

WAR ON TERROR - CARTE IMPERO E CARTA RIASSUNTIVA

©2006 TerrorBull Games Ltd. Tutti i diritti riservati

'War on Terror, the boardgame' TM è un marchio registrato della TerrorBull Games Ltd.

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

www.terrorbullgames.co.uk

Colori e parti di carte possono variare da quelle illustrate

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

NOTA. Il presente documento è da intendersi un aiuto per i giocatori di lingua italiana per semplificare e meglio comprendere il gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.

Traduzione a cura di Netspawn



versione 1.0

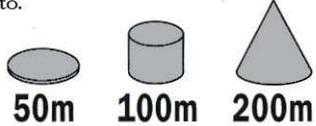
per ogni segnalazione: [netspawn\(at\)hotmail.it](mailto:netspawn@hotmail.it)

Cambio di Regime

Operazione Libertà!
Scegli un paese oppresso e liberalo.



Converti un centro abitato di un Impero avversario a tua scelta in un tuo centro abitato di pari dimensioni. Il costo del cambio di regime dipende dal tipo di centro abitato liberato come qui sotto indicato.

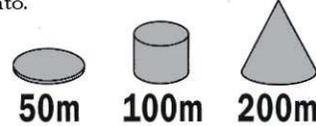


Cambio di Regime

Operazione Libertà!
Scegli un paese oppresso e liberalo.



Converti un centro abitato di un Impero avversario a tua scelta in un tuo centro abitato di pari dimensioni. Il costo del cambio di regime dipende dal tipo di centro abitato liberato come qui sotto indicato.



Spionaggio

Nessuno ha mai detto che sarebbe stato un gioco onesto.



Ruba, senza guardare, una carta ad un altro giocatore.

Spionaggio

Nessuno ha mai detto che sarebbe stato un gioco onesto.



Ruba, senza guardare, una carta ad un altro giocatore.

Centro Abitato Gratuito

Tempo di boom! Tutte queste guerre ed emergenze nazionali fanno volare la tua economia.



Costruisci gratuitamente, in aggiunta alle normali costruzioni, un nuovo centro in zone di confine o migliorane uno esistente. Se costruisci al di là di passaggi marittimi il costo del passaggio va pagato.

Centro Abitato Gratuito

Tempo di boom! Tutte queste guerre ed emergenze nazionali fanno volare la tua economia.



Costruisci gratuitamente, in aggiunta alle normali costruzioni, un nuovo centro in zone di confine o migliorane uno esistente. Se costruisci al di là di passaggi marittimi il costo del passaggio va pagato.

Centro Abitato Gratuito

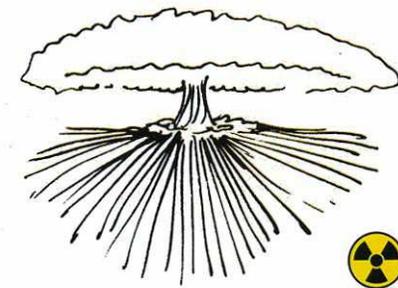
Tempo di boom! Tutte queste guerre ed emergenze nazionali fanno volare la tua economia.



Costruisci gratuitamente, in aggiunta alle normali costruzioni, un nuovo centro in zone di confine o migliorane uno esistente. Se costruisci al di là di passaggi marittimi il costo del passaggio va pagato.

Arma Nucleare

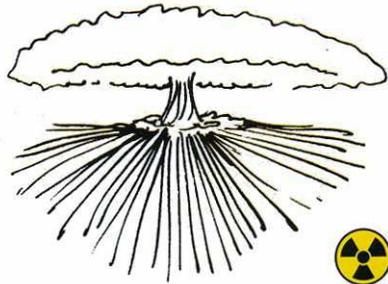
Liberazione estrema!



Devi possedere una città in gioco per poter lanciare un atomica. Nomina il paese bersaglio 'Ground-Zero'. L'atomica distrugge tutto, sia le unità terroriste che i centri abitati, a Ground-Zero ed in tutti i paesi con esso confinanti. I paesi al di là dei passaggi marittimi non sono colpiti. Il Bunker Antiatomica previene i danni dell'atomica.

