

Governo (4.3.1) max 2 spazi

Finalità: Aggiungere Popolazione Controllata o Patrocinio.

Operazione Collegata: Addestramento o Pattuglia.

Localione: 1 o 2 spazi Controllati COIN con Supporto o 0 Popolazione.

Procedura: Piazzare un segnalino +1 Pop disponibile *se non sono già presenti nello spazio*. Oppure, *se non ci sono Basi della Coalizione* presenti, trasferire il valore di Popolazione da Aiuti a Patrocinio e far diventare Neutrale lo spazio.

Trasporto (4.3.2) da 1 a 1 spazio adiacente

Finalità: Muovere le Truppe velocemente.

Operazione Collegata: Qualsiasi.

Localione: 1 qualsiasi spazio di partenza e 1 di destinazione.

Procedura: Muovere un gruppo di Truppe del Governo, in o lungo una catena di LoC o Kabul se si desidera, poi in 1 spazio adiacente, fermarsi se c'è un Sabotaggio. Trasferire 1 Risorsa del Governo ai Signori della Guerra per entrare in uno spazio con qualsiasi Guerrigliero.

Estirpazione (4.3.3) max 2 spazi

Finalità: Distruggere Basi dei S. della G.; ottenere Aiuto e Patrocinio.

Operazione Collegata: Addestramento, Pattuglia ed Assalto.

Localione: 1 o 2 Province con Controllo COIN, con Cubi del Governo e qualsiasi numero di Basi dei Signori della Guerra.

Procedura: Per ogni spazio, aggiungere +3 agli Aiuti, +1 al Patrocinio e rimuovere 1 Base dei Signori della Guerra. Poi spostare la Provincia di 1 livello verso l'Opposizione e *se Pashtun* piazzare 1 Guerriglia dei Talebani.

Vittoria (7.0)

Coalizione: Totale Supporto più le forze disponibili rimaste della Coalizione supera **30**.

Talebani: Totale Opposizione più Basi Talebane supera **20**.

Governo: Totale Popolazione Controllata dal COIN più il Patrocinio supera i **35**.

Signori della Guerra: Totale Popolazione afghana Non-Controllata supera **15** e Risorse dei S.d.G. superano **40**.

Dopo Propaganda Finale: vince chi si avvicina di più alla vittoria (7.3)





Operazioni Ribelli

Riorganizzazione (3.3.1) + Estorsione o Infiltrazione?

Finalità: Aumentare o recuperare forze amiche.

Localione: Province Pashtun o senza Supporto o Kabul.

Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato.

Procedura: Piazza un Guerrigliero o ne sostituisci 2 con una Base.

Se già presente una Base:

- Posizionare un numero di unità pari al numero delle Basi più Popolazione

oppure - Tutti i Guerriglieri presenti diventano "Nascosti" e poi in 1 Base puoi comprare la Sharia.

Marcia (3.3.2) + Estorsione o Infiltrazione? No Carta Finale

Finalità: Spostare i Guerriglieri.

Localione: Qualsiasi spazio.

Costo: 1 risorsa per spazio non LoC (LoC=i).

Procedura: Spostare qualsiasi Guerrigliero in 1 spazio adiacente.

Se - la destinazione è una LoC o non-Pashtun e il totale dei Guerriglieri mossi + i Guerriglieri S.d.G. + i Cubi >3

Allora - i guerriglieri mossi diventano Attivi.

E poi se la destinazione era Pashtun svolgere Marce aggiuntive pagando.

Attacco (3.3.3) + Estorsione o Imboscata?

Finalità: Eliminare i nemici (Coalizione va nelle Perdite).

Localione: Qualsiasi spazio con almeno 1 Guerrigliero proprio e nemico.

Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato.

Procedura: Attivare tutti i Guerriglieri Talebani. Tirare un dado: se uguale o minore del numero dei Guerriglieri Talebani rimuovere 2 pezzi nemici (Basi per ultime, Cubi Governo prima della Coalizione e Coalizione va nelle Perdite) e se il tiro è 1 piazzare anche un guerrigliero Talebano.

Terrorismo (3.3.4) + Estorsione?

Finalità: Neutralizzare il Supporto o le attività economiche.

Localione: Spazi con almeno 1 Guerrigliero Talebano nascosto.

Costo: 1 Risorsa per Provincia o Kabul (LoC 0).

Procedura: In ogni spazio selezionato, attivare un Guerrigliero Talebano nascosto.

Se Provincia o Kabul aggiungere un segnalino Terrore e spostare di 1 livello verso l'Opposizione.

Se LoC non sabotata piazzare un segnalino Sabotaggio.

Attività Speciali

Estorsione (4.4.1)

Finalità: Guadagnare Risorse.

Operazione Collegata: Qualsiasi.

Localione: Qualsiasi spazio con almeno 1 Guerrigliero Nascosto dei Talebani e più pezzi Talebani rispetto ai pezzi nemici.

Procedura: In ogni spazio, si attiva un Guerrigliero Talebano Nascosto; trasferire 2 Risorse per Base dei Signori della Guerra ai Talebani, o se non vi sono Basi dei Signori della Guerra allora aggiungere il valore Econ della LoC non sabotata o se sabotata +1 alle Risorse dei Talebani.

Infiltrazione (4.4.2) max 1 spazio

Finalità: Rimuovere o rimpiazzare pezzi del Governo o dei Signori della Guerra con Guerriglieri Talebani e sottrarre Patrocinio.

Operazione Collegata: Riorganizzazione o Marcia.

Localione: 1 spazio con almeno un Guerrigliero Talebano Nascosto.

Procedura: Rimuovere 2 pezzi (Basi per ultime) della Non-Coalizione o sostituirne 1 con 1 Guerrigliero Talebano. Ridurre il Patrocinio di -1 per ogni pezzo del Governo rimosso.

