

1.0 INTRODUZIONE

Cuba Libre è un gioco da uno a quattro giocatori che riproduce il conflitto di insurrezione e contro insurrezione (COIN) a Cuba, dal 1957-1958. Ciascun giocatore assume il ruolo di una Fazione che cerca di controllare gli affari cubani: il Governo (Govt) o una delle tre Fazioni Insorgenti – il Movimento di sinistra del 26 luglio (26Luglio o M26), il Directorio Rivoluzionario anticomunista ed anti-Batista (Directorio o DR) e il Sindacato del crimine organizzato. Usando azioni militari, politiche ed economiche e sfruttando vari eventi, i giocatori costruiscono e manovrano le loro forze per influenzare la popolazione, estrarre risorse, o in altro modo raggiungere le finalità della propria Fazione. Un mazzo di carte regole l'ordine del turno, gli eventi, i controlli per la vittoria. Le regole possono riguardare anche le Fazioni senza giocatore, consentire il gioco in solitario, con due giocatori o con più giocatori.

Cuba Libre è il secondo volume della Serie di giochi COIN, che usano regole simili per riprodurre varie situazioni di insurrezione moderne. Il volume I è *Abisso Andino*, ambientato in Colombia.

Queste regole elencano e definiscono i termini chiave. Le più importanti funzioni del gioco sono riassunte in tabelle.

1.1 Svolgimento Generale del Gioco

Cuba Libre — a differenza di molti giochi assistiti da carte — non usa una mano di carte. Le carte sono invece giocate dal mazzo una alla volta, rivelando la carta successiva a tutti i giocatori. Ciascuna carta Evento indica l'ordine nel quale le Fazioni sono Disponibili per scegliere tra l'Evento della carta o una tra una serie di Operazioni ed Attività Speciali.

Svolgere un Evento o Operazione comporta la penalità di rendere quella Fazione Non Disponibile per farlo con la carta seguente. Le carte Propaganda mescolate con le carte Evento danno opportunità periodiche di vittoria istantanea e consentono attività come la raccolta delle risorse e l'influenza delle simpatie popolari.

1.2 Componenti

Un gioco completo *Cuba Libre* include:

- Una mappa montata (1.3).
- Un mazzo di 52 carte (5.0).
- 86 forze in legno di colore blu e azzurro, rosso, verde e giallo, alcune sbalzate (1.4)
- 8 cilindri sbalzati (1.8, 2.2).
- 6 pedine bianche e 6 nere (3.1.1).
- Un foglio di segnalini.
- Una tabella con la Sequenza di Gioco (1.3.1, 2.0, 5.0, 6.0).
- 4 tabelle di aiuto per le Fazioni (3.0, 4.0, 7.0)
- Una tabella di aiuto al gioco per i non giocatori (8.0).
- 3 dadi a 6 facce – uno rosso, uno giallo, uno verde.
- Un fascicolo con gli scenari
- Un fascicolo con le regole.

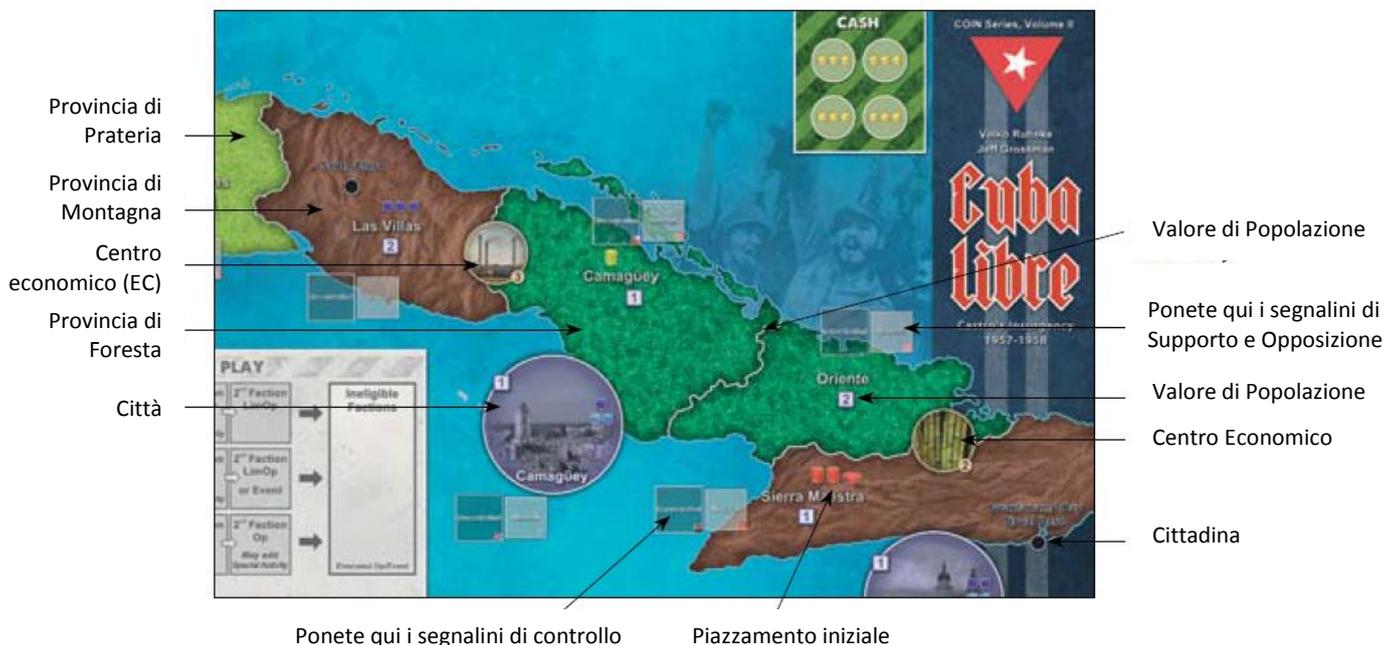
1.3 La Mappa

La mappa riproduce l'isola di Cuba divisa in vari tipi di spazi.

1.3.1 Spazi della Mappa. Gli spazi della mappa includono Province rurali, Città, e Centri Economici (EC). Tutti possono contenere forze.

1.3.2 Province. Ciascuna Provincia ha un valore di Popolazione (Pop) di 1 o 2 che influenza la vittoria mediante il Supporto per o l'Opposizione al Governo (1.6) o il Controllo (1.7) ed alcune Operazioni di Insurrezione (3.3). Le Province sono anche distinte dal terreno come Foresta, Montagna o Prateria, il che influenza alcune Operazioni COIN (3.2) ed Eventi (5.0).

1.3.3 Città. Ciascuna Città ha un valore di Popolazione di 1 o 6.



1.3.4 EC. Ciascun Centro Economico (EC) ha un valore Economico (Econ) di 2 o 3 che influenza le Risorse del Governo e del Sindacato (1.8).

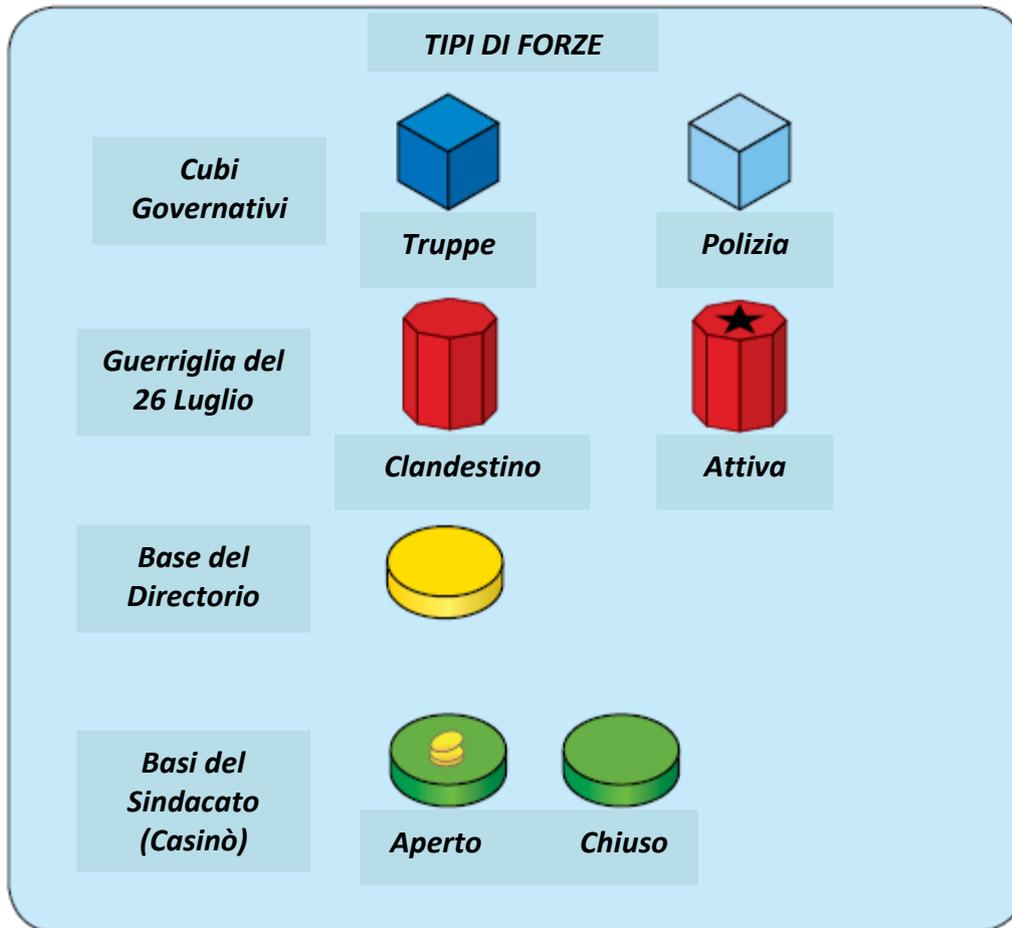
NOTA: I EC rappresentano zone di attività economica importanti per il governo – come zucchero, miniere e tabacco – la maggioranza possedute da società americane. Le cittadine di Santa Clara e Guantanamo non sono spazi; sono indicati solo per interesse storico.

1.4 Forze

Le pedine in legno rappresentano le varie foze delle Fazioni: Truppe Governative (cubi blu scuri) e Polizia (cubi azzurri), le Guerriglie Insorgenti, e le Basi di tutte le Fazioni. Le Basi della Fazione Sindacato sono di un tipo speciale dette Casinò (1.4.4-5, 3.3.5).

NOTA: Le Basi rappresentano non solo i bivacchi ed i campi di addestramento ma anche, per le Fazioni del 26 Luglio e del Directorio, amministrazione politica e, per il Sindacato, i casinò.

NOTA: I segnalini di Denaro (4.5.2), sebbene non siano forze o pezzi, si raggruppano con una specifica Guerriglia o cubo quando sono sulla mappa.



1.4.1 Disponibilità e Rimozione. Il numero di pezzi che possono essere in gioco è limitato dalle pedine fornite (vd. Tabella sottostante). Tenete le forze che non sono sulla mappa nelle caselle delle Forze (ponete le Basi nei cerchi di numero superiore, rivelando il numero di Basi sulla mappa in modo da favorire il calcolo per la vittoria, 7.0).

FORZE DISPONIBILI
(Totale, prima del piazzamento)

	Governo	26Luglio	Directorio	Sindacato
Truppe	15 x	-	-	-
Polizia	15 x	-	-	-
Guerriglie	-	15 x	15 x	6 x
Basi	2 x	4 x	4 x	10 x

- Le forze possono essere prese da o rimpiazzate con quelle disponibili nelle caselle – ignorate qualsiasi istruzione di piazzare forze se il tipo appropriato non è disponibile perché sono già tutte sulla mappa (rimuovete invece che rimpiazzare tali pezzi).
- **Importante:** Una Fazione di un giocatore mentre esegue una Operazione, Attività Speciale o Evento può rimuovere le proprie pedine (inclusi i Casinò) ponendole tra le Forze Disponibili. *ESEMPIO: gli Insorgenti privi di Guerriglie Disponibili potrebbero rimuovere le Guerriglie Attive durante un Raduno (3.3.1) per poterle poi piazzarle Clandestine.*
- Una volta che una Fazione nemica viene attaccata, è necessaria la rimozione o Attivazione di pedine sino a che viene completata l'abilità della Fazione.
ESEMPIO: un Assalto Governativo (3.2.4) con 3 Truppe in Foresta deve rimuovere 3 pedine Attive se vi è almeno quel numero tra quelle Fazioni attaccate.

1.4.2 Raggruppamento. Massimo 2 Basi non-Casinò (totale Basi del Governo, 26 Luglio, più Directorio) più 2 Casinò possono occupare una singola Provincia o Città. Le Basi ed i Casinò non possono occupare gli EC.

- Ignorate qualsiasi istruzione (ad esempio da Operazioni o Eventi) di piazzare o rimuovere forze se il raggruppamento verrebbe violato.

1.4.3 Clandestine /Attive. Le Guerriglie sono Clandestine — simbolo in basso, o Attive, simbolo in alto. Alcune azioni le girano ad uno o all'altro stato. Piazzate e ponete le nuove Guerriglie Clandestine (anche se spostate una pedina).

NOTA: A meno che il testo specifichi Guerriglia "Clandestina", è sufficiente "Attivare" le Guerriglie già Attive (rimangono Attive).

1.4.4 Aperto / Chiuso. I Casinò sono aperti – simbolo in su, o chiusi, simbolo in giù. Piazzate e ponete i Casinò aperti. ECCEZIONE: Costruzione, 3.3.5.

1.4.5 Casinò non Rimossi. Qualsiasi azione che rimuoverebbe o sposterebbe una normale Base chiude invece un Casinò aperto e non ha effetto su un Casinò chiuso (3.2.4, 3.3.3, 4.2.2, 4.4.3, 5.1.1). ECCEZIONE: il Sindacato può rimuovere volontariamente o chiudere i Casinò (1.4.1).

1.5 Giocatori & Fazioni

Cuba Libre è giocabile da 1, 2, 3, o 4 giocatori. Il primo giocatore gioca il 26 Luglio (o M26, rosso) o il Governo (Govt, blu), il secondo gioca l'altra fazione, il terzo il Directorio (o DR, giallo) o il Sindacato (verde), ed il quarto la Fazione rimanente (2.1). Ciascuna di queste Fazioni è nemica l'una all'altra. Le Fazioni non prese da un giocatore sono Non Giocatore, le loro azioni sono governate dalle regole del capitolo 8.

Opzione senza Non Giocatore: Se state imparando il gioco con 2 o 3 giocatori, ignorate le regole sul Non Giocatore (8.0) ed invece i giocatori controllano le Fazioni rimanenti:

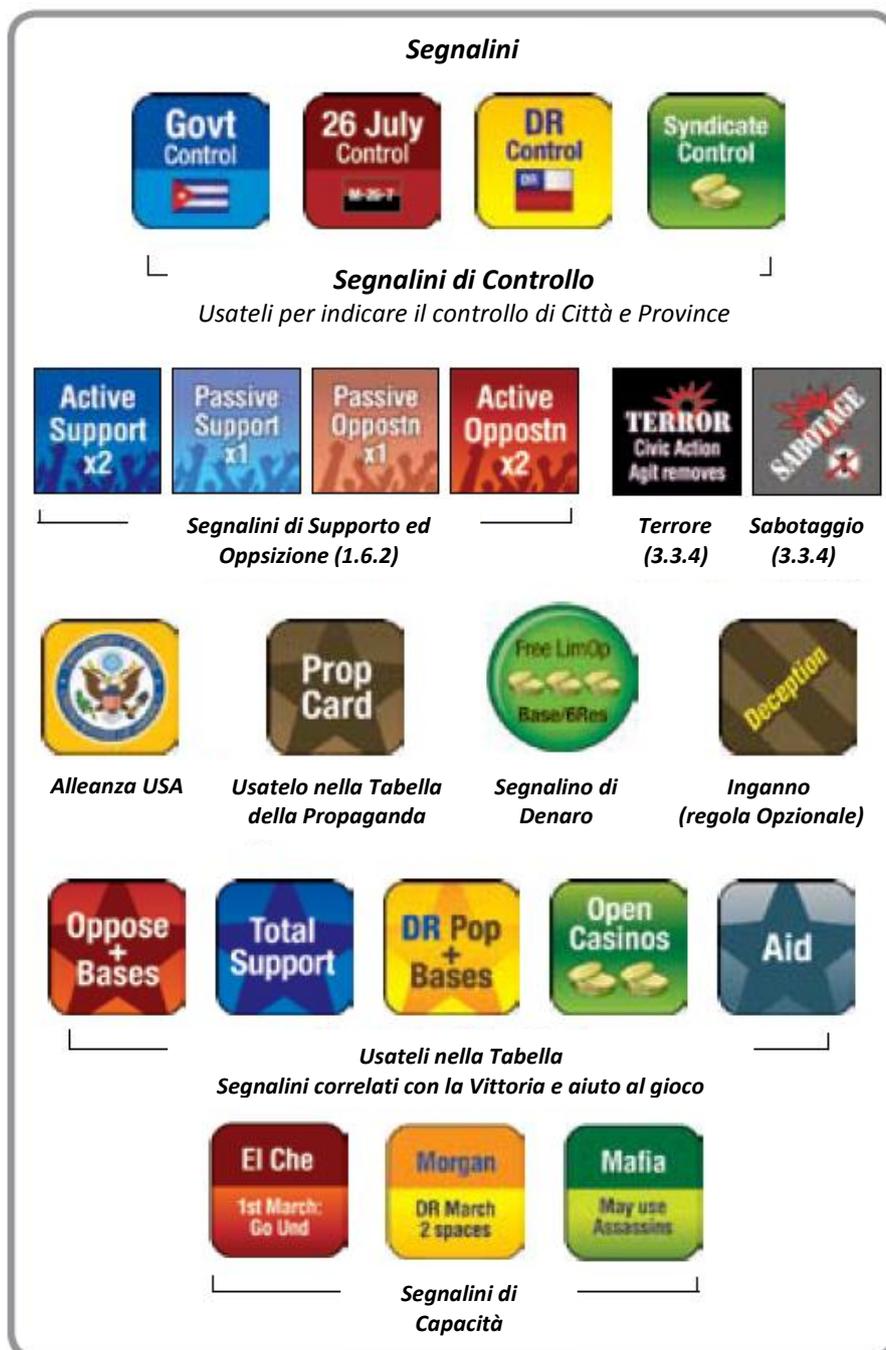
- Con 3 giocatori, il 26 Luglio controlla il Directorio (o, se i giocatori preferiscono, il Governo controlla il Sindacato).
- Con 2 giocatori, il 26 Luglio controlla il Directorio ed il Governo controlla il Sindacato.

Il gioco si ferma con un controllo per la vittoria solo (6.1) se tutte le tutte le Fazioni di un giocatore rispettano le loro condizioni.

Dopo la Propaganda finale, considerate solo il minor margine di vittoria delle Fazioni di ciascun giocatore (7.3). i giocatori non possono trasferire (1.5.1) volontariamente alcunché tra le loro Fazioni (incluso Denaro, 4.5.2).

NOTA: Un giocatore del Governo/Sindacato potrebbe dare al Governo cubi con Denaro usando l'Attività Speciale del Profitto da parte del Sindacato (4.5.1) e deve Fare la Cresta (6.2.3).

1.5.1 Negoziati. I giocatori possono stringere qualsiasi accordo che rispetti le regole ma possono trasferire volontariamente solo Risorse (1.8) o Denaro (4.5.2). Tutti i negoziati sono palesi. Le regole non vincolano i giocatori al rispetto degli accordi.



1.6 Supporto ed Opposizione

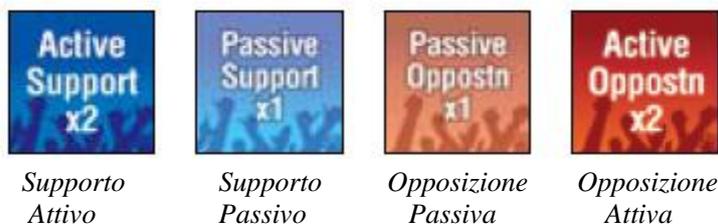
Il Supporto ed Opposizione influenzano la vittoria ed alcune azioni.

1.6.1 Le Città e le Province mostrano sempre 1 dei 5 livelli di Supporto ed Opposizione al Governo, della sua popolazione, che possono variare nel corso del gioco:

- Supporto Attivo
- Supporto Passivo
- Neutrale
- Opposizione Passiva
- Opposizione Attiva

1.6.2 Indicate il Supporto Attivo o Passivo o la relativa Opposizione con segnalini posti in ciascuna Città o Provincia. Indicate gli spazi Neutrali con l'assenza di tali segnalini. Il Supporto/Opposizione Attiva conta il doppio per il Supporto/Opposizione Totale.

NOTA: Gli Ec (1.3.4) non hanno Popolazione e non hanno mai Supporto o Opposizione.



1.6.3 Segnalini di Vittoria. Vari totali influenzano la vittoria (7.0). Modificate i segnalini seguenti sulla tabella di bordo mappa numerata a seconda della casella sotto indicate quando si ha qualsiasi variazione di questo totale:

- La vittoria del Governo dipende dal valore totale della popolazione in Supporto – “Totale Supporto” – secondo la casella qui sotto.
- La vittoria del 26 Luglio dipende similmente dalla Opposizione più il numero di Basi del 26 Luglio sulla mappa – “Opposizione + Basi”.

Il Totale Supporto è pari a:

(2 x Popolazione in Supporto Attivo) + (1 x Popolazione in Supporto Passivo)

Il Totale Opposizione è pari a:

(2 x Popolazione in Opposizione Attiva) + (1 x Popolazione in Opposizione Passiva)

Opposizione + Basi è pari a:

Totale Opposizione + Il numero di Basi del 26 Luglio sulla mappa

DR Pop + Basi è pari a:

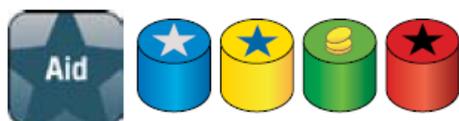
Popolazione di tutti gli spazi Controllati dal Directorio + il numero di Basi del Directorio sulla mappa.

- La vittoria del Directorio dipende dalla somma della Popolazione Controllata dal Directorio (1.7) + Basi del Directorio – “DR Pop + Basi”
- La vittoria del Sindacato include il numero di “Casinò Aperti” sulla mappa (1.4.4).

NOTA: I 12 segnalini di “Inganno” servono per una regola opzionale correlata con la vittoria (7.3).

1.7 Controllo

Una Fazione Controlla una Provincia o Città se i suoi pezzi li eccedono quelli di tutte le altre Fazioni combinate (se nessuno li eccede, lo spazio è non controllato). I Casinò contano solo se sono aperti (1.4.4). Il controllo influenza alcune attività di Fazioni e la vittoria. Modificate i segnalini di Controllo per mostrare il controllo di una Fazione quando varia per le Operazioni (3.0), Attività Speciali (4.0), Eventi (5.0), rimozione volontaria delle forze (1.4.1) o Round di Propaganda (6.0).



1.8 Risorse ed Aiuti

In qualsiasi momento, ciascuna Fazione ha tra 0 e 49 Risorse che usa per pagare le Operazioni (3.0). Durante i Round di Propaganda (6.2.1) e gli Eventi, un livello di Aiuti (dam 0 a 49) viene aggiunto alle

Risorse del Governo. Indicate le Risorse ed Aiuti sulla tabella di bordo mappa – per le Risorse, con un cilindro del colore della Fazione (1.5). Il trasferimento di Risorse negoziato (1.5.1) può essere solo a o da una Fazione che svolge una Operazione, Attività Speciale o Evento (2.3).

2.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

2.1 Piazzamento

Seguite le istruzioni per il piazzamento indicate alla fine del regolamento per decidere sulle varie opzioni, per l’assegnazione della Fazioni ai giocatori, per la preparazione del mazzo e per il piazzamento dei segnalini e delle forze.

Opzione per il gioco breve: mettete da parte 8 carte Evento a caso, a faccia in giù, poi preparate il mazzo.

2.2 Inizio

Iniziate il gioco rivelando la prima carta del mazzo di pesca e ponendola sul mazzo delle carte giocate. Rivelate poi la carta seguente sopra il mazzo di pesca. La carta dalla parte del mazzo delle carte giocate viene giocata per prima; poi verrà giocata la carta sopra il mazzo di pesca. **NOTA:** i giocatori vedranno quindi la carta successiva del mazzo (2.3.8). Tutte le carte giocate ed il numero di carte nel mazzo di pesca possono essere ispezionate.

INDICAZIONE DELLE FASI: Nel completare le varie fasi derivanti dal gioco di ciascuna carta Evento, ponete un cilindro del colore della Fazione (1.5) nella casella appropriata della tabella della Sequenza di Gioco (o, se si tratta di un Round di Propaganda [6.0], avanzate il segnalino di Carta).

Opzione di Non Rivelare: per imparare il gioco con minore complessità, non rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Ignorate la restrizione dell'Evento per la carta finale (2.3.9).

2.3 Carta Evento

Quando giocate una carta Evento, sino a 2 Fazioni svolgeranno Operazioni o l'Evento; altre Fazioni possono Passare e ricevere Risorse.

- Le Fazioni il cui cilindro è nella casella "Disponibile" ricevono queste opzioni nell'ordine da sinistra a destra dei simboli di Fazione indicato sopra la carta.
- Le Fazioni con cilindri nella casella "Non Disponibile" non fanno nulla.

2.3.1 Disponibilità. Le Fazioni che non hanno svolto un'Operazione o Evento con la carta precedente sono Disponibili (i loro cilindri iniziano nella casella "Disponibile" secondo 2.3.7). Le Fazioni che lo hanno fatto sono Non Disponibili (tutte le Fazioni iniziano il gioco Disponibili). Vedere anche Operazioni, 3.1.2.

Opzione di Disponibilità A: Per una maggiore varietà a scapito di una minore capacità di pianificazione, determinate invece l'ordine delle Fazioni Disponibili per la carta giocata usando i simboli nella parte alta della carta Evento del mazzo. Se la carta del mazzo è di Propaganda, rivelate altre carte sino ad avere una carta Evento. Se l'ultima carta rivelata è di Propaganda, determinate l'ordine delle Fazioni usando la carta Evento più in basso che si trova nel mazzo delle carte giocate. Non usate l'opzione di non rivelare (2.2).

Opzione di Disponibilità B: Per una varietà ancora maggiore, determinate l'ordine delle Fazioni seguendo l'Opzione A, ed ignorate lo svolgimento di Eventi o Operazioni per la Non Disponibilità (2.3.7). Solo il testo dell'Evento può rendere una Fazione Non Disponibile.



2.3.2 Ordine delle Fazioni. La Fazione Disponibile con il simbolo più a sinistra nel suo colore (saltando le Fazioni Non Disponibili) è la Prima Disponibile per svolgere una Operazione o Evento o per Passare. Quella seguente da sinistra è la Seconda Disponibile.

NOTA: L'alone grigio attorno ad alcuni simboli di Fazione è relativo solo alle istruzioni al Non Giocatore (8.4.1).

2.3.3 Passare. Se una Prima o Seconda Fazione Disponibile opta per Passare, riceve +1 Risorsa (o +3 Risorse se è il Governo) e rimane Disponibile per la carta seguente. La Fazione Disponibile seguente da sinistra rimpiazza poi la Fazione che ha Passato come nuova Prima o Seconda Fazione e riceve le stesse opzioni se giocare o Passare. Se l'ultima Fazione (quella più a destra) Disponibile Passa, modificate la posizione dei cilindri (2.3.7) e giocate la carta seguente.

2.3.4 Opzioni per le Fazioni Disponibili

PRIMA DISPONIBILE: Se la Prima Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può agire svolgendo:

- Una Operazione (3.0) – con o senza una Attività Speciale (4.0) – oppure:
- L'Evento mostrato sulla carta.

SECONDA DISPONIBILE: Se la Seconda Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può anch'essa svolgere una Operazione ed anche l'Evento, ma le sue opzioni dipendono su come ha agito la Prima Fazione:

- **Solo Op:** Se la Prima Fazione Disponibile ha svolto un'Operazione, la Seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione Limitata (2.3.5).

- **Op & Attività Speciale:** Se la Prima Fazione Disponibile ha svolto un'Operazione con Attività Speciale, la Seconda Fazione Disponibile può svolgere invece l'Evento.
- **Evento:** Se la Prima Fazione Disponibile ha svolto l'Evento, la Seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione, con una Attività Speciale se desiderato.

2.3.5 Operazione Limitata. Una Operazione Limitata (LimOp) è una Operazione in un solo spazio, senza Attività Speciale. Se l'Operazione Limitata è una Guarnigione (3.2.2), Perlustrazione (3.2.3) o Marcia (3.3.2), può coinvolgere pezzi di più spazi ma con un solo spazio di destinazione. Una Operazione Limitata conta come una Operazione. Vedere anche la Carta Evento Finale (2.3.9) e le Operazioni del Non Giocatore (8.1).

2.3.6 Riciclaggio. Quando una Prima o Seconda Fazione Disponibile paga Risorse per svolgere un'Operazione (anche Operazione Limitata, 2.3.5) ma non svolge alcuna Attività Speciale, può rimuovere un segnalino di Denaro che possiede (4.5.2) per svolgere immediatamente una Operazione Limitata aggiuntiva e gratuita di qualsiasi tipo eccetto Costruire (3.3.5). In alternativa, una Fazione diversa può rimuovere il proprio segnalino di Denaro per consentire alla Prima o Seconda Fazione Disponibile di svolgere tale Operazione gratuita. Una Fazione può beneficiare di un solo segnalino di Denaro per carta.

ESEMPIO: Il Sindacato dopo aver effettuato un Raduno rimuove un segnalino di Denaro, poi effettua una Marcia ad 1 spazio senza costo in Risorse.

2.3.7 Modifica della Disponibilità. Dopo che la Prima e Seconda Fazione Disponibile hanno completato lo svolgimento di Operazioni, Attività Speciali ed Eventi (o dopo che tutte le Fazioni Disponibili hanno Passato), modificate la posizione dei cilindri sulla Tabella della Sequenza di Gioco come segue:

- Qualsiasi Fazione che non ha svolto una Operazione o Evento con questa carta (e non è stata resa Non Disponibile da un Evento) va alla casella "Disponibile".
- Qualsiasi Fazione che ha svolto una Operazione (inclusa una Operazione Limitata) o Evento con questa carta va alla casella "Non Disponibile" (a meno che non sia specificato altrimenti dall'Evento; vedere anche Operazioni Gratuite, 3.1.2).



Registrate la Disponibilità e le Azioni svolte usando i cilindri e la Tabella della Sequenza di Gioco.

2.3.8 Carta seguente. Dopo aver variato la Disponibilità, spostate la prima carta del mazzo di pesca sul mazzo delle carte giocate, a faccia in su, e rivelate la carta seguente del mazzo. Giocate la carta presente nel mazzo delle carte giocate, procedendo con la sequenza appropriata.

2.3.9 Carta Evento Finale. Con l'ultima carta Evento prima della Carta Propaganda Finale (2.4.1), le Operazioni di qualsiasi giocatore devono essere Limitate (2.3.5, no Attività Speciali).

2.4 Carta Propaganda

Se si gioca una carta Propaganda, svolgete un Round di Propaganda (6.0).

NOTA: Mettete da parte le carte Propaganda per mostrare quante sono state giocate. Ciascuna serie di carte Evento sino ad un Round di Propaganda è detta una "Campagna".

2.4.1 Propaganda Finale. Se non vi è vittoria nella Fase di Vittoria della 4° carta Propaganda (6.1), proseguite alla Fase di Supporto (solo, 6.3.5) e terminate la partita: determinate la vittoria secondo 7.3.

3.0 OPERAZIONI

3.1 Operazioni in Generale

La Fazione che svolge una Operazione (Op) sceglie 1 delle 4 Operazioni elencate per la sua Fazione e, se applicabile, sceglie gli spazi sulla mappa da coinvolgere.

La Fazione solitamente paga un costo in Risorse (non Aiuti, 1.8), spesso per spazio scelto; deve avere Risorse sufficienti per pagare l'Operazione, incluso in ogni spazio scelto. Un dato spazio può essere scelto solo una volta per una data Operazione.

La Fazione che sta operando sceglie l'ordine di risoluzione dell'Operazione nei vari spazi, le Fazioni o pedine nemiche da influenzare, e le pedine amiche da piazzare o rimpiazzare. Una singola Operazione può coinvolgere una o più Fazioni ed ignorare altre. Una volta attaccati, i pezzi di una Fazione sono influenzati il più possibile (1.4.1).

3.1.1 Pedoni. I giocatori possono indicare gli spazi scelti per le Operazioni (3.0) con pedoni neri e le Attività Speciali (4.0) con pedoni bianchi. (I pedoni sono stati inclusi per comodità, non sono un limite al numero di spazi che possono essere scelti).

3.1.2 Operazioni Gratuite. Alcuni Eventi (5.5) o Riciclaggio di Denaro (2.3.6) danno Operazioni o Attività Speciali gratuite: non costano Risorse e, se svolti da una Fazione che non sia quella che gioca l'Evento, possono lasciarla Disponibile (2.3.7). Altri requisiti e procedure si applicano ancora a meno che non siano superati dal testo dell'Evento (5.1.1, 5.5). Le Operazioni di Costruzione non sono mai gratuite (3.3.5).

3.2 Operazioni COIN

Il Governo sceglie tra Operazioni di Addestramento, Guarnigione, Perlustrazione ed Assalto.

3.2.1 Addestramento. Le Operazioni di Addestramento incrementano le forze del Governo e possono dare Supporto (1.6). scegliete qualsiasi Provincia o Città e pagate 2, 3 o 4 Risorse per spazio scelto a seconda della Tabella dell'Alleanza con gli USA (6.3.1).

PROCEDURA: come prima cosa, in ciascuna Provincia scelta con una Base Governativa ED in ciascuna Città scelta, ponete sino a 4 cubetti (qualsiasi combinazione di Truppe Disponibili e Polizia). Poi, in uno spazio scelto:

- Sostituite qualsiasi 2 cubi con 1 Base Governativa (rispettando il Raggruppamento, 1.4.2), OPPURE:
- Svolgete un'Azione Civica (6.3.2) per guadagnare Supporto. Come durante la Fase di Supporto, il Governo deve avere Truppe, Polizia e Controllo (1.7) nello spazio e deve pagare Risorse aggiuntive secondo 6.3.2 (anche se l'Addestramento era gratuito).

3.2.2 Guarnigione. Le Operazioni di Guarnigione proteggono gli EC muovendo Truppe o Polizia in questi e rimuovendo la Guerriglia lì presente. Pagate 2, 3 o 4 Risorse in totale (non per spazio) secondo la Tabella dell'Alleanza con gli USA (6.3.1). Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.5), tutti i cubi che muovono devono terminare in un singolo spazio di destinazione.

PROCEDURA: Muovere un qualsiasi numero di cubi da qualsiasi spazio a qualsiasi EC o Città. Poi, in ciascun EC (anche se un cubo non ha appena mosso lì), Attivate una Guerriglia per ciascun cubo lì presente. Poi, se lo desiderate, Assaltate (3.2.4) in 1 EC senza costo aggiuntivo. Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.5), l'Assalto deve essere nel EC di destinazione.

3.2.3 Perlustrazione. Le Operazioni di Perlustrazione spostano Truppe (solitamente, in aree contese) e localizzano la Guerriglia nemica. Scegliete qualsiasi Città o Provincia come destinazioni. Pagate 2, 3 o 4 Risorse per spazio secondo la Tabella dell'Alleanza con gli USA (6.3.1).

PROCEDURA: Come prima cosa, muovete qualsiasi Truppa adiacente che desiderate negli spazi scelti.

- Poi, negli spazi scelti che non siano di Foresta, Attivate 1 Guerriglia (1.4.3) per ciascun cubetto lì presente (Polizia più Truppe, che abbiano appena mosso o che fossero già lì).
- Negli spazi di Foresta, Attivate 1 Guerriglia soltanto per ogni 2 cubetti (arrotondate per difetto i cubetti dispari).

3.2.4 Assalto. Le Operazioni di Assalto eliminano le forze Ribelli. Scegliete qualsiasi spazio e pagate 3 Risorse per spazio scelto.

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, rimuovete 1 Guerriglia Attiva (1.4.3) per ciascun cubo di Truppe lì presente. Una volta che una Fazione attaccata non ha Guerriglie nello spazio, rimuovete (o chiudete, 1.4.5) invece le sue Basi.

- In una Città o EC, rimuovete anche 1 pezzo nemico per ogni 2 Truppe (arrotondate per difetto).
- In Montagna, rimuovete invece solo 1 pezzo per ogni 2 Truppe (arrotondato per difetto).

RAPINA: Se è stato rimosso un segnalino di Denaro (4.5.2), ponetelo con un cubo presente in quello spazio.

NOTA: Le Guerriglie sono meno capaci militarmente delle forze governative ma hanno un vantaggio di informazioni in quanto le Operazioni del Governo in genere devono prima fare la Perlustrazione per Attivarle (localizzarle) per poi Assaltarle.

NOTA: Una Operazione non può rimuovere una Base nemica fintanto che le Guerriglie (Attive o Clandestine), Truppe o Polizia della stessa Fazione rimangono nello stesso spazio, tutte le Guerriglie di una Fazione in uno spazio possono essere Clandestine, impedendo l'ulteriore rimozione con Assalto dei suoi pezzi (anche le Basi) sino a che le Guerriglie non sono Attivate.



3.3 Operazioni di Insurrezione

Le Fazioni Insorgenti scelgono tra Operazioni di Riorganizzazione, Marcia, Terrorismo e (per il 26 Luglio ed il Directorio) Attacco o (per il Sindacato) Costruzione. Notate che, sulla scheda della Fazione sotto "Operazioni dei ribelli", i termini "Guerriglia" e "Basi" significano quelle della Fazione che svolge l'azione (amica), a meno che non sia specificato diversamente.

3.3.1 Riorganizzazione. Le Operazioni di Riorganizzazione incrementano o recuperano le forze amiche. Scegliete qualsiasi Provincia o Città. Pagate 1 Risorsa per spazio scelto.

