

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione a cura di GELO

Grafica a cura di ROLLI



www.goblins.net

1



Backlash

Le vittime del terrorismo Musulmano sono risentite



Giocabile, se puoi selezionare un PLOT in un paese musulmano. Se non viene bloccato, il PLOT sottrae invece che aggiungere i Finanziamenti.
(Se si tratta di WMD, metti i Finanziamenti a 1).

1

1



Biometrics

Controllo di confine tecnologico



In questo turno, Viaggiare (*Travel*) verso paesi Good adiacenti si deve tirare il dado per avere successo, e non si può Viaggiare verso paesi non adiacenti.

LAPSING

2

1



CTR

Riduzione Cooperativa delle Minacce



Giocabile, se gli US hanno Postura Soft. Piazza CTR in Russia e in Asia centrale se è Ally o Neutral. Blocca *Loose Nuke*, *HEU*, e *Kazakh Strain*.

MARK

3

1



Moro Talks

Cessate il fuoco con i ribelli Filippini



Test nelle Filippine.
-1 ai Finanziamenti.
Blocca *Abu Sayyaf*.

MARK & REMOVE

4

1



[2001 - 2002]

NEST

Team Supporto Emergenza Nucleare



I WMD PLOT negli US sono sempre a faccia in su.

1-player: Se i jihadisti hanno WMD, tutti i PLOT negli US vanno piazzati a faccia in su.

MARK & REMOVE

5

1



Sanctions

US blocca tesoreria per sospette associazioni benefiche Musulmane



Giocabile se *Patriotic Act* è in gioco.
-2 ai Finanziamenti.

6

1



Sanctions

US blocca tesoreria per sospette associazioni benefiche Musulmane



Giocabile se *Patriotic Act* è in gioco.
-2 ai Finanziamenti.

7

1



Special Forces

Ranger e SEALs



Giocabile se vi è una Cellula in o adiacente ad un paese con truppe. Rimuovere la Cellula.

8

1



Special Forces

Ranger e SEALs



Giocabile se vi è una Cellula in o adiacente ad un paese con truppe. Rimuovere la Cellula.

9

1



Special Forces

Ranger e SEALs



Giocabile se vi è una Cellula in o adiacente ad un paese con truppe. Rimuovere la Cellula.

10

2



Abbas

Interlocutore per la pace Palestinese



Permette **Quartet**.
Se le truppe non sono in Overstretch e nessun paese sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**) è adiacente a Israele, +1 al Prestigio e -2 ai Finanziamenti.
Rimuovere il marker se un PLOT è risolto in Israele.

MARK & REMOVE

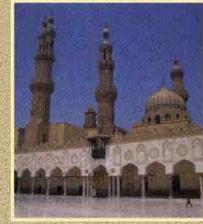
11

2



Al-Azhar

Bastione della moderazione Islamica



Test in Egitto.
-2 ai Finanziamenti, o -4 ai Finanziamenti se non vi sono paesi sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**).

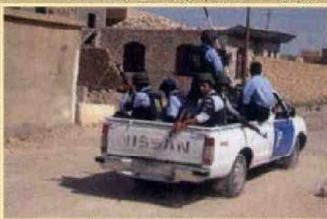
12

2



Anbar Awakening

Movimento tribale Anti-jihadista



Giocabile, se ci sono truppe in Iraq e/o Syria.
Piazza qui un marker +1 Aid.
+1 al Prestigio.
Blocca **Al-Anbar**.

MARK

13

2



Covert Actions

Agenti per influenzare



Giocabile se è possibile selezionare un paese Adversary.
Tira un dado, con un risultato da 4 a 6, diventa Neutral.

14

2



Ethiopia Strikes

Intervento contro l' Islamismo



Giocabile su Somalia o Sudan se sono sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**).
Impostarlo a Poor Neutral.

REMOVE

15

2



Euro-Islam

Ricerca dei Musulmani Europei per una terza via



Seleziona la postura nel Benelux.
Se nessun paese è sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**) -1 ai Finanziamenti.

REMOVE

16

2



FSB

Servizio di sicurezza interno Russo a caccia



Se il jihadista ha una o più carte in mano tra **Loose Nuke**, **HEU** o **Kazakh Strain** le scarta.
(nella pila degli scarti, non sono rimosse)
In caso contrario, rimuovere una Cellula da Russia o Asia Centrale.

17

2



Intel Community

Servizi segreti Americani si concentrano sull'antiterrorismo



Ispeziona la mano jihadista.
Puoi condurre un'operazione di valore 1.
Puoi interrompere questa fase azione adesso e giocare una carta extra.

18

2



Kemalist Republic

Militarismo Secolare Turco



Imposta la Turchia a Fair Ally.

