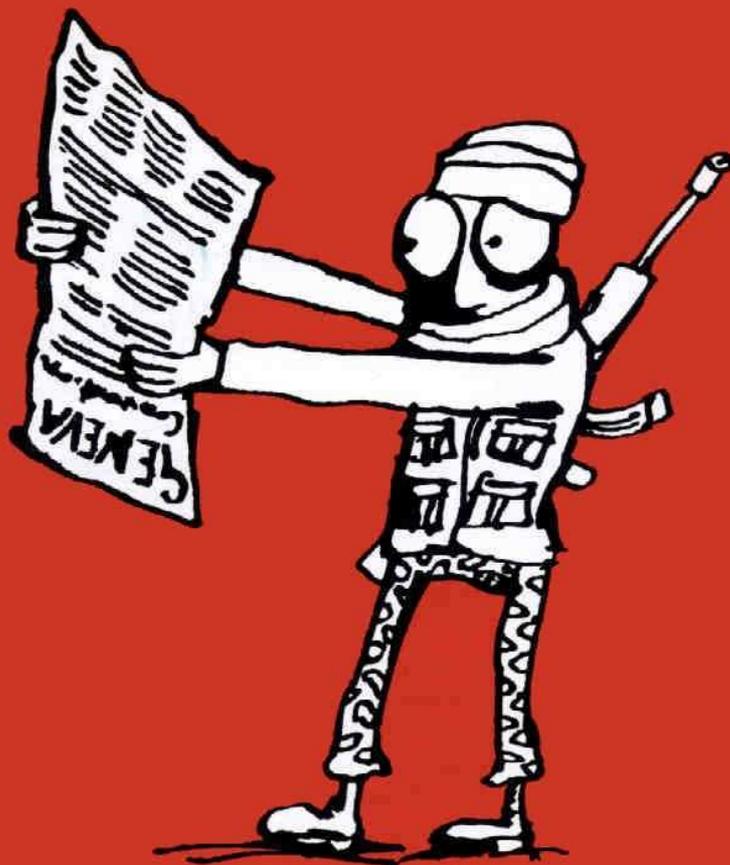


WAR ON TERROR THE BOARDGAME



REGOLE D'INGAGGIO

SOMMARIO

Guida Rapida al Gioco.....	1
Le Basi.....	2
Inizio del Gioco.....	3
Turno di Gioco dell'impero.....	3
L'asse del Male.....	4
Azioni Fuori dal Tuo Turno.....	4
Urbanizzazioni.....	5
Carte.....	5
Combattimenti.....	5
Terroristi.....	6
Diventare Terrorista.....	7
Il Turno del Giocatore Terrorista.....	7
Vincere il Gioco.....	8
Diagrammi di Gioco.....	9

CONTENUTO DELLA SCATOLA

1	Tabellone Mappa Mondiale	6	Set di Contatori Impero (colorati):
1	Regole di Combattimento	30	villaggi
1	Appendice: Carte	10	città (towns)
1	Dado Azione	10	metropoli (cities)
2	Dadi Petrolio	1	Set di Unità Terroristiche (nero):
1	Passamontagna 'Malvagio'	50	comandi terroristici
1	Blocchetto Messaggi segreti e matita	30	colonne terroristiche
1	Indicatore 'Asse del Male'	20	cellula terroristiche
6	Carte di Riferimento rapido	15	Contatori Radiazioni
47	Carte Terroristi	180	Banconote della 'Banca Mondiale del Capitalismo'
65	Carte Impero	60	Contatori Petrolio



© 2006 TerrorBull Games Ltd. Tutti i diritti riservati
'War on Terror, the boardgame' TM è un marchio registrato della TerrorBull Games Ltd.

1ª edizione, fortunatissimi voi

TerrorBull Games, The Bunker, PO BOX 560, Cambridge UK

www.terrorbullgames.co.uk

Colori e parti di gioco possono variare da quelli illustrate

Illustrazioni di Tom Morgan-Jones – www.inkymess.com

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 M. Cretara e G. Item



www.gulp.napoli.it – www.goblins.net

GUIDA RAPIDA AL GIOCO

Viviamo in tempi difficili. Fortunatamente, ci sono state date chiare definizioni che spiegano il raffinato ed illuminato mondo della geo-politica: Terroristi, tiranni, malvagi, armi di distruzione di massa. Se puoi seguire Star Wars, allora puoi comprendere le notizie.