- Il 26 Luglio può scegliere soltanto spazi Neutrali o con Opposizione, non quelli con Supporto (1.6).
- Il Directorio può scegliere soltanto spazi Neutrali o Passivi, non quelli con Supporto Attivo o Opposizione Attiva.

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, la Fazione che svolge l'operazione pone 1 delle sue Guerriglie Disponibili. Il 26 Luglio o il Directorio possono invece rimpiazzare 2 delle proprie Guerriglie con 1 delle loro Basi, entro i limiti di raggruppamento (1.4.2). Se lo spazio ha già almeno 1 o 2 Basi della Fazione che sta agendo (per il Sindacato, Casinò aperti, 1.4.4), la Fazione può invece:

- Girare tutte le sue Guerriglie lì presenti dalla parte Clandestina (qualsiasi Fazione, 1.4.3), OPPURE:
- Se è il 26 Luglio, porre un numero delle sue Guerriglie Disponibili, sino al doppio del numero delle sue Basi più il doppio del valore di Popolazione dello spazio (1.3.2.-3).
- Se è il Directorio, porre un numero di Guerriglie Disponibili massimo pari al numero delle sue Basi lì presenti più il Valore di Popolazione.

3.3.2 Marcia. Le Operazioni di Marcia muovono le Guerriglie amiche. Pagate 1 Risorsa per Città o Provincia dove le Guerriglie muovono (0 Risorse per muovere ad EC). Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.5), tutte le Guerriglie che muovono devono terminare in un singolo spazio di destinazione.

NOTA: Le Guerriglie devono entrare in un nuovo spazio per poter beneficiare dell'effetto di un Evento che impone prima una Marcia ("Autoblinda", "El Che", o "I Dodici") – rappresenta il vantaggio di unità leggere veloci.

PROCEDURA: La Fazione che esegue l'operazione muove qualsiasi sua Guerriglia in spazi adiacenti. Nessuna Guerriglia muove più di una volta. Le Guerriglie che muovono da uno spazio alla stessa destinazione lo fanno in gruppo. Passate le Guerriglie di un gruppo che muove ad Attive (1.4.3) se:

- Entrano in una Città o Provincia con Supporto (1.6) o un EC, E:

- Il numero di Guerriglia del gruppo che muove più il numero di cubetti nello spazio di destinazione eccede 3.



ESEMPIO: Un gruppo di 2 Guerriglie Clandestine del 26 Luglio Marciano da Sierra Maestra ad Oriente, che ha Supporto Passivo e dove vi sono 1 cubo di Polizia ed 1 di Truppe. Poiché la destinazione è una Provincia con Supporto ed il totale di 4 cubi e Guerriglie che muove che sono coinvolti eccede 3, le 2 Guerriglie che muovono divengono Attive.

NOTA: La Marcia spesso Attiva la Guerriglia, ma gran parte dei movimenti per Evento (5.0) no.

3.3.3 Attacco. Le Operazioni di Attacco cercano di eliminare le forze nemiche; gli attacchi che hanno particolare successo incrementano le Guerriglia amiche (catturando armi nemiche, equipaggiamento, razioni, reclute o droghe). Scegliete qualsiasi spazio dove la Fazione che sta operando – deve essere il 26 Luglio o il Directorio - ha almeno 1 Guerriglia ed 1 pezzo nemico; pagate 1 Risorsa per spazio.

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, Attivate (1.4.3) tutte le Guerriglie della Fazione che sta agendo, poi tirate un dado: se il risultato è pari o inferiore al numero delle Guerriglie della Fazione che sta agendo lì presenti (che abbiano iniziato Attive o no), rimuovete sino a 2 pezzi nemici (a scelta della Fazione che agisce; si possono includere Guerriglie Clandestine). I 2 pezzi possono appartenere a Fazioni diverse.

- Le Basi della Fazione attaccata non possono essere rimosse prima di tutti i suoi cubetti o Guerriglie nello spazio.
- L'attacco non può chiudere Casinò se rimangono nello spazio qualsiasi tra Guerriglie del Sindacato, Truppe o Polizia.

NOTA: Le Forze governative pertanto proteggono i Casinò del Sindacato dagli attacchi degli Insorgenti.

BENI CATTURATI: Se il tiro di dado è stato "1", ponete lì 1 delle Guerriglie Disponibili della Fazione che sta agendo (1.4.1). Se è stata rimosso Denaro (4.5.2), ponetelo nello spazio con una Guerriglia della Fazione che sta agendo.

3.3.4 Terrorismo. Le Operazioni di Terrorismo nelle Province o Città neutralizzano (o, per il 26 Luglio, incrementano) il Supporto o Opposizione (1.6) e pongono segnalini di Terrore che ostacolano i futuri tentativi di influenzarlo. Negli EC, pongono segnalini di Sabotaggio che bloccano le entrate delle Risorse Governative (6.2.1). Scegliete qualsiasi spazio dove la Fazione che agisce ha almeno 1 Guerriglia Clandestina; pagate 1 Risorsa per Città o Provincia (0 per gli EC).

PROCEDURA: Attivate 1 Guerriglia Clandestina amica in ciascun spazio scelto.

- Se lo spazio è una Provincia o Città, ponete un segnalino di Terrore e spostate qualsiasi Supporto o Opposizione di 1 livello verso Neutrale (rimuovete Passivo o passate Attivo a Passivo e modificate il Supporto o Opposizione Totale, 1.6) OPPURE, se 26 Luglio, verso la Opposizione Attiva.
- Se lo spazio è un EC senza segnalino di Sabotaggio, ponete un segnalino di Sabotaggio.
- Non ponete un segnalino di Terrore/Sabotaggio se sono tutti già sulla mappa (ve ne sono 20).

NOTA: Più segnalini di Terrore possono occupare una Provincia o Città; solo 1 segnalino di Sabotaggio può occupare un EC.

3.3.5 Costruzione. Le Operazioni di Costruzione – svolte solo dal Sindacato – costruiscono nuovi Casinò o aprono Casinò chiusi. Scegliete qualsiasi Città o Provincia Controllata dal Governo o dal Sindacato (1.7); pagate 5 Risorse per spazio (la Costruzione non è mai gratuita, 2.3.6, 3.1.2).

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, ponete un Casinò chiuso (rispettando il raggruppamento, 1.4.2) o aprite un Casinò chiuso (1.4.4).

4.0 ATTIVITA' SPECIALI

4.1 Attività Speciali in Generale

Quando una Fazione, secondo la sequenza di gioco della Carta Evento (2.3) svolge una Operazione in almeno 1 spazio (3.0), può anche svolgere 1 tipo delle sue Attività Speciali (Eccezione: Operazioni Limitate, 2.3.5). Alcuni Eventi danno Attività Speciali gratuite (3.1.2).

- Come per le Operazioni, la Fazione che li svolge sceglie gli spazi, Fazioni o pezzi influenzati e l'ordine delle azioni. Una Fazione può svolgere le sue Attività Speciali in un qualsiasi momento immediatamente prima, durante o immediatamente dopo lo svolgimento della sua Operazione.

ESEMPIO: Il 26 Luglio con 0 Risorse Rapisce quanto sufficiente per pagare il seguente Terrorismo (4.1.1).

NOTA: Se la 1° Fazione Disponibile usa una Attività Speciale, la 2° Disponibile avrà l'opzione di svolgere l'Evento della carta (2.3.4).

4.1.1. Operazioni di Accompagnamento. Alcune Attività Speciali specificano che possono accompagnare solo alcuni tipi di Operazioni (3.0). Alcune Attività Speciali possono aver luogo solo nelle locazioni delle loro Operazioni di Accompagnamento. Se non viene specificato altrimenti, le Attività Speciali possono accompagnare qualsiasi Operazione ed avvenire in qualsiasi spazio altrimenti valido.



4.2 Attività Speciali del Governo

Il Governo può scegliere tra le Attività Speciali Trasporto, Attacco Aereo, o Rappresaglia.

4.2.1 Trasporto. Il Trasporto muove Truppe, specialmente per ammassarle velocemente per una Operazione.

PROCEDURA: Muovete sino a 3 Truppe da una Città o Base a 1 qualsiasi spazio.

4.2.2 Attacco Aereo. Un Attacco Aereo distrugge una unità Insorgente esposta. Può accompagnare solo una Guarnigione, Perlustrazione, o Assalto (3.2.2-4) ed avvenire in una singola Provincia o EC (non Città). Non può avvenire se la Alleanza USA è Embargo (6.3.1)

PROCEDURA: Rimuovete 1 Guerriglia Attiva o, se la Fazione attaccata non ha Guerriglia nello spazio, 1 delle sue Basi.

4.2.3 Rappresaglia. La Rappresaglia riduce l'Opposizione e sposta la Guerriglia. Può accompagnare solo una Guarnigione, Perlustrazione, o Assalto (3.2.2-4) ed avvenire in 1 spazio Controllato dal Governo (1.7).

PROCEDURA: Ponete un segnalino di Terrore nello spazio scelto. Spostate l'Opposizione (se vi è) di un livello verso Neutrale. Spostate 1 Guerriglia da lì ad uno spazio adiacente.



4.3 Attività Speciali del 26 Luglio

Il 26 Luglio può scegliere tra le Attività Speciali Infiltrazione, Imboscata o Sequestro.

4.3.1 Infiltrazione. L'Infiltrazione rimpiazza forze governative con Guerriglie del 26 Luglio. Può accompagnare solamente una Riorganizzazione o Marcia (3.3.1-2). Può avvenire in 1 qualsiasi spazio privo di Supporto (anche un EC) che abbia o sia adiacente ad una Guerriglia del 26 Luglio Clandestina.

PROCEDURA: Rimuovete o rimpiazzate 1 cubo in quello spazio – Polizia, se c'è, altrimenti Truppe – con una Guerriglia del 26 Luglio.

REQUISIZIONE: Ponete qualsiasi Denaro rimosso (4.5.2) con una Guerriglia del 26 Luglio in quello spazio.

4.3.2 Imboscata. Un'Imboscata consente al 26 Luglio di assicurarsi il successo completo per un Attacco in uno spazio. Deve avvenire in uno spazio scelto per l'Attacco (3.3.3, non ancora risolto) e che ha almeno 1 Guerriglia del 26 Luglio Clandestina (1.4.3).

PROCEDURA: Invece della solita procedura di Attacco (3.3.3), l'Attacco in quello spazio Attiva 1 Guerriglia Clandestina soltanto ed ha automaticamente successo (non tirate il dado, rimuovete le 2 pedine nemiche normalmente). Ponete una Guerriglia del 26 Luglio disponibile nello spazio (Clandestino, 1.4.3) come se si fosse tirato "1".

4.3.3 Sequestro. Il Sequestro sottrae un ammontare variabile di Risorse (1.8) dal Governo o dal Sindacato o Denaro (4.5.3) dal Sindacato. Può avvenire in 1 spazio che:

- Era o sarà scelto per il Terrorismo (3.3.4) in questa Operazione, E;
- Sia una Città, EC o abbia un Casinò aperto, E;
- Abbia più Guerriglia del 26 Luglio che Polizia.

PROCEDURA: Il 26 Luglio attacca il Sindacato in spazi con Casinò aperti, o il Governo in Città o EC, o uno dei due in Città con Casinò aperti. Tirate un dado e trasferite al 26 Luglio dalla Fazione attaccata un numero di Risorse pari al tiro di dado. Qualsiasi Risorsa trasferita al 26 Luglio una volta che ne ha 49 è persa. Se una Fazione attaccata termina le Risorse, non se ne trasferiscono altre. Chiudete poi 1 Casinò aperto nello spazio scelto (indipendentemente dalla Fazione attaccata).

DENARO DEL RISCATTO: Se la Fazione attaccata ha Denaro (4.5.2) nello spazio, trasferite 1 segnalino di Denaro ad una Guerriglia del 26 Luglio lì invece di tirare per le Risorse.



4.4 Attività Speciali del Directorio

Il Directorio può scegliere tra le Attività Speciali Sovversione, Imboscata o Assassinio.

4.4.1 Sovversione. La Sovversione dà Risorse e/o fa divenire Neutrale una Provincia. Può accompagnare solamente la Riorganizzazione o Marcia (3.3.1-2) ed avviene in 1 Provincia con Controllo DR.

PROCEDURA: Aggiungete il valore di Popolazione della Provincia alle Risorse del Directorio e ponete lo spazio a Neutrale (rimuovete qualsiasi Supporto o Opposizione).

4.4.2 Imboscata. Il Directorio fa Imboscata come il 26 Luglio (4.3.2) ma usando le forze del Directorio invece che del 26 Luglio.

4.4.3 Assassinio. L'Assassinio neutralizza efficientemente un'unità nemica – anche una Base protetta. Può avvenire in 1 qualsiasi spazio scelto per il Terrorismo del Directorio (3.3.4) se nell'Operazione le Guerriglie del Directorio sono superiori in numero alla Polizia.

PROCEDURA: Rimuovete o chiudete (1.4.5) 1 qualsiasi pezzo nemico in quello spazio.

DENARO DEL RISCATTO: Ponete qualsiasi Denaro rimosso (4.5.2) con una Guerriglia del Directorio in quello spazio.



4.5 Attività Speciali del Sindacato

Il Sindacato può scegliere tra le Attività Speciali Profitto, Forzare o Corrompere.

4.5.1 Profitto. Il profitto accumula Denaro per il riciclaggio o scambia Denaro o Casinò aperti per Risorse. Può accompagnare solo una Operazione di Riorganizzazione, Marcia o Costruzione (3.3.1-2, -5) e può avvenire in qualsiasi spazio con Denaro posseduto da Sindacato (4.5.2) o Casinò aperti.

PROCEDURA: Ponete 1 segnalino di Denaro disponibile (4.5.2) sotto qualsiasi Guerriglia o cubo in ciascuno di 1 o 2 spazi con un Casinò aperto. In alternativa, chiudete qualsiasi Casinò che desiderate e rimuovete qualsiasi Denaro posseduto dal Sindacato aggiungendo così +3 Risorse del Sindacato per ciascuno Casinò chiuso e segnalino di Denaro rimosso (ad un massimo di 49).



4.5.2 Segnalini di Denaro. Il gioco usa 4 segnalini di Denaro per rappresentare accumulo di somme consistenti – principalmente in dollari americani – che attendono di essere riciclate o di essere depositate negli Stati Uniti. Il limite di gioco è 4 segnalini di Denaro (gli altri forniti nel gioco sono pezzi sostitutivi). Sulla mappa, sono sempre posti sotto una Guerriglia o cubo e muovono con questo. La Fazione di quella Guerriglia o di quel cubo possiede quel Denaro. Un pezzo può tenere più segnalini di Denaro. Il possessore può trasferire il Denaro ad un'altra Guerriglia o cubo nello stesso spazio in qualsiasi

momento (anche quando la Guerriglia viene rimossa o spostata ed incluso a qualsiasi pezzo della Fazione). Il Denaro viene rimosso solo come segue:

- Se un pezzo che ha il Denaro viene rimosso, il possessore deve immediatamente trasferire il segnalino di Denaro ad un'altra Guerriglia o cubo se possibile, altrimenti lo rimuove.
- Una Fazione, dopo aver svolto Operazioni senza una Attività Speciale, può rimuovere un segnalino di Denaro che possiede per ottenere una Operazione Limitata in più gratuita (2.3.6).
- Durante la Fase delle Risorse, tutto il Denaro viene rimosso; ciascun segnalino dà al possessore o una Base (per il Sindacato, un Casinò aperto) o +6 Risorse (6.2.4).

NOTA: vedere anche Sequestro 4.3.3, Denaro del Riscatto.

4.5.3 Dimostrazione di Forza. Dimostrazione di Forza sposta la Polizia o le Truppe del Governo, solitamente per proteggere i Casinò del Sindacato o gli EC. Può accompagnare solo una Operazione di Riorganizzazione, Marcia o Costruzione (3.3.1-2, -5). La destinazione è 1 spazio con un Casinò aperto (1.4.4) o 1 EC.

PROCEDURA: Spostate 1 o 2 Polizia da qualsiasi spazio alla destinazione se è una Città o 1 o 2 Truppe se è una Provincia o EC.

NOTA: La Polizia protegge i Casinò dagli Attacchi degli Insorgenti, dal Sequestro e dall'Assassinio (3.3.1, 4.3.3, 4.4.3); le Truppe proteggono i Casinò dall'Attacco (3.3.3) e gli EC dal Sabotaggio (6.2.1).

4.5.4 Corruzione. La Corruzione neutralizza le unità di un'altra Fazione o espone o nasconde le Guerriglie ma costa Risorse (1.8). Può avvenire in 1 qualsiasi spazio.

PROCEDURA: Per ciascun spazio, diminuite le Risorse del Sindacato di -3 e rimuovete sino a 2 cubi lì presenti, rimuovete o girate sino a 2 Guerriglie lì presenti, o rimuovete una Base nemica lì presente. *NOTA: La Corruzione è l'unica Attività Speciale che ha un costo in Risorse.*

CONTRABBANDO: Il Sindacato può trasferire qualsiasi Denaro rimosso (4.5.2) con la Corruzione a qualsiasi Guerriglia o cubo in quello spazio.

5.0 EVENTI

Ciascun Evento ha un titolo, un testo descrittivo in corsivo, ed un testo dell'Evento. Il testo descrittivo è solo per interesse storico e non ha effetti nel gioco.

5.1 Svolgimento degli Eventi

Quando una Fazione svolge un Evento, implementa il testo dell'Evento letteralmente (talvolta coinvolgendo azioni o decisioni di altre Fazioni). A meno che non sia altrimenti specificato, la Fazione che lo implementa effettua tutte le scelte riguardanti l'implementazione del testo, come quali pezzi sono influenzati.

ESEMPIO: Il Governo implementa la parte non ombreggiata del testo della carta "Eulogio Cantillo". Sceglie quindi lo spazio e quale Fazione fa Marcia con le sue Guerriglie. La Fazione che Marcia sceglie poi la destinazione della Marcia.

5.1.1 Dove il testo dell'Evento contraddice le regole, l'Evento ha priorità.

ESEMPIO: Se l'Evento dice qualsiasi Guerriglia in un dato spazio effettua Imboscata in uno spazio, lo fa anche se tutte le sue Guerriglie sono già Attive.

Comunque:

- Gli Eventi non pongono mai pezzi che non sono disponibili (1.4.1); rimuovono invece che rimpiazzare se il rimpiazzo non è disponibile; chiudono invece che rimuovere i Casinò (1.4.5).
- Gli Eventi non violano il raggruppamento (1.4.2)
- Gli Eventi non possono aumentare gli Aiuti o le Risorse di una Fazione oltre 49 (1.8).
- A meno che non sia specificato (es.: "Fat Butcher"), gli Eventi non consentono mai ad una Fazione di svolgere un tipo di Operazione o Attività Speciale disponibile solo alle altre Fazioni (3.0, 4.0).

5.1.2 Se due Eventi si contraddicono, l'Evento correntemente giocato ha precedenza.

5.1.3 Se anche per quanto sopra indicato non tutto il testo dell'Evento svolto può essere implementato, implementate la parte che potete.

5.2 Uso Duplice

Molti Eventi hanno un testo sia in chiaro che ombreggiato. La Fazione che lo svolge può scegliere uno dei due testi (non entrambi). Mentre il testo in chiaro spesso favorisce il Governo, un giocatore può scegliere una delle due opzioni indipendentemente dalla Fazione.



NOTA: il testo ombreggiato solitamente favorisce il Governo. Gli eventi ad Uso Duplice rappresentano effetti opposti della stessa causa, bivi nel corso della storia, o eventi soggetti ad interpretazione storica alternativa.



5.3 Capacità degli Insorgenti

Il testo dell'Evento con una casella che indica "Capacità degli Insorgenti" hanno effetti duraturi che aiutano o penalizzano una o più Fazioni Insorgenti. Quando si svolge un tale Evento, ponete il segnalino corrispondente dalla parte appropriata della casella Capacità degli Insorgenti. Gli effetti dell'Evento durano per tutta la partita.

5.4 Momentum del Governo

Il testo ombreggiato degli Eventi Duplici che ha l'indicazione "MOMENTUM GOVERNO" ha effetti duraturi che aiutano il Governo. Quando si implementa il testo di un tale evento, ponete la carta in vista accanto all'angolo del Governo sulla mappa. L'effetto dura sino alla fase di Sistemazione del round di Propaganda seguente (6.5), quando la carta viene scartata. Nota: possono essere in gioco un numero qualsiasi di Eventi Momentum del Governo.

5.5 Operazioni Gratuite

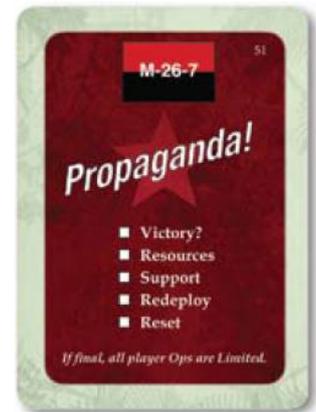
Alcuni Eventi consente alla Fazione che sta agendo o ad un'altra Fazione una Operazione immediata o Attività Speciale che interrompe la solita sequenza di gioco e tipicamente è gratuita: non ha costo in Risorse e non influenza la Disponibilità (3.1.2, 2.3.1), sebbene rimangano altri requisiti a meno che non siano superati dal testo dell'Evento (5.1.1).

ESEMPIO: Una Imboscata gratuita deve Attivare una Guerriglia Clandestina secondo 3.3.4 a meno che il testo dell'Evento non specifichi altrimenti.

6.0 ROUND DI PROPAGANDA

Svolgete un Round di Propaganda nella sequenza delle fasi sotto elencate quando viene giocata ciascuna carta Propaganda.

ECCEZIONE: Non svolgete mai più di un Round di Propaganda in fila (senza che si sia giocata una carta Evento a fraporsi) – invece, le carte Propaganda aggiuntive sono giocate senza un Round di Propaganda. Se una tale carta Propaganda è finale (2.4.1), terminate la partita e determinate il vincitore (7.3).



6.1 Fase della Vittoria

Se qualsiasi Fazione rispetta le sue condizioni di Vittoria, la partita termina. Vedere Vittoria (7.0) per determinare il vincitore e l'ordine dei giocatori. Altrimenti, proseguite con il Round di Propaganda. Dopo aver completato il Round di Propaganda finale (2.4.1), determinate la vittoria secondo 7.3.

6.2 Fase delle Risorse

Aggiungete le Risorse alle Fazioni con la sequenza seguente, ad un massimo di 49 (1.8)

6.3.1 Entrate del Governo. Prima, Sabotate qualsiasi EC dove le Guerriglie del 26 Luglio più quelle del Directorio sono superiori in numero rispetto ai cubi. Poi, sommate il valore Economico totale (1.3.1.3) degli EC che non hanno segnalino di Sabotaggio (8 meno il valore Econ degli EC Sabotati) più gli Aiuti.

6.2.2 Entrate degli Insorgenti. Poi, sommate:

- 26 Luglio — Il numero delle sue Basi.
- Directorio — Il numero di spazi dove ha pezzi.
- Sindacato — La Popolazione di ciascuna Città ed il valore Economico di ciascun EC non Sabotato dove le Guerriglie del Sindacato sono superiori in numero alla Polizia, più il doppio del numero dei Casinò aperti.

6.2.3 Fare la Cresta. Per ciascuno spazio con 1 o 2 Casinò aperti, il Sindacato trasferisce 2 Risorse alla Fazione Controllante (se non è il Sindacato; quelle superiori a 49 sono perse). Se la Capacità degli Insorgenti il “Santo” è in essere (5.3), qualsiasi Guerriglia Clandestina del Sindacato impedisce questa azione.

6.2.4 Depositi di Denaro. Il 26 Luglio, poi il Directorio, il Governo ed il Sindacato rimuovono il Denaro (5.2.2) che possiedono, scegliendo di ricevere per ciascun segnalino o una Base disponibile (o Casinò aperto) di quella Fazione nella locazione del Denaro (rispettando il raggruppamento, 1.4.2) o +6 Risorse. Il Sindacato può invece aprire un Casinò aperto in quella locazione. NOTA: Le Basi poste o i Casinò aperti a questo punto possono influenzare il Controllo o la vittoria a Fine Partita (1.7, 6.3.5, 7.3).

6.3 Fase di Supporto

Si controlla l'Alleanza USA e si modificano gli Aiuti a seconda del suo livello. Poi il Governo ed il 26 Luglio possono spendere Risorse per influenzare il Supporto e l'Opposizione (1.6).



6.3.1 Alleanza USA. Una Tabella dell'Alleanza USA mostra i 3 livelli di Alleanza. Se il Totale Supporto (1.6.3) è 18 o meno, diminuite l'Alleanza USA di 1 casella in basso (se possibile) e riducete gli Aiuti di -10 (anche se già ad Embargo, ad un minimo di zero). Il livello di Alleanza USA influenza le azioni del Governo come segue:

- **Salda:** Gli USA inviano armi ed addestrano l'esercito cubano. Le Operazioni COIN (3.2) costano 2 Risorse per spazio (in totale, per la Guarnigione).
- **Vacillante:** Gli USA tagliano le vendite di armi ed abbandonano i programmi di addestramento. Le Operazioni COIN costano 3 Risorse per spazio (in totale, per la Guarnigione).
- **Embargo:** Gli USA interrompono la vendita di armi e fanno pressione sugli altri paesi affinché non inviino armi a Cuba; arrivano ancora spedizioni clandestine. Le Operazioni COIN costano 4 Risorse per spazio (in totale, per la Guarnigione). No Attacchi Aerei (4.2.2).

NOTA: Anche gli Eventi possono spostare l'Alleanza USA ma modificano gli Aiuti solo come specificato dal testo dell'Evento.

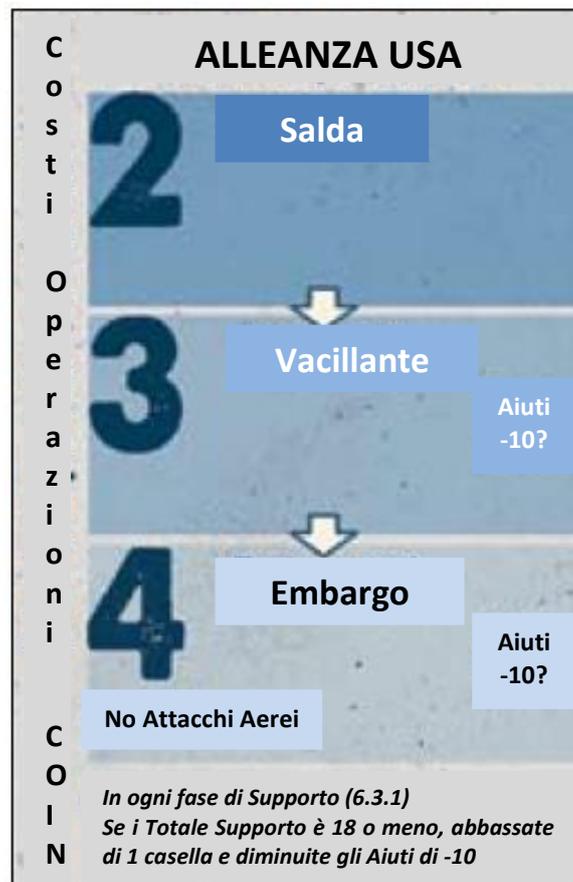


TABELLA DELL'ALLEANZA USA

6.3.2 Azione Civica. Il Governo può spendere un qualsiasi numero di Risorse per incrementare il Supporto in Città o Province Controllate dal Governo (1.7) che hanno sia Truppa che Polizia.

- Ogni 4 Risorse spese si rimuove 1 segnalino di Terrore oppure – una volta che non vi è Terrore in quello spazio – spostarlo di 1 livello verso il Supporto Attivo (variate il Totale Supporto; 1.6.3).

6.3.3 Dimostrazioni. Il 26 Luglio similmente può spendere Risorse per incoraggiare l'Opposizione in Città o Province controllate dal 26 Luglio (1.7).

- Ogni 1 Risorsa spesa rimuove 1 segnalino di Terrore o – una volta che non vi è Terrore nello spazio – lo sposta di 1 livello verso l'Opposizione Attiva (modificate la Opposizione + Basi, 1.6.3).

6.3.4 Supporto degli Espatriati. Il Directorio ora può fare Riorganizzazione gratuita (3.3.1) in 1 spazio che non ha Supporto Attivo né Opposizione Attiva né Controllo da parte di alcuna Fazione che non sia il DR (può essere Incontrollato, 1.7) (modificate il Controllo).

6.3.5 Fine Partita? Se questo Round di Propaganda è finale (2.4.1), la partita termina. Consultate la Vittoria (7.3). Altrimenti, proseguite con lo Spostamento e Sistemazione. NOTA: il round finale omette lo Spostamento e Sistemazione (6.4-6.5). I Casinò Chiusi (1.4.4) rimangono chiusi; le Truppe rimangono nelle Province.

6.4 Fase di Spostamento

Il Governo sposta le sue forze come segue.

6.4.1 Il Governo può muovere qualsiasi Polizia in qualsiasi EC o spazio controllato dal Governo (1.7).

6.4.2 Il Governo deve muovere qualsiasi Truppa negli EC o nelle Province prive di Basi del Governo a spazi controllati dal Governo (1.7) che siano Città o abbiano Basi del Governo (se non vi sono tali spazi, allora a L'Havana).

6.4.3 Il Governo può muovere qualsiasi altra Truppa a tali Città o Basi Controllate dal Governo.

NOTA: il Governo può svolgere le fasi sopra indicate in qualsiasi ordine. Modificate i segnalini di Controllo al termine di questi Spostamenti.

6.5 Fase di Sistemazione

Infine, preparate per la carta seguente così:

- Indicate tutte le Fazioni Disponibili (2.3.1)
- Rimuovete i segnalini di Terrore/Sabotaggio (3.3.4)
- Ponete qualsiasi carta Momentum del Governo giocata nel mazzo delle carte giocate – gli effetti del loro Evento non si applicano più (5.4)
- Girate tutte le Guerriglie a Clandestine (1.4.3) e tutti i Casinò ad aperti (1.4.4, modificate il segnalino di Casinò Aperti).
- Giocate la carta seguente dal mazzo e rivelate la carta seguente del mazzo (2.3.8)

7.0 VITTORIA

Ciascuna Fazione ha le proprie condizioni di vittoria, che sono descritte in questo capitolo.

7.1 Classifica Finale e Risoluzione dei casi di Parità

Quando tutte le Fazioni di un giocatore passano un controllo di vittoria (7.2), o se nessuna lo fa entro la fine della partita, la Fazione che ha raggiunto il margine di vittoria maggiore (7.3) arriva prima, quella con il secondo margine arriva seconda e così via. In caso di parità vince il Non giocatore (8.0), poi il Sindacato, poi il Directorio e poi il 26 Luglio.

7.2 Durante Round di Propaganda

Controllate la vittoria all'inizio di ciascun Round di Propaganda (6.1). Le condizioni di vittoria sono:

- **Governo:** Tutte le Città sono a Supporto Attivo ed il Totale Supporto eccede 18.
- **26 Luglio:** Il Totale Opposizione più il numero di Basi del 26 Luglio eccede 15.
- **Directorio:** Il Totale Popolazione negli spazi Controllati dal Directorio (1.7) più il numero di Basi del Directorio eccede 9.
- **Sindacato:** Il Sindacato ha più di 7 Casinò aperti e le Risorse sono superiori a 30.

7.3 Dopo la Propaganda Finale

Se il Round di Propaganda finale (2.4.1) termina senza una vittoria data dal controllo per la vittoria (7.2), il giocatore che ha il maggiore margine di vittoria (più vicino a oppure più oltre le sue condizioni di vittoria) vince.

NOTA: Il margine di vittoria sarà positivo se la Fazione ha raggiunto il suo fine di termine partita, negativo o zero se non ce l'ha fatta.

Margine di vittoria:

- **Governo:** Totale Supporto – 18.
- **26 Luglio:** Totale Opposizione + Basi – 15.
- **Directorio:** Popolazione Controllata dal DR + Basi del DR – 9.
- **Sindacato:** Il minore tra Casinò aperti – 7 o Risorse del Sindacato Resources – 30.

Opzione di Inganno per la Vittoria: Per una minore consapevolezza di quanto le Fazioni siano vicine a raggiungere la vittoria con 3 o 4 giocatori, ciascun giocatore all'inizio pesca 2 segnalini di Inganno. Mettete da parte gli altri, che non possono essere esaminati. I giocatori possono rivelare qualsiasi proprio segnalino di Inganno in qualsiasi momento:

- **Minaccia a Vuoto:** Nessun effetto.
- **Agenda Nascosta:** Aggiungete permanentemente +1 al margine di vittoria al giocatore che lo tiene (7.3).
- **Risorsa Nascosta:** Convertite qualsiasi opzione di 1 Operazione Limitata (2.3.5) in una piena Operazione & Opzione di Attività Speciale.

STOP!

Avete letto tutte le regole necessarie per 4 giocatori o per l'opzione di no Non Giocatore (1.5, raccomandata se si gioca per la prima volta).

8.0 FAZIONI DEL NON-GIOCATORE

Questo capitolo modifica le regole precedenti con priorità che governano le azioni di qualsiasi Fazione oltre quella rappresentata da un giocatore.

NOTA: Le Fazioni non-giocatori non agiscono solo nel loro diretto interesse. Come i giocatori, talvolta aiutano, talvolta attaccano, le une le altre.

8.1 Sequenza di Gioco non-Giocatore

- **Evento o Ops?** Eccetto per quanto sotto specificato ed in qualsiasi speciale Istruzione dell'Evento (8.4.1), una Fazione Non-Giocatore quando ne ha l'opzione (2.3.4) sceglie l'Evento.
- **2° Disponibile.** In alcune partite, il Sindacato o Directorio Non Giocatore scelgono le Operazioni ed una Attività Speciale quando sono 2° Disponibili (2.3.2): il Sindacato lo fa quando il Governo è un giocatore, il Directorio quando il 6 Luglio è un giocatore.
- **Momentum.** Quando è in effetto qualsiasi Evento Momentum (5.4, anche ““Raúl” evento ombreggiato), il Governo Non Giocatore sceglie le Operazioni ed una Attività Speciale.
- **Eventi Inefficaci.** I Non Giocatori optano solo per gli Eventi che hanno effetto (accade qualcosa, anche le Capacità, 5.3) e per gli Eventi Momentum (5.4) quando la carta seguente scoperta non è di Propaganda.
- **Operazioni non Limitate.** Quando una Fazione non-Giocatore deve svolgere una Operazione Limitata (2.3.5), svolge invece una normale Operazione e (tipicamente) Attività Speciale. Le limitazioni per la Carta Evento Finale (2.3.9) non si applicano.
- **Scarsità di Risorse.** Quando la Fazione Non Giocatore deve svolgere Operazioni ma ha troppo poche Risorse per pagarne alcuna anche in un singolo spazio non EC, Passa (ottenendo Risorse, 2.3.3). Se una Fazione Non Giocatore termina le Risorse mentre svolge una Operazione, non opera in alcun altro spazio con quella carta (può svolgere una Attività Speciale).
- **No Riciclaggio.** Le Fazioni Non Giocatore non possono ricevere Operazioni dal Denaro (2.3.6).

ESEMPIO DI EVENTO INEFFICACE: Il 26 Luglio Non Giocatore è 1° Disponibile per “Resistencia Cívica”. Nessuna Città ha pedine del Directorio. Dal momento che il testo non avrebbe effetto, il 26 Luglio svolge Operazioni ed una Attività Speciale.

8.1.1 Operazioni, Attività Speciali ed Eventi. Per svolgere le Operazioni e le Attività Speciali di una Fazione non-giocatore, o uno specifico Evento, consultate la Sequenza delle azioni del Non-Giocatore e le relative regole qui sotto esposte.

LINEE GUIDA: Svolgete qualsiasi azione completandola il più possibile (come usando il maggior numero di pezzi consentiti e solo fintanto che i pezzi necessari sono disponibili). Si applicano comunque i normali costi in Risorse, requisiti e procedure.

ESEMPIO: il Terrorismo del non-giocatore richiede l'Attivazione di una Guerriglia Clandestina e costa 1 Risorsa per Città o Provincia, secondo 3.3.4.

8.1.2 Linee guida procedurali. A meno che non sia specificato diversamente, una volta che sono stati scelti gli spazi coinvolti, le Fazioni non-giocatore:

- Piazzano le Basi amiche quando possibile, anche con Denaro.
ECCEZIONI: il Governo pone solo 1 Base per Provincia, nessuna in Città; il Sindacato se è il Round di Propaganda finale usa il Denaro per aprire i Casinò chiusi dove possibile.
- Piazzano la Polizia e le Truppe equamente, prima la Polizia.
- Pongono il Denaro con proprie Guerriglie Clandestine prima che Attive (4.5.2).
- Attaccano o rimuovono i pezzi dei giocatori nemici prima di quelli dei Non Giocatori, le Basi (e Casinò) prima degli altri pezzi, la Polizia quando è pari alle Truppe, e le Guerriglie Clandestine prima di quelle Attive; altrimenti scegliete casualmente tra le Fazioni. Rimuovete i pezzi da spostare anche se non vi sono pezzi disponibili per rimpiazzarli (1.4.1).

- Rimuovete le Guerriglie amiche Attive prima di quelle Clandestine, le Truppe prima della Polizia. Trasferite il Denaro che sta per essere rimosso (4.5.2) a pezzi propri e poi di un altro Non Giocatore (Governo, poi Sindacato, poi DR, poi 26 Luglio), se possibile. Non trasferite volontariamente altro.
- Marciate in modo da terminare con il maggior numero di Guerriglie Clandestine possibile nella destinazione (3.3.2). Con questa priorità, muovete prima le Attive. Entro le priorità per le Guerriglie ed in generale per i cubi, muovete il Denaro prima se a non EC, per ultimo se ad EC.

ESEMPIO DI MARCIA: Un gruppo di Guerriglie del Non Giocatore devono Marciare in uno spazio altrimenti vuoto con Supporto. Se qualsiasi Guerriglia fosse Clandestina, solo 3 di esse potrebbero muovere, prima quelle Clandestine e senza Denaro.

