

GUIDA PER UN RAPIDO INIZIO

Viviamo in tempi difficili. Fortunatamente, ci sono state date chiare etichette che possono definire nonché spiegarci il funzionamento della Geo-Politica: Terrorista, Despota, Malvagio, Armi di Distruzione Massa. Se siete riusciti a seguire la saga di Star Wars, riuscirete a seguire anche il notiziario.

Sfortunatamente, “War on terror” non è un gioco di onestà. Qua non esistono bianchi e neri. La disonestà è incoraggiata, l'ipocrisia è la norma e i vostri veri alleati sono i soldi. Impero contro impero, l'impero che combatte il terrorismo, imperi che finanziano il terrorismo mentre altri imperi diventato semplicemente terroristi. Confusionario e ingiusto? Certamente. Per fortuna che è solo un gioco.....

1. Un umile inizio

Si inizia con un modesto impero determinato a liberare il mondo dalla grinfie del terrorismo – e la minacciosa presenza di altri imperi.

Se venite sconfitti....sorpresa vi troverete a passare dalla parte dei terroristi, e più imperi cadranno più aumenteranno i terroristi. Potrete anche scegliere di diventare terroristi sin dal primo turno di gioco se volete.

2. Svolgimento a turni

Ogni turno segue la solita struttura: tirare in dado azione per sapere quanto potrete svilupparvi; pescare 2 carte; dopodiché sarà possibile costruire nuove città e giocare carte o scambiare cose con altri personaggi. Solo alla fine si potranno tirare i dadi petrolio.

3. Il petrolio centra sempre!

I vostri soldi vengono dai pozzi petroliferi. Su ogni paese è posizionato un segnalino petrolio il quale, quando viene mostrato (girato), rivelerà il numero di pozzi nel paese.

Più grande è la vostra città meglio sarà difesa e più guadagnerete soldi.

4. Mantenere la pace

Potrete giocare qualsiasi numero di carte dalla vostra mano durante il vostro turno. Le carte possono aiutare il vostro impero o un altro. Quando giocate le carte vanno scartate sotto la pila corrispondente all'incirca metà delle carte riguardano le aggressioni (principalmente guerra al terrorismo), dovrete fare molto di più che usare queste carte, ma potrebbe capitare di non avere molte opzioni, dipende tutto dal contesto.

5. Terrorismo: Problema o Soluzione?

Potrebbero dimostrarsi vostri amici quando dovete fare un lavoro sporco e i vostri peggiori nemici quando il turno cambia. I terroristi possono essere comprati durante il vostro turno e posizionarli ovunque. Una volta posizionati sul tabellone sono a disposizione di tutti. Sono per lo più una minaccia latente finché non vengono attivati dalle carte corrispondenti. Si dimostrano economici e spesso più efficaci di un attacco tradizionale, e la tentazione di usarli è molto forte. L'unico problema è che ci si trova a combattere i terroristi che tu stesso hai finanziato.

6. Vincere a “War on Terror”

Per vincere come Impero, hai bisogno di guadagnare un certo numero di “punti liberazione”. Li si può ottenere controllando interi continenti e costruendo città (vedere “Liberation Chart” sul tabellone)




Per vincere come terrorista bisogna lo stesso guadagnare “punti liberazione”. E li si può guadagnare liberando i continenti dagli imperi (vedi sempre “Liberantion Chart”)

LA BASE

Il Tabellone

Il tabellone è basato sulla mappa del mondo divisa in 7 continenti e 49 paesi, alcuni paesi sono uniti da vie marittime, ogni volta che ci si riferisce a “paesi confinanti” si includono anche quelli uniti da rotte marittime.

Segnalini Sviluppo

Segnalini	Corrispondente impero	Corrispondente terrorista
 Dichetto piccolo	Villaggio	Avanguardia
 Colonna media	Città	Colonna
 Piramide	Capitale/Grande città	Cellula

(NB sono disposti dal più piccolo al più grande)

Segnalini Petrolio

Su ogni paese verrà posto un segnalino petrolio a caso (rivolto a dalla parte della goccia), ogni segnalino contiene un numero da 2 a 12 il numero determina la quantità di pozzi (alcuni sono in bianco= niente petrolio). I segnalini vengono svelati nel momento in cui un impero vi costruisce una città.

Dadi



I dadi da saranno utilizzati in combattimento e per i tiri petrolio.

Il dado bianco è il “dado azione” determina in numero di sviluppi per turno, in più ha altri effetti.

Segnalini radiazioni

Alcune carte faranno posizionare un segnalino radiazione in un paese. E' consentito costruire solo un villaggio nel paese irradiato e non si ricevono soldi per il ritrovamento di petrolio! Quindi fate attenzione a come userete le bombe atomiche!