Sfortunatamente, **War on Terror, the boardgame** non è così franco. Nel nostro mondo non c'è bianco e nero. L'inganno viene incoraggiato, l'ipocrisia è la norma e l'unico vero alleato è il denaro. Gli imperi si combattono tra loro, combattono i terroristi, finanziano i terroristi e alcuni imperi si trasformano per sino essi stessi in terroristi. Ti sembra confuso e scorretto? Ci puoi scommettere. Fortunatamente, è solo un gioco...

1. Umili inizi

All'inizio del gioco non sei altro che un modesto Impero che ha lo scopo di liberare il mondo dalla morsa del terrorismo - e dalle minacce imposte da altri imperi. (Inizio del Gioco - p.3).

Ma, sorpresa delle sorprese, se vieni messo fuori gioco, giochi in qualità di terrorista - e non appena altri Imperi vengono fatti fuori, si uniranno a te nella fazione terrorista. Puoi anche scegliere tu stesso di diventare un terrorista in ogni momento. Sì, persino al primo turno se lo desideri. (Trasformarsi in Terrorista - p.7)



2. I turni di gioco

Ogni turno di gioco segue la stessa struttura: lancia il Dado Azione per conoscere quante urbanizzazioni puoi costruire; pesca due carte gratis; a questo punto il grosso del tuo turno sarà un classico mix di costruire, giocare carte e contrattare. Lancerai il Dado Petrolio per completare il tuo turno. (Turno di un giocatore Impero' -p.3)

3. E' solo una questione di petrolio

I veri guadagni vengono dal petrolio. Ogni Paese è dotato di un segnalino petrolio, che - quando è scoperto - mostra il numero identificativo delle risorse petrolifere per quel Paese. ('Segnalini petrolio' - p.2)

Le urbanizzazioni più grandi sono più potenti nella difesa e fanno guadagnare più soldi petrolio. Quindi costruisci in Paesi ricchi di petrolio e sarai presto abbastanza ricco da poter comprare alleati potenti. ('Urbanizzazioni' - p.5)

4. Mantenere la pace

Puoi giocare una qualsiasi carta durante il tuo turno. Una carta ha il potere di aiutare il tuo Impero o di intralciarne un altro. Una volta giocate, le carte verranno scartate in fondo al mazzo corrispondente. ('Carte' - p.5)

Più o meno la metà delle carte implica un qualche tipo di aggressione - principalmente Guerra o Attacco Terroristico. Se devi stabilire un punteggio, verosimilmente userai per prime queste carte, ma ci sono anche alternative meno bellicose. La tua scelta dipende dal contesto. (vedi Appendice Carte)

5. Terrorismo: Problema o Soluzione?

Possono essere tuoi amici quando devi risolvere un problema, ma possono trasformarsi nei peggiori nemici quando la prospettiva cambia. I terroristi possono essere assoldati durante il tuo turno e posizionati ovunque. Una volta sul tabellone, le unità terroristiche possono essere usate da chiunque. generalmente rappresentano una minaccia latente, fino a quando non vengono attivati da una carta relativa. ('Terroristi' - p.6)

Dal momento che il terrorismo è a buon mercato, spesso più efficace e flessibile di qualunque altro tipo di combattimento tradizionale, la tentazione di finanziarlo può essere forte. L'unica controindicazione è che potresti trovarti a combattere gli stessi terroristi che hai finanziato.

6. Come vincere a WoT

Per vincere in qualità di Impero, hai bisogno di assicurarti un certo numero di Punti Liberazione. Li otterrai controllando i continenti e costruendo città (Vedi "Liberation Chart" - Tabella Liberazione - sul tabellone)

Per vincere in qualità di terrorista, devi ugualmente assicurarti dei Punti Liberazione, ma li otterrai ripulendo un intero continente da ogni insediamento appartenente ad un Impero: facendo ciò potrai rivendicare i punti associati a quel continente. ('Vincere la partita' - p.8)

LE BASI

Il tabellone

Il Tabellone si basa su una mappa del mondo, divisa in 7 continenti e 49 paesi. Alcuni paesi sono uniti da rotte marittime. I confini dei paesi comprendono dunque anche le connessioni attraverso le rotte marittime.