NOTA: I giocatori possono trasferire (1.5.1) alle Fazioni non-giocatore normalmente.

8.2 Città e Province a Caso

Se più spazi coinvolti hanno pari priorità per una Operazione, Attività Speciale o Evento di non-giocatore, scegliete una Città o Provincia usando la tabella degli Spazi Casuali:

- Tirate i dadi giallo e verde e consultate la tabella: il verde indica la colonna, il giallo indica la riga.
- Se lo spazio risultante non è coinvolto, seguite la freccia sino ad ottenerne uno, se necessario da Oriente ad Havana (o seguite le frecce grigie sulla Mappa degli Spazi Casuali).
- Completate la maggior parte possibile dell'azione nello spazio, poi ritirate per sceglierne un altro, se necessario.

NOTA: I giocatori possono concordare di usare un tiro di dado con pari possibilità per scegliere tra pochi spazi.

8.3 EC a CASO

Se sono coinvolti solo EC, tirate sulla Tabella degli EC a Caso. Fate Sabotaggio solo sugli EC non sabotati.

8.4 Eventi del Non Giocatore

NOTA: Gli eventi non sempre danno beneficio diretto alla Fazione del Non Giocatore che li implementa.

8.4.1 Istruzioni dell'Evento. Quando una Fazione Non-giocatore sta implementando un Evento ed il simbolo di quella Fazione sulla carta ha un alone grigio, controllate prima qualsiasi istruzione speciale per quell'Evento, nella parte bassa della scheda di quella Fazione.

8.4.2 Uso Duplice. Il Directorio e 26 Luglio Non-giocatore che implementano un Evento Duplice (5.2) usano il testo non ombreggiato, il Sindacato e Governo Non-giocatore usano quella ombreggiata, a meno che non si specificato altrimenti nelle Istruzioni dell'Evento (8.4.1).

8.4.3 Piazzamento. Piazzate, rimuovete o spostate tanti pezzi (secondo 8.1.2) quanti sono consentiti dall'Evento, disponibilità (1.4.1) e raggruppamento (1.4.2).

8.4.3 Chi e Dove. A meno che non sia specificato altrimenti:

- Dove vi è possibilità di chi riceve i benefici dell'Evento (come porre pezzi o ricevere Operazioni gratuite), scegliete la Fazione che agisce, poi un'altra Fazione Non Giocatore casuale.
- Per le Operazioni gratuite o per le Attività Speciali, usate le priorità di quella Fazione (8.5-8.8).
- Scegliete spazi per l'Evento in modo da assicurarvi di porre, rimuovere o spostare il maggior numero di Basi e poi di altri pezzi possibili, poi per avere la maggiore variazione nel Totale Supporto ed Opposizione.
- Altrimenti, scegliete gli spazi a caso (8.2-.3).

8.5 Azioni del Sindacato Non Giocatore

8.5.1 Riorganizzazione. Se il Sindacato può fare Riorganizzazione per aggiungere una Guerriglia in uno spazio con un Casinò (aperto o chiuso) ma senza Guerriglie del Sindacato, fate Riorganizzazione:

- Ponete prima una Guerriglia in ciascuno spazio con 1 o 2 Casinò e nessuna Guerriglia del Sindacato.
- Poi, in qualsiasi spazio con un Casinò aperto, un cubo, e dove tutte le Guerriglie del Sindacato sono Attive, girate tutte le Guerriglie a Clandestine. Svolgete poi una Attività Speciale secondo 8.5.5.

8.5.2 Marcia. Se non sono soddisfatte le condizioni per la Riorganizzazione (8.5.1) e le priorità sotto espone risultano in una Marcia in un EC o con Denaro, fate invece Marcia:

- Prima, con 1 Guerriglia del Sindacato ciascuna a tutti gli EC che possono essere raggiunti e sono privi di pezzi, prima da spazi con il maggior numero di Guerriglie del Sindacato, poi da dove non vi sono Casinò aperti, poi scegliete a caso.

- Poi, se la carta Propaganda seguente sarà quella finale (2.4.1), con qualsiasi Guerriglia che ha Denaro in spazi privi di Casinò chiusi a qualsiasi spazi con Casinò chiusi che possono raggiungere.
- Svolgete poi una Attività Speciale secondo 8.5.5.

8.5.3 Costruzione. Se non si soddisfano le condizioni né per la Riorganizzazione (8.5.1) né per la Marcia (8.5.2) ed il numero di Casinò Disponibili più Chiusi eccede i segnalini di Denaro fuori dalla mappa, fate invece Costruzione (dove vi è controllo del Governo o Sindacato):

- Se le Risorse del Sindacato eccedono 35, Costruite in 2 spazi, altrimenti sono in 1.
- Se la carta Propaganda seguente sarà quella finale (2.4.1), aprite prima i Casinò chiusi, prima dove il Sindacato non ha Denaro.
- Se nessuno spazio controllato dal Governo o dal Sindacato ha Casinò chiusi, ponete invece nuovi Casinò chiusi, prima con altri Casinò.
- Svolgete poi una Attività Speciale secondo 8.5.5.

SE NESSUNO: Se non vi sono Casinò o sono disponibili meno di 5 Risorse, svolgete invece il Terrorismo (8.5.4) o, se non è possibile, Passate.

8.5.4 Terrorismo. Se non si soddisfano le condizioni per alcuna altra Operazione (8.5.1-2), svolgete il Terrorismo (con una Guerriglia Clandestina, 3.3.4):

- Primo, se il 26 Luglio è un giocatore ed entro la vittoria (7.2), in 1 spazio con Opposizione.
- Poi, se il Governo è un giocatore ed entro la vittoria, in 1 spazio con Supporto.
- Se non vale nessuna delle due condizioni, in 1 spazio a caso.

Poi fate Corruzione secondo 8.5.5.

SE NESSUNA: Se non vi sono Guerriglie del Sindacato Clandestine sulla mappa, fate invece Costruzione (8.5.3) o, se non è possibile, Passate.

8.5.5 Attività Speciali. Se il Sindacato Non Giocatore ha svolto la Riorganizzazione, Marcia, o Costruzione, effettuate il Profitto se possibile secondo quanto segue, altrimenti Dimostrazione di Forza o, se non è possibile, Corruzione. Se avete effettuato il Terrorismo, Corrompete.

PROFITTO: Ponete sino a 2 segnalini di Denaro con Guerriglie del Sindacato nei Casinò aperti (4.5.1):

- Primo, dove il Sindacato non ha Denaro.
- Una volta che non si sono tali spazi, dove nessuna altra Fazione ha propri pezzi.
- Una volta che non vi sono tali spazi, allora in uno spazio a caso.

Se non è disponibile Denaro o nessuna Guerriglia del Sindacato si trova in un Casinò Aperto, fate Dimostrazione di Forza come segue.

DIMOSTRAZIONE DI FORZA: Muovete 2 cubi (Truppe se a Provincia, Polizia se a Città, 4.5.3) in uno spazio con Casinò aperto e Controllo del 26 Luglio o, se non ve ne sono, Controllo DR. Prendete i cubi da uno spazio che ha il maggior numero di cubi. Se non vi è alcun Casinò in tale spazio, fate invece Corruzione come segue.

CORRUZIONE: Se è possibile rimuovere pezzi nemici per trasferire Denaro al Sindacato, pagate -3 Risorse del Sindacato per farlo, scegliendo lo spazio e poi attaccando a caso se vi sono più possibilità. Se non vi sono, rimuovete pezzi del 26 Luglio e poi del DR (prima le Basi, 8.1.2) da uno spazio con un Casinò aperto. Se non ve ne sono, rimuovete invece pezzi del 26 Luglio poi del DR da uno spazio che ha pezzi del Sindacato (EC per ultimi, 8.2-.3). Se è in essere la Capacità "Offensiva della Mafia" (5.3), è possibile Assassinare se in uno spazio con Terrore (secondo 8.1.2) invece di Corrompere. Se nessuna di queste azioni è possibile o se il Sindacato ha troppe poche risorse, non svolgete alcuna Attività Speciale.

8.6 Azioni del Directorio Non Giocatore

8.6.1 Terrorismo. Se il Directorio non può svolgere Terrorismo in uno spazio con Supporto Attivo o Opposizione Attiva per rimuovere una Base governativa, fate Terrorismo in questi spazi (con Guerriglie Clandestine del Directorio secondo 3.3.4):

- Primo, dove vi è Supporto Attivo.
- Poi, dove vi è Opposizione Attiva.
- Infine, in un altro bersaglio per l'Assassinio, prima una Base Governativa, poi la Base di un altro giocatore, poi qualsiasi altro bersaglio.

ASSASSINIO: Poi Assassinate in uno spazio dove si ha avuto terrorismo e le Guerriglie del Directorio superano in numero la Polizia (4.4.2). Scegliete lo spazio ed il bersaglio in modo per rimuovere una Base governativa se possibile, poi per rimuovere le Basi di qualsiasi giocatore, poi per ricevere Denaro, poi per chiudere un Casinò

aperto, poi per rimuovere un cubo (prima la Polizia, 8.1.2), infine per rimuovere un pezzo del 26 Luglio (prima le Basi, 8.1.2).

- Se non vi è un tale spazio o bersaglio adatto, non svolgete alcuna Attività Speciale.

8.6.2 Riorganizzazione. Se non valgono le condizioni per il Terrorismo e il Directorio ha almeno 6 Guerriglie disponibili o porrebbe una Base con la Riorganizzazione, allora fate Riorganizzazione in queste Province o Città (Neutrali o Passive) (3.3.1):

- Primo, in qualsiasi con Guerriglie del Directorio tutte le quali siano Attive, una Base del Directorio, e qualsiasi cubo, girate le Guerriglie a Clandestine.
- Poi, in altri con almeno 3 Guerriglie del Directorio e spazio per una Base DR (1.4.2), rimpiazzate 2 Guerriglie con 1 Base.
- Poi ponete Guerriglie in qualsiasi altro spazio con Basi del Directorio (Popolazione più Basi, 3.3.1), poi con altre Guerriglie DR, ed infine con 1 altra Città o Provincia a caso.

SOVVERSIONE: Poi fate Sovversione (in una Provincia con Controllo DR, 4.4.1).

- Se il 26 Luglio è a vittoria (7.2), in una Provincia per rimuovere la maggiore Opposizione possibile.
- Altrimenti, per rimuovere il maggior Supporto possibile.
- Se nessuna delle due cose è possibile, nella Provincia con maggiore Popolazione, prima in una Provincia Neutrale.
- Se nessuna Provincia è controllata dal DR, il Directorio non svolge alcuna Attività Speciale.

SE NESSUNA: Se non è possibile la Riorganizzazione (tutta la Popolazione è a Supporto Attivo o Opposizione), marciate.

SOSTEGNO DEGLI ESPATRIATI: Durante la Fase di Supporto, Riorganizzate gratuitamente (6.3.4) per porre Guerriglie per ottenere Controllo DR della maggiore Popolazione possibile, una Base se nessuna, o Guerriglie a caso se non possibile.

8.6.3 Marcia. Se non si riscontrano le condizioni né per il Terrorismo né per la Riorganizzazione (8.6.1-.2) e non vi sono spazi con Guerriglie DR dove la rimozione di 1 o 2 pezzi del Governo e/o Sindacato aggiungerebbe Controllo DR, marciate come segue senza rimuovere Controllo DR o l'ultima Guerriglia DR da qualsiasi spazio di origine (e secondo 8.1.2):

- Primo, con tante Guerriglie DR quante sono necessarie per aggiungere Controllo DR alla Città o Provincia con maggiore Popolazione possibile, prima da spazi con il maggior numero di Guerriglie DR.
- Poi, da 1 spazio con il maggior numero di Guerriglie DR che potrebbero muovere ma non l'hanno ancora fatto, ad uno spazio più vicino a L'Havana (inclusa L'Havana).
- Se è in effetto la Capacità "Morgan" (5.3), marciate da entro due spazi.

Poi fate Sovversione secondo 8.6.2.

SE NESSUNO: Se non è possibile alcuna tale Marcia, Attaccate.

8.6.4 Attacco. Se non si riscontrano le condizioni né per il Terrorismo né per la Riorganizzazione (8.6.1-.2) e la rimozione di 1 o 2 pezzi del Governo e/o Sindacato da uno spazio con Guerriglie DR aggiungerebbe Controllo DR, Attaccate invece in sino a 3 spazi (con un nemico, 3.3.3):

- Attaccate dove vi sono almeno 1 Guerriglia Clandestina o 4 totali del Directorio, scegliendo prima da quelli spazi con il maggior numero di Guerriglie DR.
- Una volta scelti tutti gli spazi, attaccate i nemici in modo da ricevere Denaro (attaccate i Non Giocatori solo se non possono trasferire il Denaro ad un altro Non Giocatore secondo 8.1.2), poi per rimuovere Governo, poi Sindacato, poi 26 Luglio (secondo 8.1.2).

IMBOSCATA: Fate Imboscata (secondo 4.4.1, con Guerriglie Clandestine del Directorio) nello spazio di Attacco con il minor numero di Guerriglie totali del Directorio. In caso di parità, scegliete prima dove si attacca Denaro, poi Governo, poi Sindacato, poi 26 Luglio (le stesse priorità per l'Attacco).

- Se nessuno spazio ha Guerriglie Clandestine del Directorio, il Directorio non svolge alcuna Attività Speciale.

SE NESSUNA: Ne nessun tale Attacco può attaccare Denaro o pezzi appropriati, fate invece Marcia (8.6.3) o, se non è possibile tale Marcia, Passate.

8.6.5 Caracas. Se è in effetto la Capacità "Patto di Caracas" (5.3), il 26 Luglio è un giocatore che soddisfa le sue condizioni di vittoria (7.2), ed il DR ha almeno 2 Basi mentre svolge una Operazione o Evento, rimuovete 2 Basi DR da spazi a caso per annullare "Caracas" (1.4.1).

8.7 Azioni del 26 Luglio Non Giocatore

8.7.1 Terrorismo. Se il 26 Luglio potrebbe effettuare il Terrorismo che consente il Sequestro, Sabotaggio o uno spostamento nel Supporto / Opposizione, fatelo (con Guerriglie Clandestine del 26 Luglio, 3.3.4):

- Prima in 1 spazio dove è possibile il Sequestro contro una Fazione con Denaro o più di 0 Risorse (dove le Guerriglie del 26 Luglio superano in numero la Polizia, 4.3.3) – prima in un EC, poi in una Città, poi in un Casinò aperto.
- Poi in tutti gli altri EC non Sabotati.
- Poi in ciascun Città e Provincia che è in Supporto o Neutrale.
- Poi, se è in effetto la Capacità “Patto di Caracas” (5.3), in ciascun altro spazio ad Opposizione Passiva.

SEQUESTRO: Fate poi Sequestro (4.3.3) in uno spazio scelto per il Terrorismo:

- Prendete Denaro se possibile.
- Attaccate il Denaro o le Risorse del Governo prima del Sindacato.
- Se è in effetto la Capacità “Raúl” (5.3), ritirate un tiro di dado per il Sequestro se risulta in “1” o “2” (solamente).
- Se gli spazi di Terrorismo non hanno bersagli per il Sequestro, il 26 Luglio non svolge alcuna Attività Speciale.

SE NESSUNA: Se l'unico spostamento per il Terrorismo sarebbe ad Opposizione Passiva senza “Caracas”, Riorganizzate.

8.7.2 Riorganizzazione. Se non è possibile svolgere il Terrorismo in modo efficace come sopra (8.7.1) ed il 26 Luglio ha almeno 6 Guerriglie disponibili o potrebbe Riorganizzare per porre una Base, fate Riorganizzazione nelle Province e Città (senza Supporto, 3.3.1):

- Primo, in qualsiasi con Guerriglie del 26 Luglio tutte le quali siano Attive, una Base del 26 Luglio, e qualsiasi cubo, girate le Guerriglie a Clandestine.
- Poi, ovunque dove vi siano almeno 3 Guerriglie del 26 Luglio e spazio per una Base del 26 Luglio (1.4.2), rimpiazzate 2 Guerriglie con una Base.
- Poi piazzate Guerriglie dove vi sono Basi del 26 Luglio, poi con altre Guerriglie del 26 Luglio, ed infine in 1 Città o Provincia a caso.
- Se è in effetto “La Vita da Guerrigliero” (5.3), combinate il girare ed il piazzare dove possibile.

INFILTRAZIONE: Poi fate Infiltrazione (uno spazio con cubo, senza Supporto, e con o adiacente ad una Guerriglia Clandestina del 26 Luglio, 4.3.1).

- In un EC, se possibile.
- Altrimenti, prendete Denaro, se possibile.
- Altrimenti, per rimuovere l'ultimo cubo di Polizia da uno spazio, se possibile.
- Altrimenti, in uno spazio a caso.
- Se non vi è alcuno spazio dove fare Infiltrazione, il 26 Luglio non svolge alcuna Attività Speciale.

SE NESSUNA: Se non è possibile la Riorganizzazione (tutte le Città e Province hanno Supporto), fate invece Marcia.

8.7.3 Marcia. Se non si avverano le condizioni né per il Terrorismo né la Riorganizzazione (8.7.1-.2) e nessuno spazio ha 4 o più Guerriglie ed un pezzo del Governo, Marciate, senza rimuovere l'ultima Guerriglia del 26 Luglio da alcuno spazio (o violare 8.1.2):

- Primo, per avere 1 Guerriglia Clandestina del 26 Luglio in ciascun EC possibile che non ne ha.
- Poi, in 1 spazio Controllato dal Governo, prima uno con Supporto, con Guerriglie da tutti gli spazi ed EC con Opposizione adiacenti.
- Se la Capacità “El Che” (5.3) è in effetto, invertite l'ordine sopra indicato.
- Poi, da uno spazio con il maggior numero di Guerriglie del 26 Luglio che potrebbero muovere ma non lo hanno ancora fatto, ad uno spazio più vicino a L'Havana (anche in L'Havana).

Poi fate Infiltrazione secondo 8.7.2.

SE NESSUNA: Se non è possibile alcuna Marcia, Attaccate.

8.7.4 Attacco. Se non si avverano le condizioni né per il Terrorismo né la Riorganizzazione (8.7.1-.2) e vi è uno spazio con almeno 4 Guerriglie del 26 Luglio ed un cubo, attaccate (con Guerriglie del 26 Luglio, 3.3.3). Attaccate solo in spazi con pezzi del Governo o dove il 26 Luglio potrebbe prendere Denaro, attaccando qualsiasi Denaro per primo, poi le forze del Governo (solamente).

- Prima dove vi sono 4 o più Guerriglie del 26 Luglio.

- Poi in una Città o Provincia aggiuntiva con tali bersagli ed una Guerriglia Clandestina del 26 Luglio (cioè, dove il 26 Luglio potrebbe poi fate Imboscata secondo la regola sottostante).
- Se è in effetto la Capacità “Raúl” (5.3), ritirate tutti gli Attacchi falliti (solamente).

IMBOSCATA: Fate Imboscata (secondo 4.3.2, con una Guerriglia del 26 Luglio Clandestina) nello spazio di Attacco con il minor numero totale di Guerriglie del 26 Luglio. In caso di parità, scegliete prima dove si potrebbe prendere Denaro, poi dove verrebbe rimossa una Base del Governo, poi a caso.

- Se nessuno ha Guerriglie Clandestine del 26 Luglio, non svolgete alcuna Attività Speciale.

SE NESSUNO: Se nessun tale Attacco può colpire Denaro o pezzi del Governo, Passate.

8.7.5 Dimostrazioni. Il 26 Luglio Non Giocatore fa Dimostrazioni (6.3.3) il più possibile. Se il 26 Luglio ha troppe poche Risorse per fare Dimostrazioni ovunque, lo fa prima dove vi è la Popolazione maggiore, poi dove vi è Supporto maggiore, poi i minori segnalini di Terrore, poi a caso. Rimuovete il Terrore solo se si otterrebbe uno spostamento.

8.8 Azioni del Governo Non Giocatore

8.8.1 Momentum. Se sono in effetto (5.4) qualsiasi di questi Eventi Momentum, un Governo Non Giocatore segue queste priorità:

- **Autoblinda.** Assaltate sempre se è possibile rimuovere una Base del 26 Luglio o qualsiasi 4 o più Guerriglie, spostando Truppe seguendo le priorità per la Perlustrazione, ignorando l’adiacenza.
- **Sánchez Mosquera.** Assaltate sempre se è possibile rimuovere una Base del 26 Luglio o qualsiasi 4 o più Guerriglie da Montagna.
- **Rolando Masferrer.** A meno che non stia già effettuando un Assalto, fate Perlustrazione ed un Assalto gratuito se sarebbe possibile rimuovere una Base del 26 Luglio o Attivare 4 o più Guerriglie.
- **S.I.M.** Se si sta Perlustrando (8.8.4), invece di farlo prima dove vi sono cubi, fatelo prima dove non vi sono e, se è in uno spazio, prendete metà (per eccesso) Polizia, metà Truppe.
- **Guantánamo Bay.** Se una Operazione del Governo appena intrapresa potrebbe aggiungere un Attacco Aereo per rimuovere 2 pezzi, fatelo.

8.8.2 Addestramento. Se qualsiasi spazio con una Base del Governo o qualsiasi Città è privo di Controllo governativo, Truppe, o Polizia, Addestrate in spazi con costo sino a 9 Risorse:

- Sino a che non vi sono meno di 4 cubi disponibili, ponete 4 cubi (secondo 8.1.2) in ciascuno spazio con Città e Base del Governo, prima dove non vi è Controllo del Governo, poi dove non vi è Polizia, poi dove non vi sono Truppe.
- Poi, in una Provincia che ha almeno 2 cubi, nessuna Base del Governo, e spazio per porne una, rimpiazzate 2 Truppe poi Polizia con una Base.
- Infine, se non è stata posta alcuna Base, acquistate Azione Civica in uno spazio di Addestramento dove è possibile uno spostamento con Azione Civica (6.3.2) per ottenere il maggiore spostamento possibile, senza far scendere le Risorse del Governo sotto a 9.

NOTA: Il Governo Non Giocatore Addestra, fa Perlustrazione o Assalta sino a 4 spazi alla volta quando l’Alleanza con gli USA è Salda (6.3.1), in 3 spazi quando è Vacillante, in 2 quando è Embargo.

TRASPORTO: Poi fate Trasporto con sino a 3 Truppe da una Città con Controllo del Governo e il maggior numero di Truppe oltre a quelle necessarie per il Controllo. Trasportatele in una Provincia che ha Polizia ma non Truppe; se non ve ne sono, in uno spazio che ha più Guerriglie Attive che Truppe; oppure, se non vi è tale spazio, in una Città o Provincia dove un’altra Fazione ha Controllo e lo perderebbe con l’arrivo delle Truppe.

- Se non è possibile, non svolgete alcuna Attività Speciale.

SE NESSUNO: Se non è possibile alcun Addestramento, fate Guarnigione.

8.8.3 Guarnigione. Se Guerriglie del 26 Luglio che sono in un EC sono Clandestine o eccedono i cubi lì presenti, fate Guarnigione. Muovete Polizia poi Truppe per pareggiare le Guerriglie in tutti gli EC, poi per aggiungere Controllo del Governo o una Polizia o Truppa in qualsiasi Città che ne è priva. Prendete ciascun cubo da uno spazio che ne ha di più di quel tipo, senza rimuovere da alcuno l’ultima Polizia. Assaltate per rimuovere il maggior numero di pezzi del 26 Luglio.

ATTACCO AEREO: Fate poi Attacco Aereo per rimuovere una Base del 26 Luglio se possibile, poi una Base DR, una Guerriglia del 26 Luglio poi una Guerriglia DR da uno spazio con almeno 1 cubo, ed infine l’ultima Guerriglia del 26 Luglio – o, se non possibile, DR – da uno spazio. Attaccate bersagli uguali in Province prima delle EC. Se ad Embargo (6.3.1) o non vi è un tale bersaglio per l’Attacco Aereo, effettuate invece la Rappresaglia come segue.

RAPPRESAGLIA: Svolgete la Rappresaglia nello spazio con maggiore Popolazione con Controllo del Governo ed Opposizione. Muovete una Guerriglia del 26 Luglio, se vi è, poi DR, infine Sindacato, prima Clandestine, ad uno spazio Neutrale o di Opposizione se possibile. Se non vi è un tale spazio da attaccare, fate invece Trasporto secondo 8.8.2.

SE NESSUNO: Se non è possibile fare Guarnigione, fate Perlustrazione.

8.8.4 Perlustrazione. Se non si avverano le condizioni per la Guarnigione (8.8.3) e non verrebbe rimossa alcuna Base del 26 Luglio o del DR né un totale di 3 o più Guerriglie mediante l'Assalto (da solo), fate Perlustrazione in spazi sino a 9 Risorse, Attivando Guerriglia del 26 Luglio, poi DR, poi Sindacato:

- Fate Perlustrazione per attivare Guerriglie Clandestine del 26 Luglio o DR, prima a Supporto, poi a L'Havana, poi altrove. Entro queste priorità, fate Perlustrazione prima dove vi sono già cubi.
- Muovete anche le Truppe necessarie per Attivare tutte le Guerriglie e (se non già a Controllo del Governo) per ottenere il Controllo, ma senza perdere il Controllo del Governo in alcun spazio di origine.

Svolgete poi una Attività Speciale secondo 8.8.3 (Attacco Aereo, Rappresaglia o Trasporto).

SE NESSUNO: Se non è possibile alcuna Perlustrazione, Assaltate.

8.8.5 Assalto. Se non si avverano le condizioni per l'Addestramento e per la Guarnigione (8.8.2-.3) e l'Assalto aggiungerebbe Controllo Governativo o rimuoverebbe una Base del 26 Luglio o del DR o almeno 3 Guerriglie, scegliete spazi che costino sino a 9 Risorse per Assaltare:

- Prima in spazi per rimuovere la maggior parte delle Basi del 26 Luglio e del DR, poi per prendere Denaro, poi per rimuovere il maggior numero di Guerriglie possibile.
- Entro le priorità sopra esposte, in ciascun spazio, attaccate le Basi, poi i pezzi con Denaro, poi il 26 Luglio poi il DR e poi il Sindacato.

Svolgete poi una Attività Speciale secondo 8.8.3 (Attacco Aereo, Rappresaglia o Trasporto).

SE NESSUNO: Se non è possibile alcun Assalto, Passate.

8.8.6 Azione Civica con Propaganda. Durante la Fase di Supporto, acquistate tutte le Azioni Civiche (6.3.2) per ottenere il maggior spostamento di Opposizione e Supporto possibile senza ridurre le Risorse del Governo a meno di 9.

ECCEZIONE: Nel Round di Propaganda finale (2.4.1), fatelo anche se le Risorse scendono sotto a 9.

8.8.7 Spostamento. Spostate (6.4) solo:

- Polizia ad EC sino a pareggiare le Guerriglie del 26 Luglio lì presenti; poi alle Province dove le Truppe stanno Spostandosi (fuori da), sino al numero di Polizia necessaria per mantenere il Controllo (incluso dopo che lo Spostamento apre qualsiasi Casinò chiuso); poi 1 ciascuno in Città e Basi del Governo senza Polizia. Prendete ciascuna Polizia dallo spazio che ha più Polizia senza perdere il Controllo o rimuovere l'ultima Polizia da ovunque.
- Truppe per distribuirle il più equamente possibile senza perdere il Controllo del Governo.

8.9 Vittoria in Solitario

Il giocatore in solitario (26 Luglio o Governo) non vince mai durante i Round di Propaganda (7.2). per vincere, il giocatore deve impedire la vittoria dei Non Giocatori ed avere il maggiore margine di vittoria (7.3) dopo il Round finale. Altrimenti, il Non Giocatore che ha il maggiore margine vince (in caso di parità il Sindacato, poi il Directorio):

- **Se Sindacato:** Viva Lansky! La Rivoluzione sta scemando, come la sovranità in Cuba. L'interesse americano per stabilire la legge è alto, ma la dittatura cubana, gli affari americani, ed il crimine organizzato sono sempre più legati e la loro capacità di difendere il loro paradiso dei gangster è sempre più interrelata.
- **Se Directorio:** Risoluzione degli Studenti! La gente passa sotto la bandiera del DR, a scapito dell'esercito e del 26 Luglio. I sostenitori del vecchio regime fuggono, i castristi sono cacciati come sospetti agenti sovietici, gli Stati Uniti riconoscono il nuovo governo rivoluzionario come rappresentante dei cubani.
- **Se 26 Luglio Non Giocatore:** Castro Trionfa! Raccogliendo le disparate forze anti-regime attorno a sé, Fidel caccia il vecchio regime dall'isola, poi affronta e sconfigge tutti gli altri ribelli. È vicino un altro tipo di governo dittatoriale.

- **Se Governo Non Giocatore:** Scalata dello Status Quo! La Rivoluzione fallisce. La popolazione perde la speranza nei ribelli ed aiuta l'esercito e la polizia a cacciarli. La mafia rimane a Cuba ma si ritaglia il suo posto. I castristi tornano in prigione – non vi sarà un'amnistia conciliatoria questa volta.

VITTORIA DEL GIOCATORE: Se il giocatore sopravvive al Round finale con il margine di vittoria maggiore, sottraete il margine più alto del Non Giocatore da quello del giocatore per determinare il grado di successo:

- Da 1 a 4: Stallo! La battaglia per l'isola sarà tutti contro tutti. Una guerra civile cubana prolungata sta incrementando la possibilità di un intervento militare americano.
- 5 o più, il giocatore è il Governo – Controinsorgenza da Manuale! Contro tutte le probabilità, la dittatura cubana ha mostrato come affrontare l'insurrezione e l'infiltrazione straniera. Altri regimi latino americani studiano questo successo.
- 5 o più il giocatore è il 26 Luglio – Ribellione da Manuale! La strategia dell'insurrezione Castro-Guevara ha avuto successo nella società divisa di Cuba. I comunisti guardano a Cuba come esempio per portare la rivoluzione in America Latina ed oltre.

ESEMPIO: Un giocatore in solitario che tiene il 26 Luglio evita la vittoria del Non Giocatore per 4 Round di Propaganda. Al termine della partita, con 5 Popolazione Controllata dal DR e 2 Basi del DR sulla mappa, il DR ha un margine di vittoria -1, il maggiore tra i Non Giocatori. L'Opposizione totale è 12, ed il 26 Luglio ha 4 Basi quindi il margine di vittoria del giocatore è +1: 2 oltre quello del DR per uno "Stallo".

GLOSSARIO DEI TERMINI

26 Luglio — Una Fazione Insorgente (Movimiento 26 de Julio: il Movimento 26 Luglio o M26, guidato da Fidel Castro). (1.0, 1.5)

Accompagnamento — Operazione necessaria per l'Attività Speciale. (4.1.1)

Aiuti — Aiuti stranieri che si sommano alle Risorse del Governo durante la Propaganda o con Evento. (1.8, 6.2.1)

Alone — Simbolo di Fazione sulla carta che indica che il Non Giocatore ha una istruzione per l'Evento. (8.4.1)

Assalto — Operazione del Governo che rimuove pezzi nemici. (3.2.4)

Assassinio — Attività Speciale del Directorio che serve per rimuovere un nemico. (4.4.3)

Attacco — Operazione degli Insorgenti che rimuove pezzi nemici. (3.3.3)

Attacco Aereo — Attività Speciale del Governo che serve per rimuovere un nemico. (4.2.2)

Attivare — Girare o lasciare la Guerriglia Attiva. (1.4.3)

Attiva — Simbolo della Guerriglia a faccia in su: vulnerabile ad Assalto o Attacco Aereo (1.4.3); la popolazione in Supporto o Opposizione (1.6.1).

Azione Civica — Azione del Governo che serve per incrementare il Supporto. (3.2.1, 6.3.2)

Base — Pezzi di forza immobile che influenza la Riorganizzazione, le Risorse e la Vittoria, tra le altre funzioni. (1.4)

Basi per Ultime — Requisito frequente, impone che una Fazione non abbia cubi o Guerriglie in uno spazio prima di rimuovere le sue Basi. (3.2.4, 3.3.3, 4.2.2)

Beni catturati — Porre Guerriglia o prendere Denaro mediante Attacco. (3.3.3)

Campagna — Serie di carte evento che portano ad un Round di Propaganda. (2.4.1)

Casino — Base del Sindacato con aspetti speciali. (1.4.4-5)

Chiuso — Casino temporaneamente non disponibile per il Sindacato. (1.4.4)

Cilindro — Pezzo che serve per indicare le Risorse di una Fazione o la Disponibilità. (1.8, 2.2)

Città — Spazio di area urbana. (1.3.1)

COIN (Controinsorgenza) — Operazioni del Governo. (3.2)

Contrabbando — Ricevere Denaro mediante Corruzione. (4.5.4)

Controllo — Possesso da parte di una Fazione di più pezzi in una Città o Provincia rispetto a tutti gli altri nemici combinati. (1.7)

Corruzione — Attività Speciale del Sindacato che rimuove o gira pezzi. (4.5.2)

Costo — Risorse necessarie per una Operazione. (3.1)

Costruire — Operazione del Sindacato che serve per aggiungere o aprire Casinò. (3.3.5)

Cubo — Pezzo che rappresenta Truppe o Polizia. (1.4)

Denaro — Segnalino che rappresenta somme in dollari americani che attendono di essere depositate o di essere

Dimostrazioni — Azione di Propaganda del 26 Luglio per aggiungere Opposizione (6.3.3)

- Directorio** — Una Fazione Insorgente (Directorio Revolucionario Estudiantil o DR: Il Directorio Rivoluzionario degli Studenti). (1.0, 1.5)
- Disponibile** — Fazione in grado di svolgere un evento o Operazione: secondo l'ordine delle Fazioni, 1° e 2° Disponibile. (2.3.1—2)
- Disponibili** — Pezzi di forze nelle caselle che possono essere posti sulla mappa. (1.4.1)
- DR** — Abbreviazione per la Fazione Directorio Faction (Directorio Revolucionario).
- DR Pop + Basi** — Totale della Popolazione sotto Controllo DR più il numero di Basi DR sulla mappa. (1.6.3, 1.7, 7.2—3)
- EC** — **Centro Economico**: Zone di attività commerciale che generano Risorse per il Governo. (1.3.1.3)
- Embargo** — Livello più basso dell'Alleanza con gli USA. (6.3.1)
- Evento** — Carta con l'ordine delle Fazioni ed un testo che una Fazione può implementare. (2.3, 5.0)
- Finale** — Round della 4° carta Propaganda, fine della partita. (2.4.1, 6.3.5, 7.3)
- Imboscata** — Attività Speciale del 26 Luglio/Directorio che assicura il successo nell'Attacco. (4.3.2, 4.4.2) riciclate. (4.5.2, 6.2.4)
- Riscatto in Denaro** — Prendere Denaro mediante il Sequestro. (4.3.3)
- Sequestrare** — Prendere Denaro mediante Infiltrazione o Assassinio. (4.3.1, 4.4.3)
- Inganno** — Segnalini opzionali per la vittoria. (7.3)
- Uso Duplice** — Evento con due effetti alternative. (5.2)
- Valore Economico** — Risorse che un EC non Sabotato dà al Governo in ogni Round di Propaganda. (1.3.1.3, 6.2.1)
- Nemico** — Unità di un'altra Fazione che non sia quella che sta agendo. (1.5)
- Sradicare** — Attività Speciale del Governo che serve per rimuovere Basi rurali del Sindacato ed aggiungere Aiuti. (4.2.3)
- Sostegno degli Espatriati** — Riorganizzazione gratuita del DR nella Fase di Supporto. (6.3.4)
- Svolgere** — Implementare un Evento o svolgere una Operazione o Attività Speciale. (2.3)
- Fazione** — Ruolo del Giocatore o Non Giocatore: Governo, 26 Luglio, Directorio, Sindacato. (1.5)
- Ordine delle Fazioni** — Simboli delle Carte che determinano la 1° e 2° Fazione Disponibile. (2.3.2)
- Salda** — Livello massimo della Alleanza USA. (6.3.1)
- Girare** — Variare la Guerriglia tra Clandestina ed Attiva o i Casinò tra aperti e chiusi. (1.4.3, 1.4.4)
- Forze** — Truppe, Polizia, Guerriglie, o Basi, inclusi i Casinò (pezzi) (1.4)
- Foresta** — Tipo di Provincia che ostacola la Perlustrazione. (1.3.1, 3.2.3)
- Gratuita** — Operazione o Attività Speciale data da Evento o Spedizione che non costa Risorse né influenza la Disponibilità. (2.3.6, 3.1.2, 5.5)
- Amico** — Forze della Fazione che sta agendo.
- Guarnigione** — Operazione del Governo che serve per Proteggere gli EC. (4.2.2)
- Governo (Govt)** — La Fazione non Insorgente. (1.0, 1.5)
- Momentum del Governo** — Eventi la cui parte ombreggiata rimane in effetto sino al Round di Propaganda seguente. (5.4)
- Prateria** — Tipo di Provincia che non ostacola le Operazioni. (1.3.1)
- Guerriglia** — Pezzo mobile delle forze Insorgenti. (1.4)
- Non Disponibile** — Fazione che viene saltata nel determinare l'ordine delle Fazioni. (2.3.1-2)
- Infiltrazione** — Attività Speciale del 26 Luglio che rimpiazza i cubi con Guerriglie. (4.3.1)
- Insorgente** — Fazione del 26 Luglio, Directorio, o Sindacato. (1.0)
- Capacità degli Insorgenti** — Effetti duraturi di un Evento che aiutano o ostacolano le azioni degli Insorgenti. (5.3)
- Sequestro** — Attività Speciale del 26 Luglio che trasferisce Risorse. (4.3.3)
- Riciclaggio** — Depositare Denaro ed usarlo per una operazione. (2.3.6)
- Livello** — Stato del Supporto/Opposizione o Alleanza USA. (1.6.1, 6.3.1)
- Operazione Limitata** — Una Operazione di giocatore in 1 solo spazio (di destinazione) e nessuna Attività Speciale. (2.3.5)
- M26** — 26 Luglio: Movimento 26 de Julio.
- Marcciare** — Operazione degli Insorgenti che muove le Guerriglie. (3.3.2)
- Montagna** — Tipo di Provincia che ostacola l'Assalto (1.3.1, 3.2.4)
- Dimostrazione di Forza** — Attività Speciale del Sindacato per spostare cubi. (4.5.3)

