

NOTA. Il presente materiale 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.

Grafica a cura di *demian*



www.goblins.net



Operazioni USA

Ogni Carta giocata dagli USA come Operazione, può essere usata in 1 dei seguenti modi:

- Aggiungere il valore di 1 o 2 Punti Operazioni (PO) alle Riserve (6.3.3).
- O, condurre un'Operazione in un paese bersaglio usando 1-3 PO (puoi usare le Riserve): Se conduci un Alert (per rimuovere un Plot), il valore dei PO deve essere 3, altrimenti il valore dei PO deve essere uguale o superiore al valore della Governance del paese bersaglio. Regime Change è l'unica Operazione che può essere fatta in un paese sotto la Legge Islamica (Islamist Rule).
- O, giocare due carte di valore 3 per Riquilibrare la Posture degli USA - non sono permesse le Riserve.



Guerra Ideologica (7.2.1)



Scopo: Migliorare l'Allineamento (Ally, Neutral, Adversary) o la Governance (Good, Fair, Poor).

Bersaglio: Paese Musulmano Ally o Neutral. Se è un paese con Regime Change, devi avere almeno 5 o più truppe rispetto alle cellule estremiste.

Risultato: Effettua un Lancio considerando la tabella della Guerra Ideologica.

- **Successo:** Sposta il paese da Neutral a Ally *oppure* migliora la Governance Ally di 1 livello; se diventa Good, rimuovi Regime Change, Besieged Regime e i segnalini Aid (Aiuto).

- Se si *Fallisce* di 1 punto: Piazza 1 segnalino Aid (Aiuto) se non ne sono presenti in quel paese.



Guerra Ideologica (7.2.3)



Scopo: Aiutare le Relazioni GWOT; guadagnare Prestigio.

Bersaglio: Paese Non-USA, Non-Musulmano.

Risultato: Effettua un Lancio considerando la Tabella della Posture. Se il risultato è la stesso della Posture degli USA, +1 al Prestigio.



Distruzione (7.4)



Scopo: Rimuovere le cellule o cadre; guadagnare Prestigio

Bersaglio: Paese Non-Musulmano (tranne l'Iran), Ally, o paese con almeno 2 truppe.

Regola Speciale: Colpisce 1 cellula. Se il paese bersaglio ha Posture Hard, colpisce 2 cellule; se ci sono più di 2 truppe colpisce 2 cellule e aggiungi +1 al Prestigio.

Risultato: Le cellule colpite diventano Attive o, se già sono Attive, vengono rimosse. Se il paese non ha cellule, rimuovi cadre. Se viene rimossa l'ultima cellula, piazza 1 cadre.



Alert (Allarme Terroristico 7.5)



Scopo: Bloccare (rimuovere) un Plot.

Bersaglio: Un qualsiasi paese con un Plot.

Regola Speciale: Si devono usare 3 PO.

Risultato: Seleziona e rivela 1 Plot; se WMD, rimuovilo dal gioco; altrimenti posizionalo nel box Plot Disponibili (Available Plots).



Schieramento (7.3)



Scopo: Muovere le truppe.

Bersaglio: Un paese Musulmano Ally o la Tabella delle Truppe.

Regola Speciale: Considera la Tabella Truppe come fosse "Good 1". Se muovi da un paese Regime Change, devi lasciare almeno 5 o più truppe rispetto alle cellule (a meno che non si faccia un'azione "Ritiro delle Truppe").

Risultato: Muovi un qualsiasi numero di truppe da 1 posto sul tabellone al bersaglio (paese Musulmano Ally o Tabella delle Truppe).

Regime Change (7.3.4)



Scopo: Rovesciare un paese sotto la Legge Islamica; far diventare un paese Ally.

Bersaglio: Un paese sotto la Legge Islamica

Regola Speciale: Gli USA devono avere una Posture Hard. Si devono usare 3 PO.

Risultato: Schiera 6 o più Truppe. Tutte le cellule diventano Attive. Sposta il paese su Ally. Lancia per la Governance. Piazza il segnalino Regime Change. Lancia per il Prestigio.



Ritiro delle Truppe (7.3.5)

Scopo: Rimuovere le Truppe da un paese Regime Change.

Regola Speciale: Gli USA devono avere una Posture Soft. Si devono usare 3 PO.

Risultato: Schierare un qualsiasi numero di truppe fuori dal paese bersaglio. Rimuovi tutti i segnalini Aid; piazza un Besieged Regime; lancia per il Prestigio.



Riquilibrare (7.6)

Scopo: Cambiare la Posture degli USA.

Bersaglio: Gli USA

Regola Speciale: Giocare due carte di valore 3 (completando la mano degli USA), non puoi usare le Riserve.

Risultato: Sposta la Posture degli USA da Hard a Soft o da Soft a Hard.



Come Vincere (2.0)

Gli USA vincono nell'istante in cui:

- Almeno 12 Risorse sono Good.