Arma Nucleare

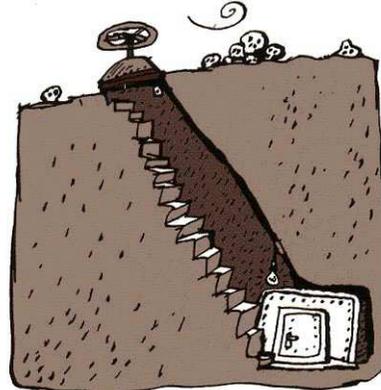
Liberazione estrema!



Devi possedere una città in gioco per poter lanciare un atomica.
Nomina il paese bersaglio 'Ground-Zero'. L'atomica distrugge tutto, sia le unità terroriste che i centri abitati, a Ground-Zero ed in tutti i paesi con esso confinanti. I paesi al di là dei passaggi marittimi non sono colpiti. Il Bunker Antiatomico previene i danni dell'atomica.

Bunker Antiatomico

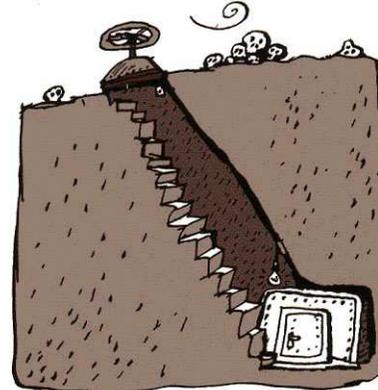
Alle volte la migliore difesa è scavare una buca e nascondersi.



Gioca questa carta in difesa dei tuoi paesi quando viene giocata contro di te una carta Arma Nucleare o Bomba Radioattiva.

Bunker Antiatomico

Alle volte la migliore difesa è scavare una buca e nascondersi.



Gioca questa carta in difesa dei tuoi paesi quando viene giocata contro di te una carta Arma Nucleare o Bomba Radioattiva.

Disarmo Nucleare

Il mondo è un posto pericoloso. Ma solo se qualcuno è armato come lo sei tu.



Tutti i giocatori, tranne chi gioca questa carta, devono mostrare le loro carte sul tavolo.
Tutte le Armi Nucleari e le Bombe Radioattive devono essere scartate e rimesse nei rispettivi mazzi.

Chi è il Male?

E' il momento di creare un nuovo nemico.



Fai girare l'Asse del Male per decidere chi è il Male. Se il colore non è in gioco, nessuno è il Male.

Corrompi i Terroristi

Tutti hanno un prezzo.



Rimuovi fino a 10 unità terroriste dal tabellone al costo indicato qui sotto. I terroristi corrotti puoi metterli nel tuo campo di addestramento o posizionarli sul tabellone.



Decontaminazione

Buttaci della terra sopra. Spazza il resto sotto il tappeto. In 50mila anni sarà tutto come nuovo.



Rimuovi un segnalino Radioattività da un qualsiasi punto del tabellone.

Decontaminazione

Buttaci della terra sopra. Spazza il resto sotto il tappeto. In 50mila anni sarà tutto come nuovo.



Rimuovi un segnalino Radioattività da un qualsiasi punto del tabellone.

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Attacco Terrorista

Metti al sicuro i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui!



Incita una unità terroristica ad attaccare i centri abitati del paese che occupa oppure incita i terroristi a combattere tra di loro.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parzialmente

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito
 ■ Colpito parziale
 ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito
 ■ Colpito parziale
 ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito
 ■ Colpito parziale
 ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito
 ■ Colpito parziale
 ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito
 ■ Colpito parziale
 ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito
 ■ Colpito parziale
 ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito
 ■ Colpito parziale
 ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito
 ■ Colpito parziale
 ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parziale. ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parziale. ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parziale. ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parziale. ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parziale. ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parziale. ■ Danno collaterale

Guerra

Previene la supremazia e scordati il numero delle vittime.



Attacca i centri abitati o le unità terroriste presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero oppure attacca le unità terroriste presenti nel tuo Impero.
Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta Guerra.

Tira i dadi ed usa la tabella qui sotto per determinare l'esito dell'attacco in base all'obiettivo.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

■ Colpito ■ Colpito parziale. ■ Danno collaterale

Riscossione del PIL

Più grande è il tuo Impero maggiori sono i profitti... ma più rumorosa sarà la caduta.



Riscuoti dalla Banca Mondiale il denaro per ogni centro abitato del tuo Impero.