19

2



King Abdullah

Alternativa Musulmana Hascemita



Imposta la Giordania a Fair Ally.
+1 al Prestigio.
-1 ai Finanziamenti.

REMOVE

20

2



"Let's Roll!"

Attentato sventato



Giocabile se c'è un PLOT in un paese "Ally" o "Good".
Rivelalo e rimuovilo.
Pesca una carta.
Seleziona la Postura di un paese che non siano gli US.

21

2



Mossad & Shin Bet

Servizi segreti Israeliani



Giocabile se ci sono Cellule in Israele, Giordania o Libano.
Rimuovi tutte quelle Cellule.

22

2



Predator

Un drone colpisce un santuario degli estremisti



Rimuovi una Cellula da un paese Musulmano (non in Iran).

23

2



Predator

Un drone colpisce un santuario degli estremisti



Rimuovi una Cellula da un paese Musulmano (non in Iran).

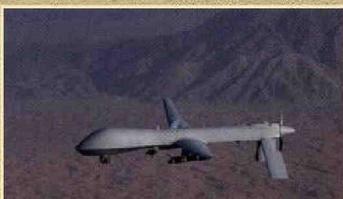
24

2



Predator

Un drone colpisce un santuario degli estremisti



Rimuovi una Cellula da un paese Musulmano (non in Iran).

25

2



Quartet

*US-Russia-EU-UN Incontro per la pace
Israello-Palestinese*



Giocabile se **Abbas** è in gioco, le truppe non sono in Overstretch e non ci sono paesi sotto Legge Islamica (*Islamist Rule*) adiacenti ad Israele.
+2 al Prestigio.
-3 ai Finanziamenti.

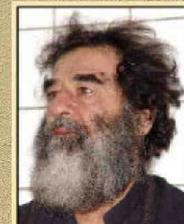
26

2



Saddam Captured

Oggi abbiamo scelto il nascondiglio sbagliato



Giocabile se ci sono truppe in Iraq.
Piazza qui un marker +1Aid.
+1 al Prestigio.
Blocca **Saddam**
(e modifica l'evento della carta *FRES*).

MARK & REMOVE

27

2



Sharia

La popolazione resiste alle restrizioni Islamiche



Rimuovi un marker
Regime Assediato (*Besieged Regime*).

28

2



Tony Blair

Unione dei Primi Ministri contro il terrorismo



Setta la postura della Gran Bretagna uguale a quella degli US.
Tira per una Guerra per le Idee (*War of Ideas*) in un massimo di 3 paesi appartenenti all'area Schengen.

REMOVE

29

2



UN Nation Building

Organo mondiale da un aiuto



Giocabile se un paese è contrassegnato con un Cambio Regime (*Regime Change*).
Piazza qui un marker +1 Aid e tira per una Guerra per le Idee (*War of Ideas*) con la penalità GWOT a 0.
Bloccato da *Vieira de Mello Slain*.

30

2



Wiretapping

Sorveglianza nazionale USA aggressiva



Giocabile se ci sono Cellule, Istruttori (*Cadre*) o PLOT in US, Gran Bretagna, o Canada.
Rimuovi tutto (non rimpiazzare Istruttori).
Pesca una carta.
Può essere bloccata da *Leak*.

MARK

31

3



Back Channel

Diplomazia segreta



Giocabile se gli US hanno Postura Soft e hai un'altra carta di valore esatto al valore di risorse di un paese Adversary.
Puoi scartare la carta per spostare il Governo da Adversary a Neutral e piazzare qui un marker +1 Aid.

32

3



Benazir Bhutto

Il movimento Pakistano combatte sia l'estremismo che il governo militare



Giocabile se nessun paese confinante con il Pakistan è sotto Legge Islamica (*Islamist Rule*).
No jihad in Pakistan.
Se il Pakistan è Poor, diventa Fair.
Blocca *Musharraf*.
Bloccato da *Bhutto Shot*.

MARK & REMOVE

33

3



Enhanced Measures

US interroga i detenuti con metodi duri



Giocabile se gli US hanno Postura Hard ed è possibile eseguire una azione di Disgregazione (*Disrupt*).
Esegui una azione di Disgregazione.
Prendi una carta a caso dalla mano jihadista.
Può essere bloccata da *Leak*.

MARK

34

3



Hijab

Espressione pacifica dei diritti Musulmani



Giocabile se nessun paese è sotto Legge Islamica (*Islamist Rule*).
Test in Turchia.
+1 al livello di Governo.
Seleziona la Postura della Francia.
-2 ai Finanziamenti.

REMOVE

35

3



Indo-Pakistani Talks

Il Kashmir sotto il Governo di Islamabad



Giocabile se il Pakistan ha Postura Good o Fair.
Se non lo è, il Pakistan diventa Ally.
Seleziona la postura dell'India.
Blocca *Kashmir*, *Lashkar* e *Tayyiba*.
Rimuovi il marker se un PLOT è risolto in India.