Segnalini di gioco

I sei colori dei segnalini di gioco rappresentano gli Imperi. I segnalini neri sono unità terroristiche. I Segnalini sono di tre misure: piccolo, medio e grande.

Forma del segnalino	Segnalino Impero	Unità terroristiche
	Villaggio	Pattuglia terroristica
	Città	Colonna terroristica
	Metropoli	Cellula terroristica

Segnalini Petrolio

Ogni paese ha un Segnalino Petrolio. Questi sono marcati con un numero da 2 a 12 che rappresenta il potenziale di Petrolio del paese a cui appartengono. Alcuni di essi sono senza numero, a rappresentare un paese senza giacimenti. I Segnalini Petrolio vengono girati quando si costruisce per la prima volta in un paese, rivelando il potenziale-petrolio per quel paese.



Dadi

Ci sono due tipi di dadi:



Due **normali dadi a sei facce**, da usarsi per i combattimenti e nei tiri per il petrolio (a volte sono chiamati "dadi petrolio").



Un **Dado Azione**, che riporta numeri da 2 a 4 e diversi simboli.

Carte

Ci sono 2 mazzi di carte – "Carte Impero" e "Carte Terroristi". Ci sono anche 6 "Carte Riepilogative" (Reference Cards) che riportano i costi e le regole base.

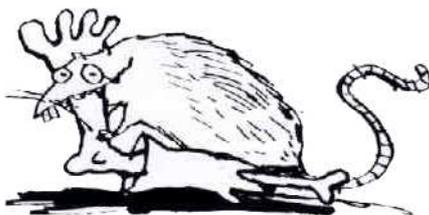
Segnalini Radiazioni

Alcune carte hanno come effetto il posizionamento di un Segnalino Radiazioni in un Paese. Non è possibile costruire un'urbanizzazione che sia più grande di un villaggio, né ricevere entrate dal petrolio, in paesi radioattivi.

Blocco per i Messaggi segreti

Sorprendentemente importanti, i messaggi segreti possono essere inviati e ricevuti in qualsiasi momento. Usali per diffondere paura e paranoia o per raggiungere alleanze temporanee con altri giocatori.

Alcune carte ti costringeranno a divulgare i tuoi messaggi segreti, quindi fai attenzione a ciò che scrivi.



INIZIO DEL GIOCO

Preparazione

- Ogni giocatore prende una Carta Riepilogativa (Reference Card).
- Mescolate le Carte Impero e le Carte Terroristi e posizionatele a faccia in giù sul tabellone.
- Sistemate l'Asse del male, tenete a portata di mano il passamontagna, il blocco per i Messaggi segreti e la matita pronti per l'uso.
- Prendete 49 segnalini petrolio a caso, mescolateli a faccia in giù e posizionate uno per ogni Paese.
- Un giocatore sarà responsabile per la Banca Mondiale, gli altri la terranno d'occhio.
- A seconda del numero di giocatori, ogni Impero comincia il gioco con:

# di Giocatori	Dotazione iniziale
2 Giocatori	4 villaggi, 400m in cassa e 4 carte impero
3 o 4 Giocatori	3 villaggi, 300m in cassa e 3 carte impero
5 o 6 Giocatori	2 villaggi, 200m in cassa e 2 carte impero



Round di preparazione

- I giocatori lanciano 2 dadi; chi totalizza il punteggio più alto inizia.
- Procedendo in senso antiorario, ogni Impero posiziona tutti i propri villaggi in un'unica volta, in qualsiasi punto del tabellone.
- I segnalini petrolio vengono girati nei paesi dove sono stati appena "costruiti" i villaggi.
- L'ultimo Impero che ha posizionato i villaggi iniziali comincia il gioco con il primo turno vero e proprio.
- Da questo momento l'ordine di gioco è orario.
- Non sono permessi attacchi durante il primo turno.