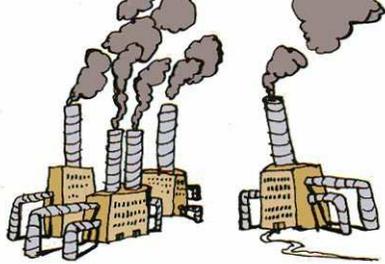

10m


20m

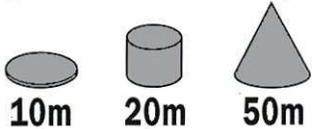

50m

Riscossione del PIL

Più grande è il tuo Impero maggiori sono i profitti... ma più rumorosa sarà la caduta.



Riscuoti dalla Banca Mondiale il denaro per ogni centro abitato del tuo Impero.



10m

20m

50m

Esploratori

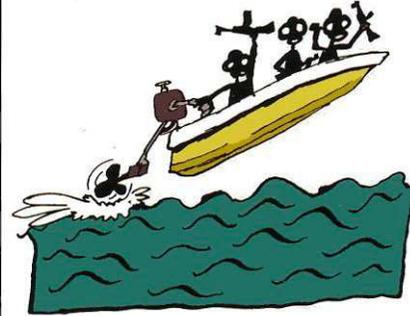
Hai bisogno di maggior spazio vitale?



Attraversa un passaggio marittimo e costruisci un villaggio sull'altra sponda. Il passaggio marittimo e il villaggio sono gratuiti e in aggiunta alle normali costruzioni. Devi avere accesso ad un passaggio marittimo per poter giocare questa carta.

Esploratori

Hai bisogno di maggior spazio vitale?



Attraversa un passaggio marittimo e costruisci un villaggio sull'altra sponda. Il passaggio marittimo e il villaggio sono gratuiti e in aggiunta alle normali costruzioni. Devi avere accesso ad un passaggio marittimo per poter giocare questa carta.

Fuga di Notizie

Usare l'e-mail per comunicazioni riservate non è mai una buona idea.



Scegli un giocatore e obbligalo a darti tutti i messaggi segreti che possiede.

Movimento Terrorista

Anche i terroristi hanno passaporti e carte di identità.



Muovi una unità terrorista in un paese confinante con la rete terrorista oppure scambia tra loro due unità terroriste qualsiasi all'interno della stessa rete terrorista. I terroristi utilizzano i passaggi marittimi gratuitamente.

Movimento Terrorista

Anche i terroristi hanno passaporti e carte di identità.



Muovi una unità terrorista in un paese confinante con la rete terrorista oppure scambia tra loro due unità terroriste qualsiasi all'interno della stessa rete terrorista. I terroristi utilizzano i passaggi marittimi gratuitamente.

Movimento Terrorista

Anche i terroristi hanno passaporti e carte di identità.



Muovi una unità terrorista in un paese confinante con la rete terrorista oppure scambia tra loro due unità terroriste qualsiasi all'interno della stessa rete terrorista. I terroristi utilizzano i passaggi marittimi gratuitamente.

Movimento Terrorista

Anche i terroristi hanno passaporti e carte di identità.



Muovi una unità terrorista in un paese confinante con la rete terrorista oppure scambia tra loro due unità terroriste qualsiasi all'interno della stessa rete terrorista. I terroristi utilizzano i passaggi marittimi gratuitamente.

Movimento Terrorista

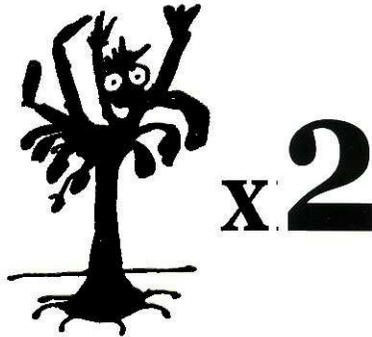
Anche i terroristi hanno passaporti e carte di identità.



Muovi una unità terrorista in un paese confinante con la rete terrorista oppure scambia tra loro due unità terroriste qualsiasi all'interno della stessa rete terrorista. I terroristi utilizzano i passaggi marittimi gratuitamente.

Nuovi Pozzi di Petrolio

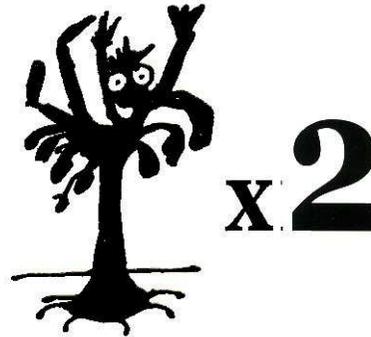
Roba da non credere! Chi lo sa, potrebbe perfino esaurirsi un giorno...