MARK & REMOVE

36

3



[2001 - 2002]

Iraqi WMD

Casus belli



Giocabile se US hanno Postura Hard e l'Iraq è Adversary. Utilizzare questa o una carta successiva per eseguire un Cambio Regime (*Regime Change*) in Iraq, qualunque sia l'attuale Governo. (Rimuovi il marker se lo fai).

MARK & REMOVE

37

3



Libyan Deal

Gheddafi vede la luce



Giocabile se l'Iraq o la Siria sono Ally e la Libia è Poor. La Libia diventa Ally. +1 al Prestigio. Selezionare la Postura di 2 paesi dell'area Schengen. Blocca *Libyan WMD*.

MARK & REMOVE

38

3



Libyan WMD

Casus belli



Giocabile se gli US hanno Postura Hard, la Libia è Adversary, e non è stata giocata *Libyan Deal*. Utilizzare questa o una carta successiva per eseguire un Cambio Regime (*Regime Change*) in Libia, qualunque sia l'attuale Governo. (Rimuovi il marker se lo fai.)

MARK & REMOVE

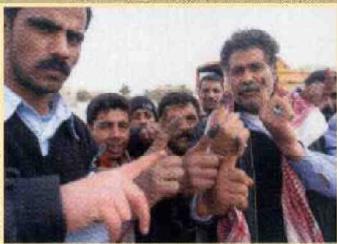
39

3



Mass Turnout

Elezioni pacifiche



Giocabile se c'è un paese in Cambio Regime (*Regime Change*). Migliorare il Governo di 1 livello.

40

3



NATO

Avanzamento dell'alleanza



Giocabile se il modificatore GWOT è pari a 0 e un paese è in Cambio Regime (*Regime Change*). Piazza lì un marker +1 Aid e il marker NATO. La NATO conta come 2 truppe. Se si deve/vuole eseguire un azione di Dispiegamento (*Deploy*) rimuovere il marker.

MARK

41

3



Pakistani Offensive

L'esercito dà la caccia ai militanti nei confini



Giocabile se il Pakistan è Ally e ha il marker FATA. Rimuovi il marker FATA.

42

3



[2001]

Patriotic Act

Gli US stringono le maglie della sicurezza Interna



Gli US non sono adiacenti ad alcun paese tranne che il Canada. Consente di giocare *Sanctions*.

MARK & REMOVE

43

3



Renditions

Detenuti inviati a carcere duro



Giocabile se gli US hanno Postura Hard. Eseguire una azione di Disgregazione (*Disrupt*) se è possibile farlo. Scarta una carta a caso dalla mano jihadista. Blocca *Detainee Release*. Può essere bloccata da *Leak*.

MARK

44

3



Safer Now

Gli US reclamano i successi contro il terrorismo



Giocabile se non ci sono paesi sotto Legge Islamica (*Islamist Rule*) e nessun paese Good ha Cellule o PLOT. Tira per la Postura degli US. +3 al Prestigio. Seleziona la Postura di un altro paese (non US).

45

3



Sistani

Gli studenti coranici consigliano moderazione



Giocabile se un paese con Cambio Regime (*Regime Change*) "Shia mix" ha una cellula. Migliorate il Governo di 1 livello.



46

3



"The door of Ijtihad was closed"

Il fondamentalismo vincola le tattiche



Durante questo turno il giocatore jihadista seleziona casualmente dalla mano ogni carta jihadista che gioca.

1-player: Nelle fasi di azione del lato jihadista di questo turno, gli eventi non-US non sono giocabili.

LAPSING

47

1



Adam Gadahn

Volto Americano di al-Qaeda



Giocabile solamente come prima carta della fase azione jihadista e se ci sono Cellule disponibili. Il Reclutamento (*Recruit*) negli US con la seconda carta ha successo con un tiro di 1 o 2 e si ignora ogni evento US associato.

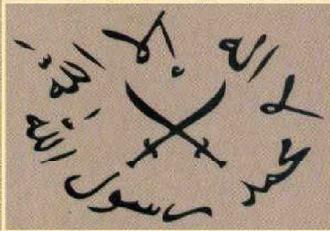
48

1



Al-Ittihad al-Islami

Jihadisti Somali



Piazza una Cellula in Somalia.

REMOVE

49

1



Ansar al-Islam

Jihadisti Curdi



Giocabile se il Governo in Iraq è peggiore di Good. Piazza una Cellula in Iraq o in Iran.

REMOVE

50

1



FREs

Elementi del regime precedente passano alla guerriglia



Giocabile se ci sono truppe in Iraq. Se l'evento Saddam Captured è avvenuto, piazza 2 Cellule in Iraq, se non è avvenuto piazza 4 Cellule.