TURNO DI GIOCO DELL' IMPERO

Ci sono due tipi di giocatori: Imperi e Terroristi (Turno del Giocatore Terrorista - p.7)

All'inizio del gioco, ogni giocatore è un Impero. Ogni turno segue la stessa struttura:

1. Lancia il Dado Azione
2. Pesca di 2 Carte Impero gratis
3. "Gioca"
4. Lancia il Dado Petrolio

1. Lancia il Dado Azione

Il numero risultante dal lancio di questo dado determina il numero di urbanizzazioni che l'Impero è autorizzato a costruire durante il proprio turno.

2. Pesca 2 carte Impero gratis

Se esce un simbolo, esegui subito l'azione		
		
Pesca un'altra Carta Impero	Mescola il mazzo di Carte Impero	Ruota l'Asse del Male

3. "Gioca"

Durante la parte centrale del proprio turno gli Imperi possono:

- Acquistare fino a 2 ulteriori Carte Impero a 50m ciascuna.
- Giocare una qualsiasi quantità di carte.
- Costruire il numero di urbanizzazioni indicate dal Dado Azione. Le nuove costruzioni possono prendere posto solo su paesi non già occupati ai confini del tuo Impero, inclusi quelli confinanti mediante le rotte marittime. (Espansioni - p.6)
- Comprare una qualsiasi quantità di terroristi dalla Banca Mondiale. Questi ultimi possono essere piazzati in qualsiasi punto del tabellone o tenuti da parte per un uso successivo, considerando questa scorta come 'campo di addestramento terroristi'. (Terroristi - p.6)



4. Lancio dei Dadi Petrolio

I giocatori lanciano i Dadi Petrolio per concludere il loro turno. Tutti gli Imperi con una urbanizzazione in un Paese che abbia un numero di potenziale petrolifero pari al risultato del tiro di Dado Petrolio ricevono una rendita per il petrolio, a meno che il Paese non sia bloccato da un Segnalino Radiazioni o da una Cellula Terroristica.

Esempio: Il giocatore A tira i dadi ed ottiene un 9. Il giocatore B ha due città su Paesi con un potenziale petrolifero pari a 9 e prende 200m, il giocatore C ha un villaggio su un 9 e prende 90m. Il giocatore A non ha costruzioni su Paesi con 9 e non prende nulla.

Urbanizzazioni	Rendita in petrolio
 Villaggio	50m
 Città	100m
 Metropoli	200m

L'ASSE DEL MALE

Di tanto in tanto il Dado Azione o una carta impongono di far ruotare l'Asse del Male. Quando l'Asse punta ad un colore in gioco, l'Impero diventa 'Malvagio' e gli è concesso il prezioso accesso alle Carte Terroristi fino a che l'Asse del Male viene di nuovo fatto ruotare.

- Nel momento in cui l'Asse del Male punta ad un colore in gioco, l'Impero relativo riceve 2 Carte Terroristi gratuite.
- Gli Imperi Malvagi devono indossare il passamontagna del Male finché restano malvagi.
- Per ogni Carta *Guerra* giocata contro l'Impero del Male, chi attacca riceve 25m dalla Banca Mondiale.

Turno dell'Impero del Male

Gli Imperi del Male giocano come i normali Imperi, ma con le seguenti poche eccezioni:

- Gli Imperi del Male sono autorizzati a prendere 2 carte gratuite da ciascuno dei due mazzi all'inizio del loro turno.
- I simboli 'Carta Extra' sul Dado Azione consentono all'Impero Cattivo di prendere un'altra carta dall'uno o dall'altro mazzo.
- Gli Imperi Cattivi possono, durante il loro turno, acquistare altre 2 carte dall'uno o dall'altro mazzo.

AZIONI FUORI DAL TUO TURNO

Ad ogni tappa del gioco, un giocatore può:

- Mandare messaggi segreti agli altri giocatori.
- Barattare, contrattare e commerciare con gli altri giocatori.
- Rimuovere qualsiasi quantità di proprie costruzioni dal tabellone.
- Diventare Terrorista ('Trasformarsi in Terrorista' - p.7).