- Neutrale** — Spazio non in Supporto o Opposizione. (1.6.1)
- Non-Giocatore** — Fazione controllata dal gioco. (1.5, 8.0)
- Aperto** — Casinò aperto che opera a favore del Sindacato. (1.4.4)
- Casinò Aperti** — Numero totale di Casinò aperti sulla mappa. (1.4.4, 1.6.3, 6.2.4, 7.2—3)
- Operazione (Op)** — Azione che una Fazione svolge con le sue forze. (3.0)
- Opposizione** — La popolazione di uno spazio che è contro il Governo. (1.6)
- Opposizione + Basi** — Totale Opposizione più il numero di Basi del 26 Luglio sulla mappa. (1.6.3, 7.2-.3)
- Passare** — Rinunciare a svolgere un Evento o Operazione quando si è Disponibili. (2.3.3)
- Passivo** — Città o Provincia che non ha Supporto o Opposizione. (1.6.1)
- Fase** — Segmento di un Round di Propaganda. (6.0)
- Pezzo (unità Forza)** — Cubo di Truppa o Polizia, Guerriglia, o Base (non un segnalino come il Denaro). (1.4)
- Porre** — Spostare un pezzo o Denaro da Disponibile alla mappa. (1.4.1)
- Polizia** — Forze governative che mantengono il controllo rurale ed ostacolano il crimine. (1.4)
- Popolazione (Pop)** — Rappresentazione della popolazione di una Provincia o Città, circa 1 milione di persone per punto. (1.3.1.1—2)
- Priorità** — Regole riguardanti le Fazioni dei Non Giocatori. (8.0)
- Profitto** — Attività Speciale del Sindacato che serve per accumulare Denaro o per liquidare Casinò. (4.5.1)
- Propaganda (Prop)** — Carte che anno iniziare Round dello stesso nome che includono controlli per la vittoria, acquisizione di Risorse, e molte altre funzioni periodiche. (2.4, 6.0)
- Provincia** — Tipo di spazio che rappresenta aree rurali. (1.3.1)
- Riorganizzazione** — Operazione degli Insorgenti per porre o raggruppare pezzi. (3.3.1)
- Spostamento** — Muovere cubi del Governo durante il Round di Propaganda. (6.4)
- Vacillante** — Un livello di Alleanza USA. (6.3.1)
- Rimuovere** — Prendere dalla mappa (per le forze, porle a Disponibili). (1.4.1)
- Spostare** — Scambiare pezzi tra Disponibili e la mappa. (1.4.1). Spostare un Casinò aperto invece lo chiude e lo pone come pezzo di rimpiazzo. (1.4.5)
- Rappresaglia** — Attività Speciale del Governo che serve per porre Terrore, spostare verso Neutrale e spostare la Guerriglia. (4.2.3)
- Sistemazione** — Fase finale della Propaganda finalizzata a preparare il gioco per la carta seguente. (6.5)
- Risorse** — Necessarie alle Fazioni per svolgere Operazioni ed altre azioni. (1.8)
- Sabotaggio** — Porre un segnalino di Sabotaggio su un EC che non ne ha, danneggiandolo temporaneamente per bloccare l'aggiunta di Risorse al Governo. (3.3.4, 6.2)
- Rapina** — Prendere Denaro mediante un Assalto. (3.2.4)
- Scegliere** — Scegliere locazioni o bersagli di azioni. (3.1, 3.1.1, 4.1, 5.1)
- Porre** — Spostare il Supporto/Opposizione di uno spazio ad un livello prescritto. (1.6.1)
- Ombreggiato** — Testo per la seconda scelta negli Eventi Duplici, spesso pro-Governo. (5.2)
- Spostare** — Variare il livello di Supporto/Opposizione di uno spazio o il livello dell'Alleanza USA. (1.6.1, 6.3.1)
- Fare la Cresta** — Trasferimento forzoso di Risorse tra il Sindacato ed altre Fazioni. (6.2.3)
- Spazio** — Area della mappa che tiene pezzi in gioco: Provincia, Città, EC. (1.3.1)
- Attività Speciali** — Azioni che accompagnano Operazioni, gran parte senza alcun costo ed uniche per le varie Fazioni. (4.0)
- Raggruppamento** — Limiti al numero di pezzi che occupano uno spazio. (1.4.2)
- Schieramento Standard** — Opzione con il piazzamento predeterminato delle forze. (2.1)
- Sovversione** — Attività Speciale del Directorio che serve per porre una Provincia a Neutrale ed ottenere Risorse. (4.4.1)
- Supporto** — La popolazione di uno spazio che favorisce il Governo. (1.6)
- Perlustrazione** — Operazione del Governo che serve per muovere Truppe e girare ad Attive le Guerriglie. (3.2.3)
- Sindacato** — Una Fazione Insorgente: malavitosi. (1.0, 1.5)
- Bersaglio** — Fazione nemica o pezzo che è oggetto di una Operazione, Attività Speciale o Evento. (3.1, 4.1)
- Terrorismo** — Operazione degli Insorgenti che pone segnalini di Terrore in Città o Province o che Sabota un EC. (3.3.4)
- Totale Opposizione** — Popolazione ad Opposizione Passiva più il doppio della Popolazione ad Opposizione Attiva. (1.6.3)
- Totale Supporto** — Popolazione a Supporto Passivo più il doppio della Popolazione a Supporto Attivo. (1.6.3)
- Cittadina** — Sono indicate sulla mappa solo per conoscenza (non è uno spazio). (1.3.3)
- Addestrare** — Operazione del Governo che serve per porre pezzi e svolgere Azione Civica. (3.2.1)
- Trasferire** — Dare Risorse o Denaro ad un'altra Fazione. (1.5.1)
- Trasportare** — Attività Speciale del Governo che muove le Truppe. (4.2.1)

Truppe — Forze mobile del Governo specializzate nella Perlustrazione ed Assalto rurale. (1.4)

Incontrollato — Una Città o Provincia dove nessuna Fazione ha più pezzi di tutte le altre combinate. (1.7)

Clandestino — Guerriglia, simbolo in basso: non soggetta ad Assalto o Attacco Aereo ed in grado di fare Terrorismo o Imboscata. (1.4.3)

Non Ombreggiato — Testo per la prima scelta negli Eventi Duplici. (5.2)

Alleanza USA — Tabella che mostra il livello corrente dell'assistenza USA al Governo. (6.3.1)

Schieramento Variabile — Opzione con il piazzamento a piacere delle forze dei giocatori. (2.1)

Margine di Vittoria — Calcolo, unico per una Fazione, di quanto vicina sia a raggiungere le sue condizioni di vittoria. (7.3)

PIAZZAMENTO (2.1)

In Generale

Agree on Standard or Variable Deployment (below) and any no Non-player (1.5), short game (2.1), no reveal (2.2), Eligibility (2.3.1) or Inganno (7.3), options. Give each player a Faction foldout and assign each a Faction:

1-giocatore—26July or Government.

2- giocatori —26July and Government.

3- giocatori —26July, Government, and either Directorio or Syndicate.

4- giocatori —A Faction each.

Preparazione del Mazzo

Separate out the 4 Propaganda cards and shuffle the 48 Event cards. If using the short game option, randomly set aside 8 Event cards—they may not be inspected and will not be used. Split remaining Event cards into 4 roughly (or, if desired, exactly) equal piles. Shuffle 1 Propaganda card into each pile and stack 1 pile onto the other to form a face-down draw deck in easy view of all players.

Schieramento Standard

Segnalini:

- **Alleanza USA:** Solida
- **Aiuti:** 15
- **Risorse:** Governo 15; Sindacato 15; 26 Luglio 10; Directorio 5.
- **Fazioni Disponibili:** Tutte
- **Totale Supporto:** 16
- **Opposizione + Basi:** 7
- **Popolazione + Basi del Directorio:** 1
- **Casinò Aperti:** 3
- **Supporto Attivo:** Pinar del Río, Havana (City).
- **Supporto Passivo:** La Habana (Province), Camagüey (Città).
- **Opposizione Passiva:** Matanzas, Camagüey (Provincia), Oriente.
- **Opposizione Attiva:** Sierra Maestra. (Las Villas e Santiago de Cuba sono Neutrali)

Controllo

- **Governo**—Havana (Città), Camagüey (Città), Santiago de Cuba, Las Villas.
- **26 Luglio**—Sierra Maestra.
- **Directorio**—Camagüey (Provincia).
- **Sindacato**—Pinar del Río.

Forza Governative

- Havana (Città): 6 Truppe, 4 Polizia.
- Camagüey (City): 1 Truppa, 2 Polizia.
- Santiago de Cuba: 2 Truppe, 2 Polizia.
- Las Villas: 3 Truppe.

Forze del 26 Luglio

- La Habana (Provincia): 1 Guerriglia.
- Sierra Maestra: 2 Guerriglie, 1 Base.
- Santiago de Cuba: 1 Guerriglia.

Forze del Directorio

- Havana (Città): 2 Guerriglias.
- Camagüey (Provincia): 1 Guerriglia.

Forze del Sindacato

- Havana (Città): 1 Casinò.
- La Habana (Provincia): 1 Casinò.
- Pinar del Río: 1 Casinò.

Schieramento variabile

First set up all markers and Non-player forces as above except Control. Then set up player forces in the following order:

- **Syndicate**—3 Casinos, 1 each in any space.
- **Directorio**—3 Guerriglias anywhere.
- **26July**—4 Guerriglias and 1 Base anywhere free of Directorio forces, only 1 Guerriglia per City.
- **Government**—9 Truppe and 8 Polizia among any Cities, 3 Truppe in any 1 Province.

Then mark Control.

AVAILABLE FORCES

(Total, before set up)

Government 26July Directorio Syndicate

Truppe 15 x - - -

Polizia 15 x - - -

Guerriglia - 15 x 15 x 6 x

Basi 2 x 4 x 4 x 10 x

AVAILABLE FORCES		<i>(Total, before set up)</i>			
	<i>Government</i>	<i>26 July</i>	<i>Directorio</i>	<i>Syndicate</i>	
Troops	15 x 	-	-	-	
Police	15 x 	-	-	-	
Guerrillas	-	15 x 	15 x 	6 x 	
Bases	2 x 	4 x 	4 x 	10 x 	

Esempio guidato di Cuba Libre

Chi gioca per la prima volta dovrebbe iniziare da qui!

Benvenuti al Volume II della Serie COIN – *CUBA LIBRE*! Dal momento che questa serie di giochi utilizza alcuni meccanismi di gioco innovativi, abbiamo ritenuto che fosse più facile impararlo se avessimo incluso una guida interattiva per insegnare ad i nuovi giocatori come giocare minimizzando i disagi. In questa guida interattiva usiamo uno stile di scrittura più da conversazione. In alcuni casi richiediamo di leggere alcune regole prima di proseguire con la guida.

La prima cosa che dovete fare se non lo avete già fatto è aprire la mappa. Ponetela su una superficie piana e pulita, assicurandovi di avere ampio spazio attorno in modo da poter porre i pezzi.

Poi togliete tutti i pezzi in cartone del gioco (le “pedine”) e divideteli per tipo. Poneteli accanto alla mappa in modo che sia semplice accedervi. Mettete da parte le 12 pedine di Inganno; servono per una regola opzionale che non usiamo qui. Ora dividete i pezzi di legno per colore e forma. Poneteli in gruppi accanto alla mappa.

Infine, scartate le carte del gioco. Vi sono due tipi diversi di carte: Carte Evento (la grande maggioranza) e Carte Propaganda (ve ne sono 4). Ponete le 4 Carte Propaganda in un mazzo, e tutte quelle Evento in un altro. Comporremo tra poco il mazzo di pesca.

STOP. Per favore fermatevi un attimo e leggete il paragrafo 1.3 delle regole. Quando avete terminato tornate qui.

Fatto? Grande! Iniziamo a piazzare il gioco.

- Ponete il segnalino di “Aiuti” nello spazio “15” della Tabella che corre lungo il bordo della mappa.
- Ponete i cilindri di Risorse del Governo e del Sindacato (rispettivamente cilindro grande blu e verde) nello spazio “15”, il cilindro rosso del 26 Luglio nello spazio “10” e quello del Directorio nello spazio “5”.
- Ponete la pedina di “Totale Supporto” nello spazio “16”, quella di “Opposizione + Basi” nello spazio “7”, quella di “Casinò Aperti” nello spazio “3” e quello “Pop + Basi DR” nello spazio “1”.
- Ponete la pedina di “Alleanza USA” nella casella “Salda” sulla tabella dell’Alleanza USA sulla mappa.
- Ponete i 4 segnalini verdi di Denaro negli spazi cerchiati della casella verde “Denaro” (qualsiasi altro segnalino di Denaro è un pezzo di ricambio e non si usa nel gioco).
- Ponete i rimanenti 4 cilindri grandi (di Disponibilità) nella casella “Disponibile” della tabella della Sequenza di Gioco.
- Ponete le pedine di “Supporto Attivo” nelle caselle “Neutrale” nelle caselle con simbolo di stella blu, quelle di “Supporto Passivo” nelle caselle con simbolo azzurro, quelle di “Opposizione Passiva” con le caselle rosa, e “Opposizione Attiva” con il rosso.

OK, siamo pronti per un grande inizio! Ora dobbiamo porre sulla mappa le forze delle quattro fazioni.



Forze Disponibili del Sindacato e caselle del Denaro (Cash) sulla mappa.

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete i paragrafi da 1.4 a 1.4.4 delle regole. Quando avrete terminato proseguite con il piazzamento del gioco.

Ora che avete letto delle diverse forze disponibili ai giocatori, possiamo iniziare a porle sulla mappa. Ma prima, fate un inventario dei pezzi in legno.

- Ponete i 15 cubi blu ed i 15 azzurri (Truppe e Polizia, rispettivamente) nella casella blu “Forze Governative Disponibili” sulla mappa.
- Ponete 2 dischi blu (basi) nei cerchi numerati nella stessa casella blu.
- Ponete i 15 cilindri ottagonali gialli (Guerriglie) nella casella gialla “Forze Disponibili del Directorio” ed i 4 dischi gialli nei cerchi numerati delle Basi lì.
- Fate lo stesso per i pezzi rossi nella casella “Forze Disponibili del 26 Luglio”.
- Infine, fate lo stesso per i pezzi verdi nella casella delle “Forze Disponibili del Sindacato”, 6 cilindri (più Guerriglie – in questo caso rappresentano sicari della malavita) e 10 dischi verdi (Casinò).

Piazziamo ora le forze nell’Isola di Cuba!

- Prendete 6 cubi blu e 4 cubi azzurri dalla casella “Disponibili” blu e poneteli a L’Havana; come indicato dalle icone di cubo blu nello spazio de L’Havana, queste sono le forze con cui il Governo inizia nella capitale, 6 Truppe e 4 Polizia.
- Ponete i pezzi del Governo negli altri spazi elencati nel piazzamento iniziale.
- Ora fate lo stesso per il 26 Luglio (rosso), Directorio (giallo) e Sindacato (verde). Notate che tutte le Guerriglie iniziano con il simbolo in giù (Clandestine) ma i Casinò – i dischi verdi – iniziano con il simbolo in alto (aperti). Prendete sempre i dischi disponibili dal basso a sinistra e proseguite a destra e poi in alto, in modo che il numero che si vede sia il numero di Basi fuori mappa.

Infine, indichiamo il Controllo: se qualsiasi Fazione ha più pezzi in una Città o Provincia rispetto a tutte le altre Fazioni combinate, Controlla lo spazio. Indicate il Controllo con la pedina appropriata nella casella “Incontrollato” per quello spazio. Proprio ora, indicate le 3 Città e la Provincia di Las Villas con Controllo del Governo, Pinar del Río con Controllo del Sindacato, la Provincia di Camagüey con Controllo del Directorio, e Sierra Maestra con quello del 26 Luglio.



La Provincia de L’Havana e le sue caselle per il Controllo ed i segnalini di Supporto / Opposizione.

Importante: la costruzione del mazzo si trova spiegata nelle regole. Per questo esempio, comunque, creiamo uno speciale mazzo.

Ben fatto! La mappa è piazzata. Si deve fare un'ultima cosa: dobbiamo costruire il mazzo. Ponete le 3 carte Propaganda a faccia in giù in fila da sinistra a destra e mettete la quarta da parte.

Rimuovete ora le seguenti carte Evento e mettetele da parte: #3 *Eulogio Cantillo*, #5 *Rolando Masferrer*, #8 *Sciopero Generale*, #13 *El Che*, #20 *I Dodici*, #24 *Vilma Espín*, #27 *Echeverría*, #29 *Fauré Chomón*, #39 *Turismo*, #40 *Ambasciatore Smith*, #44 *Forza Aerea Ribelle*, e #46 *Sinatra*.

Mescolate poi le rimanenti 36 carte Evento assieme. Ponete 12 carte Evento sopra ciascuna delle 3 carte Propaganda a faccia in giù, in modo da formare 3 mazzi da 13 carte ciascuno. Mescolate ogni mazzo separatamente, poi ponete ogni mazzo l'uno sopra l'altro, creando un singolo mazzo.

Ponete ora le carte che abbiamo messo da parte prima a faccia in giù sul mazzo. Ponetele nell'ordine ESATTO (dal basso in alto: *Forza Aerea Ribelle*, #24 *Vilma Espín*, #8 *Sciopero Generale*, #3 *Eulogio Cantillo*, #40 *Ambasciatore Smith*, #39 *Turismo*, #20 *I Dodici*, #29 *Fauré Chomón*, la rimanente *Propaganda!*, #46 *Sinatra*, #5 *Rolando Masferrer*, #27 *Echeverría*, #13 *El Che*, (prima carta).

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete i paragrafi da 1.5 a 1.8 delle regole. Quando avrete terminato inizieremo a giocare!

Suggerimento: Per la vostra prima partita competitiva, vi raccomandiamo di rivelare solo la carta da risolvere. Essere in grado di conoscere una carta futura può produrre "paralisi da analisi" nei nuovi giocatori e ritardare il gioco.

Una cosa che rende la Serie COIN unica è il ruolo che le carte hanno nel gioco. Le Carte sono giocate dal mazzo creato all'inizio. I giocatori non hanno una "mano" di carte come in altri giochi. Piuttosto, le carte sono giocate da sopra il mazzo. Normalmente, due carte sono sempre visibili ai giocatori: la carta risolta e la carta seguente da risolvere. In altre parole, i giocatori vedono una carta in più che verrà giocata dopo.



Pescate ora la prima carta dal mazzo: #13, *El Che*. Ponetela a faccia in su per formare un mazzo di "carte giocate" accanto al mazzo di pesca. Rivelate poi la prima carta ma lasciatela sopra il mazzo a faccia in su: #27 *Echeverría*. Ciascuna Carta Evento ha 4 simboli nella parte alta, uno per ciascuna fazione nel gioco. L'ordine di questi simboli indica quale fazione ha l'iniziativa con quella carta.

Per poter svolgere una operazione o implementare l'Evento della carta, una Fazione deve avere il suo cilindro di Disponibilità nella casella "Disponibile" della scheda della Sequenza di Gioco. Le Fazioni disponibili possono giocare o passare. In questo momento, tutte e quattro le fazioni sono disponibili.

Per determinare chi sceglie per primo, guardate l'ordine dei simboli di Disponibilità. La Fazione che ha il simbolo più a sinistra sceglie cosa fare per prima e diviene la 1° Fazione Disponibile. Nel caso de *El Che*, il giocatore del 26 Luglio è la 1° Fazione Disponibile.

La 1° Fazione Disponibile può fare una di queste quattro cose: (1) implementare l'evento della carta; oppure, (2) svolgere un singolo tipo di Operazione senza la sua Attività Speciale; oppure (3) può svolgere un singolo tipo di Operazione con una singola Attività Speciale; oppure (4) può passare.

Se la 1° Fazione Disponibile sceglie di Passare, rimane disponibile per giocare con la carta seguente; se fa qualsiasi cosa che non sia passare, diviene non disponibile con la carta seguente. Il corollario è che una fazione può giocare solitamente ogni altra carta.

Se la 1° Fazione Disponibile sceglie di passare, allora la fazione il cui simbolo è alla immediata destra diviene la 1° Fazione Disponibile. Nel caso de *El Che*, se il 26 Luglio passa, il Governo iene 1° Fazione Disponibile.

In questo caso, però, il 26 Luglio decide di agire. Andiamo avanti con il gioco e sentiamo il giocatore del 26 Luglio ..

Una carta interessante all'inizio della partita – una buona carta iniziale per mostrare immediatamente le scelte difficili che questo gioco presenta ai giocatori. Devo affrontare la difficile scelta se implementare un buon evento – di cui avrò beneficio per tutta la partita! – oppure se svolgere operazioni. Sto per prendere la difficile decisione di lasciare l'evento per svolgere operazioni.

Devo “colpire finché il ferro è caldo”. Ho l'opportunità di fare terrorismo a Santiago & L'Havana sin da ora. Se implementassi l'evento, il Governo avrebbe allora la possibilità di fare Perlustrazione ed Attivare quelle Guerriglie e l'opportunità per fare Terrorismo sarebbe persa.

Il 26 Luglio (rosso) sfrutta questa operazione che ha come 1° Fazione Disponibile e svolge Operazioni (Terrorismo) ed una Attività Speciale (Sequestro) in modo che il cilindro rosso di disponibilità sulla Sequenza di Gioco viene posto nella casella “Op ed Attività Speciale”.

Quando una Fazione decide di svolgere Operazioni, deve scegliere un tipo di Operazione da una lista.

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete i paragrafi 3.1 riguardante le Operazioni in generale, poi passate al 3.3 sino al 3.3.5 per le varie Operazioni degli Insorgenti.

OK, il 26 Luglio nel nostro gioco ha deciso di iniziare con Operazioni ed Attività Speciale, e l'Operazione scelta è Terrorismo.

Le Operazioni possono aversi in più spazi alla volta, dovete solo pagare per ogni spazio. In questo caso, il 26 Luglio effettua il Terrorismo nella Provincia de L'Havana e nella Città di Santiago de Cuba. Deve pagare 1 Risorsa per Città o Provincia dove si ha Terrorismo. Spostate il cilindro rosso delle Risorse del 26 Luglio nella tabella sul bordo mappa indietro di 2 spazi, da 10 ad 8.

Poi, una Guerriglia Clandestina del 26 Luglio deve divenire Attiva in ciascun spazio di Terrorismo: proseguite e girate le Guerriglie rosse in questi due spazi in modo che mostrino il loro simbolo.

Poi, la casella del Terrorismo ci dice di aggiungere un segnalino di Terrore e di spostare il Supporto verso Opposizione Attiva. Quindi ciascuno dei due spazi ricevono un segnalino di Terrore che può influenzare gli sforzi futuri per spostare l'Opposizione o il Supporto. Prendete due segnalini neri di Terrore e poneteli uno in L'Havana ed uno a Santiago.

Come avete letto nelle regole in precedenza, gli spazi con popolazione hanno uno di 5 livelli di Supporto o Opposizione al Governo, da Supporto Attivo ad Opposizione Attiva – questa simpatia popolare è la chiave non solo per la vittoria del Governo ma anche per il 26 Luglio. Nella nostra partita, il Terrorismo sposta L'Havana da Supporto Passivo a Neutrale e Santiago da Neutrale ad Opposizione Passiva. Rimuovete il “Supporto Passivo” azzurro da L'Havana: quello spazio è ora Neutrale. Ponete poi un segnalino rosso chiaro di “Opposizione Passiva” nella casella Neutrale di Santiago.

Dal momento che questi spostamenti del sentimento popolare influenzano la vittoria, dobbiamo registrarli con i segnalini di vittoria che avete già in precedenza posto nel bordo della mappa. Il Supporto Totale blu – la misura di quanto bene sta andando il Governo – ha subito un colpo -1 a L'Havana, quindi spostate il segnalino indietro di 1 a 15. Similmente, spostate anche il segnalino rosso Opposizione + Basi in avanti di 1 (per la nuova Opposizione Passiva a Santiago) a 8.

Notate che la tabella sul bordo mappa ha segnati i livelli di vittoria necessari per vincere il gioco prima del termine. Il 26 Luglio deve avere Opposizione + Basi oltre 15.

Passiamo direttamente al giocatore del 26 Luglio:

Quindi, Terrorismo a Santiago e L'Havana al costo di 2 Risorse. Questo colpisce il Governo rimuovendo supporto da L'Havana ed aiuta la mia causa aggiungendo opposizione a Santiago. Aggiungerò una Azione Speciale di Sequestro a L'Havana. Posso farlo senza dovermi preoccupare se il Governo implementerà l'evento che potrebbe colpirmi. Penso che le risorse siano spesso scarse per il 26 Luglio, quindi devo cogliere l'opportunità di prenderne alcune dal Sindacato!

Tiro di dado per il Sequestro = 1. Tipico della mia sfortuna! Una Risorsa dal Sindacato (ora a 14) al 26 Luglio (ora a 9). Passiamo al Governo, 2° Fazione Disponibile.



Il 26 Luglio lancia la rivoluzione con un'ondata di terrorismo nelle campagne e nella città.

Il Sequestro è stato effettuato a L'Havana per prendere Risorse dal Casinò della Fazione del Sindacato l' presente. Il Sequestro inoltre chiude il Casinò. Girate il disco verde a L'Havana e spostate il segnalino di Casinò Aperti nella tabella di bordo mappa indietro a 2, le Risorse del verde a 14, quelle del rosso a 9. Questo termina il movimento del 26 Luglio con questa carta, quindi consultiamo la carta - *El Che* – e la tabella della Sequenza di Gioco, sulla mappa, dove vediamo che il Governo (blu) è il prossimo con la carta, ha il cilindro nella casella Disponibile e quindi può fare la sua mossa.



Ecco ciò che accade nella tabella sul bordo della mappa

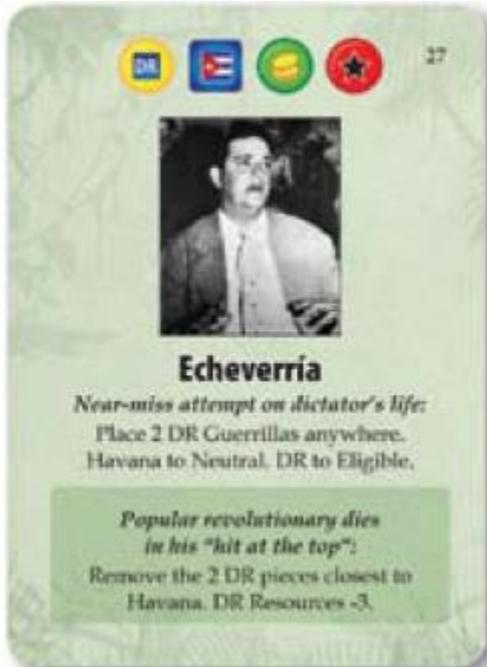
Potete anche notare che, dalle frecce nella tabella della Sequenza di Gioco, che quando la 1° Fazione disponibile svolge Ops + Attività Speciale, come ha fatto il 26 Luglio, la 2° Fazione Disponibile può implementare l'Evento o effettuare una Operazione Limitata. Questa è una normale Operazione ma in un solo spazio, e senza Attività Speciale.

Spesso, avere l'opzione di giocare l'Evento può essere un fatto molto importante. Gran parte degli eventi sono "Duplici": hanno una versione non ombreggiata ed una ombreggiata, spesso a beneficio di parti opposte, in modo che vi è spesso qualcosa che vi aiuta o che ostacola i nemici.

Suggerimento: *Gli eventi nella parte non ombreggiata della carta di solito favoriscono i ribelli; quelli nella parte ombreggiata favoriscono il Governo.*

Ma questo particolare Evento, *El Che*, è insolito in quanto, quale beneficio al 26 Luglio dal talento di Ernesto "Che" Guevara come rivoluzionario, nessuna altra Fazione in effetti beneficia dagli effetti di questo evento. Sentiamo il giocatore del Governo e cosa pensa della situazione ...

A questo punto della partita non c'è molto da pensare riguardo all'evento. Prendo due guerriglie ponendole sulla mappa e torno alla lista delle fazioni disponibili per la carta seguente. Spero che il Sindacato passi ora per l'evento della carta seguente in modo che io possa effettuare una piena Operazione + Attività Speciale. Spero di trasformare queste guerriglie in una base con il mio terzo o quarto turno. Questo evento inoltre disturba un po' il Governo, quindi spero di essere in grado di rinforzare la mia posizione ad oriente mentre il Governo si occupa de L'Havana e delle azioni del 26 Luglio.



Carta giocata



Sul mazzo

Secondo l'evento, L'Havana diviene Neutrale, costando al Governo 12 supporto (6 popolazione moltiplicato DUE per il Supporto Attivo che il Governo aveva in precedenza). Il Supporto al Governo precipita da 15 a 3. Le simpatie della popolosa capitale sono critiche per la guerra!

Prendendo il Controllo della grande Provincia di Oriente con le sue nuove guerriglie, il Directorio incrementa di 2 la sua vittoria: spostate DR Pop + Basi a 3.



La presenza del DR si fa sentire!

Notate anche che il testo non ombreggiato dell'Evento che il Directorio ha implementato rompe la normale regola che svolgere una Operazione o Evento rende non disponibile quella Fazione con la carta seguente. Il DR può effettuare due turni in fila! Ma prima, tocca al quarto giocatore ...

(Sindacato): Una scelta molto difficile qui in quanto probabilmente non vale la pena passare per implementare l'evento Sinatra anche se otterrei un Casinò aperto gratuitamente! Devo anche essere attento nel non aiutare troppo il Governo, in quanto qualsiasi segnalino di Denaro farebbe fare al Governo Perlustrazione ed Assalto in

un'area (L'Havana) in un singolo turno. Quindi proseguirò giocando Operazione ed Attività Speciale sperando di costruire casinò in seguito.

Il Sindacato Riorganizza e pone una Guerriglia ciascuna in L'Havana, Havana, e Pinar del Rio (passate le risorse ad 11), poi fa Profitto ed aggiunge segnalini di Denaro alle Guerriglie a Pinar ed Havana.



Mandate fucili, uomini e denaro!

STOP. Per favore leggete i paragrafi da 4.5.1 a 4.5.2

Importante: Gli Insorgenti operano in modo diverso l'uno dall'altro; per esempio, il Sindacato ed altri Insorgenti Riorganizzano in modo un po' diverso. Assicuratevi di controllare le caratteristiche della vostra Fazione.

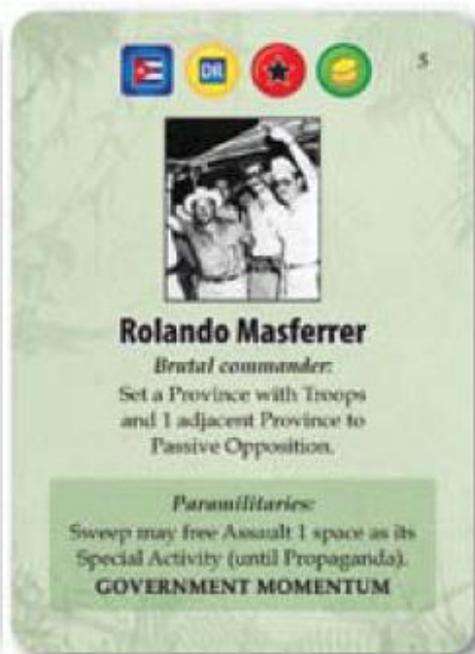
Pinar è una specie di paradiso dei gangster al momento, in quanto né il 26 Luglio né il Directorio possono Riorganizzare dove vi è Supporto Attivo per il Governo, ma il Sindacato può.

Modifichiamo la disponibilità: il Governo ed il 26 Luglio divengono Disponibili ancora per la carta seguente, quindi riportate i loro cilindri dalla parte Disponibile a sinistra. Per l'evento, anche il Directorio si trova lì, lasciando solo il cilindro verde del Sindacato nella casella Non Disponibile.

Conoscete la procedura di come giocare la carta seguente, *Sinatra*; sul mazzo vi è *Rolando Masferrer*. Anche se il Sindacato è il più a sinistra con *Sinatra*, è Non Disponibile, quindi la Fazione seguente a destra – il Directorio è la 1° Disponibile (ancora!).



Carta giocata



Sul mazzo



Carta giocata

Sul mazzo

Il Governo è ora 1° Disponibile...

(Governo): La carta Propaganda viene sempre estratta entro le prime 13 carte. Non vi erano molte possibilità che sarebbe stata pescata presto, ma così va. L'evento Rolando Masferrer dura solo sino al Round di Propaganda, quindi non ha senso implementarlo ora. Dopo tale Round, tutte le fazioni tornano Disponibili, quindi non ha nemmeno senso passare.

Necessito di tutto l'aiuto che posso ottenere, effettuerò la Op ed Attività Speciale della 1° Fazione Disponibile. Devo portare più forze sulla mappa. Se faccio Perlustrazione, non avrà effetto in quanto le guerriglie torneranno clandestine nel Round di Propaganda. La scelta migliore è Addestramento.

Posso Trasportare ora come Attività Speciale. La userò per spostare le Truppe a Pinar del Río in modo da prendere Controllo e prendere del denaro dal Sindacato.

STOP. Dal momento che il Governo sta saggiamente guardando avanti, facciamo lo stesso. Leggete tutto il capitolo 6 delle regole riguardanti il Round di Propaganda.

Grande, ora che sapete quello che sta pianificando il Governo, ecco cosa fa (piazze e muovete le forze modificando le Risorse e la Disponibilità nel procedere). Il Governo Addestra ad Havana ed aggiunge 4 Polizia, Las Villas per 4 Truppe, e Santiago per 4 Polizia, spendendo un totale di 6 Risorse (3 aree a 2 Risorse ciascuna perché l'Alleanza USA è Salda), giù a 10. Il Governo poi Trasporta 3 Truppe da Havana a Pinar del Río, passando quella Provincia da Controllo del Sindacato a Governo. Il cilindro blu di Disponibilità va nella casella "Ops con Attività Speciale".



E' controinsorgenza o solo corruzione?

Il DR non è disponibile, quindi il 26 Luglio diviene 2° Disponibile con *Rolando* ...

26 Luglio: Mentre l'Attività Speciale del Governo ha dato la possibilità di Fare la Cresta durante il Round di Propaganda, ha anche reso possibile per me implementare l'evento! La brutalità di queste truppe che hanno mosso a Pinar del Rio portano all'opposizione sia a Pinar che a L'Havana.

La Habana e Pinar del Rio sono poste ad Opposizione Passiva, le Opposizione + Basi sale ad 8, ed il Totale Supporto scende da 3 ad un misero 1. Il cilindro rosso di Disponibilità va nella casella "2° Fazione Operazione Limitata o Evento".

Jeff: Il Governo avrebbe potuto porre polizia a Las Villas con la sua Operazione, che gli avrebbe consentito di fare Azione Civica durante la carta Propaganda, ma ha forse deciso di averne abbastanza da fare con L'Havana a Neutrale ed Supporto precipitato ad 1. Le Truppe a Las Villas renderanno difficile per le Fazioni insorgenti prendere lì il controllo. Buona mossa del 26 Luglio che ha capitalizzato la versione non ombreggiata dell'Evento per porre altra opposizione a Pinar e La Havana.

Ok, come sempre dopo aver risolto una carta, spostiamola e giriamo la prossima.



Carta giocata

Sul mazzo

Consultate ora le regole riguardanti le fasi per la carta Propaganda. Sulla mappa, spostate il segnalino di Carta Propaganda nella prima casella della Tabella della Propaganda, "Vittoria?". Nel procedere, potete spostare quel segnalino lungo la tabella, quindi saprete dove siamo rimasti se vi fermate.

<h2 style="color: #8B0000;">PROPAGANDA</h2> <ul style="list-style-type: none"> ▪ VITTORIA ? ▪ RISORSE ▪ SUPPORTO ▪ SPOSTAMENTO ▪ SISTEMAZIONE <p style="color: #00008B; font-style: italic;">Se finale, il giocatore può eseguire solo Operazioni limitate e nessuna Perlustrazione o Marcia.</p>
--

Vittoria? Le condizioni di vittoria, con le quali avete già familiarizzato, sono dettagliate nel capitolo 7 delle regole. In questo momento iniziale, nessuno dei giocatori è vicino alla vittoria – come le posizioni dei vari segnalini rispetto alla casella colorata che ne indica la soglia di vittoria dimostrano – quindi andiamo avanti.

Risorse. Il Governo ottiene 8 Risorse dai suoi Centri Economici non Sabotati, più 15 per gli Aiuti, per un totale di 23 Risorse che sono aggiunte alle 10 per ottenere un totale di 33. Il 26 Luglio ottiene 1 Risorsa dalla sua Base ed ora è a 10. Il Directorio ottiene 4 Risorse avendo pezzi in 4 spazi, portando il suo totale a 9.

Il Sindacato ottiene 4 Risorse per 2 Casinò aperti, ma il Governo poi Fa la Cresta per 2 di quelle Risorse dal Sindacato per il Casinò aperto ad Havana ed altre 2 Risorse per il Casinò aperto a Pinar del Rio – entrambi gli spazi sono sotto Controllo del Governo. Quindi tutti i profitti del Round derivanti dai Casinò vanno tutti a Batista! Risorse blu a 37.

Fortunatamente per il Sindacato, ha anche accumulato alcuni profitti come Denaro, 2 segnalini che deve ora depositare, decidendo di farlo per ottenere 6 risorse ciascuno (avrebbe potuto usare i segnalini per porre nuovi Casinò, in quanto vi era spazio per contenerli negli spazi con Denaro).

In sintesi, le Risorse sono ora: Governo 37, 26 Luglio 10, Directorio 9, Sindacato 23.

Si controlla ora l'Alleanza USA. Dal momento che il Governo non ha tenuto il Supporto oltre 18, l'Alleanza USA diviene "Vacillante". Il Governo deve ora spendere 3 Risorse per ogni spazio dove opera, e perde 10 Aiuti (che scendono a 5).