Taccuino dei messaggi segreti

Un importante elemento contro la guerra al terrorismo è la diplomazia segreta. I giocatori si possono scambiare messaggi segreti che rimarranno tali finché non vengono svelati (alcune carte hanno questo effetto). Usate questo strumento per seminare terrore e paranoia tra i giocatori oppure per stringere alleanze

INIZARE A GIOCARE

Preparazione

- Ogni giocatore riceve una “reference card”
- Mischiare le carte e posizzarle nello spazio sul tabellone
- Montate tutto e tenete i vari oggetti a portata di mano (passamontagna, soldi, taccuino)
- Disporre casualmente i segnalini petrolio in modo tale che solo la goccia sia visibile

Num Giocatori	Ricevono
2	4 villaggi, 400 soldi, 4 carte Impero (“Empire Card” quelle nere)
Da 3 a 4	3 villaggi, 300 soldi, 3 carte Impero
Da 4 a 6	2 villaggi, 200 soldi, 2 carte Impero

Definire il turno

- I giocatori tirano 2 dadi da 6 il più alto inizia
- in senso anti-orario i giocatori posizionano un villaggio a testa su un paese a loro scelta, fino all'esaurimento dei villaggi
- svelare i segnalini petrolio dei suddetti paesi
- inizia l'impero che ha ottenuto il risultato più alto
- da ora in poi l'ordine del giro sarà in senso orario
- **NEL PRIMO TURNO NON E' PERMESSO ATTACCARE**

Ci sono 2 tipi di di giocatore: l'impero e il terrorista (all'inizio saranno tutti imperi)

TURNO DELL'IMPERO

1. Tirare il dado azione (quello bianco)

Il tiro mostra il numero di sviluppi possibili per quel giocatore, e altri effetti

		
Pescare una carta impero addizionale	Mescolare il mazzo delle carte impero	Girare l'asse del male (“Axis of evil”)

2. Pescare 2 “empire card”




3. Giocare

In questa fase potete :

- comprare fino a 2 “empire card” in più al prezzo di 50 soldi ognuna
- effettuare un numero di sviluppi pari al tiro del dado azione, ci si può sviluppare anche in un paese confinante se non è occupato da altri imperi
- comprare terroristi e piazzarli ovunque sulla mappa o tenerli da parte per un uso futuro (puoi creare un tuo campo di addestramento per terroristi)

4. tirare i dadi petrolio

Alla fine del turno tirare i dadi ogni giocatore che occupa il paese con in numero corrispondete di petrolio (che vi ricordo essere da 2 a 12) guadagnerà denaro, in base a quanto è sviluppato il suo paese

<i>Development</i>	<i>Oil Revenue</i>
 Village	50m
 Town	100m
 City	200m

Esempio: Il giocatore A tira 2 dadi da 6 ed esce un 9. Il giocatore B ha due paesi con i segnalini petrolio con il numero 9 sui quali sono presenti un villaggio e una città, guadagnerà 150 soldi. Il giocatore C ha un paese con il segnalino numero 9 e ha una capitale costruita sopra, guadagna 200.

L'Asse del Male “Axis of Evil”

Occasionalmente il dado azione o una carta giocata, vi obbligheranno a girare la ruota del male posta sul tabellone. Quando si fermerà su un colore il giocatore che lo possiede diventerà un impero malvagio (avente in mente i famosi stati canaglia tanto odiati dall'amministrazione Bush?), dovrà indossare il passamontagna del male “Balaclava of evil” e potrà avere accesso alle carte terrorista, naturalmente finché la situazione non cambia.

- Appena la la “axis of evil” si ferma sul colore, il giocatore corrispondente deve indossare il passamontagna e guadagna immediatamente 2 cate terrorista
- Per ogni carta guerra giocata contro questo giocatore, chi lo attacca guadagna immediatamente 25 soldi

Turno dell'impero malvagio

segue le normali regole dello svolgimento del turno ad eccezione di:




- quando pesca prende 2 carte da entrambi i mazzi (terrorista e impero)
- quando esce il simbolo carta extra dal dado azione può scegliere da quale dei due mazzi pescare la carta
- può scegliere di comprare fino a 2 carte extra per turno dal mazzo che desidera

Al di fuori del vostro turno

In qualsiasi momento durante il gioco potete:

- scrivere messaggi segreti
- barattare, vendere, contrattare o discutere con gli altri giocatori
- rimuovere un qualsiasi numero di vostri sviluppi dal tabellone
- diventare un terrorista