URBANIZZAZIONI

- Le urbanizzazioni sono di 3 dimensioni: villaggi, città e metropoli.
- E' consentita una sola urbanizzazione per paese.
- Il Dado Azione determina il numero di ampliamenti che ogni giocatore può costruire nel suo turno.
- Si definisce costruire un ampliamento sia il piazzamento di una nuova urbanizzazione che lo sviluppo una urbanizzazione preesistente.
- E' possibile costruire solo nei Paesi confinanti con altri Paesi occupati dallo stesso giocatore.
- E' necessario pagare per costruire attraverso le rotte marittime. I costi sono riportati sul tabellone.
- Se si erige un ampliamento in un Paese non ancora urbanizzato, prima si costruisce, poi si girano il segnalino Petrolio.
- Non è possibile costruire in un Paese dove sono presenti una Colonna o Cellula Terroristica.
- Non è possibile costruire altro che un villaggio in un Paese che presenta segnalini radiazioni.
- Villaggi, città e metropoli devono essere edificati in questo esatto ordine. E' comunque possibile saltare l'ordine di costruzione per un'espansione più veloce, poiché ciò conterà come aver costruito una sola urbanizzazione.

Urbanizzazioni	Costo
 Villaggio	25m
 Città	50m
 Metropoli	100m

Esempio: Giocatore A ottiene un 3 con il Dado Azione, eleva il villaggio a metropoli e paga il corrispettivo di una città più una metropoli (150m). Al giocatore A rimangono ancora 2 costruzioni.

- In qualunque momento un giocatore può rimuovere le proprie costruzioni dal tabellone e recuperare le spese di costruzione.

Esempio: E' possibile rimuovere una città dal tabellone, lasciando il territorio vuoto e prendendo 50m dalla Banca Mondiale.

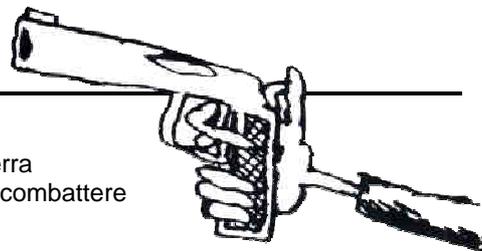
CARTE

- E' possibile giocare un qualsiasi numero di carte durante il proprio turno
- Una volta che una carta è stata giocata, essa viene riposta al fondo del relativo mazzo.
- E' possibile giocare qualsiasi carta in proprio possesso. Un Giocatore Impero può giocare Carte Terrorista e un Giocatore Terrorista può giocare Carte Impero.
- Tutti i giocatori ricevono 2 carte gratuite ad ogni turno.
- Tutti i giocatori possono comprare altre 2 carte extra al costo di 50m ciascuna.
- Ogni carta è descritta nell'Appendice Carte se si necessita di chiarimenti.

COMBATTIMENTI

La gran parte delle Carte Impero e Terrorista sono composte di Carte Guerra e Carte Attacco Terroristico. Queste carte (ed alcune altre) consentono di combattere ed espandere i propri territori.

Tutte le Carte combattimento funzionano allo stesso modo: è necessario lanciare 2 dadi per cercare di ottenere un risultato d'attacco vincente, come mostrato sulle carte. Cfr. Appendice Carte per i dettagli.