Governo: Posso ora incrementare il Supporto nelle Città o Province dove ho sia Truppe che Polizia. Il costo è 4 Risorse per ogni segnalino di Terrore e poi 4 per ogni incremento verso Supporto Attivo. E' importante lasciare Risorse per il turno seguente. Il Governo non può fare nulla senza denaro. Incrementerò il Supporto nelle città maggiori.

Supporto. Il Governo acquista Azione Civica ad Havana – 2 livelli a Supporto Attivo – e Camagüey (Città) — 1 livello a Supporto Attivo.

L'Azione Civica costa 4 Risorse per segnalino di Terrore rimosso o livello di Supporto variato: un totale di 3 Azioni Civiche per 12 Risorse, quindi le Risorse del Governo vanno da 37 a 25. Il Totale Supporto torna a 14.

Il 26 Luglio non ha spazi che Controlla e dove potrebbe incrementare l'Opposizione, passiamo al Supporto degli Espatriati: il DR ottiene automaticamente una Riorganizzazione gratuita nel Round.

Directorio: Stavo pianificando di Riorganizzare non appena ottengo una Base ad Oriente, quindi lo farò ora. Mi piacerebbe avere più di una Guerriglia lì per proteggere la Base, ma dovrò attendere. Il prossimo Evento mi sembra troppo valido per lasciarlo andare. Questo può essere un po' rischioso, ma vediamo come va.

Viene aggiunta una Base del Directorio ad Oriente e sono rimosse 2 Guerriglie del Directorio. Popolazione + Basi DR a 4.

Governo: Ora devo Spostare Truppe che non sono in Città o che sono in spazi senza Basi. Tutto quello che vi è a Pinar se ne deve andare. Devono muovere della Polizia a Las Villas in modo da usare Azione Civica lì in seguito.

Spostamento. Le 3 Truppe a Pinar del Rio tornano ad Havana, e 2 Polizia muovono a Las Villas (1 da Santiago de Cuba ed 1 da Havana). Inoltre, il Governo sceglie di Spostare 1 Truppa da Havana a Camagüey Città.

Sistemazione. E' la fine del Round di Propaganda, quindi portate tutti i cilindri di Disponibilità nella casella Disponibile. Rimuovete tutti i segnalini di Terrore (e qualsiasi Sabotaggio, ma non ve ne sono). Se vi fosse in effetto un "Momentum del Governo", lo scarceremmo tra le carte giocate. Ponete tutte le Guerriglie a Clandestine, aprite tutti i Casinò chiusi, e modificate il segnalino "Casinò Aperti" da 2 a 3 per la riapertura del Casinò e L'Havana. Torniamo agli eventi!

Suggerimento: Nel terminare un Round di Propaganda, ponete la carta Propaganda da un lato accanto al mazzo delle carte giocate in modo da vedere quante ne sono passate.



Carta giocata

Sul mazzo

Il Directorio è 1° Disponibile.

Directorio: Implemento l'Evento, anche se questo potrebbe rendermi vittima de I Dodici. Se arriviamo a questo, corromperò il Sindacato in modo che il Governo non abbia l'opzione di giocare quell'Evento.

Dal momento che passerà molto prima della prossima carta Propaganda, cercherò di consolidare la mia posizione tra Las Villas ed Oriente. Si tratta di 5 popolazione, che è oltre la metà di quello di cui necessito per vincere. Credo ne valga la pena.

Aggiungete 2 Guerriglie gialle ed una Base gialla a Las Villas perché il Directorio ha implementato l'Evento non ombreggiato Fauré Chomón.



Studenti cubani divengono guerriglie!

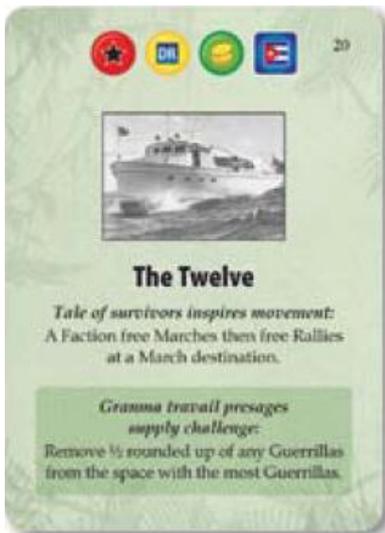
Il 26 Luglio è 2° Disponibile con questa carta ...

26 Luglio: Ancora una volta, sfrutterò l'opportunità per fare Terrorismo e Sequestro prima di perderla. Il terrorismo a La Havana e Santiago de Cuba, il Sequestro dal Sindacato a L'Havana.



Il terrorismo del 26 Luglio mette a tacere gli avversari locali pro-governo e consente all'opposizione di fiorire.

Il tiro di dado per il Sequestro questa volta è 5, quindi trasferite 5 Risorse dal verde al rosso. Il 26 Luglio ora ha 13 Risorse (ha iniziato con 10, ne ha spese 2 per il Terrorismo, ne ha ottenute 5 dal Sequestro) ed il Sindacato a 18.



Carta giocata



Sul mazzo

Passiamo a *I Dodici*, con entrambi i gruppi ribelli non Disponibili ...

Sindacato: *Non sono riuscito a negoziare un accordo vantaggioso con il Directorio, quindi dal momento che il Governo ha offerto di ripulire i miei casinò dagli insorgenti, non mi preoccuperò di far contento il Directorio. Speravo di far giocare al Directorio o al Governo il prossimo evento per me, ma "Turismo" non vale la pena per 3 Risorse. Piuttosto espanderò il mio impero costruendo Casinò ad Havana e Pinar, e farò Profitto in questi luoghi.*

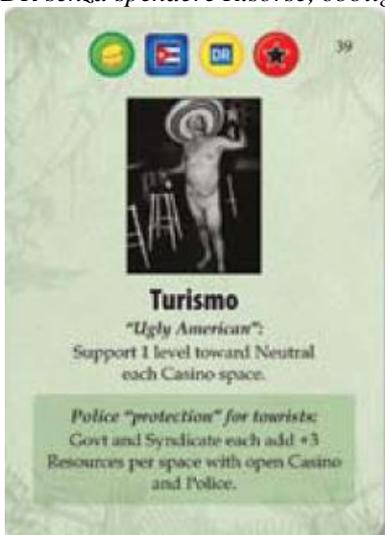
Il Sindacato sceglie di Costruire per la sua Operazione (un tipo di Operazione che è unico per questa Fazione), e fa Profitto come Attività Speciale, pagando 10 Risorse per i 2 nuovi Casinò ancora chiusi. Per la Costruzione conta solo il Controllo: il Sindacato può ignorare l'Opposizione popolare. Ponete un disco verde a Pinar ed Havana, ed un segnalino di Denaro sotto una Guerriglia verde in ciascuna. Le Risorse del Sindacato vanno ad 18 ad 8.

Il Governo è 2° Disponibile ...

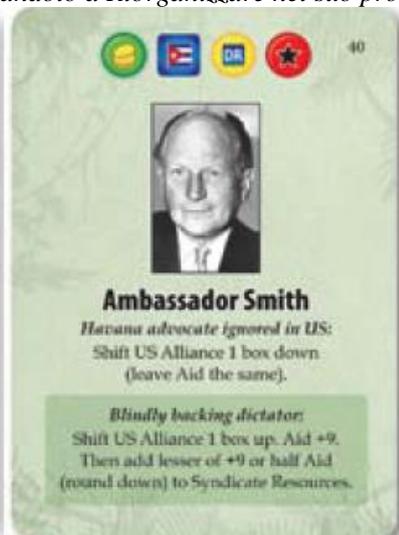
Governo: *Guardando avanti, l'evento "Turismo" è molto valido per me, ma aiuta anche il Sindacato, che sta andando molto bene ora. La parte del "cattivo americano" colpisce il 26 Luglio ma anche me, quindi non mi preoccupa molto se verrà giocato contro di me.*

Quindi giocherò questo turno. Poiché costa poco di più per me sbarazzarmi delle Guerriglie sulle Montagne, implementerò l'evento corrente distruggendo due Guerriglie del Directorio a Las Villas secondo la parte ombreggiata dell'evento "I Dodici".

Jeff: *E' sempre bello quando potete usare gli Eventi a vostro favore. In questo caso il Governo può minacciare il DR senza spendere Risorse, obbligandolo a Riorganizzare nel suo prossimo turno.*



Carta giocata



Sul mazzo

Parlando di questi ...

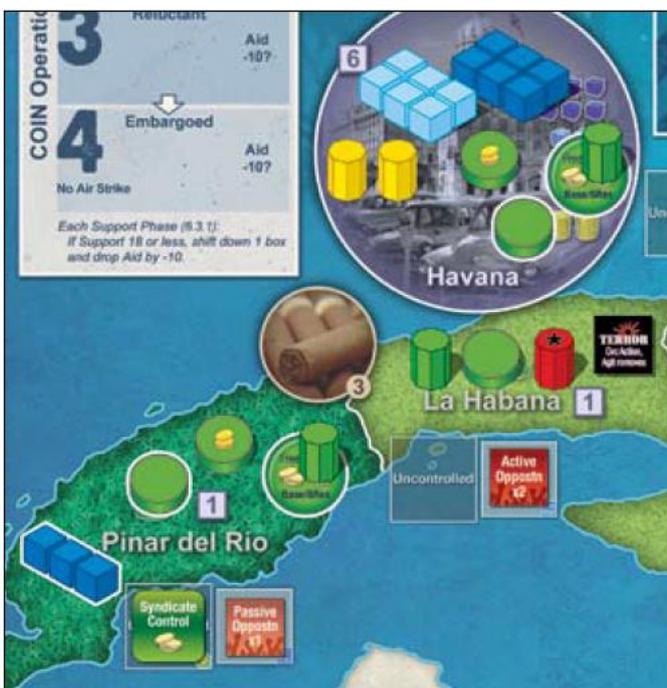
Directorio: *Con la perdita di quelle Guerriglie credo di dover rinforzare la mia posizione con altre Guerriglie. Il Governo alla fine terminerà le Risorse, quindi farei meglio ad assicurarmi di essere in una posizione di distruggere le Basi se necessario. Nel lungo termine tenterò di far crescere l'influenza del DR nell'area. Ho molti bersagli dove altri giocatori possono colpirmi che perdere una Base qui, o il Controllo dello spazio là, non mi disturberà poi molto.*

Il Directorio Riorganizza a Matanzas, Las Villas, Provincia di Camagüey ed Oriente, aggiungendo pezzi pari alle Basi + Popolazione in ciascuna.



Le forze ribelli rurali crescono

La sua Attività Speciale è Sovversione ad Oriente per ottenere 2 Risorse. Essendo Oriente già Neutrale, non vi è variazione nel Supporto / Opposizione. Le risorse del Directorio passano a 7 (hanno iniziato a 9, spese 4 per riorganizzare in 4 spazi, poi riprese 2 con Sovversione in Oriente, che ha 2 popolazione).



Hyman Roth approverebbe.

26 Luglio: *Bene, l'Evento Cattivo Americano mi colpisce. Quindi penso di effettuare una Operazione Limitato per Riorganizzazione a Pinar del Rio.*

Il 26 Luglio aggiunge una Guerriglia a Pinar del Rio. Le Risorse del rosso passano da 13 a 12.

Il cilindro giallo di Disponibilità, nella casella 1° Fazione Operazione con Attività Speciale, quello rosso nella 2° Fazione Operazione Limitata o Evento, passano a Non Disponibili.



Carta giocata

Sul mazzo

Il Sindacato è 1° Disponibile ...

Sindacato: La decisione se giocare Operazione o Evento è alquanto semplice qui. Se il Governo fosse in posizione per vincere, potrei bloccare Ambasciatore Smith. Ma siccome così non è, possono tranquillamente usare la carta per Operazione con Attività Speciale.

Ora, che combinazione usare? Ho alcune buone opzioni per la costruzione di Casinò a Camagüey o Las Villas, ma ora con le mie poche risorse grazie al Sequestro del 26 Luglio le mie costruzioni non possono essere molto ambiziose.

Sfortunatamente la Riorganizzazione di una Guerriglia del 26 Luglio a Pinar è un serio problema. Potrei Costruire lì ed usare una Attività Speciale per fare Dimostrazione di Forza con alcune Truppe per proteggere i miei Casinò dall'Attacco, ma questo non impedirà il Terrorismo e Sequestro, o anche l'Imboscata alla mia Guerriglia prendendo il Denaro. Il modo più sicuro è allora di colpire il 26 Luglio con Corruzione per rimuovere la Guerriglia a Pinar.

Per la mia operazione, Marcerò con la mia Guerriglia con il suo Denaro ad Havana nella relativa sicurezza de L'Havana. Potrei anche Marciare gratuitamente (perché la destinazione è già pagata) con la Guerriglia ed altro Denaro da Pinar del Rio a L'Havana, ma preferisco non tentare troppo gli altri giocatori ponendo lì tutto il mio denaro.

Le Risorse del Sindacato scendono da 8 a 4 (3 Risorse per Corrompere – l'unica Attività Speciale che costa Risorse – ed 1 per Marciare in un'area).



Il paradiso dei Gangster a Pinar viene difeso

Governo: Sono molto indeciso su cosa fare in questa situazione. La mia finalità primaria è di Perlustrare ed Assaltare tutte le Guerriglie negli spazi dove mi trovo. Ma in questo caso avrei solo una Operazione Limitata. L'Evento è molto buono per me e potrebbe rendere molto meno costoso agire in questo turno, ed aiuta il Sindacato. Implementerò l'Evento in quanto favorisce una strategia a lungo termine e non penso vincerò in questo turno.



Il Governo ha un rapporto preferenziale con Washington

L'implementazione dell'Evento ombreggiato *Ambasciatore Smith* da parte del Governo sposta l'Alleanza USA da Vacillante a Salda, gli Aiuti da 5 a 14, e le Risorse del Sindacato da 4 ad 11 (aggiungendo il minore tra +9 o metà degli Aiuti, arrotondando per difetto).

I cilindri del 26 Luglio e del Directorio tornano dalla parte Disponibile



Carta giocata

Sul mazzo

26 Luglio: Questa è l'opportunità per massimizzare le mi forze!

Il 26 Luglio aggiunge 4 Guerriglie a Sierra Maestra (la sua Riorganizzazione pone il DOPPIO delle Basi + Popolazione se ha Basi presenti!), 1 ad Oriente, 1 nella Provincia di Camagüey, 1 a Las Villas, 1 a Matanzas, 1 ad Habana, ed 1 a Pinar del Río. Questa è Riorganizzazione in 7 spazi al costo di 1 Risorsa ciascuno, quindi le Risorse del 26 Luglio scendono da 12 a 5.

Causando altri danni, effettua Infiltrazione contro le forze di Polizia a Las Villas! Rimuovete 1 Polizia lì ponendola tra le forze Disponibili del Governo e ponete 1 Guerriglia rossa per sostituirla.

Directorio: In questo caso l'Operazione Limitata non mi serve a molto. Penso che il prossimo Evento sarà utile al Governo, che potrebbe spostare l'ultima Città da Opposizione Attiva a Supporto Attivo. Quindi effettuerò Operazione + Attività Speciale nel prossimo turno.

Il Directorio, 2° Disponibile, passa e riceve +1 Risorsa. Spostate il cilindro giallo di Disponibilità nella parte Passare, a mostrare che il DR sarà ancora Disponibile con la prossima carta. Le Risorse del DR passano a 7. Con Governo e Sindacato non Disponibili, il gioco con questa carta termina.



Carta giocata

Sul mazzo

Governo: *Sembra una perdita di tempo implementare l'evento solo per far sì che il 26 Luglio lo annulli con l'evento seguente, ma è la mia migliore giocata in questo caso.*

Il Governo gioca l'Evento: il piano ribelle per uno Sciopero Generale fallisce e Santiago de Cuba passa a Supporto Attivo. Il giocatore del Governo conferisce con il suo alleato del Sindacato ed accorda anche l'apertura del Casinò chiuso a Pinar del Rio. Spostate il Totale Supporto a 15 ed i casinò Aperti a 4.

Il Directorio — ancora Disponibile dopo essere passato con Eulogio Cantillo — è ora 2° Disponibile. Dal momento che il Governo 1° Disponibile ha implementato l'Evento, il DR ha ora Operazioni ed Attività Speciale disponibili ...

Directorio: *Credo che il 26 Luglio ed il Sindacato stiano andando molto bene in questa partita. Attaccherò un po' il 26 Luglio in questo turno in modo da non vedere che il Terrorismo muta gli spazi ad Opposizione. Posso rimuovere Opposizione (o Supporto) solo con attività speciali o Terrorismo, che non mi aiuta a vincere. Quindi Attaccherò a Camagüey, Oriente, Matanzas e Las Villas, usanda Imboscata a Matanzas.*



I ribelli rivali si scontrano per il controllo !

L'Imboscata a Matanzas rimuove la Guerriglia rossa ed aggiunge una Guerriglia Clandestina del Directorio e, pertanto, il Controllo DR (Popolazione + Basi del DR a 5).

Ora tira per i suoi attacchi. A Las Villas deve ottenere 4 o meno (il numero delle sue Guerriglie), ma tira un 6. A Camagüey deve tirare un 3 o meno, ma tira un altro 6. Ad Oriente deve ancora ottenere un 4 o meno, e questa volta tira un 4 eliminando la Guerriglia del 26 Luglio. Tutte le Guerriglie del DR negli spazi di Attacco sono girate dalla parte attiva. Le Risorse del DR scendono da 7 a 3.

Jeff: *Interessante che il DR abbia scelto di tentare di rallentare il 26 Luglio a questo punto. Il pericolo è che, con la maggioranza delle sue Guerriglie ora Attive, il Governo possa attaccare e rastrellare a Las Villas.*



Carta giocata

Sul mazzo

26 Luglio: *L'evento "Espín" presenta una scelta interessante per me. Oriente mi darebbe 2 punti Opposizione in più che Santiago e impedirebbe temporaneamente al DR di costruire lì un'altra Base. Ma se lascio Santiago a Supporto Attivo, il Governo si troverebbe entro 3 punti dalla vittoria e può arrivare lì con Azione Civica a Las Villas, se può ottenere il Controllo. Sono contento che il DR abbia fallito l'Attacco, perché il suo successo avrebbe dato lì il Controllo del Governo. Almeno ora deve combattere per averlo. Quindi modificherò Santiago. Con il segnalino di Terrore lì, sarà costoso per il Governo farlo tornare a Supporto Attivo.*

Il cilindro del 26 Luglio va nella casella 1° Fazione evento. Santiago de Cuba passa ad Opposizione Attiva. Totale Supporto a 13. Opposizione + Basi a 10.

Il Sindacato è ora 2° Disponibile per Operazione con Attività Speciale ...

Sindacato: *Il Sindacato ha alcune interessanti opzioni qui. Il Governo stava avvicinandosi ad una vittoria automatica, ma le azioni del DR hanno allontanato la minaccia. Sia il Directorio che il 26 Luglio sono ora minacce più incombenti. Il 26 Luglio può aggiungere altri 4 punti di Opposizione con Terrorismo, quindi devo colpirlo negandogli anche l'accesso al mio Denaro. In alternativa, potrei stringere un accordo con il 26 Luglio per lasciare il mio Casinò aperto dando in cambio uno dei miei segnalini di Denaro.*

Quindi quale è la migliore mossa per il Sindacato qui? Supponendo di non poterci accordare con Fidel, possiamo tenere fuori pericolo entrambi i segnalini di denaro? E riguardo "Forza Aerea Ribelle"?

Tocca a voi! Ci auguriamo che questo esempio sia stato di aiuto ed una divertente introduzione al gioco. Proseguite da qui se lo desiderate, o piazzate una nuova partita per riscrivere la storia!



Cuba Occidentale, tardo 1957....

VARIAZIONI DA ABISSO ANDINO

Giocatori di *Abisso Andino* – iniziate da qui!

Il gioco *Cuba Libre* ha molte piccole variazioni rispetto al Volume I della Serie COIN, *Abisso Andino*, quindi assicuratevi di consultare bene le regole. Questo capitolo riassume le principali variazioni per potervi consentire di giocare rapidamente.

Governo

Invece di *El Presidente*, il Governo cubano è soggetto alla tabella della **Alleanza USA** che determina quante Risorse le sue Operazioni costano per spazio, i livelli di Aiuti, e se siano disponibili gli Attacchi Aerei (6.3.1).

L'**Azione Civica** è più costosa, 4 Risorse per segnalino di Terrore o spostamento (6.3.2).

I **Centri Economici** (1.3.4) rimpiazzano le Linee di Comunicazione; il Governo le difende con Operazioni di **Guarnigione** simili alle Pattuglie (3.2.2).

Una Attività Speciale meno flessibile di **Trasporto** (4.2.1) rimpiazza il Trasporto Aereo, ed il Terrorismo stile governativo detto **Rappresaglia** (4.2.3) rimpiazza Estirpare.

Il Governo cubano non beneficia dei miglioramenti durevoli delle Capacità ma ha Eventi **Momentum** temporaneo disponibili (5.4).

La **Vittoria** del Governo durante un Round di Propaganda richiede non solo il Supporto totale ma anche che tutte le Città siano a Supporto Attivo (7.2).

26 Luglio

Il Movimento 26 Luglio ha Operazioni, Attività Speciali e obiettivi di Vittoria simili al FARC in *Abisso Andino*.

Dove ha stabilito Basi, può **Riorganizzare** combattenti per la sua causa anche più velocemente (3.3.1).

Invece di Estorcere Risorse dalla gente, può **Infiltrarsi** nelle forze del debole Governo cubano per colpirle da dentro (4.3.1).

Invece del Momentum degli Insorgenti, il 26 Luglio e le altre Fazioni Insorgenti hanno **Capacità** durature (5.3), molto simili al Governo in *Abisso Andino*.

Directorio

Il Directorio Revolucionario (o “DR”) opera similmente al AUC in *Abisso Andino*, ma con un diverso fine di **Vittoria**: deve costruire Basi e **Controllare** la popolazione (7.2-.3). Registrate tutto il Controllo della Fazione nel corso del gioco (1.7).

Il Directorio differisce anche nel puntare al centro dello spettro politico, in grado di **Riorganizzare** non solo in spazi Neutrali ma anche con Supporto Passivo o Opposizione Passiva (3.3.1).

Inoltre, le popolazioni in Opposizione e le Guerriglie rivali non Attivano le Guerriglie DR che **Marciano** nella loro area (3.3.2).

Nelle aree rurali (“Province” a Cuba invece che Dipartimenti), il Directorio invece di Estorcere Risorse può fare **Sovversione** con le popolazioni locali che Controlla per ricevere Risorse ed eliminare Supporto per il Governo o Opposizione per il 26 Luglio (4.4.1).

Sindacato

La Fazione del Sindacato ha simili attività e condizioni di vittoria di quelle dei Cartelli in *Abisso Andino*, ma con differenze importanti.

Le Basi del Sindacato sono i **Casinò** che non possono essere rimossi dalle azioni delle altre Fazioni (1.4.4 -.5). Comunque, possono essere Chiusi e devono essere Aperti per contare per il Controllo, Riorganizzazione, Entrate e Vittoria.

La **Riorganizzazione** del Sindacato pone solo singole Guerriglie (3.3.1). Il Sindacato non Riorganizza nuovi Casinò ma li deve **Costruire** – una Operazione unica per il Sindacato che rimpiazza l’Attacco e non è mai gratuita (3.3.5, 3.1.2).

Il Controllo dei Casinò da parte delle altre Fazioni consente loro di **Fare la Cresta** sui guadagni di Risorse del Sindacato (6.2.3).

Il Sindacato ha una fonte aggiuntiva di entrate, comunque: la presenza sufficiente nelle Città e nei **Centri Economici** (6.2.2, 1.3.4).

L’Attività Speciale di **Profitto** pone segnalini di **Denaro**, come la Lavorazione pone Partite di Droga dei Cartelli in *Abisso Andino*, con la differenza che il Governo corrotto può tenere il Denaro come gli Insorgenti (4.5.1-2, 6.2.4).

I Casinò sono molto più difficili da costruire della produzione di coca, quindi non vi è attività di Coltivazione. Piuttosto, il Sindacato può fare **Dimostrazione di Forza** per corrompere le forze Governative in posizione da proteggere i casinò (4.5.3).

Non Giocatori

Il capitolo 8 delle regole ha molte importanti variazioni e dovrebbe essere letto tutto con attenzione se si usano le Fazioni Non Giocatore. A differenza di *Abisso Andino*, tutte e 4 le Fazioni possono essere giocate come Non Giocatore, quindi un giocatore in solitario può agire come Governo o Insorgente, 3 giocatori possono lasciare al gioco 1 delle 4 Fazioni, e così via.

RIASSUNTO DELL REGOLE

Governo

Situazione. Il Governo di Cuba sotto il dittatore Fulgencio Batista ha guidato un paese che si sta arricchendo, ma i benefici del boom economici sono stati appannaggio di solo pochi cubani ricchi e amici del Presidente.

La comoda relazione tra Batista ed il Sindacato americano ha dirottato al dittatore grandi somme di denaro ed ha aiutato a fondare la polizia segreta di Batista. Tenendo il presidente al potere, il governo degli Stati Uniti si sta chiedendo se il suo investimento e sta premendo perché Batista sia messo da parte.

Scopi. Avvantaggiarsi della forte posizione iniziale e distruggere gli insorgenti prima che possano rinforzarsi. Tenere il controllo delle città ed in poche province scelte.

Mezzi. Le vostre truppe sono le più forti nel gioco, ma le vostre capacità scemeranno nel corso della partita. Scegliete le vostre carte momentum con cura (attivando una carta momentum appena prima di una Carta Propaganda è uno spreco) e massimizzate il loro uso. Le vostre forze non sono molto adatte per l’Azione Civica, quindi valutate con cura prima di spendere risorse per questa azione. Fate vostra ogni opportunità per tenere alta l’alleanza con gli USA.

Accordi. Il Sindacato vi può fornire la più preziosa arma del vostro arsenale: il Denaro. Questo vi consentirà di fare Perlustrazione e poi Assaltare in un singolo spazio.

Suggerimenti. Alleanze temporanee con il 26 Luglio o il Directorio possono essere preziose avanti nella partita anche quando le vostre possibilità di vittoria sembrano flebili.

26 Luglio

Situazione. Il Movimento di guerriglia del 26 Luglio è sbarcato vicino alla punta orientale di Cuba, e dopo molte fughe per il rotto della cuffia ha stabilito una base nella Sierra Maestra. Ha anche attirato il supporto di gruppi fuori da Havana e nella città di Santiago de Cuba. Inizialmente, gli uomini di Castro consolidarono le loro forze ed addestrarono il loro esercito mentre disorganizzavano le forze governative. In generale, la fazione del 26 Luglio necessita di un'alleanza con le disparate forze del Directorio per evitare che il Governo vinca all'inizio.

Scopi. Coltivate la maggiore opposizione al regime di Batista possibile, cogliete ogni opportunità di rendere le cose difficili alle fazioni rivali.

Mezzi. Avete due grossi vantaggi. Primo, potete riorganizzare un maggior numero di guerriglie rispetto a tutte le altre fazioni insorgenti. Secondo, il Terrorismo incrementerà l'opposizione al Governo anche al punto di arrivare all'opposizione attiva. Specialmente quando è combinato con attività speciali come Infiltrazione e Sequestro, il 26 Luglio può arrivare più vicino alla vittoria e colpire i suoi avversari allo stesso momento.

Accordi. Inizialmente, cercate di operare con il Directorio per indebolire il Governo sotto il suo margine di vittoria. In seguito, quando arriva il momento di ogni fazione per se stessa, un'alleanza con il Sindacato può dare accesso a prezioso denaro quale scambio per non toccare le proprietà della malavita.

Suggerimenti. Una capacità iniziale può aprire molte opzioni più avanti nella partita, ma prendere più capacità può far sprecare preziose operazioni.

Directorio

Situazione. Il Directorio Revolucionario — un gruppo ribelle di studenti fondato da José Antonio Echevarría — combatte anch'esso contro Batista ma differisce dal 26 Luglio per tattiche e finalità. Mentre inizia con guerriglia urbana a L'Havana, questi sono spesso bersagli iniziali per il Governo. Talvolta, eventi iniziali possono portare a migliorare la vostra posizione, ma altre volte potreste dover creare con difficoltà una base nel centro di Cuba.

Scopi. Controllo di una porzione significativa di Cuba costruendo un esercito forte.

Mezzi. Il Directorio necessita solo di una piccola variazione nel Supporto o Opposizione per riorganizzare le guerriglie (riorganizza in Supporto Passivo o Opposizione Passiva), quindi le vostre guerriglie possono velocemente contendere le aree che divengono vulnerabili a causa di eventi o attività nemica. Potete prendere il controllo di uno spazio, potete velocemente consolidare i vostri progressi con una attività speciale di Sovversione.

Accordi. Dovete ancora lavorare con la fazione del 26 Luglio all'inizio del gioco, ma siate aperti alla cooperazione con qualsiasi fazione in seguito. Se Castro diviene troppo forte, potete trovare un accordo con il diavolo Battista se necessario.

Suggerimenti. La vostra debole posizione può essere usato a vostro vantaggio, gestendo con parsimonia le vostre risorse ed attaccando quando di presenta l'opportunità. Nelle aree rurali che controllate, la vostra attività di Sovversione può essere molto potente nel contrastare gli obiettivi del 26 Luglio o del Governo con la popolazione.

Sindacato

Situazione. La malavita americana ha cercato un rifugio dal sistema di giustizia degli Stati Uniti per decenni ed ha trovato quello che ritiene un posto perfetto a Cuba. Il Presidente cubano era un amico che ben volentieri chiudeva un occhio al crimine organizzato in cambio di una generosa donazione. Anche gli insorgenti furono visti come una opportunità per fare denaro, in quanto la rivoluzione ha dato loro l'opportunità di vendere armi ai ribelli e tenere Batista dipendente dal denaro che lucravano dai profitti dei casinò.

Scopi. Espandere il vostro impero di casino accumulando il maggior numero di risorse possibile.

Mezzi. Il denaro dai profitti dei casinò sono lo strumento più importante nell'arsenale del Sindacato. Il denaro può aiutare nella costruzione di nuovi casinò, si aggiunge alle risorse se mantenuto sino alla Fase di Propaganda, o può essere usato per acquistare una ulteriore Operazione Limitata. Passare denaro ad un altro giocatore può anche mantenere le relazioni amichevoli.

Accordi. Aiutate il Governo quanto basta all'inizio, ma non in modo sufficiente per consentirgli una vittoria all'inizio. Offrite al Governo denaro quale ricompensa per ripulire i ribelli dallo stesso spazio con i vostri casinò. In seguito, il Directorio o il 26 Luglio possono aiutare a tenere aperti i vostri casinò, quindi trovate alleati dove potete.

Suggerimenti. Siate attivi diplomaticamente. Sottolineate qualsiasi “buona azione” che svolgete per gli altri giocatori e distribuite denaro per ottenere favori. Siate accorti di non andare in testa troppo presto in quanto il Sindacato può essere un facile bersaglio per sequestro ed assassinio.

GUIDA ALLE OPERAZIONI COIN

Note strategiche per il Governo

Questa è una introduzione alle forze ed alle azioni principali disponibili alla Fazione del Governo.

Truppe

Le truppe sono i vostri operai. Faranno tutto il lavoro duro per voi. In sostanza, le truppe sono i vostri pezzi che possono essere mossi negli spazi per cercare (Perlustrazione) e distruggere (Assalto) le Guerriglie Insorgenti e le loro Basi.

Le truppe entrano in gioco con l'Operazione di Addestramento. Le truppe possono muovere con:

- **Operazione di Perlustrazione** – in una Città o Provincia adiacente per trovare (Attivare) le Guerriglie Insorgenti.
- **Operazione di Guarnigione** – nei Centri Economici (EC) adiacente per trovare (Attivare) le Guerriglie Insorgenti (e distruggerle in un tale spazio) ed anche per rinforzare le Città.
- **Attività Speciale Trasporto** – qualsiasi 3 truppe muovono da una Città o Base a qualsiasi spazio sulla mappa. Non sottovalutate l'importanza di questa Attività Speciale! L'esercito cubano può pianificare operazioni che possono raggiungere tutte le aree dell'isola (sfortunatamente, una volta che le truppe si invischiano nel combattere in aree remote, questa flessibilità viene persa).
- **Attività Speciale Dimostrazione di Forza** – qualsiasi 2 truppe muovono da dovunque ad una Provincia con un Casinò aperto o un EC. Sembra facile, ma il grande vincolo qui è che il Sindacato, non voi, a muovere le vostre forze usando questa azione!

Le truppe distruggono le Guerriglie insorgenti con l'Operazione di Assalto, ma solo le guerriglie Attive.

Le Guerriglie devono essere Attivate da una Perlustrazione (o alcune azioni che hanno svolto) prima che le Truppe del Governo possano eliminarle.

Inoltre, con la loro presenza, le Truppe possono prendere il Controllo governativo di uno spazio. Ma, e questo è importante, di per sé, le Truppe non possono alterare lo stato di Supporto / Opposizione in un'area. Necessitano della Polizia per cambiarlo. Nella Fase di Spostamento, le Truppe negli EC o in uno spazio di Provincia privo di Base del Governo devono spostarsi fuori dall'area (anche se quello spazio è Controllato dal Governo). Pertanto la loro durata fuori dalle Città è limitata.

Inoltre le Truppe, bloccando il controllo nemico di uno spazio, possono inibire la capacità del Directorio di fare uso della Attività Speciale Sovversione ed al 26 Luglio di fare Dimostrazioni per incrementare l'Opposizione. Infine, quando sono posizionate in un EC, le Truppe possono avvistare (Attivare) le Guerriglie che marciano.

Polizia

La Polizia è estremamente importante per il Governo. Mentre è molto meno mobile delle Truppe, la Polizia dà al giocatore del Governo un cruciale potere di resistenza.

Ecco quello che la Polizia può fare:

- La Polizia non può muovere con le Truppe in una Perlustrazione (a meno che non sia in gioco il Momentum del Governo S.I.M.). Ma può, se già posizionata nello spazio, aiutare le Truppe nello spazio perlustrato. I cubi di Polizia contano quando si calcolano gli effetti della perlustrazione.
- La Polizia inibisce l'abilità del 26 Luglio di usare l'Attività Speciale Sequestro ed la Directorio Assassinio. Come le Truppe, la Polizia negli EC o negli spazi con Supporto può avvistare (Attivare) le Guerriglie che marciano (molto importante per proteggere le Città), ed inibisce la possibilità del Directorio di fare Sovversione in uno spazio.
- La Polizia può essere usata come Guarnigione negli EC per attivare le Guerriglie lì, ed anche per effettuare una Assalto contro un EC quale parte dell'azione.
- Nelle Città, la Polizia può partecipare ad un Assalto.
- La Polizia, come le Truppe, può proteggere una Base del Governo da un Attacco (i cubi devono essere mossi prima della Base).

Fino a qua non sembra così utile. Vi è però un ruolo cruciale che rende la Polizia indispensabile: consente al Governo di svolgere Azione Civica durante una carta Propaganda, ed anche entro una Operazione di Addestramento.

L'Azione Civica è il mezzo mediante il quale il Governo riduce l'Opposizione e/o aggiunge Supporto – necessario per raggiungere le sue condizioni di vittoria. È necessaria la presenza di almeno 1 cubo di Polizia per svolgere Azione Civica in una Fase di Propaganda o al termine di una Operazione di Addestramento.

La Polizia non può muovere con il Trasporto o (normalmente) Perlustrare. Può essere mossa solamente negli EC durante la Guarnigione e/o nelle Città con Guarnigione o attività Dimostrazione di Forza del Sindacato. Ma portare la Polizia nelle Province non è così semplice e richiede pianificazione. Quindi come portate la Polizia dove necessita senza una Operazione di Pattuglia?

Vi sono principalmente due modi:

Addestramento – Potete portare Polizia in uno spazio dove è necessaria semplicemente svolgendo l'Operazione di Addestramento in quello spazio. Per le Città, questo non è un problema in quanto potete Addestrare in qualsiasi Città. Per le Province, però, è necessario pianificare.

Per porre cubi con Addestramento in una Provincia, dovete avere lì una Base. Per portare una Base in una Provincia, dovete prima avere 3 cubi in quella Provincia. Ma allora come portare i cubi in una Provincia in modo da porre una Base? Tipicamente, svolgerete una Operazione di Perlustrazione in modo da muovere Truppe in una Provincia. Potete anche usare l'Attività Speciale Trasporto per inviare altre 3 Truppe lì. Poi, in un turno seguente, svolgete l'Operazione di Addestramento in quella Provincia, ma non ponete cubi; piuttosto, togliete 2 cubi e ponete una Base.

Una volta che avete una Base, in un turno seguente, potete Addestrare e porre Polizia in quella Provincia. Se avete Truppe e Polizia e più pezzi del Governo rispetto a qualsiasi altra Fazione in quella Provincia, potete anche pagare per svolgere Azione Civica per incrementare il Supporto (anche senza una Base).

Sistemazione – Durante la Fase di Sistemazione di una carta Propaganda, il giocatore del Governo può riposizionare qualsiasi sua Polizia a qualsiasi EC o a qualsiasi spazio con Controllo del Governo. Questa è una occasione molto valida per spostare la Polizia altrimenti meno mobile lungo la mappa. Dovete pianificare con molta cura qui pena la perdita di Risorse e tempo operativo in seguito.

E quindi, in breve, il Governo può riposizionare la Polizia in modo anticipato e gratuitamente durante la Fase di Sistemazione. Il giocatore del Governo può porre nuova Polizia in modo reattivo e con un considerevole costo in Risorse quando svolge una Operazione di Addestramento durante un gioco di carta evento. La Polizia consente al Governo di ottenere prezioso supporto necessario per raggiungere le sue condizioni di vittoria. Questo poi porterà probabilmente a liberare Truppe in modo da spostarle dove è necessario combattere gli insorgenti. La Polizia dà al Governo forza di resistenza.

Basi

Le Basi sono cruciali per il successo del Governo in quanto sono l'unico modo con il quale il giocatore del Governo può mantenere una presenza costante di Truppe nelle campagne. Il Governo ha solo 2 Basi che può creare. Non sprecatele!