51

1



IEDs

Perdite Americane per l'esplosione di un ordigno



Giocabile se ci sono Cellule in un paese sotto Cambio Regime (*Regime Change*). Il giocatore US scarta 1 carta a caso.

52

1



Madrasses

Le scuole Musulmane insegnano l'estremismo



Giocabile solamente come prima carta della fase azione jihadista. Usa questa e la seconda carta per eseguire azioni di Reclutamento (*Recruit*). Ignora i finanziamenti. Puoi reclutare in paesi che hanno il Governo peggiore di Fair anche se non sono presenti Cellule o Istruttori (*Cadre*).

53

1



Moqtada al-Sadr

Gli Sciiti si aggiungono ai problemi di occupazione



Giocabile se ci sono truppe in Iraq. Piazza qui il marker SADR. Questo marker è una Cellula attiva ma non può Viaggiare (*Travel*) o essere Disgregata (*Disrupt*). Se la Cellula è rimossa, rimuovere il marker dal gioco.

MARK & REMOVE

54

1



Uyghur Jihad

Movimento Islamico dell'est Turkistan



Test in Cina.
Piazza 1 Cellula in Asia Centrale
se la Cina è Hard,
in Cina se è Soft.

REMOVE

55

1



Vieira de Mello Slain

Amato leader dell'ONU assassinato
in territorio di guerra



Giocabile se ci sono Cellule in un paese
sotto Cambio Regime (*Regime Change*).
-1 al Prestigio.
Blocca *UN Nation Building*.

MARK & REMOVE

56

2



[2001,2002]

Abu Sayyaf

Jihadisti e separatisti Moro si alleano



Piazza 1 Cellula nelle Filippine.
Quando Abu Sayyaf è in gioco, gli US
possono Dispiegarsi (*Deploy*) nelle
Filippine e subiscono un -1 al prestigio
per ogni PLOT piazzato lì quando ci
sono meno truppe rispetto alle Cellule.
Bloccato da *Moro Talks*.

MARK & REMOVE

57

2



Al-Anbar

Santuario della resistenza Sunnita



Piazza 1 Cellula in Iraq.
Disgregare (*Disrupt*) in Iraq o
Syria ha effetto solo su 1 Cellula
[non sul marker *Cadre (Istruttori)*].
Blocca *US Bin Ladin e Zawahiri*.
Bloccato da *Anbar Awakening*.

MARK & REMOVE

58

2



Amerithrax

Distrazione terroristica domestica negli US



Il giocatore US scarta la carta di più
alto valore con associato un evento
US, se ne ha una.

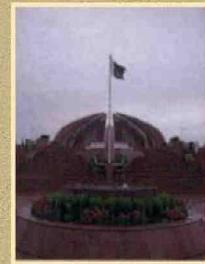
59

2



Bhutto Shot

Gli jihadisti assassinano la moderata Pakistana Bhutto



Giocabile se ci sono Cellule in Pakistan.
Blocca *Benzir Bhutto*.

MARK & REMOVE

60

2



Detainee Release

Jihadisti recidivi



Giocabile se il giocatore US ha fatto
un'azione di Disgregazione (*Disrupt*)
nell'ultima fase di azione.
Piazza 1 Cellula dove è stata
eseguita l'azione di Disgregazione.
Pesca 1 carta.
Bloccato da *GTMO o Renditions*.

61

2



Ex-Kgb

La sfiducia reciproca ostacola i lavori
Russo Americani



Se un marker CTR si trova
in Russia, rimuovilo.
Se non c'è, imposta la Postura
del Caucaso opposta a quella
US, oppure esegui un Test in
Asia Centrale e sposta il
marker di Governo
di 1 verso Adversary.

62

2



Gaza War

Israele e Hamas si infiammano



Il giocatore US scarta 1 carta a caso.
+1 ai Finanziamenti.
-1 al Prestigio.

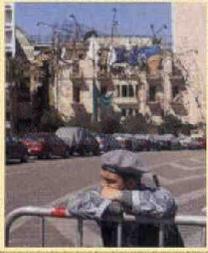
63

2



Hariri Killed

Esplosione dell'auto di un anti Siriano



Test in Libano.

Muovi la Siria verso Adversary e peggiora il suo Governo di 1 livello, non può comunque passare sotto Legge Islamica (*Islamist Rule*).

REMOVE

64

2



HEU

Gli estremisti acquistano del materiale illegale



Giocabile se in Russia o Asia Centrale ci sono Cellule e non è presente un marker CTR.

Tira 1 dado per eseguire un operazione qui.

Successo: Aggiungi un segnalino WMD tra i PLOT disponibili.

Fallimento: Rimuovi 1 Cellula.