Svilupparsi

Sviluppo/costruzione	costo
 Villaggio	25
 Città	50
 Capitale/Grande città	100

- E' permesso un solo sviluppo per paese
- Il dado azione determina il massimi di sviluppi che puoi costruire per turno (uno solo per paese)
- Puoi svilupparti in un altro paese solo se confina con uno attualmente occupato dallo stesso giocatore






- Quando ci si sviluppa in un paese PRIMA si costruisce e dopo si rivela il segnalino petrolio
- Non sono permessi ulteriori sviluppi o costruire in un paese che contiene una cellula o una colonna di terroristi
- Non ci si può sviluppare in un paese che ha un segnalino radioattivo
- Villaggi, Città e Capitali vanno sviluppate in ordine crescente
- In qualsiasi momento puoi rimuovere le tue città dal tabellone e venderle per guadagnare denaro

Carte

- Potete giocare un qualsiasi numero di carte ne vostro turno
- Ogni carta giocata si rimette al fondo della pila corrispondente
- Puoi giocare qualsiasi carta in tuo possesso, sia carte impero che terrorista
- si possono comprare fino a 2 carte extra per turno

TURNO DEL TERROISTA E LORO IMPIEGO

- I terroristi possono essere comprati da qualsiasi giocatore e posizionati ovunque sul tabellone
- Possono essere comprati e tenuti da parte (non sul tabellone) per un uso futuro (attenzione alcune carte ve li possono rubare)
- E' permesso un solo tipo di terrorista per paese (cellula, colonna, avanguardia)
- I terroristi sul tabellone sono innocui finché non vengono attivati da un attacco o da una carta
- Una volta sul tabellone possono essere usati da chiunque
- Possono essere sviluppati da chiunque aggiungendone altri a quelli già presenti sul tabellone sul tabellone
- Non è possibile svilupparsi in un paese contenente una cellula o una colonna di terroristi
- Una cellula di terroristi ferma automaticamente la produzione di petrolio in un paese

<i>Terrorist Unit</i>	<i>Cost</i>
 Vanguard	10m
 Column	5x 
 Cell	2x 

Diventare terroristi

Ci sono tre modi in cui può avvenire:

1. Se tutti gli sviluppi di un giocatore sono distrutti
2. Bancarotta (alcune carte ti costringono a pagare e se non puoi il tuo impero è in bancarotta)
3. Volontariamente

Quando un giocatore diventa terrorista...

- Se lo si diventa volontariamente: solo nel proprio turno che cessa immediatamente tirate comunque il dado petrolio
- Tutti gli sviluppi del giocatore vengono eliminati dal tabellone e convertiti in unità terroristiche di uguale misura, e tenuti da parte nel campo di addestramento terroristi del giocatore
- Tutte le carte impero sono rimpiazzate in egual numero da carte terrorista
- I soldi ti rimangono
- D'ora in poi il giocatore giocherà come terrorista dall'inizio del suo prossimo turno

Turno del terrorista

I giocatori che diventano terroristi tu condividono un unico turno, mettendosi d'accordo sulle mosse da fare.

1. Tirare il dado azione

il numero uscito determina i movimenti che le unità terroristiche possono effettuare sul tabellone di gioco. Applicare le normali regole per i simboli speciali dei dadi azione

2. Pescare 2 carte terrorista

3. Giocare

- muovere le unità in base al numero ottenuto con il dado azione (il movimento è spiegato nell'appendice per le carte)
- comprare un qualsiasi numero di unità e piazzarle in gioco o tenerle da parte
- comprare fino a 2 carte terrorista extra
- giocare un qualsiasi numero di carte

Infine tirare il dado petrolio (naturalmente i terroristi non guadagneranno nulla dal petrolio)

COME VINCERE

Con l'Impero

Bisogna guadagnare punti liberazione, che appunto si guadagnano controllando interi continenti (vedere sul tabellone quanti punti vale il continente controllato). E costruendo Grandi città/Capitali (un punto ognuna) I punti vittoria necessari alla vittoria si calcolano sulla base degli imperi in gioco in quel momento

Giocatori Impero	Punti necessari per vincere
6 imperi	12
5 imperi	11
4 imperi	10
3 imperi	9
2 imperi	8
1 impero	7

Con i Terroristi

I terroristi guadagnano punti liberazione per ogni continente occupato da loro (uguale agli imperi), guadagnano punti per ogni continente totalmente libero da imperi

Pace Mondiale

Se non vi sono più terroristi da combattere in gioco, gli imperi possono decidere di firmare una pace e in tal modo condividere la vittoria, sicuramente non è la soluzione più divertente, ma per fortuna non è obbligatorio!

Tutti i diritti sono riservati alla Terror Bull Games, il regolamento in lingua originale scaricabile in formato pdf è reperibile alla pagina <http://www.waronterrortheboardgame.com/>