Dove avete bisogno di Basi? Nelle Province. Non ne avete bisogno nelle Città. Perché? Le Città sono di fatto una Base. Le Basi consentono al giocatore di Addestrare le Truppe e/o la Polizia in quello spazio. Dal momento che potete già farlo in una Città, non è necessario perdere tre cubi ed usare una delle due Basi per porre pezzi lì!

L'unico beneficio al Governo per avere una Base in una Città è di negare ai ribelli la capacità di porre una seconda Base in quella Città. Ma dal momento che il Governo ha 2 sole Basi, così si spreca una Base.

Perché necessitate di Basi? Per Addestrare la Polizia e le Truppe in una Provincia. Per diminuire l'Opposizione ed incrementare il Supporto per il Governo, il giocatore del Governo deve svolgere Azione Civica o assieme ad una Operazione di Addestramento o durante una carta Propaganda. Per svolgere Azione Civica, vi deve essere in quello spazio una o più Polizia. Per portare la Polizia in una Provincia dove al momento non vi è Polizia, si deve inizialmente Addestrarla lì. Per farlo, necessitate di una Base.

Le Basi consentono anche alle Truppe di rimanere in una Provincia durante la Fase di Sistemazione di una carta Propaganda. E quindi se il giocatore del Governo sta ancora lottando per prendere il controllo di una Provincia da una fazione Insorgente quando si risolve la Propaganda, la presenza di una Base in quella Provincia consente al giocatore del Governo di tenere le sue Truppe sul campo.

Quindi ecco qui! Le Basi non sono più un mistero nei meccanismi dei controinsorgenti.

ESEMPIO DI GIOCO IN SOLITARIO

Una volta che avete letto l'esempio di gioco precedente, vi raccomandiamo di leggere passo per passo questo esempio di gioco in solitario. Vi aiuterà ad imparare come funzionano le Fazioni Non Giocatore anche per le partite a 2 e 3 giocatori. Seguendo l'esempio, fate riferimento alle illustrazioni, o piazzate la mappa ed effettuate

le mosse indicate. Potete pescare ogni carta quando viene indicata, o sistemare in precedenza il mazzo nell'ordine indicato qui sotto. Un paragrafo numerato inizia con ogni nuova carta giocata.

Preparazione del mazzo di carte per questo esempio

Se desiderate piazzare il gioco e seguire sulla mappa questo esempio, preparate il mazzo come segue, ponendo le carte da sopra a sotto nell'ordine indicato:

- Escapade
- Eloy Gutiérrez Menoyo
- Anastasia
- Ambasciatore Smith
- Manifesto della Sierra Maestra
- Larrazábal
- **Propaganda!**
- Patto di Caracas
- Sánchez Mosquera
- MAP
- Operazione Fisherman
- Batista Fugge
- Santo Trafficante, Jr
- Colpo di Stato
- El Che
- Vilma Espín
- **Propaganda!**

Dividete le rimanenti carte Evento in 3 mazzi uguali e mescolate una carta Propaganda in 2 dei mazzi. Unite i mazzi, a faccia in giù sotto le carte sopra indicate, con le carte Propaganda negli ultimi 2 mazzi.

In *CUBA LIBRE*, il giocatore in solitario può rappresentare il regime di Batista che cerca di rimanere al potere o i rivoluzionari del 26 Luglio che tentano di rovesciarlo mantenendo la Mafia ed il Directorio sotto controllo. In ogni caso le regole del Non Giocatore sono usate per guidare le altre 3 fazioni. Questo giocatore decide di rappresentare il 26 Luglio senza usare regole opzionali e piazza la mappa e compone il mazzo.

1) Il giocatore gira la prima carta da giocare e rivela la seguente: sono *Escapade* seguita da *Eloy Gutiérrez Menoyo*. Il Directorio è Primo Disponibile per *Escapade*. La regola 8.1 dice che la 1° Fazione Disponibile Non Giocatore giocherà l'Evento a meno che non abbia effetto o che le Istruzioni speciali dell'Evento (8.4.1) indichino diversamente. Se l'evento è Duplice (5.2), il Directorio usa il testo non ombreggiato (8.4.2), ancora a meno che le Istruzioni speciali dell'Evento indichino diversamente. (Il Governo ed il Sindacato Non Giocatori usano entrambi la parte ombreggiata del testo). Il Directorio non ha Istruzioni speciali per l'Evento, quindi giocherà la versione non ombreggiata dell'Evento stesso.

Escapade pone una Guerriglia DR ed una Base nella Provincia di Camagüey o Oriente. Gli spazi per gli Eventi sono scelti in modo da assicurare che siano poste tante Basi quanti altri pezzi sia possibile (8.4.4, terzo punto), ma vi è spazio per una Base per entrambe le Province, quindi la scelta viene presa a caso (8.2). Essendovi solo 2 spazi da scegliere, il giocatore effettua un tiro di dado con pari possibilità: 1-3 Provincia di Camagüey, 4-6 Oriente. Il tiro di dado di 4 fa porre la Base del DR ad Oriente. Questo gli dà il Controllo di Oriente, quindi il Segnalino di Vittoria (Popolazione DR + Basi) viene spostato a 4 (3 Popolazione, 1 Base).

Il Governo Non Giocatore è Secondo Disponibile. Dal momento che la Prima Fazione Disponibile ha svolto l'Evento, il Governo come Seconda Disponibile può svolgere solo Operazioni e, se possibile, Attività Speciale.

Consultando le azioni possibili (8.8) la prima domanda è se una Città o Base del Governo non abbia Controllo del Governo o Truppe o Polizia. Non vi sono Basi del Governo sulla mappa e tutte le Città sono sotto Controllo del Governo ed hanno sia Truppa che Polizia quindi non è il caso. Poi si determina se le Guerriglie del 26 Luglio in EC sono Clandestine o eccedono i cubi lì presenti (consentendo loro di Sabotare e/o Sequestrare), ma non vi sono Guerriglie del 26 Luglio in EC quindi non è nemmeno questo il caso. Poi si controlla se un Assalto del Governo aggiungerebbe Controllo del Governo o rimuoverebbe una Base o 3+ Guerriglie. Il Governo può solo Assaltare Guerriglie Attive e Basi senza Guerriglie Clandestine a protezione, quindi non si può Assaltare. Infine quindi il Governo farà Perlustrazione.

Le Operazioni del Governo Non Giocatore sono limitate ad un massimo di 9 Risorse (8.8.2, 8.8.4, 8.8.5), ed il costo di una Operazione dipende dal livello di Alleanza USA (6.3.1). All'inizio del gioco l'Alleanza USA è ancora Salda quindi ogni spazio costa 2 Risorse; il Governo può pertanto fare Perlustrazione in massimo 4 spazio al costo totale di 8 Risorse prima di arrivare al limite di 9 Risorse.

Secondo le priorità della Perlustrazione, il Governo Non Giocatore Perlustra per Attivare Guerriglie Clandestine del 26 Luglio o DR, prima a Supporto, poi a L'Havana Città, poi altrove. Con queste priorità farà Perlustrazione dove ha già cubi. Vi sono due spazi a Supporto con Guerriglie Clandestine del 26 Luglio o DR: L'Havana Città e la Provincia de La Habana. Di queste, la Città ha già cubi e quindi diviene il primo spazio scelto. Il giocatore annota la scelta ponendo un pedone bianco a L'Havana (3.3.1).

Ci vuole 1 Truppa per Attivare la singola Guerriglia nella Provincia de La Habana, e 3 Truppe per stabilirvi il Controllo del Governo, quindi affinché tale Provincia possa essere candidata per una Perlustrazione, il Governo deve essere in grado di muoversi almeno 1 cubo di Truppa. Vi sono 6 cubi di Truppa adiacenti a L'Havana Città, tutti i quali potrebbero muovere senza far perdere il Controllo del Governo lì, quindi il Governo sceglie la Provincia de La Habana come secondo luogo di Perlustrazione (ponendovi un pedone bianco) e muove 3 cubi di Truppa lì ha L'Havana Città.



Il Governo perlustra nelle città contese e nelle Province di La Habana e Camagüey, con supporto di un attacco aereo a La Habana.

La priorità di Perlustrazione seguente dopo gli spazi a Supporto è L'Havana Città, indipendentemente dal suo livello di Supporto o Opposizione, ma è già stata scelta. L'ultima priorità di Perlustrazione è "ovunque", prima dove vi sono cubi.

Vi è un altro spazio con Guerriglia Clandestina del 26 Luglio e cubi: Santiago de Cuba, che viene quindi scelta ed indicata come terzo spazio di Perlustrazione.

Vi è ancora uno spazio da scegliere per la Perlustrazione, il quarto. Vi è una Guerriglia Clandestina del 26 Luglio e del DR adiacenti a spazi con Truppe nella Provincia di Camagüey e Sierra Maestra. (Le 2 Truppe a Santiago de Cuba possono fare Perlustrazione in Sierra Maestra perché le 2 Polizie presenti lì sono sufficienti per mantenere il Controllo del Governo se le Truppe la lasciano).

Un tiro di dado con pari possibilità sceglie la Provincia di Camagüey quale quarto spazio per la Perlustrazione. Questa è una Provincia di Foresta, quindi ci vogliono 2 cubi di Truppe per Attivare lì una singola Guerriglia (3.2.3). Quelle Truppe possono entrambe venire da Las Villas, o una da Las Villas ed una da Camagüey Città. Un altro tiro di dado con pari possibilità sceglie Las Villas come primo ed unico spazio di origine e si spostano due cubi da lì alla Provincia di Camagüey.

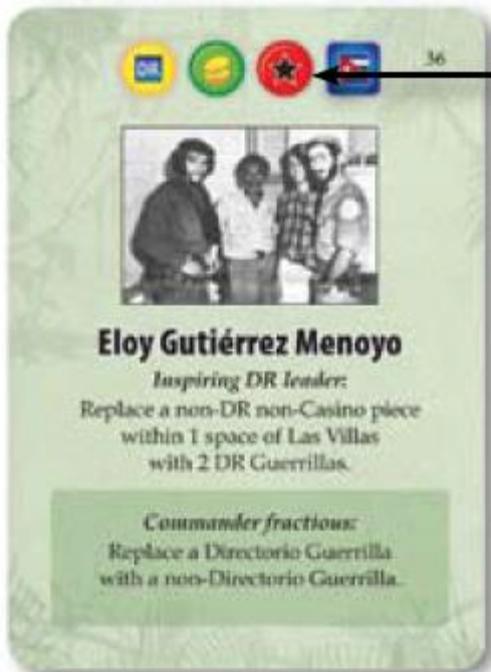
Con tutti gli spazi di Perlustrazione scelti e tutti i movimenti di Truppe necessari effettuati, la Perlustrazione Attiva tutte le Guerriglie nei quattro spazi e sono posti segnalini di Controllo del Governo nelle Province di La Habana e Camagüey (rimuovendo il segnalino di Controllo DR nella Provincia di Camagüey).

Le Risorse del Governo scendono da 15 a 7, e il segnalino DR Popolazione + Basi si sposta da 4 a 3.

Al termine dell'Operazione di Perlustrazione, si passa all'Attacco Aereo come Attività Speciale del Governo Non Giocatore. La prima priorità è la rimozione di una Base del 26 Luglio e, se non si può, una del DR, ma entrambe le Basi ribelli sulla mappa sono protette da Guerriglie. La priorità seguente è di rimuovere una Guerriglia del 26 Luglio in uno spazio con cubi, e ve ne è uno nella Provincia di La Habana; viene prontamente colpito e rimosso dalla mappa, viene posto nella casella Disponibili del 26 Luglio. Il giocatore rimuove anche i pedoni che hanno indicato gli spazi di Perlustrazione.

2) Ora viene giocata *Eloy Gutiérrez Menoyo*, e la carta seguente è rivelata ed è *Anastasia*. Il Sindacato è Pri o Disponibile, e vi è anche un alone attorno al simbolo del Sindacato sulla carta, ad indicare che vi è una Istruzione speciale per l'Evento (8.4.1). L'istruzione dice che il Sindacato Non Giocatore giocherà questo Evento se ha qualsiasi Guerriglia del Sindacato Disponibile, cosa che ha, quindi gioca l'evento. Tirando sulla Tabella degli Spazi

Casuali, ottiene un 3 verde e 4 rosso: Matanzas. Non vi è alcuna Guerriglia del DR a Matanzas, quindi il giocatore segue la freccia ed arriva alla Provincia di Camagüey dove la Guerriglia del DR viene rimpiazzata da una Guerriglia del Sindicato.



L'alone grigio indica che il giocatore controlla le istruzioni speciali (8.4.1) sulla Tabella del Non Giocatore prima che la Fazione Non Giocatore implementi l'Evento.

Notate che, in questo caso, il Sindicato Non Giocatore avrebbe agito anche se non avesse avuto Istruzioni speciali per l'Evento: il primo capoverso di 8.4.4 assicura che la fazione Non Giocatore sceglierà se stessa solamente o altre fazioni Non Giocatore per beneficiare dell'evento che pone pezzi. Con il 26 Luglio tenuto dal giocatore, le uniche Guerriglie non DR Non Giocatore che il Sindicato può porre sono le proprie (questa particolare Istruzione dell'Evento è necessaria per le partite in solitario del Governo). Rimane Disponibile solo il 26 Luglio; può fare Operazioni con una Attività Speciale. Il giocatore decide di Riorganizzare a Sierra Maestra (ponendo 4 Guerriglie), Las Villas, Santiago de Cuba, e Matanzas (1 Guerriglia in ciascuno). Questo costa 4 Risorse, una per spazio, quindi le Risorse del 26 Luglio scendono da 10 a 6. L'unica Attività Speciale possibile per il 26 Luglio con una Riorganizzazione è Infiltrazione, quindi il giocatore fa Infiltrazione con uno dei cubi di Polizia a Santiago de Cuba e lo rimpiazza con una Guerriglia del 26 Luglio.

Infine, si modifica il Controllo dello spazio: i segnalini di Controllo del Governo a Las Villas e Santiago de Cuba sono rimossi, e viene posto un segnalino di Controllo del 26 Luglio a Matanzas.



Il Sindicato sfrutta le divisioni interne del DR nella Provincia di Camagüey, mentre il 26 Luglio si infila nella forza di polizia di Santiago.

3) La carta seguente giocata è *Anastasia*, e dopo di essa viene *Ambasciatore Smith*. Il DR è Primo Disponibile, ma le Istruzioni dell'Evento gli fanno ignorare tale evento. Consultando la tabella del DR Non Giocatore, prima si deve determinare se il DR può fare Terrorismo in uno spazio Attivo (Supporto o Opposizione) o Assassinare in una Base del Governo. Nessuna di queste condizioni si avvera: non vi sono Basi del Governo sulla mappa, e le uniche Guerriglie del DR in uno spazio con Supporto o Opposizione Attiva (L'Havana Città) sono state Attivate dalla Perlustrazione del Governo con la prima carta, quindi non può fare Terrorismo.

Poi si deve determinare se il DR ha 6+ Guerriglie disponibili, le ha, quindi fa Riorganizzazione con le seguenti priorità:

- Primo, girando le Guerriglie Attive del DR a Clandestine in spazi con cubi ed una Base DR. Questo non è possibile: le uniche Guerriglie DR Attive sono a L'Havana Città che non ha Base DR.
- Poi, ponendo Basi dovunque vi sono 3+ Guerriglie del DR e spazio per farlo. Ancora non vi sono tali spazi.
- Infine, ponendo Guerriglie del DR prima a Basi del DR (si aggiungono 3 Guerriglie nella Base di Oriente), poi con Guerriglie DR (L'Havana Città, ma è già a Supporto Attivo quindi non è possibile Riorganizzare lì), ed infine in uno spazio a caso. Questa volta vi sono molti spazi possibili, ed il giocatore tira sulla tabella degli Spazi Casuali (8.2): un 2 ed un 5 dà Las Villas, quindi si pone lì 1 Guerriglia DR. Infine le Risorse DR vanno da 5 a 3.

L'Attività Speciale del DR che va con la Riorganizzazione è la Sovversione. Dal momento che il 26 Luglio non è a Vittoria, ossia il suo segnalino di Vittoria non è a 16 o più, il DR fa Sovversione in una Provincia a Supporto se ne Controlla qualsiasi. Nel caso non valga questo, fa Sovversione in una Provincia Neutrale se possibile. Ma l'unica Provincia che Controlla è Oriente, che è ad Opposizione Passiva. Il DR quindi fa Sovversione ad Oriente, ottenendo 2 Risorse (Le Risorse del DR tornano ancora a 5) e rimuovendo il segnalino di Opposizione ad Oriente. Oriente ha 2 Popolazione, quindi il segnalino di Vittoria del 26 Luglio si sposta da 7 a 5.

Il Governo è Secondo Disponibile, ed anch'egli ha una Istruzione per l'evento che gli indica di ignorare l'Evento *Anastasia*. Se fosse stato una Fazione del giocatore sarebbe stato limitato a giocare l'Evento o una Operazione Limitata, ma le Fazioni Non Giocatore fanno normali Operazioni e (solitamente) una Attività Speciale invece di Operazioni Limitate! (vedere 8.1, quinto punto). Questa volta vi è una Città cui manca il Controllo del Governo (Santiago de Cuba), quindi il Governo Addestra con fino a 9 Risorse (ma ne ha solo 7 rimaste, limitando il suo Addestramento a massimo 3 spazi):

- Prima, dove ha almeno 4+ cubi disponibili, in Città o Basi del Governo privi di Controllo del Governo, poi in quelle senza Polizia, poi in quelle senza Truppe. Santiago de Cuba non ha Controllo del Governo, quindi il Governo Addestra lì per porre 4 cubi (2 Polizia e 2 Truppe, second 8.1.2, primo punto). Le altre due Città hanno ancora Controllo del Governo, Polizia, Truppe, e non vi sono Basi del Governo sulla mappa; quindi il Governo non Addestra in alcun altro spazio anche se ha ancora 4+ cubi disponibili.
- Poi per costruire una Base in una Provincia con 2+ cubi, nessuna Base del Governo, e spazio per una. Il Governo ha 3 Truppe nella Provincia de La Habana e 2 nella Provincia di Camagüey, quindi le 2 Truppe lì sono rimpiazzate da una Base del Governo. Il segnalino di Controllo del Governo viene rimosso, dal momento che la Base non supera in numero la Guerriglia del Sindacato presente nello spazio.
- Dal momento che è stata costruita una Base, non sarebbe consentita alcuna Azione Civica anche se il Governo avesse Risorse sufficienti per farla.

Queste Operazioni costano un totale di 4 Risorse (2 per spazio), diminuendo le Risorse del Governo da 7 a 3.

La freccia "poi" nella casella di Addestramento ci porta all'Attività Speciale Trasporto. Havana e Santiago hanno ciascuna 3 Truppe oltre il numero di pezzi necessari per mantenere il Controllo del Governo. Un tiro di dado con pari opportunità dà Santiago. La prima priorità "a" è una Provincia con Polizia ma senza Truppe (non ve ne sono), ed infine qualsiasi spazio dove le Truppe Trasportate potrebbero rimuovere il Controllo di un'altra Fazione. Pinar del Río, Matanzas, ed Oriente rispettano tutte quest'ultima condizione: un tiro di dado per la scelta casuale dà Pinar del Río. Tre cubi di Truppa muovono per l'intera lunghezza dell'isola da Santiago a Pinar, rimpiazzando il Controllo del Sindacato lì presente con il Controllo del Governo.



Il Governo trasporta le truppe appena addestrate da un capo dell'isola all'altro.

4) Viene giocata *Ambasciatore Smith*; la prossima è *Manifesto della Sierra Maestra*. Il Sindacato è Primo Disponibile e gioca l'Evento. L'Alleanza USA è già Solida e non può salire, ma gli Aiuti e le Risorse del Sindacato incrementano entrambi da 15 a 24.

Il 26 Luglio è ora Secondo Disponibile. Il giocatore sceglie ancora di Riorganizzare, questa volta ponendo Basi a Sierra Maestra e Santiago (rimuovendo 2 Guerriglie in ciascuno spazio) e ponendo una seconda Guerriglia a Las Villas. Il giocatore fa poi Infiltrazione con l'ultimo cubo di Truppa da Las Villas, ponendo una terza Guerriglia lì e prendendo il Controllo dello spazio.

Le nuovi Basi incrementano la conta Opposizione + Basi da 5 a 7. L'Operazione costa 3 Risorse, riducendo le Risorse del 26 Luglio da 6 a 3.

5) la carta seguente è *Manifesto della Sierra Maestra* (rivelando *Larrazábal*). Il DR gioca l'Evento (ma rimane Disponibile secondo il testo dell'Evento). Nell'ordine delle Fazioni sulla carta, ciascuna Fazione pone 2 pezzi non Casinò in uno spazio dove hanno già pezzi: il 26 Luglio per primo. Il giocatore ha una sola Base disponibile, e la pone assieme ad una Guerriglia a Las Villas. (Questo è un po' rischioso perché la Guerriglia DR lì potrebbe tentare di Assassinare la Base se il DR passa al Terrorismo, ma sino ad allora dà al 26 Luglio una base avanzata molto forte). Dal momento che è stata posta una Base, Opposizione + Basi sale ad 8.

Il prossimo nell'ordine delle Fazioni sulla carta è il DR. Il terzo punto di 8.4.4 dice che la Fazione Non Giocatore sceglie spazi per l'esecuzione dell'evento prima per piazzare il maggior numero di Basi possibile. Dal momento che il DR ha 3 Basi disponibili, deve tentare di porne 2 se possibile. Due dei tre spazi con pezzi DR hanno una Base non Casinò in essi (Oriente e Las Villas), impedendo il raggruppamento di 2 Basi DR lì. Quindi le due Basi DR sono poste nell'altro spazio, L'Havana Città, e la conta Popolazione + Basi del DR sale a 5.

Terzo viene il Sindacato. Tutte le sue basi sono casinò, quindi può porre solo Guerriglie. Tirando sulla Tabella degli Spazi Casuali si arriva alla Città di Camagüey, dove non vi sono ancora pezzi del Sindacato, quindi il giocatore segue le frecce sulla tabella fino a L'Havana Città e pone lì due Guerriglie. Vi sono ora 7 cubi del Governo (3 Truppe, 4 Polizia), 4 pezzi DR (2 Basi, 2 Guerriglie) e 3 pezzi del Sindacato (1 Casinò, 2 Guerriglie) a L'Havana Città, quindi si rimuove il Controllo del Governo.

Il Governo viene per ultimo. Ha una Base disponibile e tenterà di piazzarla secondo 8.4.4, ma viene anche guidato dal primo punto di 8.1.2, che dice che il Governo Non Giocatore pone solo 1 Base per Provincia e nessuna nelle Città. Il giocatore quindi cerca le Province con cubi ma senza Base del Governo e ne trova due: Pinar del Río e La Habana. Un tiro di dado con pari opportunità sceglie La Habana, quindi viene posta lì la nuova Base del Governo.

Il secondo pezzo del Governo posto lì è un cubo di Polizia per il secondo punto di 8.1.2.

L'Evento termina e il Governo ora fa Operazioni. Questa volta né L'Havana né la Base nella Provincia di Camagüey hanno Controllo del Governo, quindi Addestra ancora. Ha 3 Risorse rimanenti che sono sufficienti per un solo spazio. Dal momento che i due spazi possibili hanno pari priorità (ad entrambi manca il Controllo del Governo), un tiro di dado con pari possibilità sceglie la Provincia di Camagüey. Sono posti lì 2 cubi di Polizia e 2 di Truppa, le Risorse del Governo scendono da 3 ad 1.

L'Attività Speciale è ancora Trasporto. L'Havana Città ha 3 Truppe ma è Non Controllata, e Santiago ha 1 Truppa ma ha esattamente il numero di cubi necessari per il Controllo: nessuna delle Truppe in questi spazi supera il Controllo. La Città di Camagüey ha 1 cubo di Truppa, ed i 2 cubi di Polizia presenti nella Città possono mantenere il Controllo del Governo da soli, quindi questa Truppa supera il Controllo. Consultando le priorità "a", non vi sono Province con Polizia e senza Truppe, né dove qualsiasi Guerriglia Attiva eccede le Truppe presenti;

ma il Controllo di Matanzas da parte del 26 Luglio può essere tolto da un singolo cubo di Truppa. La Truppa nella Città di Camagüey viene quindi Trasportata a Matanzas, ed il segnalino di Controllo del 26 Luglio a Matanzas viene rimosso.

6) Viene giocata *Larrazabal*, e la carta seguente sarà la prima *Propaganda!* Il 26 Luglio non ha Basi disponibili quindi non può beneficiare dell'Evento, ma il testo ombreggiato rimuove sia una Base del 26 Luglio che riduce la sue Risorse. Il giocatore decide di giocare solo Operazioni, obbligando il Sindacato, Secondo Disponibile, a fare anch'egli Operazioni. Il 26 Luglio Riorganizza a Santiago de Cuba ponendo 4 Guerriglie, ed a Matanzas ponendo 1 Guerriglia. Santiago e Matanzas vanno entrambe sotto Controllo del 26 Luglio, le Risorse scendono ad 1.

Il Sindacato è Secondo Disponibile, ed infine effettua la sua prima Operazione!

Ha sia Guerriglie disponibili che Casinò senza Guerriglie a difenderli, quindi Riorganizza una Guerriglia ciascuna a Pinar del Rio e nella Provincia de La Habana per un totale di 2 Risorse (Le Risorse del Sindacato vanno da 24 a 22). Non vi sono Guerriglie Attive del Sindacato che devono essere girate a Clandestine. Seguendo la tabella, il Sindacato effettua poi una Attività Speciale Profitto. Tutti e 3 gli spazi con Casinò hanno Casinò aperti, Guerriglie del Sindacato e nemici, e nessuno di essi ha ancora Denaro, quindi hanno tutti pari priorità. Il giocatore decide di risparmiare tempo ed usa un tiro di dado con pari possibilità per determinare lo spazio che NON otterrà un segnalino di Denaro: il tiro di dado dà Pinar del Rio, quindi viene posto un segnalino di Denaro con Guerriglie del Sindacato in La Habana e L'Havana Città-

7) Propaganda! (poi viene *Patto di Caracas*). La prima Fase di Propaganda procede come segue:

Vittoria. Nessuna Fazione rispetta le sue Condizioni di Vittoria. Anche se il 26 Luglio le avesse raggiunte, la partita proseguirebbe, perché il giocatore in una partita in solitario può vincere solo al termine della Fase di Propaganda finale (8.9).

Risorse. Le Risorse del Governo vanno a 37, quelle del 26 Luglio a 5, il DR ad 8, ed il Sindacato a 24. Quasi tutte le entrate della malavita sono andate perse! Secondo 8.1.2 primo punto, il Sindacato usa poi i suoi segnalini di Denaro per porre nuovi Casinò (aperti) a Pinar del Rio e L'Havana città.

Supporto. Come prima cosa si modifica l'Alleanza USA. Il Totale Supporto è 16, inferiore a "18 o meno", quindi l'Alleanza USA scende da "Salda" a "Vacillante" e gli Aiuti scendono da 24 a 14.

Il Governo Non Giocatore acquista Azione Civica secondo 8.6.6. Può acquistare 7 Azioni Civiche senza scendere sotto a 9 Risorse, ma gli altri requisiti – Controllo, Polizia, e Truppe – valgono solo nella Provincia de La Habana (a Supporto Passivo) e Camagüey (Opposizione Passiva). Il Governo acquista 4 Azioni Civiche per 16 Risorse e sposta entrambi questi spazi a Supporto Attivo. Il Totale Supporto incrementa a 19, le Risorse del Governo scendono a 21, e Opposizione + Basi del 26 Luglio scendono a 6.

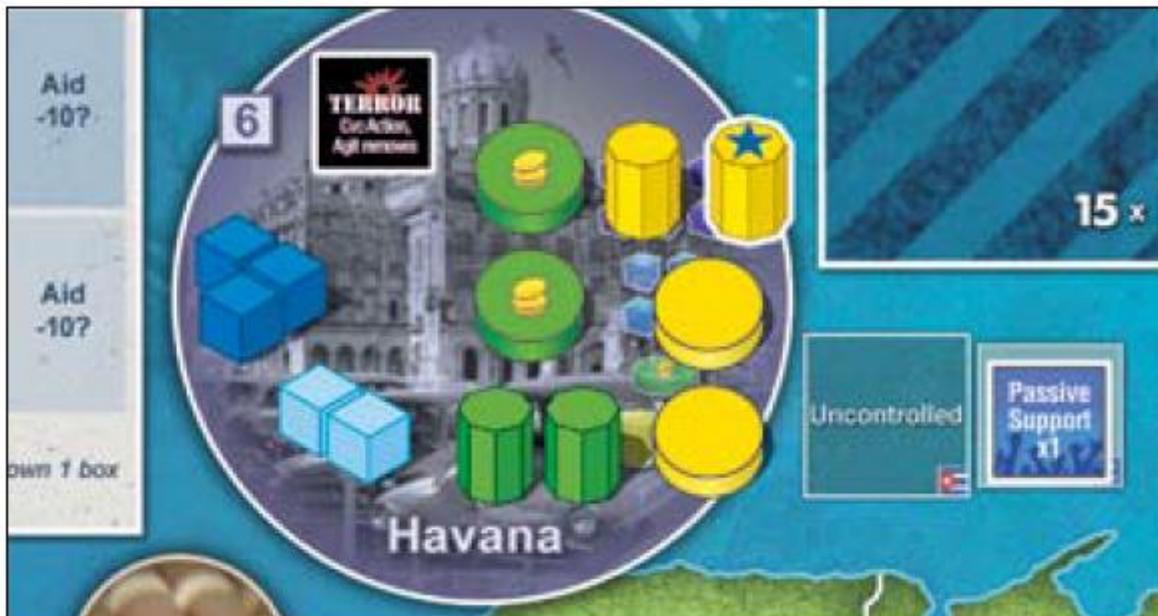
Il 26 Luglio può fare Agitazioni a Matanzas, Las Villas e Santiago, ma spostare tutte ad Opposizione Attiva costerebbe tutte le sue Risorse.

Inoltre, il giocatore pianifica di fare del Terrorismo e Sequestro a Santiago (ora che le Guerriglie sono ben oltre la Polizia), il che causerà altri spostamenti. Il 26 Luglio spende 3 Risorse per spostare Matanzas e Las Villas ad Opposizione Attiva, lasciando Santiago de Cuba neutrale. Le Risorse del 26 Luglio vanno da 6 a 3, e l'Opposizione + Basi a 12. Spostare Las Villas ad Opposizione Attiva sarebbe normalmente una cattiva idea dal momento che consentirebbe alla Guerriglia del DR lì presente di fare Terrorismo ed Assassinare la Base del 26 Luglio, ma il giocatore nota il Patto di Caracas come prossima carta e pianifica di usarla per impedire tale azione del DR contro gli interessi del 26 Luglio. L'unico spazio candidato per il Sostegno degli Espatriati del DR (6.3.4, 8.6.2) è Oriente, in quanto tutto gli altri spazi sono o a Supporto Attivo o Opposizione Attiva o Controllati da qualche altra Fazione. La Riorganizzazione gratuita pone una Base ad Oriente, rimuovendo 2 delle 4 Guerriglie DR lì e spostando il segnalino di Vittoria Popolazione + Basi del DR da 5 a 6.

Spostamento. Secondo 6.4 ed 8.8.7, il Governo Non Giocatore deve Spostare le Truppe da tutte le Province cui manca la Base del Governo. L'unica tale Provincia è Pinar del Rio, con 3 cubi di Truppa. Per tenere il Controllo del Governo dopo lo Spostamento, deve muovere 3 cubi di Polizia per rimpiazzare le Truppe. Secondo 8.8.7, prenderà ogni Polizia dallo spazio che in quel momento ha più Polizia, senza perdere il Controllo o rimuovere l'ultima Polizia da qualsiasi spazio. L'Havana Città ha 4 Polizia, Santiago 3, e i due Camagüey 2 ciascuno; quindi due delle tre Polizie che vanno a Pinar del Rio sono prese da L'Havana Città e la terza da Santiago. Quando lo spostamento della Polizia viene completato, vi sono 3 Polizie a Pinar del Rio, 2 ciascuna a L'Havana Città, Santiago, e Camagüey, ed 1 nella Provincia de La Habana.

La fase seguente è di Spostare 1 Polizia in ogni Città o base del Governo che non ne ha, ma non vi è un tale spazio.

Infine le Truppe su tutta la mappa sono Spostate il più equamente possibile tra Basi del Governo e Città Controllate dal Governo, vi sono 3 Truppe a Pinar del Rio ed 1 a Matanzas che devono essere spostate; e devono essere distribuite il più equamente possibile tra la Provincia de La Habana (ora con 3 Truppe), la Provincia di



Terrorismo urbano del DR!

9) Viene giocata *Sánchez Mosquera*, e il prossimo Evento sarà *MAP*. Il Governo gioca l'Evento; essendo un Evento Momentum, non ha effetto immediato, ma modificherà le decisioni di Operazioni del Governo secondo 8.8.1 e gli farà anche ignorare ulteriori Eventi sino alla Propaganda seguente (8.1, terzo punto). La carta viene posta fuori dal bordo nord-est della mappa per ricordarlo.

Il 26 Luglio può seguire con Operazioni ed Attività Speciale. Essendo molto basso come Risorse, il giocatore decide di fare Terrorismo più Sequestro solo a Santiago, dove la Polizia è stata sufficientemente infiltrata da non poter resistere. L'Operazione di Terrorismo gira una Guerriglia del 26 Luglio, pone un segnalino di Terrore, e sposta la Città ad Opposizione Passiva (Opposizione + basi sale a 13). Questo costa 1 Risorsa (giù ad 1). Un buon tiro di dado di 5 per il Sequestro trasferisce poi 5 Risorse dal Governo (giù a 16) al 26 Luglio (su a 6).

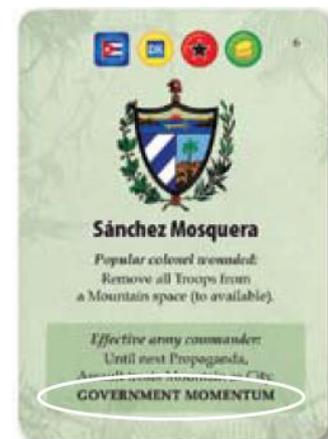
10) Il Sindacato è Primo Disponibile per giocare *MAP*, ma le Istruzioni dell'Evento gli dicono di fare invece Operazioni & Attività Speciale. Vi sono già Guerriglie del Sindacato in tutti gli spazi di Casinò, quindi non Riorganizzerà. Ma può Marciare per lasciare vuoti gli EC: le Guerriglia nella Provincia di Camagüey Marcia al EC con Fabbrica, ed una Guerriglia dalla Provincia de La Habana o Pinar del Rio Marcerà al EC dei Sigari (un tiro di dado con pari possibilità sceglie Pinar del Rio quale spazio di origine per questa mossa).

Marciare ad EC costa zero, quindi le Risorse del Sindacato rimangono a 24. Tutti i segnalini di Denaro sono disponibili, quindi l'Attività Speciale è Profitto. Non essendovi Guerriglia rimasta a Pinar del Rio, quello spazio non è da scegliere, quindi l'attività di Profitto pone un segnalino di Denaro ciascuno a La Habana e L'Havana.

Il Directorio è Secondo Disponibile. Per il secondo punto di 8.1, sceglie sempre Operazioni & Attività Speciale rispetto all'Evento quando è 2° Disponibile ed il 26 Luglio è un giocatore. Vi sono 6+ Guerriglie DR disponibili, quindi Riorganizza. Il primo punto nella casella Riorganizzazione non vale (una sola delle due Guerriglie DR a L'Havana Città è Attiva), e non può porre una Base, quindi pone Guerriglie nelle sue Basi.

Un tiro di dado con pari possibilità sceglie Oriente per prima, quindi sono poste lì 4 Guerriglie; poi le rimanenti 6 sono poste a L'Havana Città. La Riorganizzazione costa 2 Risorse (giù a 5), ma il DR fa poi Sovversione ad Oriente ripristinando le se Risorse a 7.

La numerosa forza di guerriglia urbana dà al DR Controllo della capitale ed incrementa la Popolazione + Basi del DR a 12 – è una Vittoria del DR se può mantenere il suo Controllo sino alla Propaganda seguente, e significa la sconfitta per il giocatore del 26 Luglio in quanto il DR si appropria della Rivoluzione!





La Malavita prende il controllo dell'industria del tabacco ed accumula i suoi profitti del gioco d'azzardo, mentre il DR agisce per ottenere il controllo decisivo de L'Havana

11) L'evento seguente è *Operazione Fisherman*, seguito da *Batista Fugge*. Il 26 Luglio è Primo Disponibile, ed il giocatore decide di giocare l'evento per dividere le Province occidentali favorevoli al Governo. Sebbene non vi siano pezzi del 26 Luglio disponibili, una Fazione del giocatore che svolge Operazioni o Evento può rimuovere i propri pezzi dalla mappa ponendoli tra i disponibili (1.4.1, secondo punto; notate che le Fazioni Non Giocatore non lo fanno). Il giocatore rimuove la Base ed una Guerriglia da Las Villas e le pone nella casella Disponibili del 26 Luglio, e poi gioca l'Evento per porle a Pinar del Rio (rimuovendo il Controllo del Governo).

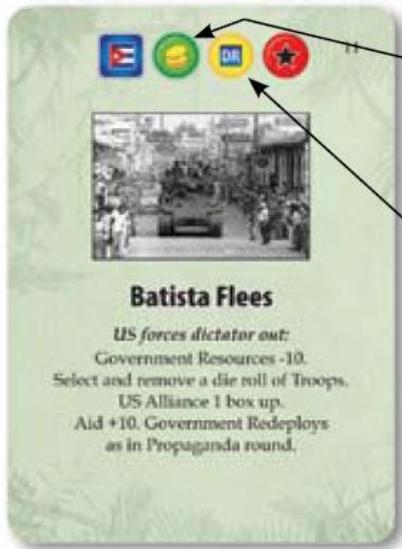
Tocca al Governo. Havana e Santiago non hanno Controllo del Governo, quindi il Governo Addestra. Un tiro di dado casuale sceglie Santiago come primo spazio di Addestramento, e sono posti lì 4 cubi (2 Truppe e 2 Polizia): sufficienti per riprendere il Controllo. Rimane disponibile 1 solo cubo, quindi non è possibile fare ancora Addestramento.