TERRORISTI

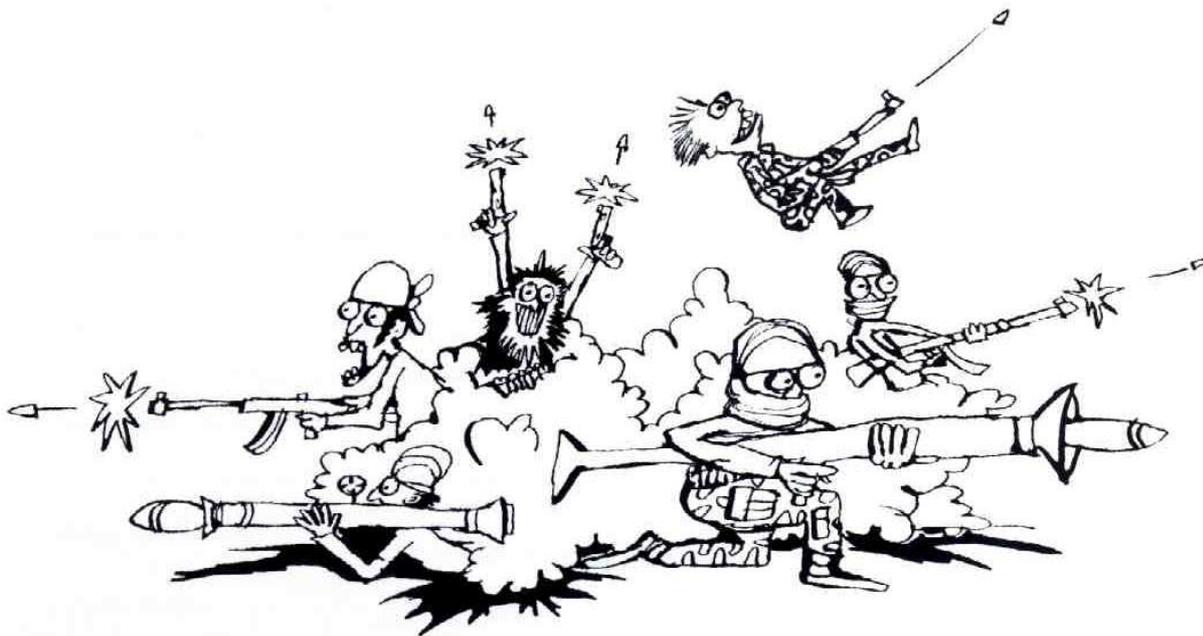
- I Terroristi possono essere acquistati dalla Banca Mondiale nel corso del proprio turno.
- I Terroristi possono essere tenuti fuori dal tabellone per qualsiasi lasso di tempo, considerando i Terroristi al Campo di Addestramento.
- I Terroristi possono essere piazzati in qualsiasi punto del tabellone durante il proprio turno.
- E' permessa solo una unità terroristica per Paese.
- I terroristi rimangono inattivi sul tabellone finché non vengono scatenati da una Carta Attacco Terroristico o da altre carte specifiche.
- Finché i Terroristi si trovano sul tabellone, essi possono venire usati da chiunque - sia giocatori Impero che Terrorista.
- Un giocatore può elevare di grado le unità terroristiche aggiungendo ulteriori unità a quelle già sul tabellone

Unità terroristica	Costo
 Comando	10m
 Colonna	5x 
 Cellula	2x 

Esempio: *Un Terrorista può elevare un Comando a Colonna aggiungendo 4 Comandi.*



- **Le colonne e le cellule Terroristiche bloccano qualunque sviluppo delle urbanizzazioni in un paese.**
- **Le celle terroristiche bloccano in un Paese anche qualsiasi guadagno derivante dal petrolio.**



La lettura dei paragrafi 'Diventare Terroristi' e 'Turno del Giocatore terrorista' è essenziale per l'inizio del gioco. Si può tornare più volte a queste sezioni. Tutto ciò che è necessario ricordare risulta, in ogni momento, che un giocatore può (o può essere costretto) a lasciare il ruolo di Impero e trovarsi a prendere il controllo dei terroristi.

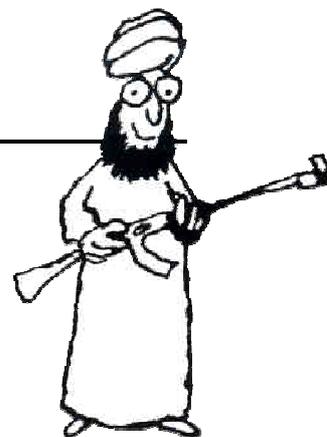
DIVENTARE TERRORISTA

Un Impero può diventare Terrorista in tre modi:

1. Quando tutte le sue costruzioni sono distrutte
3. Per bancarotta
3. Volontariamente - che risulta essere una buona soluzione se il giocatore pensa di avere poche speranze di vincere come Impero.

Quando un Impero diventa Terrorista, rispetta le seguenti azioni:

- Se la trasformazione è volontaria, il turno finisce. Non rimane che lanciare i dadi Petrolio.
- Tutte le costruzioni vengono rimosse dal tabellone e trasformate in unità terroristiche equivalenti, da tenere nel Campo di Addestramento.
- Tutte le carte Impero in possesso del giocatore che si trasforma vengono cedute e sostituite con un numero equivalente di Carte Terrorista.
- Il denaro in possesso viene tenuto, così come ogni terrorista già presente nel Campo Addestramento.
- L'impero giocherà come Terrorista a partire dal regolare turno successivo.