Imboscata (4.4.3) max 3 spazi

Finalità: Assicurarsi il successo nell' Attacco.

Operazione Colegata: Attacco.

Localione: Fino a 3 spazi scelti per l' Attacco con almeno 1 Guerrigliero Talebano nascosto.

Procedura: Ogni Attacco attiva solo un Guerrigliero nascosto ed ha successo automaticamente (non tirare i dadi) e piazza un Guerrigliero Talebano disponibile in ciascuno spazio attaccato.

Vittoria (7.0)

Coalizione: Totale Supporto più le forze disponibili rimaste della coalizione supera 30.

Talebani: Totale Opposizione più Basi Talebane supera 20.

Governo: Totale Popolazione Controllata dal COIN più il Patrocinio supera 35.

Signori della Guerra: Totale Popolazione afghana Non-Controllata supera 15 e Risorse dei S.d.G. superano 40.

Dopo Propaganda Finale: vince chi si avvicina di più alla vittoria (7.3).

Carta Evento

Non-Player:

Op. & Attività Speciale

Non-Player sceglie l'Evento tranne:

Capacità/Islamabad favoriscono il giocatore, Capacità con un tiro di dado uguale o maggiore alle carte di Propaganda rimaste nel mazzo, Eventi inefficaci, o le Istruzioni del Non-Player dicono Operazioni & Attività Speciale (8.1 & 8.4).

Non-Player Evento Uso Duplice:

Gov. e Coal. — Non Ombreggiato
S. d. G. e Taleb. — Ombreggiato

1° Fazione Disponibile

Eeguire solo Operazione

2° Fazione Disponibile

Eeguire Operazione Limitata

Eeguire Op. & Attività Speciale

Eeguire Evento o Op. Limitata

Eeguire Evento

Eeguire Op. & Attività Speciale

Passare: Insurgenti + 1 Risorse o COIN +3 Risorse Governo; La Fazione successiva Disponibile diventa la 1°/2° Disponibile al suo posto.

Non-Player: passa se deve eseguire Op. ma non possiede abbastanza Risorse

Disponibile= Nessun Evento o Operazioni eseguite in questa carta Evento o quella precedente.

Sistemare Disponibilità Fazioni

Prossima Carta

Carta Evento finale: Tutti i giocatori eseguono Op. Limitate (no Attività Speciale) e non sono disponibili **Marcia e Perlustrazione**

Carta Propaganda

Mai eseguire 2 round Propaganda di fila (6.0)

Vittoria? Se una Fazione rispetta le proprie condizioni di Vittoria la partita termina (7.2). ECCEZIONE: Partita 1 Giocatore finisce solo se il giocatore (Coalizione o Talebani) ha un margine di Vittoria inferiore di quello di almeno un'altra Fazione (8.9).

Risorse: Prima fate **Sabotaggio** in ciascuna LoC non sabotata dove il numero di Guerriglie dei Talebani supera i non-Talebani. Dopo aggiungi Risorse:

- > **Governo** — Aiuti più 12 meno valore Econ di ogni LoC Sabotata.
- > **Talebani** — Il numero delle proprie Basi.
- > **Signori della Guerra** — Il numero delle proprie Basi più il numero delle proprie Guerriglie su LoC non sabotate.
- > **Infine** sottraete dagli **Aiuti** 3 volte il numero dei pezzi presenti nella casella delle **Perdite**.

Supporto:

- > **Azione Civica** — In spazi con Controllo COIN, Truppe e Polizia: ogni 3 Risorse spese si rimuove 1 segnalino di Terrore o — una volta che non ve ne è più — lo spostano di 1 livello verso il Supporto. La Fazione che ha più Truppe nello spazio (Coalizione in caso di parità) decide quanta Azione Civica effettuare.
- > **Sharia** — In spazi con Controllo Talebano: ogni 1 risorsa spesa dai Talebani rimuove 1 segnalino di Terrore o - una volta che non vi è Terrore in quello spazio — lo sposta di 1 livello verso l'Opposizione.

Spostamento: (Spostare il Controllo solo dopo avere eseguito questi Spostamenti)

- > **Diserzione** — In ciascun spazio, il Governo deve scegliere e rimuovere 1 ogni 3 dei suoi cubi (arrotondate per difetto) su Forze Disponibili.
- > Poi la Coalizione può spostare qualsiasi sua Truppa su LoC o in Province prive di Basi COIN (solamente) a spazi Controllati dal COIN o a Kabul.
- > Poi il Governo deve fare lo stesso con le sue Truppe. Il Governo può muovere qualsiasi Polizia a qualsiasi LoC o in spazi Controllati dal COIN.
- > Poi il Talebano deve muovere tutte le sue Guerriglie su LoC o in Province senza Basi talebane (no Kabul) in spazi con Basi Talebane e sotto Controllo Talebano o a spazi Pashtun in Pakistan.
- > Poi modificate il Controllo COIN e Talebano.

La Partita finisce? — Se è il round Finale (2.4.1), determinare la Vittoria (7.3). Altrimenti Sistemazione.

Sistemazione: (Saltare se è Round Finale) Rimuovere tutte le Basi ed 1 Truppa su 2 (arrotondate per difetto) che sono nella casella delle **Perdite**; spostate le rimanenti Perdite di Truppa tra quelle Disponibili della Coalizione.

Se **Islamabad** è Forte girare il segnalino; se non lo è, spostatelo di una casella verso il Sostegno.

Rimuovere tutti i segnalini di Terrore e Sabotaggio. Tutte le guerriglie diventano nascoste. Scartare tutte le carte Momentum. Tutte le Fazioni diventano Disponibili. Girare la prossima carta.