L'Addestramento in 1 spazio costa 3 Risorse, lasciandone 13, quindi il Governo può acquistare 1 Azione Civica a Santiago prima di scendere a meno di 9 Risorse. Ma 1 Azione Civica rimuoverebbe solamente il segnalino di Terrore, non sposterebbe ad Opposizione, quindi l'Operazione termina senza alcuna Azione Civica (8.8.2).

Il Governo poi svolge una Attività Speciale Trasporto. Camagüey Città ha il maggior numero di Truppe oltre il Controllo, e Pinar del Rio ha Polizia ma non ha Truppe, quindi i 3 cubi di Truppa a Camagüey Città sono Trasportati a Pinar del Rio (incidentalmente anche riprendendo il Controllo del Governo lì).

12) Viene giocata *Batista Fugge*, rivelando *Santo Trafficante Jr* come carta seguente. Ancora, le istruzioni per l'Evento al Non Giocatore dicono che il Sindacato Primo Disponibile farà Operazione & Attività Speciale. I Casinò a Pinar del Rio non hanno Guerriglia del Sindacato a proteggerli, quindi il Sindacato Riorganizza la sua ultima Guerriglia disponibile lì (riducendo le Risorse del Sindacato a 23). Svolge poi una Attività Speciale

Profitto, prima ponendo un segnalino di Denaro a Pinar del Rio dove non vi è già Denaro e poi scegliendo casualmente la Provincia de La Habana per ricevere l'ultimo segnalino di Denaro. La Guerriglia del Sindacato nella Provincia de La Habana ora ha 2 segnalini di Denaro.



Istruzioni speciali per il Sindacato: Operazioni & Attività Speciale (8.4.1)

Il DR è Secondo Disponibile ed il 26 Luglio è un giocatore: Operazioni & Attività Speciale (8.1)

Il Directorio è Secondo Disponibile e, dal momento che il 26 Luglio è un giocatore, ignora anch'egli l'Evento ed effettua Operazioni & Attività Speciale.

Seguendo la tabella, il Directorio non può fare Terrorismo in uno spazio Attivo né Assassinare una Base del Governo, non ha pezzi Disponibili, e non può prendere il Controllo di alcuno spazio Attaccando il Governo o Sindacato; quindi Marcia.

La prima priorità di Marcia del DR è di prendere il Controllo dello spazio con la maggiore Popolazione possibile senza perdere il Controllo ovunque, ma questo è impossibile: gli spazi adiacenti alle Guerriglie del DR hanno tutti troppi pezzi di altre Fazioni. La seconda priorità è di muovere "da 1 spazio con più DR ancora da muovere, ad uno spazio più vicino a L'Havana". Il gruppo maggiore di Guerriglie DR che non ha ancora mosso è già NELLA Città de L'Havana e non può avvicinarsi di più, quindi il DR farà invece Marcia con il secondo gruppo più numeroso: 5 Guerriglie da Oriente alla Provincia di Camagüey (lasciando 1 Guerriglia ad Oriente). La Provincia di Camagüey è a Supporto ed ha 3+ cubi, quindi le Guerriglie che Marciano si Attivano tutte (se vi fossero stati meno di 3 cubi nella Provincia di Camagüey, il DR Non Giocatore avrebbe Marciato solo con tante Guerriglie quante ne avrebbe potuto far passare senza Attivarle, seguendo l'ultimo punto in 8.1.2).

Marciare in uno spazio non EC costa 1 Risorsa, ma il DR fa ancora Sovversione ad Oriente per ottenere 2 Risorse, quindi le Risorse del DR incrementano ad 8.

13) Tocca all'Evento *Santo Trafficante Jr*, e viene girata la prossima carta: *Colpo di Stato*. Il giocatore sceglie di fare un Attacco con Imboscata per rimuovere 2 cubi di Polizia a Pinar del Rio (rimuovendone ancora il Controllo del Governo). L'Attività Speciale Imboscata consente alla Fazione di porre una Guerriglia nello spazio, ma non vi sono Guerriglie del 26 Luglio disponibili, quindi il giocatore ne rimuove una da Las Villas e la pone a Pinar del Rio. Questo costa 1 Risorsa, riducendole a 5.

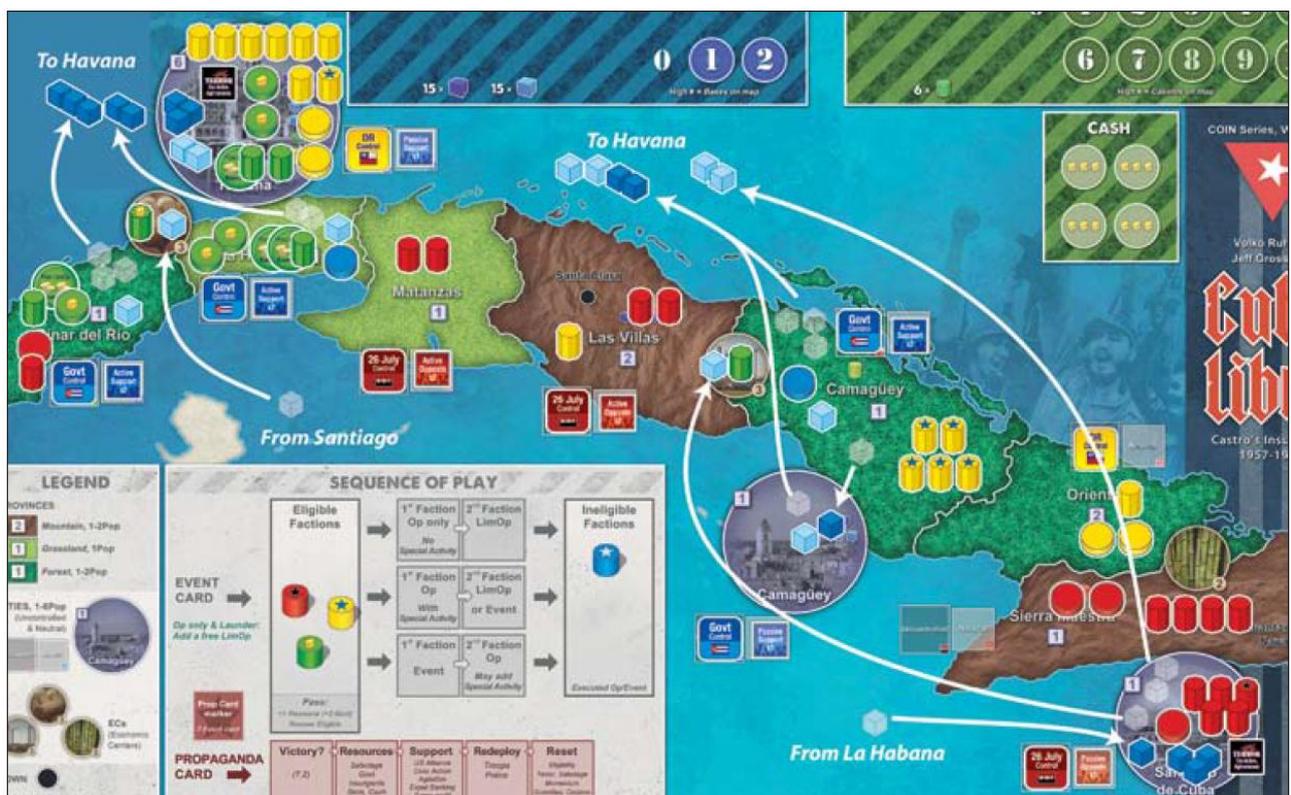
Il Governo è Secondo Disponibile. Sebbene l'Evento sia ancora disponibile, svolgerà Operazione & Attività Speciale, sia per l'Evento Momentum giocato in precedenza nella campagna sia perché lo indicano le istruzioni dell'Evento (un Evento che rende più difficile Fare la Cresta NON è nei migliori interessi del Governo!). Le istruzioni del Momentum *Sánchez Mosquera* (8.8.1) dicono di "Assaltare Sempre se è possibile rimuovere una Base del 26 Luglio o qualsiasi 4+ Guerriglie dalla Montagna".

Non essendo questo possibile, il giocatore usa invece la tabella come al solito per determinare quali Operazioni farà il Governo.

Vi sono Città cui manca il Controllo del Governo (L'Havana) o Polizia (Camagüey), quindi il Governo tenta di Addestrare. Comunque, vi sono solo 3 cubi e nessuna Base rimasti, quindi non può rispettare alcuna delle priorità dell'Addestramento. Seguendo la tabella si passa alla Guarnigione. In una Operazione di Guarnigione del Non Giocatore (8.8.3), ciascun cubo che muove viene preso dallo spazio che ne ha di più di quel tipo in quel momento, prima la Polizia e poi le Truppe, senza rimuovere l'ultima Polizia da alcuno spazio, ma consentendo la perdita di Controllo nelle Province (e temporaneamente anche nelle Città).



Le forze del Directorio convergono sulla capitale.



Il regime presidia le città e centri economici di Cuba.

Secondo il primo capoverso della Guarnigione, il Governo prima muove la Polizia per pareggiare le Guerriglie negli EC: una Guerriglia del Sindacato nel EC Sigari, ed una nel EC Fabbriche. Santiago inizia la Operazione con 4 Polizia, mentre nessun altro spazio ne ha più di 2, quindi entrambi i cubi di Polizia che vanno negli EC sono presi da Santiago (dando al 26 Luglio il temporaneo Controllo della Città). Entrambe le Guerriglie negli EC sono attivate.

Una volta coperti gli EC, il Governo tenta di ripristinare il Controllo su tutte le Città e di assicurarsi che vi sia almeno 1 Polizia ed 1 Truppa in ciascuna. La Città di Camagüey è sotto Controllo del Governo ma non ha Truppe, a Santiago mancano due cubi per avere il Controllo del Governo dal momento che la Polizia è stata spostata negli

EC, ed alla Città de L'Havana mancano ben 10 cubi per avere il Controllo. Le Province hanno 9 Truppe ed 1 Polizia che sono in grado di muovere, e la Città di Camagüey può rinunciare ad 1 Polizia.

Mancano 2 cubi a quelli necessari, quindi il giocatore effettua un tiro di dado casuale per determinare quale città verrà coinvolta nello scambio: Santiago. Una Polizia ciascuna da Pinar del Rio e dai due Camagüey muovono a L'Havana (lasciando 1 cubo di Polizia in ciascuna); poi 2 Truppe ciascuna dalle Province di Pinar del Río e La Habana e Camagüey le seguono (lasciando 1 cubo di truppe in ciascuna). Infine, tiri di dado casuali inviano l'ultimo cubo di Truppa necessario a L'Havana da Pinar del Rio, 1 Truppa dalla Provincia di Camagüey a Camagüey Città, ed uno dalla Provincia de La Habana (che torna sotto controllo del Sindacato) a Santiago (che comunque rimane sotto Controllo del 26 Luglio).

Tutti questi movimenti di Truppa e Polizia costano al Governo solo 3 Risorse (a 10). Il punteggio Popolazione + Basi del DR precipita da 12 ad un più normale 7 (perdendo il Controllo di L'Havana Città, ma prendendo il Controllo della Provincia di Camagüey). Secondo la sua tabella, il Governo Non Giocatore effettua poi un Attacco Aereo: dal momento che le Basi ribelli sono tutte protette, distrugge la Guerriglia Attiva del 26 Luglio a Pinar del Rio.

14) Ora il Sindacato gioca la versione ombreggiata di *Colpo di Stato*, rivelando *El Che* come prossima carta. Tutti i pezzi del DR in Città con cubi (cioè, le 8 Guerriglie e 2 Basi a L'Havana Città) sono Attivati ed il Governo ottiene un Assalto gratuito contro di essi. Grazie alla Operazione di Guarnigione dell'ultima carta, vi sono cubi sufficienti a L'Havana Città per rimuovere tutti e 10 i pezzi del DR. Il segnalino di Alleanza USA si sposta indietro di una casella ad "Embargo", ed il punteggio Popolazione + Basi scende a 5.

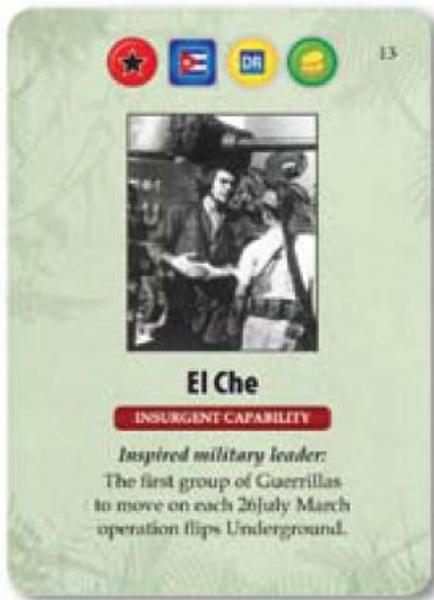
Poi viene il Directorio. Non può fare Terrorismo: le Guerriglie nella Provincia di Camagüey (che ha sia Supporto Attivo che una Base del Governo che può essere Assassinata) sono tutte Attive, e la Guerriglia Clandestina in Opposizione Attiva a Las Villas non può fare Terrorismo per il *Patto di Caracas*.

Dopo il disastro a L'Havana, comunque, il DR ha molti pezzi disponibili, quindi Riorganizza. Non può costruire alcuna Base (l'unico spazio con 3+ Guerriglie e spazio per un'altra Base è la Provincia di Camagüey, dove il Supporto Attivo blocca la Riorganizzazione del DR). Quindi aggiunge 4 Guerriglie alle sue Basi ad Oriente. Gli altri spazi dove ha Guerriglie sono a Supporto Attivo o Opposizione, quindi non può Riorganizzare lì, e viene infine scelta l'ultima priorità della Riorganizzazione – qualsiasi spazio a caso – arrivando a L'Havana Città, ponendo lì una singola Guerriglia. Riorganizzare in 2 spazi costa 2 Risorse (giù a 6). Il DR fa poi Sovversione, e questa volta può rimuovere il Supporto effettuando una Azione Speciale nella Provincia di Camagüey (Risorse del DR a 7, Totale Supporto a 11).

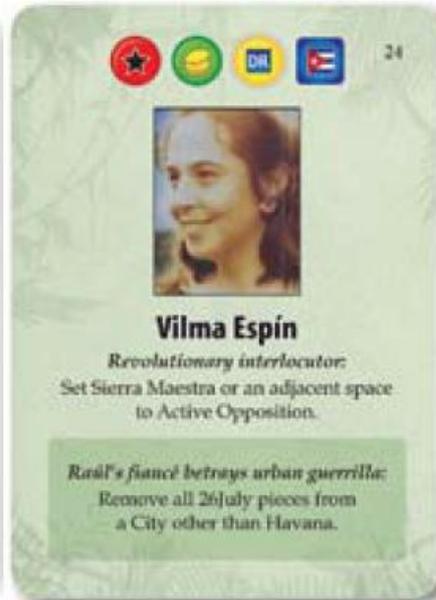


Il Directorio si riorganizza dopo il fallito Colpo di Stato .

15) Il 26 Luglio ed il Governo sono ora Disponibili. Il giocatore desidera giocare *El Che*, ma l'Evento seguente è *Vilma Espín*. Maledizione! *El Che* è una delle migliori Capacità del 26 Luglio, ma se il giocatore sceglie l'Evento con *El Che*, il Sindacato giocherà *Vilma* ombreggiato, cosa che distruggerà tutte le forze del 26 Luglio a Santiago – un colpo quasi disastroso come quello che ha appena subito il Directorio, non ultimo perché lascerebbe il Governo in Controllo di tutte le Città, avvicinandolo alla vittoria e lasciandolo libero di Perlustrare ancora le campagne. No grazie!



Giocata



Sul mazzo

D'altra parte, il Governo non giocherà *El Che* per il Momentum (ed anche per le istruzioni dell'Evento), quindi è bene che il 26 Luglio Passi (Risorse a 6), il che rende il Governo Primo Disponibile.

La prima domanda della tabella del Governo Non Giocatore ci porta ancora alla casella Addestramento, ma non vi sono ancora cubi sufficienti per farlo.

Quindi termina ancora con Guarnigione. Gli EC sono già coperti, ma a Santiago mancano 2 cubi per avere Controllo del Governo, quindi il Governo muove 2 Polizia da L'Havana Città a Santiago al costo di 4 Risorse (giù a 6) per riprendere il Controllo a Santiago.

La freccia ci porta poi alla casella Attacco Aereo ma – poichè il Governo è ora sotto Embargo dagli USA – questa Attività Speciale non è consentita.

Proseguiamo invece lungo le frecce alla casella Rappresaglia. L'unico spazio di Opposizione sotto Controllo del Governo è Santiago, quindi quella Città passa da Opposizione Passiva a Neutrale, ed una Guerriglia Clandestina del 26 Luglio viene spostata a Sierra Maestra. La Rappresaglia inoltre pone un secondo segnalino di Terrore a Santiago, e la Opposizione + Basi scende a 12.



Rappresaglia del Governo a Santiago.

16) Tocca a *Vilma Espín*: un evento che qualsiasi giocatore in solitario di *CUBA LIBRE* ha motivo di temere, indipendentemente da quale parte tenga. E dopo di essa, arriverà la seconda *Propaganda!*. Il giocatore vorrebbe giocare l'Evento, ma usarlo a Santiago sarebbe inutile in quanto il Governo farebbe probabilmente Rappresaglia lì per rimuovere qualsiasi nuova Opposizione. Ed usare *Vilma* per spostare Oriente ad Opposizione Attiva sarebbe

suicida, in quanto porterebbe il 26 Luglio alla vittoria (Basi + Opposizione > 15) e porterebbe il Directorio secondo 8.6.5 ad annullare il Patto rimuovendo due delle sue Basi! Questo a sua volta porrebbe Opposizione e Basi del 26 Luglio a rischio di subire il Terrorismo DR e la Sovversione; e rimuovere le ultime due Basi DR porrebbe il DR fuori dai combattimenti a lungo, lasciando il 26 Luglio ad affrontare il Governo ed il Sindacato da solo.

Invece il giocatore blocca l'evento svolgendo Operazioni senza alcuna Attività Speciale. Preparandosi al Terrorismo dopo la Propaganda, il 26 Luglio Marcia con una Guerriglia da Matanzas alla Provincia de La Habana (rimanendo Clandestina, dal momento che non vi sono cubi sufficienti a La Habana per Attivarla), due da Sierra Maestra ad Oriente, ed una da Sierra Maestra al EC Canna da Zucchero (Sugar Cane). Questo costa 2 Risorse (già a 4), ed il cilindro di Disponibilità del 26 Luglio viene posto nella casella "Solo Ops" nella tabella della Sequenza di Gioco.

Il Sindacato può fare solo Operazioni ed Attività Speciale. Tutti i Casinò hanno Guerriglie per proteggerli e non vi sono EC vuoti raggiungibili (o comunque non ve ne sono), quindi Costruisce. Il primo capoverso della Costruzione non si applica (la prossima carta *Propaganda!* non è quella finale), quindi il secondo capoverso dice di porre un nuovo Casinò a Pinar del Río, dove già ve ne è uno (Risorse a 18).

Il Sindacato prosegue con l'Attività Speciale: tutti i segnalini di Denaro sono già sulla mappa, e nessun Casinò è in uno spazio Controllato dal 26 Luglio o DR, quindi non fa Dimostrazione di Forza; farà Corruzione, pagando altre 3 Risorse (ne rimangono 15). La prima priorità per la Corruzione è di riprendere il Denaro se possibile (non lo è); poi di rimuovere il 26 Luglio da uno spazio con Casinò aperto. Vi è un tale spazio, Pinar del Río.

Secondo 8.1.2, quarto punto, il Sindacato rimuove la Base del 26 Luglio lì presente (Opposizione + Basi a 11).



La Malavita continua a costruire, sperando che la corruzione terrà a bada la Rivoluzione

17) Si passa alla seconda carta *Propaganda!*

Vittoria. Nessuna Fazione rispetta le sue condizioni di vittoria.

Risorse. La Guerriglia del 26 Luglio nel EC Canna da Zucchero lo Sabota, dal momento che non vi è Polizia ad impedirlo. Le Fazioni ricevono poi le loro Risorse: quelle del Governo incrementano a 28, quelle del 26 Luglio a 7, quelle del DR ad 11 e quelle del Sindacato a 45 (questa volta, il Sindacato potrebbe non usare alcuno dei suoi segnalini di Denaro per costruire nuovi Casinò ed usarli tutti per avere invece Risorse).

Supporto. L'Alleanza USA è già ad Embargo, ma il Totale Supporto è 18 o meno quindi gli Aiuti sono tagliati da 14 a 4.

Con 28 Risorse, il Governo può acquistare 4 Azioni Civiche prima di scendere sotto il limite di 9 Risorse. Il maggiore spostamento che può ottenere (la sua finalità secondo 8.8.6) è con 2 Azioni Civiche a L'Havana Città, rimuovendo il segnalino di Terrore e spostando lo spazio a Supporto Attivo, e poi acquistare la terza a Camagüey Città, spostando anch'essa a Supporto Attivo.

La quarta Azione Civica potrebbe solo rimuovere il Terrore a Santiago e viene ignorata. Il Totale Supporto incrementa a 18, e le Risorse del Governo scendono a 16.

Il 26 Luglio non può fare Dimostrazioni in alcun luogo: tutti gli spazi che Controlla sono già ad Opposizione Attiva.

L'unico candidato per il Sostegno degli Espatriati del Directorio è ancora una volta Oriente. Questa volta, la Riorganizzazione aggiunge 3 Guerriglie – tutte quelle disponibili.

Spostamento. Tutte le Truppe sono in Città, ma distribuite in modo ineguale: 9 ad Havana, 1 a Camagüey e 5 a Santiago. Il Governo pertanto (per il secondo punto di 8.8.7) muove 4 Truppe da Havana a Camagüey Città – in quello che sembra una preparazione per una spedizione di soccorso alla sua isolata Base di Camagüey!

Sistemazione. Tutte le Fazioni sono indicate come Disponibili, i segnalini di Terrore sono rimossi dalla mappa, e Sánchez Mosquera viene scartata ponendola nel mazzo delle carte giocate. Tutte le Guerriglie Attive sono girate a Clandestine ed i Casinò chiusi sono aperti. Questo aggiunge il Controllo del Sindacato a Pinar del Río ed incrementa i Casinò Aperti a 6.

Il Governo è sopravvissuto ad una forte crisi sia con le sue forze che con il supporto popolare intatti. Il DR è stato indirizzato ad est, ed il 26 Luglio è sparso. Ma le finanze del regime sono scarse, il suo alleato USA lo ha virtualmente abbandonato, ed il 26 Luglio ed il DR rimangono in posizione per terrorizzare il paese – il loro Patto è ancora in essere. Ed il Sindacato sta infine sviluppando un potere tutto suo.

Se questo fosse stato il Round di Propaganda finale, i Margini di Vittoria sarebbero stati i seguenti:

- Governo 0.
- Sindacato -1.
- Directorio -4.
- 26 Luglio -4.

Questo pone per ultimo il 26 Luglio, dal momento che le Fazioni del Non Giocatore vincono in caso di parità con quelle del giocatore (ed il DR vince le parità sul 26 Luglio anche quando sono entrambi giocatori, 7.1). Il margine del Governo Non Giocatore sarebbe 4 sopra quello del 26 Luglio: la Rivoluzione sarebbe fallita malamente, e Batista sarebbe stato saldo al potere (8.9).

Fortunatamente per il giocatore, questo non era il round finale. Ciononostante, il nostro esempio di gioco termina qui, abbiamo cercato di dimostrare o discutere gran parte delle procedure e delle regole usate in *CUBA LIBRE* in solitario. Potete girare la prossima carta e proseguire da qui, o iniziare una nuova partita da zero. I nostri migliori auguri!



Cuba, inizio 1958: La mappa appena prima della Sistemazione del 2° Round di Propaganda

TESTO DEGLI EVENTI

1. Autoblinda **GMDS**

In servizio ribelle: Il 26 Luglio o DR Marcia gratuitamente in uno spazio ed effettua lì un'imboscata gratuita (anche se attivo).

Consegnate: Sino alla Propaganda, prima dell'Assalto, spostate le Truppe per Assaltare gli spazi da altri spazi.

MOMENTUM DEL GOVERNO

Il regime di Batista era disperatamente alla ricerca di armi pesanti di ogni tipo, incluse le autoblinda, che gli USA erano riluttanti a consegnare. Molte altre armi trovarono la loro strada per finire nelle mani dei ribelli.

2. Baia di Guantánamo **GMDS**

CAPACITA' DEGLI INSORGENTI

Attacco al personale della base: Il 26 Luglio può Sequestrare a Sierra Maestra come se fosse una Città.

MOMENTUM DEL GOVERNO

Aeroporto USA: Sino alla Propaganda, l'Attacco Aereo rimuove 2 pezzi ed è consentito anche se ad Embargo-

La base americana era utile sia al governo di Batista sia quale fonte di supporto aereo ed informazioni e per il Movimento 26 Luglio quale fonte di ostaggi (per riscatto e per pressioni politiche).

3. Eulogio Cantillo **GMSD**

Tregua: Scegliete uno spazio con Truppe. Una Fazione fa Marcia gratuitamente con tutte le Guerriglie, poi le gira a Clandestine.

Il Dittatore sostiene l'offensiva del Generale: Scegliete una Provincia o Città con Truppe. Fanno Perlustrazione gratuita sul posto, poi Assalto gratuito.

Cantillo era uno dei comandanti più abili di Batista, ma in una occasione memorabile consentì alle truppe intrappolate di Castro di fuggire. Le motivazioni per questo fatto sono una fonte di discussione tra gli storici.

4. S.I.M. **GMSD**

Notizie di torture: Rimuovete il Supporto da uno spazio privo di Polizia.

Il servizio informazioni militare è efficiente: Sino alla Propaganda seguente, la Polizia Perlustra ed Assalta come se fosse Truppa.

MOMENTUM DEL GOVERNO

La polizia segreta di Batista era efficace nella contro insorgenza, ma era anche famosa per le torture e gli omicidi politici. La peggiore paura degli insorgenti era di cadere nelle mani del S.I.M.

5. Rolando Masferrer **GDMS**

Comandante Brutale: Ponete una Provincia con Truppe ed 1 Provincia adiacente ad Opposizione Passiva.

Paramilitari: La Perlustrazione può fare Assalto gratuito in 1 spazio come sua Attività Speciale (sino alla Propaganda).

MOMENTUM DEL GOVERNO

Un comunista che combatté nella Guerra Civile Spagnola, Masferrer comandava Les Tigres, una formazione paramilitare che dava supporto a Batista. Le sue truppe e tattiche erano temute da Castro e Guevara. Dopo la rivoluzione, fuggì a Miami, dove venne assassinato nel 1975.

6. Sánchez Mosquera **GDMS**

Popolare colonnello ferito: Rimuovete tutte le Truppe da uno spazio di Montagna (vanno a disponibili).

Comandante Efficace: Sino alla Propaganda seguente, l'Assalto tratta la Montagna come se fosse Città.

MOMENTUM DEL GOVERNO

Un ufficiale dell'esercito regolare che ebbe del successo con le tattiche di contro insorgenza contro il 26 Luglio nella Sierra Maestra.

7. Elezioni **GDSM**

Rimandate! Crescono i ranghi dei Ribelli: Ponete 1 Guerriglia in ciascuna Città.

Si tengono! Batista si piega alle pressioni USA: Ponete una Città a Neutrale. Aiuti +10.

Batista aveva resistito a lungo alle richieste da parte degli USA per tenere le elezioni, e le elezioni si tennero infine con ritardo nel novembre 1958 con il successore scelto appositamente da Batista, Andrés Rivero Agüero, che le vinse in modo fraudolento. Le elezioni furono inutili in quanto Castro le aveva boicottate e Batista non era pronto a cedere il potere.

8. Sciopero Generale **GDSM**

Disagi diffusi: In ciascuna Città, spostate di 1 livello verso Neutrale e ponete 1 qualsiasi Guerriglia.

Lo sciopero fallisce, I negozi aprono: Ponete una Città a Supporto Attivo ed Attivate tutte le Guerriglie lì presenti. Aprite 1 qualsiasi Casinò chiuso.

Il più grande errore di Fidel fu indubbiamente lo Sciopero Generale dell'aprile 1958. Pianificato male e boicottato dai sindacati alleati di Batista, lo sciopero portò la direzione del 26 Luglio a disprezzare i comandanti del loro movimento urbano (llano).

9. Colpo di Stato **GSMD**

Batista rovesciato!: Spostate tutti gli spazi con Controllo del Governo di 1 livello verso Neutrale. Alleanza USA su di 1 casella.

Scoperto un complotto guidato dagli USA: Attivate e fate Assalto gratuito con tutti i pezzi del DR nelle Città con cubi. Alleanza USA giù di 1 casella.

Il Governo USA aveva le capacità per organizzare un Colpo di Stato a Cuba, ma non sono emersi documenti ad indicare che sia stato mai pianificato, quindi l'intero evento è un po' storia ipotetica.

10. MAP **GSMD**

Partite di armi rubate: Rimpiazzate un cubo con 2 guerriglie qualsiasi.

Addestramento USA: Sino alla Propaganda, il Governo può accompagnare le Operazioni Limitate con una Attività Speciale gratuita.

MOMENTUM DEL GOVERNO

Il MAP, Programma di Assistenza Militare, fu un elemento chiave degli aiuti USA e molte delle migliori truppe cubane vennero addestrate dagli Stati Uniti. Molte di queste truppe erano tenute vicine a L'Havana, quindi poche truppe o armi pesanti vennero impiegate nelle campagne insorgenti.

11. Batista Fugge **GSDM**

Gli USA obbligano il dittatore a chiamarsi fuori: Risorse del Governo -10. Scegliete e rimuovete un tiro di dado di Truppe. Alleanza USA su di 1 casella. Aiuti +10. Il Governo si Sistema come se si fosse in un Round di Propaganda.

L'improvvisa partenza di Batista il 1 gennaio 1959 prese di sorpresa quasi tutti, inclusi molti vicini al dittatore. Risultò poi che i suoi effetti sui militari cubani fu devastante, e la resistenza crollò quasi immediatamente.

12. BRAC **GSMD**

Agenzia anti-sovversione: Rimuovete 2 Guerriglie qualsiasi.

La CIA addestra la polizia politica: Ponete 1 Polizia ovunque. Aggiungete l'ammontare minore tra +6 e gli Aiuti alle Risorse del Governo.

Il BRAC, Buró de Represión de las Actividades Comunistas, era una forza che doveva essere dedicata a combattere il comunismo, ma la facciata non ingannava nessuno, incluso il Dipartimento di Stato USA. Batista fallì quasi totalmente nel suo tentativo di convincere gli USA che gli insorgenti erano comunisti.

13. El Che **MGDS**

CAPACITA' DEGLI INSORGENTI

Comandante militare brillante: Il primo gruppo di Guerriglie a muovere in ciascuna operazione di Marcia di 26 Luglio diviene Clandestina.

Nonostante il fallimento di Guevara come leader di successive rivoluzioni nel Congo e Bolivia, il suo talento di brillante comandante durante la Rivoluzione Cubana non è in dubbio. Era un soldato senza paura, un tattico di talento, ed un eccezionale istruttore che trasformò reclute spesso analfabete in guerriglieri esperti.

14. Operazione Fisherman **MGDS**

Seconda invasione: Ponete una Base e Guerriglia del 26 Luglio a Pinar del Río.

Viene attirato il risentimento locale: Spostate Pinar del Río di 2 livelli verso il Supporto Attivo.

L'Operazione Fisherman era un piano del 26 Luglio per aprire un altro fronte nella guerriglia con uno sbarco nella parte più lontana dell'isola, a Pinar del Río. Pochi storici ritengono che possa essere stata solo una finta per tenere occupate le forze governative, ma il 26 Luglio aveva le risorse per far funzionare una tale operazione.

15. Venite Camerati! **MGSD**

Reclute comuniste: Ponete 3 Guerriglie del 26 Luglio ovunque.

Sospetta influenza sovietica: Aggiungere l'ammontare minore tra gli Aiuti e +10 alle Risorse del Governo. Poi Aiuti +5.

Fidel insisteva che il Movimento 26 Luglio non accettava i comunisti, ma in realtà molti dei guerriglieri erano stati membri del partito comunista e venivano reclutati attivamente.

16. Larrazábal **MGSD**

La junta venezuelana fornisce armi: Ponete una Base del 26 Luglio dove vi è un pezzo del 26 Luglio.

Caracas taglia le spedizioni: Rimuovete una Base del 26 Luglio. Risorse del 26 Luglio -3.

Wolfgang Larrazábal, Presidente ad Interim del Venezuela nel 1958, fornì armamenti vitali, inclusi i fucili M-1 Garand, Fucili Automatici Browning (BAR), e bombe a mano alle guerriglie nella Sierra Maestra. Morì nel 2003 a 91 anni.

17. Alberto Bayo **MDGS**

Veterano addestra guerriglieri: Il 26 Luglio o il DR fa riorganizzazione gratuita in ciascuno spazio dove ha una Base (come se fossero Neutrali).

Il Messico blocca l'addestramento di espatriati cubani: Tutte le Guerriglie del 26 Luglio sono Attive. Il 26 Luglio non è Disponibile nella prossima carta.

Alberto Bayo era un cubano che aveva servito con i Repubblicani nella Guerra Civile Spagnola e che si era stabilito in Messico, dove incontrò Fidel, Raúl, ed il Che. Aiutò ad addestrare il nucleo dei guerriglieri del 26 Luglio che si sarebbe imbarcato sul Granma.

18. Patto di Caracas **MDGS**

CAPACITA' DEGLI INSORGENTI

Nessuna Operazione o Attività Speciale del 26 Luglio o DR che rimuova i pezzi dell'altro o influenza l'Opposizione posta. Se stesso giocatore, consentito il trasferimento reciproco. Se uno di essi rimuove subito 2 delle proprie Basi, annullate la Capacità. La Fazione che agisce rimane Disponibile.

Il Patto di Caracas del 1958 fu un importante accordo che unì tutti gli insorgenti che combattevano contro Batista, mettendo da parte le loro differenze per collaborare al rovesciamento del dittatore. Il Patto in sostanza si incagliò sulle differenze fondamentali di visione del futuro di Cuba.

19. Manifesto della Sierra Maestra **MDSG**

Fidel rifiuta le elezioni o un compromesso: Nell'ordine delle Fazioni indicato dalla carta, ciascuna Fazione può porre 2 pezzi non Casinò in uno spazio dove ha già un pezzo. La Fazione che agisce rimane Disponibile.

Il manifesto rifiutava qualsiasi compromesso politico ed impegnava gli insorgenti a rovesciare il governo. Essenzialmente un inasprimento del conflitto, può anche essere considerato il miglior pezzo di retorica di Fidel.

20. I Dodici **MDSG**

I racconti dei sopravvissuti danno ispirazione al movimento: Una Fazione fa Marcia gratuitamente e poi Riorganizza gratuitamente nella destinazione di Marcia.

Il viaggio del Granma è presagio di difficoltà di rifornimento: Rimuovete la metà (arrotondando per eccesso) di qualsiasi Guerriglia dallo spazio che ha più Guerriglie.

La creazione del Mito fu un importante elemento per il Movimento 26 Luglio. Sfruttando le immagini religiose per fare appello ai poveri ed analfabeti, la storia della piccola banda di guerriglieri che trionfava contro un potente nemico fece presa anche sui cubani più insensibili.

21. Fangio **MSGD**

Il 26 Luglio acquisisce il pilota: Spostate una Città di 1 livello verso Opposizione Attiva, di 2 livelli se vi è lì un pezzo del 26 Luglio.

Il famoso pilota rende Cuba popolare: In 2 spazi con Casinò, aprite un Casinò chiuso o ponete 1 Denaro con una Guerriglia o cubo.

Juan Manuel Fangio fu forse il più grande pilota di Formula Uno della storia. Sequestrato dagli insorgenti prima di una corsa, Fangio fu trattato bene e lodò i suoi rapitori quando venne rilasciato. L'incidente fu di grande imbarazzo per Batista.

22. Raúl **MSGD**

CAPACITA' DEGLI INSORGENTI

Il Castro più giovane è un asso: Il 36 Luglio può ritirare ciascun Attacco o Sequestro.

La cattura di ostaggi USA è controproducente: Sino alla Propaganda, aggiungete agli Aiuti il doppio delle Risorse che si ottengono dal Sequestro.

MOMENTUM DEL GOVERNO

Un comunista impegnato, il fratello giovane di Castro influenzò sia la strategia del 26 Luglio che la politica del fratello. La sua campagna di sequestri diede una leva fondamentale nei confronti degli Stati Uniti.

23. Radio Rebelde MSDG

La Radio clandestina raggiunge le masse: Spostate 2 Province ciascuna di 1 livello verso l'Opposizione Attiva.

Trasmettitore individuato: Rimuovete una Base del 26 Luglio da una Provincia.

L'uso della propaganda via radio fu un importante strumento nelle mani degli insorgenti, che articolavano la loro visione meglio rispetto a quanto potesse fare il Governo.

24. Vilma Espín MSDG

Interlocutore rivoluzionario: Ponete la Sierra Maestra o uno spazio adiacente ad Opposizione Attiva.

La fiancé di Raúl tradisce la guerriglia urbana: Rimuovete tutti i pezzi del 26 Luglio da una Città che non sia L'Havana.

La fiancé di Raúl Vilma Espín Guillois era una organizzatrice e reclutatore di talento. Vi furono prove circostanziali che venne coinvolta nella morte dell'organizzatore del 26 Luglio (e rivale di Castro) Frank País.

25. Escapade (Evasione) DGMS

Yacht portano combattenti: Ponete una Guerriglia DR e Base nella Provincia di Camagüey o Oriente.