Effettua un tiro di Dadi Petrolio supplementare. Le rendite petrolifere di questo lancio sono pagate ai giocatori il doppio.

Nuovi Pozzi di Petrolio

Roba da non credere! Chi lo sa, potrebbe perfino esaurirsi un giorno...



Effettua un tiro di Dadi Petrolio supplementare. Le rendite petrolifere di questo lancio sono pagate ai giocatori il doppio.

Ispettore delle Carte

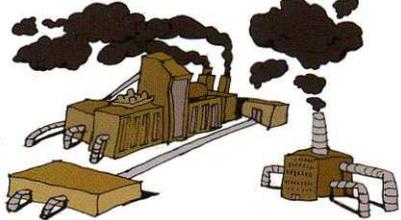
Avere amici nei posti giusti conta!



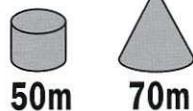
Guarda nel mazzo delle Carte Impero e prendine una a tua scelta, poi mischia il mazzo. Se sei un terrorista scegli tra le Carte Terrorista. Se sei l'Impero del Male scegli tra i due mazzi.

Protocollo di Kyoto

Non puoi arrestare il riscaldamento planetario ma puoi far pagare i responsabili.

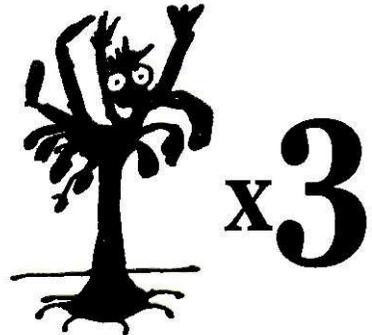


Obbliga un Impero avversario a siglare il Protocollo di Kyoto. Il giocatore paga alla Banca Mondiale una multa per ogni Città e Metropoli che ha sul tabellone.



Nuovi Pozzi di Petrolio

Roba da non credere! Chi lo sa, potrebbe perfino esaurirsi un giorno...



Effettua un tiro di Dadi Petrolio supplementare. Le rendite petrolifere di questo lancio sono pagate ai giocatori il triplo.

Rivolta Terrorista

Sembra che non tutti vogliano essere liberati. Maiali ingrati.



Tira due dadi. Piazza una Colonna Terrorista nei paesi il cui Gettone Petrolio ha il valore pari al risultato del lancio. Se un paese ha già dei terroristi, aumentali di un livello. Nel caso sia già presente una Cellula Terrorista non succede nulla.

Ispettore degli Armamenti

Devi assicurarti non abbiano niente che possa creare problemi alle tue forze di liberazione.



Ispeziona le carte di un altro giocatore. Confisca e tieni qualsiasi Arma Nucleare o Arma di Distruzione di Massa che trovi.

Allarme Insurrezioni

Se combatti il fuoco con il fuoco finirai tra due fuochi.



Tutte le unità terroriste sul tabellone aumentano di un livello. Se un paese non ha terroristi, rimane tale. Nessun cambiamento per le Cellule Terroriste.

! UNA VOLTA GIOCATA, RIMUOVI LA CARTA DAL GIOCO!

CARTA RIASSUNTIVA

Punti Liberazione necessari per la vittoria

6 Imperi: 12

5 Imperi: 11

4 Imperi: 10

3 Imperi: 9

2 Imperi: 8

1 Impero: 7



Ogni Metropoli = 1 punto

TURNO DI GIOCO

DADO AZIONE

1. Tira Dado Azione

Carta Bonus

2. Pesca 2 Carte

Mischia il Mazzo

3. Gioca

4. Tira Dadi Petrolio

Ruota Asse Male

TERRORISMO

Unità	Costo	Note
Comando	10m	—
Colonna	5x	Blocca costruzioni
Cellula	2x	Blocca costruzioni e rendite petrolio