REMOVE

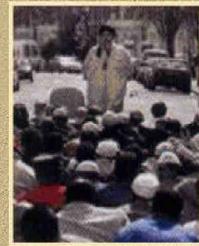
65

2



Homegrown

Gli jihadist si radicano fra i Britannici



Piazza una Cellula in Gran Bretagna.

66

2



Islamic Jihad Union

Jihadisti Uzbeki



Piazza 1 Cellula in Asia Centrale e 1 in Afghanistan.

REMOVE

67

2



Jemaah Islamiya

Jihadisti del Sud Est Asiatico



Piazza 2 Cellule in Indonesia.

68

2



Kazakh Strain

Gli estremisti trovano il virus della guerra fredda



Giocabile se in Asia Centrale ci sono Cellule e non è presente un marker CTR.

Tira 1 dado per eseguire un operazione qui.

Successo: Aggiungi un segnalino WMD tra i PLOT disponibili.

Fallimento: Rimuovi 1 Cellula.

REMOVE

69

2



Lashkar-e-Tayyiba

L'insurrezione in Kashmir genera jihadist



Piazza 1 Cellula in Pakistan e 1 in India. Bloccato da *Indo-Pakistani Talks*.

70

2



Loose Nuke

Gli estremisti penetrano nell'arsenale



Giocabile se in Russia ci sono Cellule e non è presente un marker CTR.

Tira 1 dado per eseguire un operazione qui.

Successo: Aggiungi un segnalino WMD tra i PLOT disponibili.

Fallimento: Rimuovi 1 Cellula.

REMOVE

71

2



Opium

La droga finanzia i Talebani



Giocabile se ci sono Cellule in Afghanistan.

Piazza altre 3 Cellule qui. Se è sotto Legge Islamica (*Islamist Rule*), piazza qui tutte le Cellule disponibili.

72

2



Pirates

Gli jihadisti coprono le ruberie nel golfo di Aden



Giocabile se Somalia o Yemen sono sotto Legge Islamica (*Islamist Rule*). Mentre uno dei due paesi è sotto Legge Islamica, non perde i Finanziamenti alla fine del turno.

MARK & REMOVE

73

2



Schengen Visas

Pianificazione dei viaggi facilitata



2 Cellule devono Viaggiare (*Travel*) automaticamente verso, o entro, un qualunque paese dell'area Schengen.

74

2



Schroeder & Chirac

I politici giocano a sfidare gli US



Giocabile se gli US hanno Postura Hard. Imposta la Postura di Germania e Francia a Soft. -1 al Prestigio.

REMOVE

75

3



Abu Ghurayb

Foto di abusi sui prigionieri da parte dei militari degli US



Giocabile se ci sono Cellule in un paese sotto Cambio Regime (*Regime Change*). Pesca 2 carte. -2 al Prestigio. Cambia un Ally in Neutral.

REMOVE

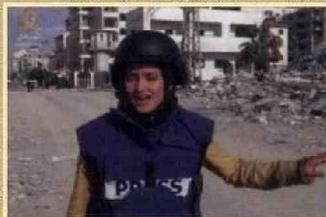
76

3



Al Jazeera

La TV araba parla di estremismo



Giocabile in Arabia Saudita o in paese adiacente se ci sono truppe presenti. Sposta il marker del Governo di 1 verso Adversary.

77

3



[2001, "Let's Roll!" 2002, 2003]

"Axis of Evil"

Gli US additano Iran, Iraq e Nord Corea



Il giocatore US scarta qualsiasi carta Iran, Jaysh al-Mahdi o Hizballah dalla sua mano. Setta la Postura degli US a Hard. Tira per il Prestigio.

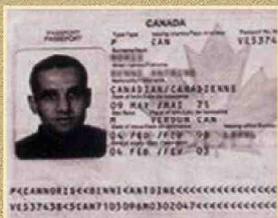
78

3



Clean Operatives

Jihadisti addestrati senza nessi conosciuti con il terrorismo



2 Cellule devono Viaggiare (*Travel*) automaticamente ovunque.

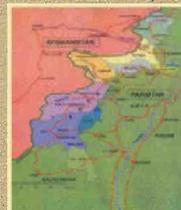
79

3



FATA

Le aree tribali del Pakistan ospitano gli jihadisti



Piazza 1 Cellula in Pakistan. Non si possono eseguire operazioni di Disgregazione (*Disrupt*) qui a meno di non essere in Cambio Regime (*Regime Change*). Blocca US Bin Ladin e Zawahiri. Rimosso da *Pakistani Offensive*.

MARK

80

3



Foreign Fighters

Ingresso di suicidi volontari



Giocabile se un paese si trova in Cambio Regime (*Regime Change*). Piazza li 5 Cellule e rimuovi un marker +1 Aid se c'è, oppure se non c'è piazza un marker Regime Assediato (*Besieged Regime*).