- Almeno 15 Paesi sono Fair o Good.



- Non ci sono cellule in nessun paese.



Al termine del rimescolamento (3.3, 5.3.1), gli USA vincono se più del doppio delle sue Risorse hanno una Governance di tipo Good rispetto alle Risorse dei paesi sotto la Legge Islamica (o hanno Regime Change).



Tabella Guerra Ideologica (4.9.2, 7.2.1)

Lancio del Dado	Effetto sul Paese Musulmano
1	-
2	-
3	-
4	Aid
5	Successo
6+	Successo

Procedura: Lancia un dado. Applica i modificatori indicati di seguito.

Spiegazione del Risultato

- = Nessun effetto

Aid = Piazza un segnalino Aid se qui non ce ne sono.

Successo = Sposta il paese da Neutral a Ally o migliora la Governance Ally di 1 livello; se il paese diventa Good, rimuovi tutti i Regime Change, Besieged Regime e i segnalini Aid.

Modificatori al Lancio del dado

- 1 Tentativo di spostamento a Good
- 2 Penalità Relazioni GWOT (0, -1, -2, o -3)
- /+? Prestigio USA (-1, 0, +1, o +2)
- +1 Ogni segnalino Aid
- +1 Paese adiacente di tipo Good Ally (+1 massimo)

Tabelle del Paese (4.9.3)

Test Iniziale (4.9.4)

Scopo: Stabilire la Governance o la Posture di un paese non marcato.

Quando: Durante una qualsiasi operazione, piazzamento cellula, o durante il "Test" di un paese bersaglio che non ha nessuna Governance, e nessuna Posture.

Procedure: Se Musulmano, lancia per la Governance; se Non-Musulmano, lancia per la Posture.



Governance (4.2.1, 4.9.3)

Scopo: Stabilire la Governance di un paese Musulmano.

Quando: Durante il Test Iniziale, dopo l'Operazione Cambio Regime, o attraverso un Evento.

Procedure: Lancia un dado.

1 - 4 =



5 - 6 =



Piazza il segnalino su Neutral se effettui un Test, su Ally se effettui un Cambio di Regime.

Plots Risolti (8.5.6)



Scopo: Risolvi tutti i Plots che rimangono in qualsiasi paese.

Quando: Alla fine di ogni Fase Azione degli USA.

Procedura: Lo Jihadista rivela e risolve ogni Plot come segue:

NEGLI USA:

- Se WMD - Vince all'istante lo Jihadista.
- Se non è WMD - I **Finanziamenti** avranno un valore di 9; lancia per la **Posture degli USA**; lancia per il **Prestigio**.

IN UN PAESE MUSULMANO O IN IRAN:

- +1 ai **Finanziamenti**, o +2 ai Finanziamenti se il paese è Good.
- Se il paese ha truppe: -1 al **Prestigio**, o il Prestigio va a 1 se WMD.
- Se Musulmano (no l'Iran), lancia un numero di dadi pari al valore del Plot (3 dadi se WMD). Ogni risultato pari o più basso del valore di Governance del paese peggiora la **Governance** di 1 livello verso Poor (non su la Legge Islamica) e rimuove 1 **Aid**.

IN UN PAESE NON-MUSULMANO OLTRE CHE NEGLI USA:

- Aggiungi il valore del Plot ai **Finanziamenti**, aggiungi il doppio del valore del Plot se il paese è Good, o regola i Finanziamenti a 9 se WMD.
- Lancia per la **Posture**. Se WMD nel gioco a 2 giocatori, gli Jihadisti possono ritirare i dadi una seconda volta. Se SCHENGEN, gli Jihadisti scelgono altri 2 paesi SCHENGEN e lanciano per la loro Posture.

Rimuovi il segnalino Plot dal gioco se WMD o riportalo nello spazio Plots Available (Plot Disponibili) se non è WMD.

Posture (4.3.2, 4.9.3)

Scopo: Stabilire o ristabilire la Posture di un paese Non-Musulmano.

Quando: Durante un Test, Guerra Ideologica, Plot Risolti, o attraverso un Evento.

Procedure: Lancia un dado. Se si stabilisce la Posture degli USA, +1 al Lancio.

1 - 4 =



5 - 6 =



Regola le Relazioni GWOT (4.7.2)



Prestigio (4.7.1, 4.9.3)

Scopo: Abbassare o alzare in modo casuale il Prestigio USA.

Quando: Dopo un Cambio di Regime, Ritirata, Plot Risolti **negli USA**, o attraverso un Evento.

Procedure: Lancia un dado. Modificatore al Lancio di -1 se GWOT Relations Penalty (4.7.2.1) è più di 0.

1 - 4 = Abbassare



5 - 6 = Alzare



Poi Lancia 2 dadi - sposta il Prestigio pari al valore del dado più basso.