Yacht di rifornimento intercettato: Rimuovete una Base del Directorio.

Gran parte delle armi ricevute dal Directorio provenivano da Miami, periodicamente ostacolate dal governo USA e cubano. La spedizione più famosa fu a bordo dello yacht Escapade.

26. Rodríguez Loeches DGMS

Comandante DR: Il DR pone 1 Guerriglia ovunque e fa gratuitamente Marcia, Riorganizzazione o Imboscata lì.

Amministratore inefficiente: Rimuovete 1 Guerriglia DR. Risorse -5.

Rodríguez Loeches, un comandante importante del Directorio, non si trovava bene nelle montagne di Escambray, ma preferiva la vita di guerriglia urbana.

27. Echeverría DGSM

Attentato quasi riuscito alla vita del dittatore: Ponete 2 Guerriglie DR ovunque. L'Havana diviene Neutrale. DR diviene Disponibile.

La Rivoluzione Popolare muore "colpita alla testa": Rimuovete 2 pezzi del DR più vicini a L'Havana. Risorse DR -3.

José Antonio Echeverría fu il comandante ispiratore della Federazione degli Studenti Universitari e membro fondatore del Direttorio Rivoluzionario. Morì il 13 marzo del 1957 durante il fallito tentativo di assassinare Batista, rovesciare il Governo e prendere il potere. Senza Echeverría, il Directorio perse la direzione ed il commando ispirato che Fidel Castro diede al Movimento 26 Luglio.

28. Morgan DGSM

CAPACITA' DEGLI INSORGENTI

Comandante USA: Le Guerriglie del DR possono Marciare in 2 spazi adiacenti.

Contraccollo contro un avventuriero Yanqui: Ponete uno spazio con Guerriglia DR a Supporto Attivo.

Una personalità di spicco, William Alexander Morgan fu coinvolto nella rivoluzione cubana e fu fondamentale per il successo dei ribelli nelle montagne di Escambray a Las Villas. Giustiziato da Castro nel 1961 per spionaggio (probabilmente falso) e per complotto contro di sé (probabilmente vero).

29. Fauré Chomón DMGS

Gli studenti scendono in campo: Il DR o 26 Luglio pone una Base e 2 Guerriglie a Las Villas.

La lealtà degli studenti cambia: Rimuovete un pezzo del DR o rimpiazzatelo con la sua controparte del 26 Luglio.

Fauré Chomón divenne il leader del Direttorio Rivoluzionario dopo la morte di Echeverría. Chomón riuscì a mantenere l'organizzazione attiva, e la minaccia che rappresentava probabilmente impedì a molte truppe di essere inviate nelle battaglie della Sierra Maestra. Chomón portò molte reclute nell'Escambray, ma la sua scissione da Gutiérrez-Menoyo costò al DR uno dei suoi migliori leader e molti dei guerriglieri più esperti. Fu anche un sottoscrittore del Patto di Miami.

30. La Vita del Guerrigliero DMGS

CAPACITA' DEGLI INSORGENTI

Le difficoltà induriscono i combattenti del 26 Luglio: Tutte le Riorganizzazioni del 26 Luglio girano le Guerriglie a Clandestine, anche se vengono poste.

Le difficoltà induriscono gli studenti rivoluzionari: Girate tutte le Guerriglie DR a Clandestine. Ponete 1 Guerriglia DR in una Città.

I guerriglieri del 26 Luglio e di altre fazioni subirono molte privazioni, o pativano la fame nelle montagne o venivano cacciati dalla polizia segreta nelle città. Coloro i quali si adattarono a questa vita furono praticamente impossibili da sopraffare da parte del Governo, nonostante l'apparente superiorità schiacciante in uomini e materiali impiegati contro gli insorti.

31. Escopeteros DMSG

Le popolazioni locali iniziano la propria rivoluzione: Ponete qualsiasi Base non del Casinò ed 1 qualsiasi Guerriglia in una Montagna.

Le popolazioni rurali tradizionaliste rifiutano la ribellione: Spostate uno spazio di Montagna di 1 livello verso Supporto Attivo.

Molti dei contadini locali desideravano unirsi alla rivoluzione, ma sia il Directorio che il 26 Luglio erano cauti nel prenderli nei loro ranghi. Il Governo spesso tentò di infiltrarsi nei campi di guerriglieri con queste nuove reclute, ma anche se non erano informatori i contadini spesso erano più un peso che un beneficio per gli insorti. Comunque, l'uso di reclute usate per i lavori duri e conoscitori del territorio locale fu di grande beneficio.

32. Resistencia Cívica DMSG

Il movimento urbano sostiene Castro: In una Città, rimpiazzate tutti i pezzi del DR con le controparti del 26 Luglio.

Il Movimento si divide da Castro: In una Città, rimpiazzate tutti i pezzi del 26 Luglio con le controparti del DR.

El Movimiento de Resistencia Cívica era un importante gruppo di opposizione a Batista, particolarmente a L'Havana. Il suo supporto alla rivoluzione nelle campagne mutò nel corso della guerra, ma i suoi fini erano più in linea con il moderato Directorio.

33. Carlos Prío DSGM

L'Ex-presidente fa arrivare fondi: Risorse: +5 DR o +5 26 Luglio.

Ritorno dall'esilio: Scegliete uno spazio privo di Controllo del Governo. Ponete una Base del DR lì e ponetelo a Neutrale.

Carlos Prío Socarrás fu Presidente di Cuba dal 1948-52 (quando venne allontanato da un Colpo di Stato a favore di Batista). Prío dava supporto ai gruppi rivoluzionari incluso il 26 Luglio. Gli venne richiesto di tornare a Cuba durante la Rivoluzione, ma preferì dare supporto a distanza agli insorgenti.

34. Giro di Negoziati con gli USA DSGM

Coinvolgimento degli espatriati: Una Fazione Insorgente aggiunge un tiro di dado di Risorse. Ciascuna altra aggiunge +2.

Un fatto imbarazzante: Aggiungere il valore minore tra +8 e gli Aiuti alle Risorse del Governo. Poi Aiuti +8.

La vicinanza di Cuba alle comunità in esilio a Miami e New York creò opportunità per i gruppi insorgenti di ricevere fondi e di raccontare le loro storie direttamente alla gente. Fidel si recò in visita negli USA appena prima della Rivoluzione ed anche poco dopo.

35. Defezioni DSMG

Combattenti disillusi: In uno spazio già occupato da vostri pezzi e da quelli di un nemico, rimpiazzate 2 delle Guerriglie o cubi del nemico con vostre Guerriglie o cubi.

Ogni fazione nel conflitto subì defezioni, anche il Sindacato, che perse uomini a favore degli insorgenti e del Governo. Più preziose della manovalanza furono le informazioni ottenute da queste defezioni.

36. Eloy Gutiérrez Menoyo DSMG

Comandante carismatico del DR: Rimpiazzate un pezzo non del DR e non Casinò entro 1 spazio da Las Villas con 2 Guerriglie del DR.

Comandante ribelle: Rimpiazzate una Guerriglia del Directorio con una Guerriglia non del Directorio.

Eloy Gutiérrez-Menoyo guidò il Segundo Frente Nacional del Escambray dopo la sua rottura con Chomón sul commando del Directorio Rivoluzionario nell'Escambray. Imprigionato per 22 anni dopo la Rivoluzione, fu accolto dalla comunità in esilio, poi diffamato quando tornò a Cuba. Morì nel 2012.

37. Herbert Matthews SGMD

Il NYTimes confuta la notizia della morte di Fidel: Risorse del 26 Luglio +5. Aiuti -6.

La sopravvivenza di Fidel causa maggiore supporto: Aiuti +10. Risorse del Directorio +3. Risorse del Sindacato +5.

Herbert Matthews, un giornalista del New York Times, intervistò Fidel Castro all'inizio del 1957 solo poche settimane dopo che Batista aveva dichiarato che Castro era stato ucciso in battaglia. L'intervista fu un colpo pubblicitario fenomenale per il Movimento 26 Luglio e parimenti un incubo nelle relazioni esterne per Batista ed i suoi sostenitori nel Governo USA.

38. Meyer Lansky SGMD

Faccendiere: Entro uno spazio, trasferite qualsiasi Denaro tra qualsiasi Guerriglia o cubi.

Maestro malavitoso: Il Sindacato sposta ovunque qualsiasi Casinò (entro i limiti della capienza). Tutti i Casinò sono aperti.

Meyer Lansky, un ebreo polacco, divenne una delle figure di spicco della Mafia americana. Per le sue origini non poteva fare carriera nella malavita, ma il suo talento come uomo d'affari ed esperto nella gestione del gioco d'azzardo nei casinò lo resero il candidato ideale per curare gli interessi della malavita a Cuba.

Lansky era un grande sostenitore di Batista, e molti dei guadagni dei casino trovarono la via per arrivare nelle tasche di Batista finanziando gli sforzi anti insurrezione.

39. Turismo SGDM

"Il Cattivo Americano": Supporto 1 livello verso Neutrale in ogni spazio con Casinò.

"Protezione" della Polizia ai turisti: Governo e Sindacato aggiungono ciascuno +3 Risorse per spazio con Casinò aperto e Polizia.

La forte corrente di anti-americanismo a Cuba venne alimentata dal numero di turisti americani che si riversarono a Cuba. Il desiderio dei turisti di liquori, gioco di azzardo, divertimenti pazzi, e prostitute offendeva la popolazione conservativa. Elaborate donazioni alla popolazione cubana contribuirono poco ad ottenere il suo supporto.

40. Ambasciatore Smith SGDM

Sostenitore de L'Havana ignorato negli USA: Spostate l'Alleanza USA di una casella indietro (lasciando invariati gli Aiuti).

Sostegno cieco al dittatore: Spostate l'Alleanza USA di 1 casella in avanti. Aiuti +9. Poi aggiungete il minore tra +9 o la metà degli Aiuti (arrotondato per difetto) alle Risorse del Sindacato.

Earl Smith era un uomo d'affari con investimenti a Cuba che divenne Ambasciatore USA nel 1957 anche se non parlava lo spagnolo. Smith cercò costantemente di incrementare gli aiuti militari a Batista e riteneva che il Movimento 26 Luglio fosse una insurrezione comunista. Arrivò a credere che coloro che gli si opponevano nel Dipartimento di Stato fossero amici dei comunisti.

41. Fat Butcher SMGD

L'uomo-Casinò Nicholas di Costanzo attira l'attenzione USA: Chiudete 1 Casinò o riducete gli Aiuti di -8.

Malavita Rinforzata: Il Sindacato fa Imboscata gratuita con 1 delle sue Guerriglie Clandestine ed apre 1 Casinò chiuso.

Nicholas di Costanzo era uno tra un gruppo di malavitosi inviati per dirigere le operazioni a Cuba. Era famoso quale figura rigida ed intimidatoria che tenne un severo ordine a il Capri.

42. Llano SMGD

Poveri alle armi: Ponete una Base del 26 Luglio e qualsiasi Guerriglia in una Città.

I poveri nelle città restano indifferenti, cercano lavoro: Scegliete una Città. Rimuovete qualsiasi Opposizione lì e ponete un Casinò aperto.

Il Llano (letteralmente "una pianura o spazio pianeggiante") era un termine per l'underground cubano urbano. Mentre il mito popolare della Rivoluzione Cubana enfatizzava la vittoria delle guerriglie di Fidel nelle montagne, recenti studi hanno riproposto l'importanza della rivoluzione urbana a Cuba. La classe dei poveri e media fornirono sia guerriglie urbane che aiuti materiali ai gruppi insorgenti nelle aree rurali.

43. Offensiva della Mafia SMDG

I gangster aiutano i ribelli: Il 26 Luglio o il DR svolge una Operazione Limitata gratuita, trattando 1 pezzo del Sindacato come pezzo di quella Fazione.

CAPACITA' DEGLI INSORGENTI

Sicario: il Sindacato può Assassinare come se fosse il DR, ma indipendentemente dalla Polizia.

Il Sindacato non assunse mai un ruolo attivo nella Rivoluzione cubana, ma vi sono storie di scontri tra malavitosi e guerriglie che terminarono con la violenza. Il Sindacato reclutò attivamente tra i reduci della guerra di Corea e della seconda guerra mondiale, quindi poteva avere una riserva di uomini addestrati.

44. Forza Aerea Ribelle SMDG

Aerei catturati choccano le truppe: Una Guerriglia del 26 Luglio o del DR (Attiva o no) fa Imboscata gratuita contro forze del Governo. Rimuovete le Basi per prime.

I ribelli acquistano gli aerei ma non riescono a renderli operativi: Scegliete il 26 Luglio o il DR e trasferite 1 tiro di dado delle loro Risorse al Sindacato.

La intraprendenza del Movimento 26 Luglio è ben dimostrata dall'acquisizione di vari aerei che furono usati dagli insorgenti in supporto delle operazioni a terra e per attaccare l'aviazione dell'esercito cubano.

45. Anastasia SDGM

Un Rivale si Installa a Cuba: Chiudete tutti i Casinò a L'Havana. Risorse del Sindacato -5.

Rivale di Lansky eliminato a New York: Risorse del Sindacato +10.

Il celebre capo della Assassini Inc. era scontento della sua operazione cubana. Altri membri del Sindacato a Cuba non desideravano avere a che fare con il volatile Albert Anastasia, ed erano ben felici della gestione dei casinò di Lansky. Che alcuni membri del gruppo parteciparono o che ordinarono di uccidere Anastasia dal barbiere al Park Sheraton Hotel non è chiaro, ma la morte di Anastasia significò il proseguimento senza intoppi delle operazioni a Cuba.

46. Sinatra SDGM

Star sovrapprezzata: Risorse del Sindacato -6.

Lo Show di Frankie: Ponete un Casinò aperto a L'Havana indipendentemente dal raggruppamento. Ponete 1 Denaro con 1 Polizia lì.

Sinatra amava gli alcolici, le donne ed i gangster e non ne mancavano a L'Havana. Gli piaceva così tanto che prese in considerazione di trasferirsi lì, ad un certo punto pianificò anche un programma televisivo dal vivo da un casinò a L'Havana.

47. Patto di Miami SDMG

Sorpresa per dittatore e ribelli: Rimuovete 2 Guerriglie. Il Governo è Non Disponibile per la carta seguente.

L'accordo causa confusione: Il 26 Luglio ed il Directorio perdono ciascuno 3 Risorse e sono Non Disponibili per la carta seguente.

Il Patto di Miami probabilmente sorprese tutti, dal Governo cubano a Fidel Castro (sebbene molti membri del Movimento 26 Luglio lo firmarono). Mentre apparentemente cedeva il comando dell'insurrezione a Castro, confuse anche le carte obbligandolo ad una alleanza con i partiti politici Autenticos ed Ortodoxos. Alla fine, fu generalmente ignorato in quanto le vicende della guerra imposero la futura leadership di Cuba.

48. Santo Trafficante, Jr SDMG

Feudo con Lansky: Risorse del Sindacato -10. Tutte le Guerriglie del Sindacato diventano Attive.

CAPACITA' DEGLI INSORGENTI

Gangster dei vecchi tempi: Qualsiasi Guerriglia Clandestina del Sindacato blocca il Fare la Cresta (6.2.3).

Trafficante nonostante fosse stato oggetto di varie biografie ed al centro di molte investigazioni dell'FBI, rimane un mistero. La sua esperienza nel gioco d'azzardo (la sua famiglia divenne famosa a Tampa gestendo il bolita, una lotteria popolare con gli esiliati cubani) la rese una importante figura nella Mafia de L'Havana. Trafficante perse la fiducia in Batista e cercò di lavorare con Castro anche dopo che la rivoluzione terminò. Sebbene fosse stato imprigionato da Castro, continuò a sperare che nel futuro gli sarebbe stato consentito di proseguire con la sua attività. Venne condannato per traffico di narcotici (che accidentalmente è il significato del suo nome) e deportato. Voci sulla sua implicazione nell'assassinio del presidente Kennedy (talvolta incoraggiate da Trafficante stesso) non sono mai state semntite. Morì nel 1987.

Elenco delle Carte

GMDS 1. Autoblinda 2. Baia di Guantánamo	MGDS 13. El Che 14. Operazione Fisherman	DGMS 25. Escapade 26. Rodríguez Loeches	SGMD 37. Herbert Matthews 38. Meyer Lansky
GMSD 3. Eulogio Cantillo 4. S.I.M.	MGSD 15. Venite Camerati! 16. Larrazábal	DGSM 27. Echeverría 28. Morgan	SGDM 39. Turismo 40. Ambasciatore Smith
GDMS 5. Rolando Masferrer 6. Sánchez Mosquera	MDGS 17. Alberto Bayo 18. Patto di Caracas	DMGS 29. Fauré Chomón 30. La Vita del Guerrigliero	SMGD 41. Fat Butcher 42. Llano
GDSM 7. Elezioni 8. Sciopero Generale	MDSG 19. Manifesto della Sierra Maestra 20. I Dodici	DMSG 31. Escopeteros 32. Resistencia Cívica	SMDG 43. Offensiva della Mafia 44. Forza Aerea Ribelle
GSMD 9. Colpo di Stato 10. MAP	MSGD 21. Fangio 22. Raúl	DSGM 33. Carlos Prío 34. Giro di Negoziati con gli USA	SDGM 45. Anastasia 46. Sinatra
GSDM 11. Batista Fugge 12. BRAC	MSDG 23. Radio Ribelle 24. Vilma Espín	DSMG 35. Diserzioni 36. Eloy Gutiérrez Menoyo	SDMG 47. Patto di Miami 48. Santo Trafficante Jr 49-52. <i>Propaganda!</i>

Elenco degli Spazi

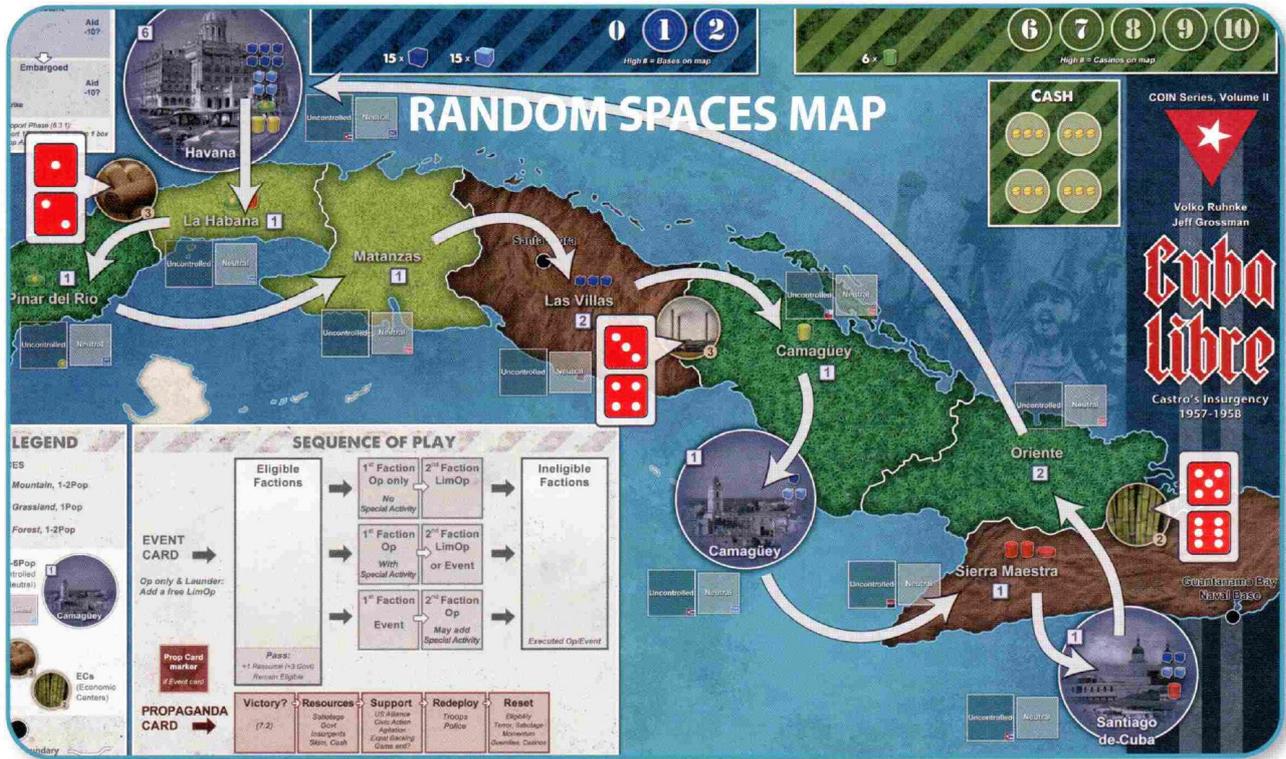
Città	Popolazione
L'Havana	6
Camagüey	1
Santiago de Cuba	1
Popolazione Totale:	8

Province	Tipo	Popolazione
Pinar del Río	Foresta	1
La Habana	Prateria	1
Matanzas	Prateria	1
Las Villas	Montagna	2
Camagüey	Foresta	1
Oriente	Foresta	2
Sierra Maestra Montagna		1
Popolazione Totale		9

Centri Economici (EC)	Val. Econ.
Pinar del Río – L'Havana	3 (sigari)
Las Villas – Camagüey	3 (Fabbrica)
Oriente – Sierra Maestra	2 (canna da zucchero)
Valore Economico Totale	8

CREDITI**Ideatori del Gioco:** Jeff Grossman e Volko Ruhnke**Sviluppo:** Örjan Ariander e Steve Caler**Direttore Grafico, Copertina, e Confezione:** Rodger B. MacGowan**Mappa, Tabelle e Pedine:** Chechu Nieto e Xavier Carrascosa**Regole e Tabelle di Aiuto al Gioco:** Mark Simonitch e Charlie Kibler**Moduli Vassal:** Joel Toppen e Jeff Grossman**Test del Gioco:** Paul Aceto, Joe Aguayo, Phil Bradley, Steve Carey, Keith Cumiskey, Allen Doum, Chris Farrell, Matt Filla, Gary Gray, Jeff Gringer, John Gorkowski, Dave Knoyle, John Leggat, Mark Mitchell, Steven Perdue, Todd Quinn, Stéphane Renard, Daniel Ruhnke, Kurt Schmit, Ahmad Siddiqi, Colleen Simmons, Doug Sun, Roger Taylor, Ken Tee, John Vasilakos, John Weber, John Wootress, Matt Ziegler, Mike Ziegler.**Immagini:** Escapade – Dirk van der Made; Larrazábal – Pyswo; Morgan – Fecha de Fundación 30 de Julio 2003 El Veraz.**Coordinazione alla Produzione:** Tony Curtis**Produttori:** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

SCHEDA DELLA SEQUENZA DI GIOCO					
Fazioni Disponibili		1° Fazione Solo Operazione	2° Fazione Operazione Limitata		Modificare la Disponibilità
		1° Fazione Operazione + Azione Speciale	2° Fazione Operazione Limitata o Evento		
		1° Fazione Evento	2° Fazione Operazione + Attività Speciale		
Passare: +3 Risorse Governo / +1 Ribelli <i>La Fazione Disponibile seguente rimpiazza la Fazione che Passa come 1° / 2° Disponibile</i>					Op/Evento Svolto
					 Prossima Carta



Spazi a Caso (8.2)



GMT GAMES
 © 2013 GMT Games LLC
 P.O. Box 1308, Hanford, CA 93292
 www.GMTGames.com

EC a Caso (8.3)

Tiro di dado:

- Sigari**
(Pinar del Río – La Habana)
- Fabbrica**
(Las Villas – Camagüey)
- Canna da Zucchero**
(Oriente – Sierra Maestra)

Sabotate solo gli EC non Sabotati

Piazzare, Rimuovere, Muovere, Denaro (8.1.2)

- Piazzare le Basi amiche o rimuovere quelle nemiche per prime, Polizia e Truppa equamente, Polizia per prima se possibile. Il Governo pone 1 Base per Provincia, nessuna in Città.
- Rimuovete i pezzi dei giocatori nemici prima dei Non Giocatori, Guerriglie Clandestine prima di quella Attive.
- Muovete per rimanere Clandestini, altrimenti prima le Attive; spostate il Denaro prima a meno che non sin EC.

Evento: Chi, Dove (8.4.4)

- La Fazione che agisce ottiene azioni, benefici, quando ha la scelta.
- Usate le priorità di quella Fazione per le Operazioni gratuite e per le Attività Speciali.
- Scegliete gli spazi per muovere/rimuovere il maggior numero di pezzi (Basi per prime), poi per il maggiore spostamento in Supporto/Opposizione.

AZIONI DEL 26 LUGLIO NON-GIOCATORE



Eventi: Scegliete l'Evento (usate il testo non ombreggiato) a meno che sia inefficace o altrimenti indicato qui sotto (8.1, 8.4).

Autoblinde – Scegliete una destinazione con pezzi del Governo, se possibile, poi Marciate con le priorità sopra indicate.

Anastasia, BRAC, Eloy Guitérrez Menoyo, Sinatra, Santo Trafficante Jr – Scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Colpo di Stato – A meno che la Alleanza USA sia Salda, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Fat Butcher – Se gli Aiuti >0, riducete gli Aiuti; altrimenti, chiudete un Casinò.

Offensiva della Mafia – Fate Terrorismo con il Sindacato dove vi è Supporto; se non è possibile, Attaccate secondo le priorità, contando un Guerriglia del Sindacato come esecutrice; se non è possibile, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

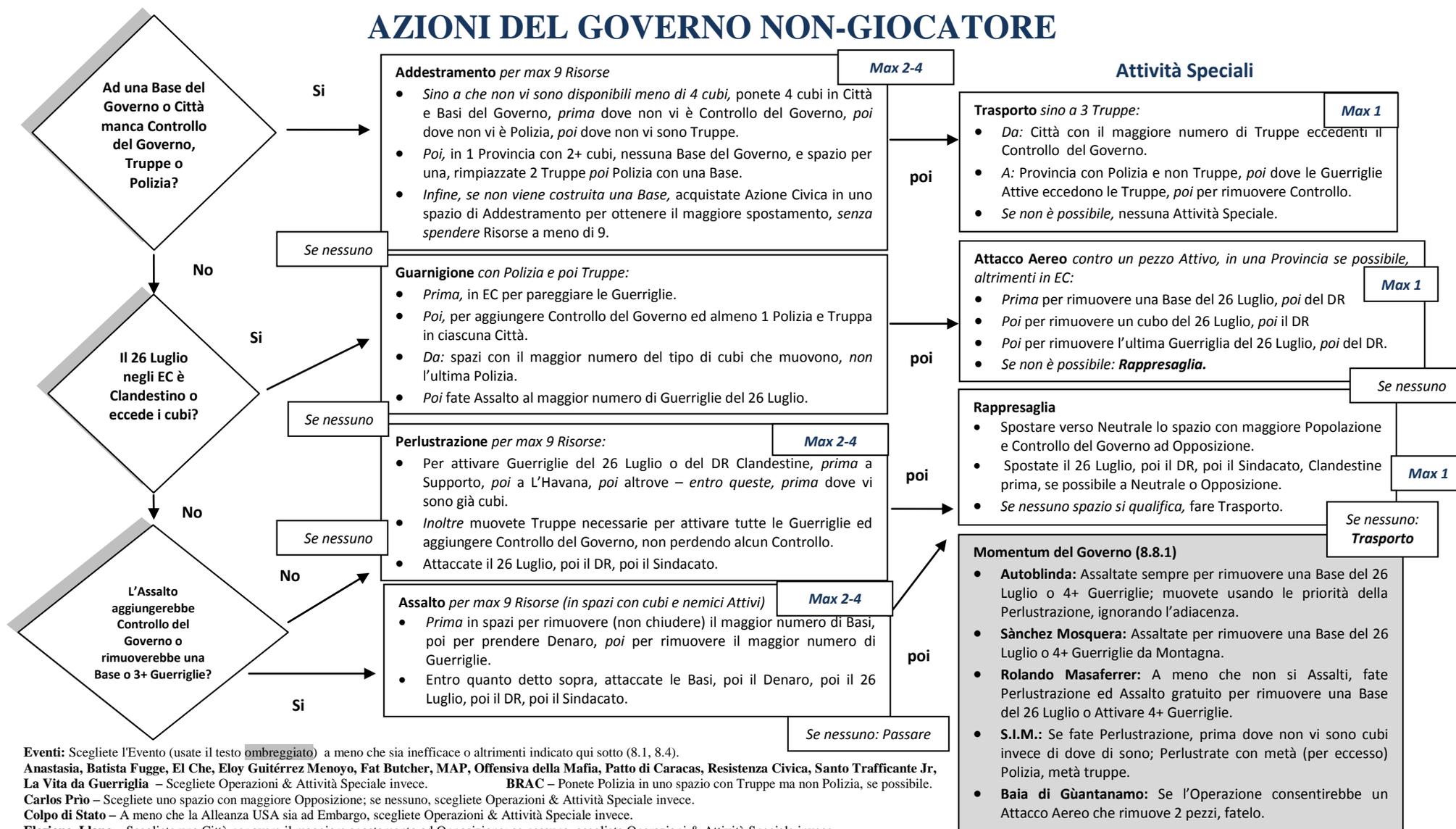
Meyer Lansky – Trasferite il maggior Denaro possibile al 26 Luglio; se nessuno, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Patio di Miami – Rimuovete i nemici per ottenere il Controllo della maggiore Popolazione possibile, altrimenti a caso.

Forza Aerea Ribelle – Fate Imboscata in uno spazio con Base del Governo, se possibile.

Rodriguez Loeches – Se il DR ha almeno 2 Guerriglie Disponibili e L'Havana Città non ha pezzi del DR, ponete una Guerriglia del DR lì e fate Imboscata. Altrimenti, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

AZIONI DEL GOVERNO NON-GIOCATORE



Eventi: Scegliete l'Evento (usate il testo ombreggiato) a meno che sia inefficace o altrimenti indicato qui sotto (8.1, 8.4).

Anastasia, Batista Fugge, El Che, Eloy Gutiérrez Menoyo, Fat Butcher, MAP, Offensiva della Mafia, Patto di Caracas, Resistenza Civica, Santo Trafficante Jr, La Vita da Guerriglia – Scegliete Operazioni & Attività Speciale invece. **BRAC** – Ponete Polizia in uno spazio con Truppe ma non Polizia, se possibile.

Carlos Prio – Scegliete uno spazio con maggiore Opposizione; se nessuno, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Colpo di Stato – A meno che la Alleanza USA sia ad Embargo, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Elezione, Llano – Scegliete una Città per avere il maggiore spostamento ad Opposizione; se nessuna, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Eulogio Cantillo – Scegliete uno spazio per rimuovere il maggior numero di pezzi di giocatore e poi di Non Giocatore.

Fangio – Scegliete entrambi gli spazi per dare Denaro ai cubi, poi a Casinò aperti; se non è possibile, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Fauré Chomón – Rimuovere un pezzo del DR; non rimpiazzate con il 26 Luglio.

Meyer Lansky – Usate il testo non ombreggiato per trasferire il maggior numero di Denaro possibile a Truppe e poi a Polizia; se nessuno, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Forza Aerea Ribelle – Scegliete una Fazione di giocatore rispetto a Non Giocatore se ha Risorse, altrimenti a caso.

AZIONI DEL DIRECTORIO NON-GIOCATORE



Eventi: Scegliete l'Evento (usate il testo non ombreggiato) a meno che sia inefficace o altrimenti indicato qui sotto (8.1, 8.4).

Autoblinda – Scegliete una destinazione con pezzi del Governo, se possibile, poi Marciate con le priorità sopra indicate.

Anastasia, BRAC, Venite Camerati!, El Che, Fat Butcher, Baia di Guantánamo, Larrazábal, Operazione Fisherman, Raúl, Santo Trafficante Jr, Sinatra – Scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Eloy Guitérrez Menoyo – Rimpiazzate un pezzo del Governo, se possibile.

Fangio, Patto di Caracas, Radio Ribelle, Vilma Espin – Se il 26 Luglio è un giocatore, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece

Offensiva della Mafia – Fate Terrorismo con il Sindacato dove vi è Supporto; se non è possibile, Attaccate secondo le priorità, contando un Guerriglia del Sindacato come esecutrice; se non è possibile, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Meyer Lansky – Trasferite il maggior Denaro possibile al Directorio; se nessuno, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

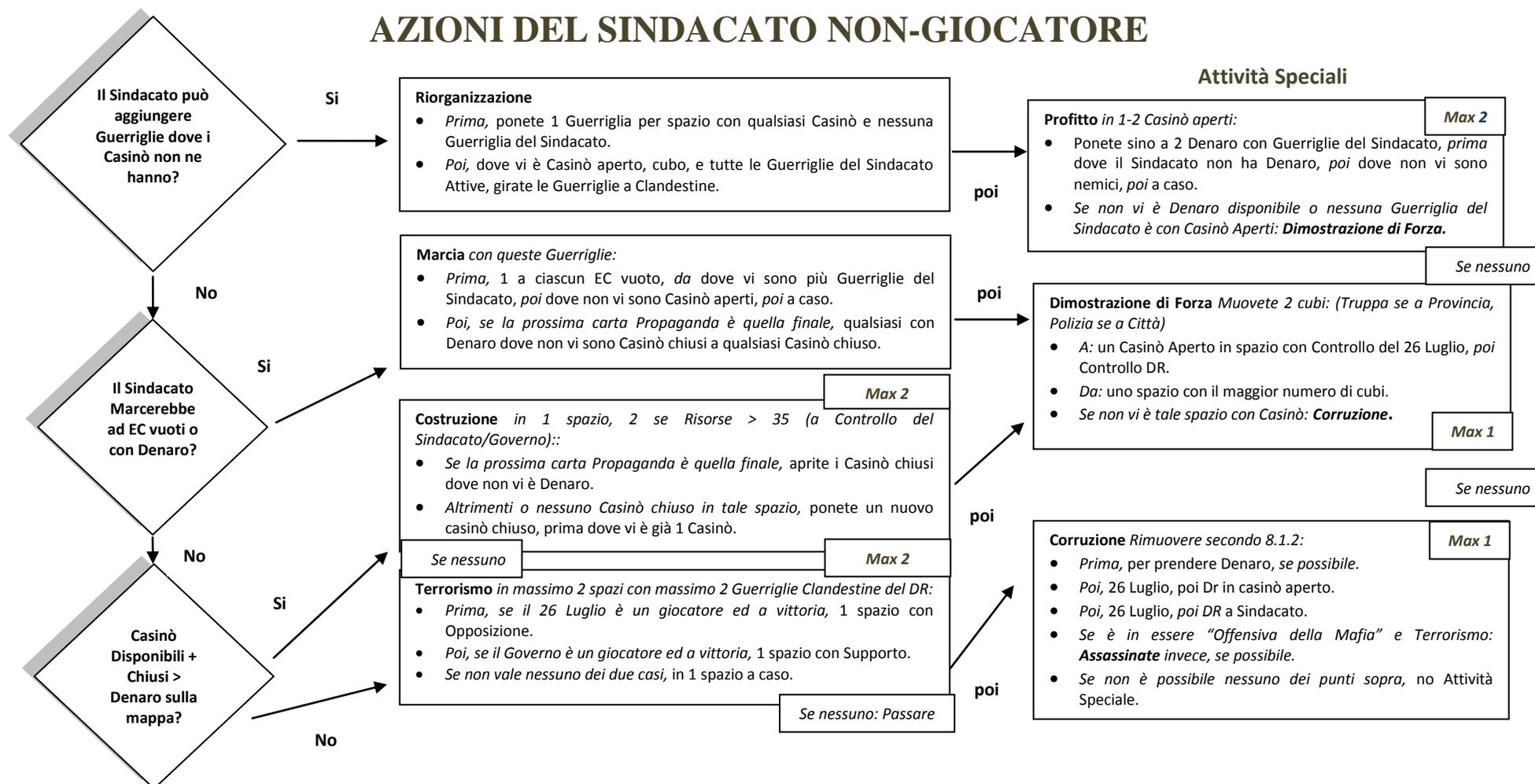
Patto di Miami – Rimuovete i nemici per ottenere il Controllo della maggiore Popolazione possibile, altrimenti a caso.

Forza Aerea Ribelle – Fate Imboscata in uno spazio con Base del Governo, se possibile.

Resistenza Civica, La Vita da Guerriglia – Usate il testo ombreggiato.

Rodriguez Loeches – Se il DR ha almeno 2 Guerriglie Disponibili e L'Havana Città non ha pezzi del DR, ponete una Guerriglia del DR lì e fate Imboscata. Altrimenti, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

AZIONI DEL SINDACATO NON-GIOCATORE



Eventi: Scegliete l'Evento (usate il testo **ombreggiato**) a meno che sia inefficace o altrimenti indicato qui sotto (8.1, 8.4).

Ambasciatore Smith, Morgan – Se il Governo è giocatore, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Batista Fugge, Carlos Prio, El Che, Elezioni, MAP, Patto di Caracas, Resistenza Civica, Manifesto della Sierra Maestra, La Vita da Guerriglia – Scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

BRAC, Tour di Negoziati USA – Usate il testo non ombreggiato.

Eloy Guitérrez Menoyo – Se sono disponibili Guerriglie del 26 Luglio ma non del Sindacato, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Eulogio Cantillo – Se il Governo è Non Giocatore, scegliete uno spazio per rimuovere il maggior numero di pezzi di giocatore e poi di Non Giocatore. Se il Governo è giocatore, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Fangio – Aprite il maggior numero di Casinò chiusi possibile, poi per dare Denaro a Guerriglie del Sindacato; se qualsiasi denaro andrebbe ad altra Fazione, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Fat Butcher – Il Sindacato fa Imboscata contro un giocatore, se possibile.

Fauré Chomón – Rimuovete un pezzo del DR; non rimpiazzatelo con uno del 26 Luglio.

Meyer Lansky – Per quanto possibile, spostate i Casinò dagli spazi con solo 1 Casinò e nessun Controllo o Controllo del Sindacato a spazi a caso con già 1 Casinò e Controllo del Governo o del Sindacato.

Forza Aerea Ribelle – Scegliete una Fazione di giocatore rispetto a Non Giocatore se ha Risorse, altrimenti a caso.