81

3



Jihadist Videos

Il fondamentalismo dilaga su internet



Seleziona 3 paesi che non hanno Cellule. Esegui un Test e poi un Reclutamento (**Recruit**) in ciascuno di essi ignorando i Finanziamenti.

Piazza un Istruttore (**Cadre**) in ciascun paese che non riceve la Cellula.

82

3



Kashmir

Islamabad aiuta i militanti irredentisti



Sposta il marker del Governo del Pakistan di 1 verso Adversary e piazza qui 1 Cellula. Bloccato da **Indo-Pakistani Talks**.

83

3



Leak

Esposizione di un programma controverso da parte degli US



Giocabile se 1 dei seguenti marker **Enhanced Measures, Renditions o Wiretapping** è attivo nel Box degli Eventi.

Gira 1 di questi marker bloccando l'evento. Tira per la Postura degli US e per il suo Prestigio. Cambia un Ally in Neutral.

84

3



Leak

Esposizione di un programma controverso da parte degli US



Giocabile se 1 dei seguenti marker **Enhanced Measures, Renditions o Wiretapping** è attivo nel Box degli Eventi.

Gira 1 di questi marker bloccando l'evento. Tira per la Postura degli US e per il suo Prestigio. Cambia un Ally in Neutral.

85

3



Lebanon War

Innesco tra Israele e Hizballah



Il giocatore US scarta 1 carta a caso. -1 al Prestigio.

Piazza 1 Cellula in un paese Shia-Mix.



86

3



Martyrdom Operation

Abile attacco suicida



Giocabile se un paese che non si trova sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**) possiede Cellule.

Rimpiazza 1 Cellula con 2 PLOT tra quelli disponibili.

87

3



Martyrdom Operation

Abile attacco suicida



Giocabile se un paese che non si trova sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**) possiede Cellule.

Rimpiazza 1 Cellula con 2 PLOT tra quelli disponibili.

88

3



Martyrdom Operation

Abile attacco suicida



Giocabile se un paese che non si trova sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**) possiede Cellule.

Rimpiazza 1 Cellula con 2 PLOT tra quelli disponibili.

89

3



Quagmire

Pubblica stanchezza della guerra da parte degli US



Giocabile se il Prestigio è Medium o Low e un paese sotto Cambio Regime (**Regime Change**) ha una Cellula.

Il giocatore US scarta 2 carte a caso. Se ci sono eventi giocabili, questi eventi si attivano.

Setta la Postura degli US su Soft.

90

3



Regional al-Qaeda

Movimento locale affiliato



Giocabile se puoi selezionare 2 paesi musulmani non ancora verificati (**Unmarked**) tramite un Test (non l'Iran).
Piazza 1 Cellula in ciascuno di essi, o 2 Cellule ciascuno, se vi è un paese sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**).

91

3



Saddam

Un dittatore trova ragioni comuni con i jihadisti antiamericani



Giocabile se l'Iraq è Adversary ed ha Governo Poor.
Imposta i Finanziamenti a 9.
Bloccato da **Saddam Captured**.

92

3



Taliban

Insurrezione della guerriglia Islamica



Piazza un marker
Regime Assediato (**Besieged Regime**) e 1 Cellula in Afghanistan, più 1 Cellula in Pakistan.
-1 al Prestigio
oppure -3 al Prestigio se uno dei due paesi si trova sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**).

93

3



"The door of Ijtihad was closed"

I Sunniti intolleranti alle riforme



Giocabile su un paese se, è stato eseguito un Test o è stato migliorato da "Fair" a "Good" in questa o nell'ultima fase azione.
Peggiora di 1 livello di Governo verso Poor.

94

3



Wahhabism

I Sauditi esportano il fondamentalismo



Aggiungi il numero del Governo dell'Arabia Saudita ai Finanziamenti, o portali a 9 se è sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**).

95

1

Danish Cartoons

Vignette beffarde sul Profeta provocano minacce degli estremisti



Il giocatore US sceglie la Postura della Scandinavia.
Poi il giocatore Jihadista piazza se disponibile un PLOT 1, o se vi è un paese sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**) qualsiasi PLOT disponibile, in un paese musulmano che non sia sotto Legge Islamica.

REMOVE

96

1

Fatwa

La teocrazia dirige i jihadisti



Giocabile se entrambi i giocatori hanno carte oltre a questa. Scambiatevi una carta a caso, poi conduci un operazione con questa carta.

97

1

Gaza Withdrawal

La striscia Palestinese si libera dall'occupazione



Giocatore US:
-1 ai Finanziamenti.
Giocatore Islamico:
Piazza 1 Cellula in Israele.

REMOVE

98

1

Hamas Elected

Opzione Islamica Palestinese



Il giocatore US seleziona e scarta 1 carta dalla propria mano.
-1 al Prestigio.
-1 ai Finanziamenti.

