



# 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)







# Coalizione



## Operazioni COIN

### Addestramento (3.2.1) + Missione o Trasporto Aereo?

**8' S'fā**, Aggiungere forze del Governo, Supporto; Ridurre Patrocinio.

**Locazione:** Qualsiasi Provincia con pezzi della Coalizione o Kabul.

**Costo:** 3 Risorse del Governo per spazio dove vengono piazzati Cubi.

**Procedura:** dove c'è una Base della Coalizione piazzare fino a 6 Cubi del Governo, se non ce ne sono più prenderli dalla mappa. Dopo, in 1 spazio con il Controllo COIN, comprare Azioni Civiche con le Risorse del Governo.

O, se Kabul, trasferire 3 Patrocinio alle Risorse del Governo.

### Pattugliamento (3.2.2) + Trasporto Aereo o Attacco Aereo?

**8' S'fā**, Proteggere le LoC.

**Locazione:** Qualsiasi LoC o Kabul.

**Costo:** Nessuno.

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

### Perlustrazione (3.2.3) + Trasporto Aereo o Attacco Aereo?

**Non Carta Finale**

**Finalità:** Muovere Truppe e localizzare la Guerriglia nemica.

**Locazione:** Qualsiasi Provincia o Kabul.

**Costo:** 3 Risorse del Governo per spazio dove muove il Governo.

**Procedura:** Muovere Truppe, incluso 1 Cubo del Governo per Cubo della Coalizione, in LoC adiacenti non sabotate se si desidera, e dopo in spazi adiacenti. Se c'è Coalizione nello spazio, attivare 1 Guerriero per ogni Cubo lì presente.

### Assalto (3.2.4) + Trasporto Aereo o Attacco Aereo?

**8' S'fā**, Eliminare forze nemiche.

>**alSI** | a` W Qualsiasi spazio con Truppe della Coalizione.

**5adā**, 3 Risorse del Governo per spazio solo se, si usano Cubi del Governo per causare perdite al nemico.

**BchUgā**, In ogni spazio, rimuovere 1 Guerriero attivo o 1 Base degli insorgenti (Basi per ultime) per ogni Truppa presente. Kabul o LoC rimuovere 1 pezzo nemico per ogni Cubo presente. Viene contato il Governo solo se si pagano Risorse.

## Attività Speciali

### Missione (4.2.1)

tra 3 spazi

**8' S'fā**, Aggiungere o ritirare forze della Coalizione, aggiungere Aiuti o dare Risorse ai Signori della Guerra.

**AbWā** | a` Vāa` WāS, Addestramento.

>**alSI** | a` W spazi che includono Kabul o Province col Controllo COIN.

**BchUgā**, Muovere qualsiasi pezzo della Coalizione che si desidera tra i 3 spazi e la casella delle forze Disponibili. Poi, se si desidera, tirare un dado e distribuire il numero tra Aiuti e Risorse dei Signori della Guerra.

### Trasporto Aereo (4.2.2)

tra 3 spazi

**8' S'fā**, Ammassare velocemente Truppe per un' Operazione.

**AbWā** | a` Vāa` WāS, Qualsiasi.

>**alSI** | a` W Qualsiasi 3 spazi.

**Procedura:** Ridistribuire qualsiasi Truppa della Coalizione e fino a 3 Truppe del Governo tra 3 spazi qualsiasi.

### Attacco Aereo (4.2.3)

max 3 spazi

**Finalità:** Distruggere le unità Insorgenti esposte.

**Operazione Collegata:** Pattuglia, Perlustrazione o Attacco. **Locazione:**

Fino a 3 spazi fuori da Kabul.

**Procedura:** In ogni spazio selezionato, rimuovere 1 Guerriero Attivo o Base degli Insorgenti (Basi per ultime). Se qualsiasi degli spazi selezionati è in Pakistan spostare Islamabad di 1 casella verso il Sostegno.

### 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 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.

**Cost:** 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:

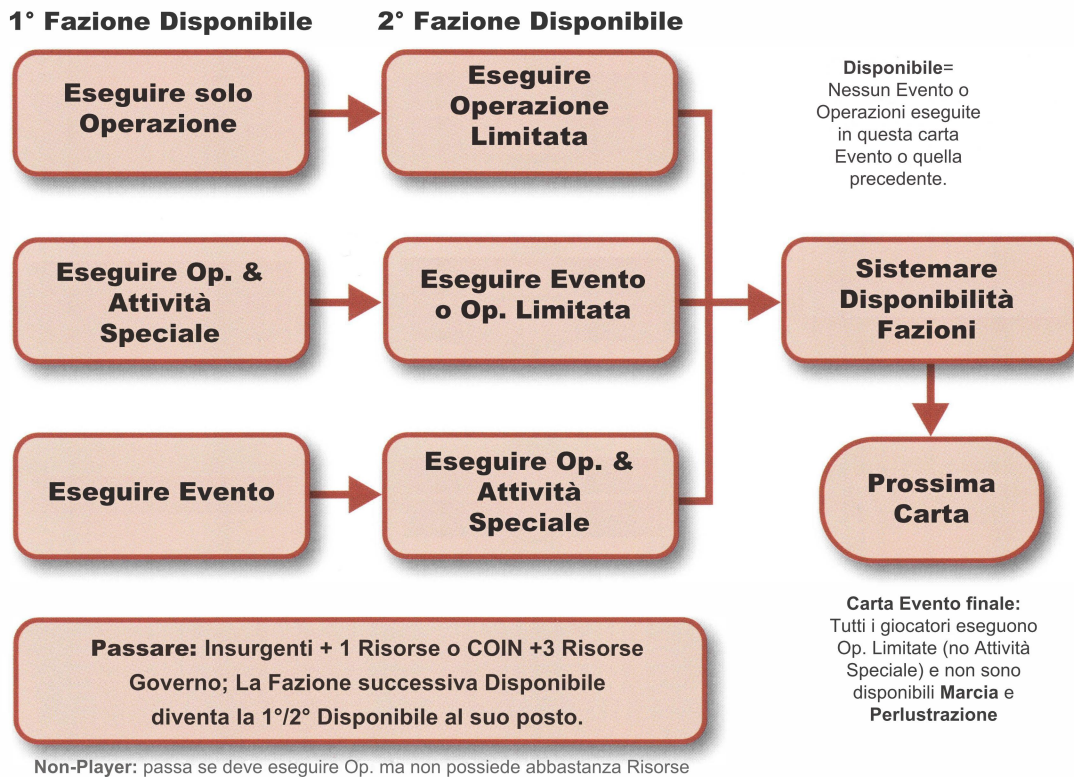
Op. & Attività Speciale

### 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



## 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.