CENTRI ABITATI

Costruzione	Costo	Rendita Petrolio
Villaggio	25m	50m
Città	50m	100m
Metropoli	100m	200m

traduzione di Netspawn

CARTA RIASSUNTIVA

Punti Liberazione necessari per la vittoria

6 Imperi: 12

5 Imperi: 11

4 Imperi: 10

3 Imperi: 9

2 Imperi: 8

1 Impero: 7



Ogni Metropoli = 1 punto

TURNO DI GIOCO

DADO AZIONE

1. Tira Dado Azione

Carta Bonus

2. Pesca 2 Carte

Mischia il Mazzo

3. Gioca

4. Tira Dadi Petrolio

Ruota Asse Male

CARTA RIASSUNTIVA

Punti Liberazione necessari per la vittoria

6 Imperi: 12

5 Imperi: 11

4 Imperi: 10

3 Imperi: 9

2 Imperi: 8

1 Impero: 7



Ogni Metropoli = 1 punto

TURNO DI GIOCO

DADO AZIONE

1. Tira Dado Azione

Carta Bonus

2. Pesca 2 Carte

Mischia il Mazzo

3. Gioca

4. Tira Dadi Petrolio

Ruota Asse Male

CARTA RIASSUNTIVA

Punti Liberazione necessari per la vittoria

6 Imperi: 12

5 Imperi: 11

4 Imperi: 10

3 Imperi: 9

2 Imperi: 8

1 Impero: 7



Ogni Metropoli = 1 punto

TURNO DI GIOCO

DADO AZIONE

1. Tira Dado Azione

Carta Bonus

2. Pesca 2 Carte

Mischia il Mazzo

3. Gioca

4. Tira Dadi Petrolio

Ruota Asse Male

CARTA RIASSUNTIVA

Punti Liberazione necessari per la vittoria

6 Imperi: 12

5 Imperi: 11

4 Imperi: 10

3 Imperi: 9

2 Imperi: 8

1 Impero: 7



Ogni Metropoli = 1 punto

TURNO DI GIOCO

DADO AZIONE

1. Tira Dado Azione

Carta Bonus

2. Pesca 2 Carte

Mischia il Mazzo

3. Gioca

4. Tira Dadi Petrolio

Ruota Asse Male

CARTA RIASSUNTIVA

Punti Liberazione necessari per la vittoria

6 Imperi: 12

5 Imperi: 11

4 Imperi: 10

3 Imperi: 9

2 Imperi: 8

1 Impero: 7



Ogni Metropoli = 1 punto

TURNO DI GIOCO

DADO AZIONE

1. Tira Dado Azione

Carta Bonus

2. Pesca 2 Carte

Mischia il Mazzo

3. Gioca

4. Tira Dadi Petrolio

Ruota Asse Male

TERRORISMO		
Unità	Costo	Note
 Commando	10m	—
 Colonna	5x 	Blocca costruzioni
 Cellula	2x 	Blocca costruzioni e rendite petrolio

CENTRI ABITATI		
Costruzione	Costo	Rendita Petrolio
 Villaggio	25m	50m
 Città	50m	100m
 Metropoli	100m	200m

traduzione di Netspawn

TERRORISMO		
Unità	Costo	Note
 Commando	10m	—
 Colonna	5x 	Blocca costruzioni
 Cellula	2x 	Blocca costruzioni e rendite petrolio

CENTRI ABITATI		
Costruzione	Costo	Rendita Petrolio
 Villaggio	25m	50m
 Città	50m	100m
 Metropoli	100m	200m

traduzione di Netspawn

TERRORISMO		
Unità	Costo	Note
 Commando	10m	—
 Colonna	5x 	Blocca costruzioni
 Cellula	2x 	Blocca costruzioni e rendite petrolio

CENTRI ABITATI		
Costruzione	Costo	Rendita Petrolio
 Villaggio	25m	50m
 Città	50m	100m
 Metropoli	100m	200m

traduzione di Netspawn

TERRORISMO		
Unità	Costo	Note
 Commando	10m	—
 Colonna	5x 	Blocca costruzioni
 Cellula	2x 	Blocca costruzioni e rendite petrolio

CENTRI ABITATI		
Costruzione	Costo	Rendita Petrolio
 Villaggio	25m	50m
 Città	50m	100m
 Metropoli	100m	200m

traduzione di Netspawn

TERRORISMO		
Unità	Costo	Note
 Commando	10m	—
 Colonna	5x 	Blocca costruzioni
 Cellula	2x 	Blocca costruzioni e rendite petrolio

CENTRI ABITATI		
Costruzione	Costo	Rendita Petrolio
 Villaggio	25m	50m
 Città	50m	100m
 Metropoli	100m	200m

traduzione di Netspawn