REMOVE

99

1

Hizb Ut-Tahrir

Islamismo apparentemente non violento



Se le truppe sono in *Overstretch*:
+2 ai Finanziamenti.
Se le truppe sono a *Low Intensity*:
-2 ai Finanziamenti.

100

1

Kosovo

Gli US aiutano la minoranza Islamica



+1 al Prestigio.
Imposta la Postura della Serbia
opposta a quella degli US.

101

2

Former Soviet Union

Autoritarismo secolare



Imposta l'Asia Centrale in posizione
Neutral e tira per il Governo come
per il Test iniziale.

102

2

Hizballah

Stato Sciita all'interno di uno stato



Giocatore US:
rimuovi 1 Cellula da un paese
Shia-Mix entro 3 paesi di distanza
dal Libano.

Giocatore Islamico:
il Libano diventa Poor Neutral.



103

2

Iran

Attivazione del potere regionale Sciita



Seleziona ed effettua un Test su
un paese Shia-Mix.

Se giocata dal giocatore US:
rimuovi una Cellula qui o in Iran.
Se giocata dal giocatore islamico:
esegui 2 tiri Jihad qui.
Ignora i fallimenti o il passaggio
a Legge Islamica (*Islamist Rule*).



104

2

Iran

Attivazione del potere regionale Sciita



Seleziona ed effettua un Test su
un paese Shia-Mix.

Se giocata dal giocatore US:
rimuovi una Cellula qui o in Iran.
Se giocata dal giocatore islamico:
esegui 2 tiri Jihad qui.
Ignora i fallimenti o il passaggio
a Legge Islamica (*Islamist Rule*).



105

2

Jaysh al-Mahdi

Aumentano le milizie Sciite



Giocabile se un paese Shia-Mix
ha sia truppe che Cellule.

Se giocata dal giocatore US:
rimuovi fino a 2 Cellule.

Se giocata dal giocatore Islamico:
peggiora il Governo di 1 livello
ma non può andare sotto
Legge Islamica (*Islamist Rule*).



106

2

Kurdistan

I Curdi manovrano per la sovranità



Se giocata da giocatore US:
piazza un +1 Aid in Iraq.

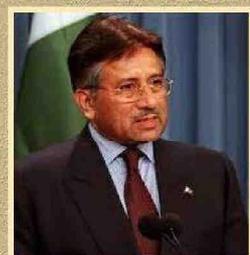
Se giocata dal giocatore Islamico:
Test in Turchia e peggiora il
Governo della Turchia o dell'Iraq
di 1 livello ma non può passare
sotto Legge Islamica (*Islamist Rule*).

107

2

Musharraf

Il Presidente Pakistano si muove su una buona linea



Giocabile se in Pakistan ci sono Cellule.
Rimuovi 1 Cellula in Pakistan.
Impostalo come Poor Ally.
Bloccato da *Benazir Bhutto*.

108

2

Tora Bora

Gli US intrappolano dei guerriglieri di al-Qaeda ma non i loro comandanti!



Giocabile se ci sono almeno 2 Cellule in un paese sotto Cambio Regime (**Regime Change**).
Rimuovi le 2 Cellule.
Tira per il Prestigio.
Pesca 1 carta.

REMOVE

109

2

Zarqawi

Dinamico comandante di al-Qaeda



Giocabile se tra Iraq, Siria, Libano o Giordania sono presenti truppe.

Se giocata dal giocatore US:
+3 al Prestigio.

REMOVE

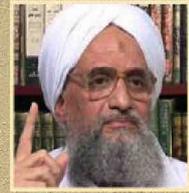
Se giocata dal giocatore Islamico:
piazza qui 3 Cellule e un PLOT 2.

110

2

Zawahiri

Luogotenente di Bin Ladin



Giocabile per il giocatore US se non ci sono paesi sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**), FATA o Al-Anbar.

Se giocata dal giocatore US:
-2 ai Finanziamenti.

REMOVE

Se giocata dal giocatore Islamico:
-1 al Prestigio, o -3 al Prestigio se ci sono paesi sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**).

111

3

Bin Ladin

Obiettivo n°1



Giocabile per il giocatore US se non ci sono paesi sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**), FATA o Al-Anbar.

Se giocata dal giocatore US:
-4 ai Finanziamenti.

+1 al Prestigio

REMOVE

Se giocata dal giocatore Islamico:
-2 al Prestigio, o -4 al Prestigio se ci sono paesi sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**).

112

3

Darfur

Cartun (Sudan) pressata per le atrocità



Test in Sudan.

Se il prestigio degli US è High o Very High piazza un +1 Aid in Sudan e sposta il Governo di 1 verso Ally.

Se il prestigio degli US è Medium o Low piazza un marker Cambio Regime (**Besieged Regime**) in Sudan e sposta il Governo di 1 verso Adversary.