Bancarotta

Alcune carte esigono che un Impero paghi denaro ad un altro giocatore o alla banca Mondiale. Se un Impero non ha denaro sufficiente per coprire i debiti dopo aver rimosso le costruzioni, il commercio ecc. viene dichiarato in bancarotta e diviene un Giocatore Terrorista.

IL TURNO DEL GIOCATORE TERRORISTA



Appena un Impero cade e si trasforma in Terrorista, i giocatori Terrorista giocano insieme, condividendo tra loro UN TURNO e le risorse. Che sia uno o più giocatori, ci si riferisce a loro come Giocatore Terrorista.

1. Lanciare del Dado Azione

Il numero ottenuto con il lancio del dado Azione determina quanti Movimenti Terrorista il Giocatore Terrorista può effettuare durante il suo turno. I Movimenti terroristi sono specificati nella Appendice Carte alla voce 'Movimenti Terroristi'. I simboli relativi alle carte sul dado azione si riferiranno al mazzo di Carte Terrorista.

2. Pescare 2 Carte terrorista gratuite

3. "Giocare"

Durante il proprio turno, il Giocatore Terrorista può:

- Muovere i Terroristi fino al numero di spostamenti ottenuto con il lancio del Dado Azione.
- Acquistare un qualsiasi numero di terroristi dalla Banca Mondiale e posizionarli direttamente sul tabellone, o tenerli fuori da esso e considerarli al Campo di Addestramento.
- Acquistare altre 2 Carte Terroristi a 50m ciascuna.
- Giocare un qualsiasi numero di carte.



4. Lanciare il Dado Petrolio

Il giocatore Terrorista non riceve guadagni dal petrolio. Ad ogni modo, deve comunque lanciare il dado per terminare il proprio turno. I giocatori Impero continuano a ricevere guadagni da questo lancio come di regola.

VINCERE IL GIOCO

Vittoria dell'Impero

Per vincere il gioco in qualità di Impero, devi dimostrare di aver liberato una larga parte del mondo mediante l'accumulo di i Punti Liberazione. Questi si ottengono attraverso il controllo dei continenti e la costruzione di città.

- Un Impero deve avere una costruzione in ogni Paese di un continente in maniera tale da reclamare i punti associati a quel continente. (Cfr. Schema Punti Continenti)
- Ogni metropoli costruita contribuisce ad aggiungere 1 Punto Liberazione a quelli ottenuti con la presenza in un continente.
- L'ammontare dei Punti Liberazione necessari alla vittoria dipende dal numero di Imperi rimasti in gioco in quel momento. (Cfr. Tabella Imperi)



# di Giocatori Impero	Punti liberazione per vincere
6 Imperi	12
5 Imperi	11
4 Imperi	10
3 Imperi	9
2 Imperi	8
1 Impero	7

Vittoria dei terroristi

Il Giocatore Terrorista ha diritto alla vittoria (comune) se riesce a liberare una buona porzione di mondo dagli Imperi. Allo stesso modo degli Imperi, il Giocatore terrorista deve accumulare Punti liberazione – i Terroristi prendono punti per ogni continente completamente libero da urbanizzazioni Imperiali. E' un obiettivo duro, ma la ricompensa prevede una vita senza governi e senza più confini.

Es. America del Nord e del Sud non contengono costruzioni; il Giocatore terrorista ha 5 Punti Liberazione. In una partita in cui sono rimasti 2 Imperi, il Giocatore terrorista può prendere Africa e NOWhere per assicurarsi la vittoria (8 punti). In alternativa, si può concentrare sull'abbattimento di uno degli Imperi rimasti e così sarà necessario prendere solo l'Africa per ottenere i 7 punti necessari a vincere.

La pace nel Mondo

C'è un'altra fine di War on Terror, meno drammatica. Nel caso in cui il tabellone sia completamente sgombrato di Terroristi, agli Imperi non rimane che accordarsi circa la 'Pace nel Mondo'. In questo caso, gli Imperi rimanenti si dividono la vittoria, scambiandosi amichevoli patte sulle spalle per essere stati così fortunati e con la saggia consapevolezza che questa è una 'guerra' che nessuno può vincere.





www.terrorbullgames.co.uk