113

3

GTMO

Guantanamo riceve i sospetti



Tira per il Prestigio.

Non si possono eseguire Reclutamenti (**Recruit**) o giocare **Detainee Release** fino alla fine di questo turno.

LAPSING

114

3

Hambali

Operativo chiave del JI (Jemaah Islamiya)



Giocabile se l'Indonesia o un paese adiacente ha Cellule ed è "Hard" o "Ally".

Se giocata dal giocatore US:
rimuovi le Cellule e pesca 2 carte.

REMOVE

Se giocata dal giocatore Islamico:
piazza qui un PLOT tra quelli disponibili.

115

3

KSM

[2001, 2002]

Genio dei complotti (Khalid Sheikh Mohammed)



Giocabile per il giocatore US se ci sono PLOT in paesi Ally o non musulmani.

Se giocata dal giocatore US:
rivela e rimuovi questi PLOT.

Pesca 2 carte.

REMOVE

Se giocata dal giocatore Islamico:
piazza 1 PLOT disponibile in un paese con una Cellula che non sia sotto Legge Islamica (**Islamist Rule**).

116

3

Oil Price Spike

Manna per il mondo Musulmano



Seleziona, rivela e pesca 1 carta che non sia **Oil Price Spike** dal mazzo degli scarti o da uno dei Box LAPSING o 1st PLOT.

Aggiungi un +1 alle risorse ad ogni paese con simbolo  fino alla fine del turno.

LAPSING

117

3

Oil Price Spike

Manna per il mondo Musulmano



Seleziona, rivela e pesca 1 carta che non sia *Oil Price Spike* dal mazzo degli scarti o da uno dei Box LAPSING o 1st PLOT. Aggiungi un +1 alle risorse ad ogni paese con simbolo  fino alla fine del turno.

LAPSING

118

3

Saleh

Il leader dello Yemen fa il doppio gioco



Test in Yemen.

Se giocata dal giocatore US: se non è sotto Legge Islamica (*Islamist Rule*) spostalo su Ally e aggiungi un +1 Aid.

Se giocato dal giocatore Islamico: sposta di 1 spazio il marker del Governo verso Adversary e piazza un marker Cambio Regime (*Besieged Regime*).

119

3

AUTOMATIC EVENT

US Election

L'elettorato riconsidera la GWOT



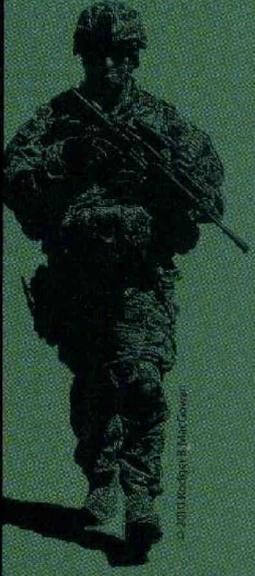
Ogni volta che questa carta viene usata per le operazioni è scartata:

Tira per la Postura degli US.
Se la penalità GWOT è 0, +1 al Prestigio.
Se la penalità GWOT non è 0, -1 al Prestigio.

120

LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 - ?



© 2010 Rediger & MacGowan

LABYRINTH

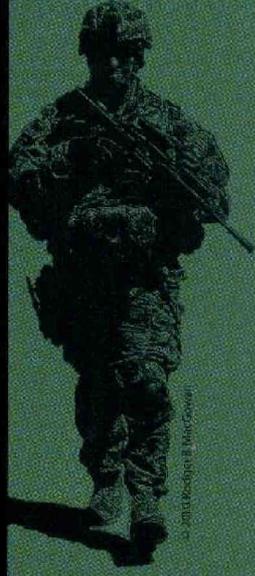
THE WAR ON TERROR, 2001 - ?



© 2010 Rediger & MacGowan

LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 - ?



© 2010 Rediger & MacGowan

LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 - ?



© 2010 Rediger & MacGowan

LABYRINTH

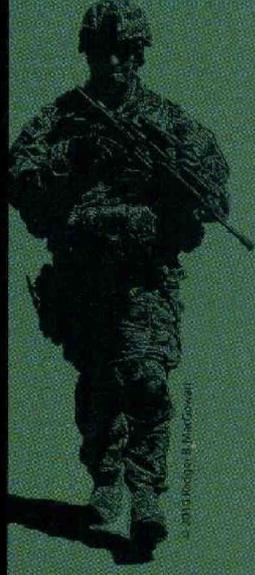
THE WAR ON TERROR, 2001 - ?



© 2010 Rediger & MacGowan

LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 - ?



© 2010 Rediger & MacGowan

LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 - ?



© 2010 Rediger & MacGowan

LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 - ?



© 2010 Rediger & MacGowan

LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 - ?



© 2010 Rediger & MacGowan