



100' 10+ 3-5

ONE MORE Barrel

Come invadere una nazione sovrana e diventare ricchi

BY MICHELE QUONDAM

Illustrazioni: Andrea Cuneo e Alberto Bontempi

Art director: Paula Simonetti

Playtesting e ringraziamenti: Luca Balestreri, Daniele Ragazzoni, Massimo De Santis, Michele Stucchi, Arnaldo M. Vergano, Tommaso Fauli, e molti altri.

Traduzioni: Gavin Wynford-Jones (ENG), Ferdinand Köther (DEU), Daniel e Sandrine Stroppa (FRA).

Per partecipare al forum, leggere le FAQ sul gioco e avere gli aggiornamenti del regolamento vai sul nostro sito www.giochix.it

Inventare un pretesto per invadere una nazione ricca di petrolio, far credere a tutti che quello che fate è legittimo e che lo fate in nome della libertà e della giustizia, evitare che le televisioni diano le notizie sbagliate e tener duro per qualche tempo: ecco la formula vincente per diventare ricchi al di là di ogni immaginazione.

Per fortuna, questo è solo un gioco e cose simili non possono accadere nella realtà!

Introduzione

Ogni giocatore rappresenta il leader di un paese occidentale. Lo scopo è quello di scongiurare il terrorismo mondiale trovando le armi di distruzione di massa nascoste in uno stato considerato ostile. Per questo ogni giocatore invia truppe e logistica ad invadere questo Stato Canaglia e riuscire nell'intento.

Siccome però le armi di distruzione di massa non ci sono, è una balla che vi siete inventati voi per tener buona l'opinione pubblica a casa vostra, per vincere il gioco sarà necessario accontentarsi di conquistare le province del Paese invaso, rubarne il petrolio, venderne il più possibile e concedere molti e succulenti appalti alle società del vostro paese. Alla fine chi è il

più ricco vince!

Ogni giocatore, oltre ad essere il leader di un paese occidentale, fa le veci anche del capo di un gruppo di ribelli del paese conquistato. Questi ribelli potranno arrecare danni ai vostri "alleati" permettendo a voi di vincere la corsa all'ultimo barile di petrolio!

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è di guadagnare più soldi degli altri giocatori. Durante il gioco può essere utile nascondere il proprio denaro e petrolio per non far capire agli altri chi stia vincendo.

Le Fasi di gioco

Una partita è composta da 3 fasi di gioco da 4 turni ciascuna. Come regola opzionale, si possono fare 5 turni per fase (è utile quando si è in 3 giocatori o quando si ha più tempo a disposizione).



Informazioni per iniziare

SET UP

A

Si dividono le pedine delle truppe tra i vari giocatori secondo i colori scelti e si distribuiscono 10\$ a testa.

B

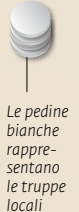
Si mette un marker sul 1° turno di gioco e un'altro sul prezzo minimo della scala del petrolio: \$0,5

C

Si determina l'ordine di gioco del primo turno con un tiro di dadi. Il giocatore ultimo di turno, riceve un bonus di 2\$



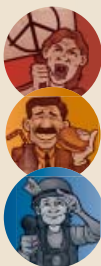
1 Ogni giocatore, se vuole, compra un certo numero di truppe/logistiche con il denaro in suo possesso. Ogni truppa/logistica costa 1\$.



2 Le truppe/logistiche acquistate si mettono sul Territorio di Confine. Da lì si può iniziare l'invasione: per prime verranno attaccate le province del Sud (indicate in marrone). Nei turni successivi si procederà verso l'interno del paese.

3

Si posizionano i marker sullo zero delle varie scale di valori.



SCALE DI VALORI
Pacifismo (rosso)
Influenza (arancione)
Mass-media (blu)

Petrolio del Governo (si usa nella 3° fase del gioco)

Marker per gli appalti

Scala degli appalti

Ordine di gioco

Tabella di battaglia

Provincia o regione

TERRITORIO DI CONFINE

Scala del prezzo del petrolio

QUANTI GIOCATORI?
In 3: si usa solo la 1° e 2° colonna.
In 4: si usa anche la 3° colonna.
In 5: si usa anche la 4° colonna.

4 Si comincia con le azioni a scelta:

- Corruzione Mass-media
- Acquisti e manovre
- Costruzioni
- Denaro
- Ordine di gioco
- Nuove tasse
- Produzione petrolio

MEMO Mostra la sequenza del turno di gioco

FASE 1. L'INVASIONE

Inizia l'invasione dello Stato ricco di petrolio. Si oppongono ai giocatori le truppe locali poste a difesa. Viene prodotto il petrolio nelle regioni conquistate.

FASE 2. LA GUERRIGLIA

La resistenza delle truppe locali si affievolisce ed è più facile conquistare nuove province. Entrano in gioco i ribelli e possono avvenire gli attentati. La produzione di petrolio del Paese sale con il salire delle province conquistate.

FASE 3. GOVERNO PROVVISORIO

Viene insediato il Governo Provvisorio del Paese, questo si fa a prescindere dal numero di regioni occupate dai giocatori. Il governo promuove la produzione di petrolio in tutte le regioni e trattiene una parte della produzione complessiva. Continuano in questa fase sia la conquista del Paese che gli attentati dei ribelli.

La Sequenza di gioco

Ogni turno di gioco è formato da tre parti: **prima azione a Scelta**, **seconda Azione a Scelta** e **controlli di Fine turno**.



PRIMA E SECONDA AZIONE A SCELTA

Seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore sceglie un'azione ancora non fatta da nessuno, pone il proprio segnalino nell'apposita casella, e compie l'azione relativa. Si procede per una prima azione e poi di nuovo sempre secondo l'ordine di gioco per una seconda azione.

Le caselle Azione disponibili variano a seconda del numero dei giocatori: con 3 giocatori sono disponibili solo le prime due colonne di caselle azione, in 4 giocatori le prime tre, mentre in 5 giocatori sono tutte disponibili (vedi l'illustrazione della prima pagina).

In generale è possibile fare più cose se si fa un'Azione per primo, meno cose se la si fa per secondo, e ancora meno per terzo e quarto. Questo principio è vero per tutte le Azioni, ad eccezione delle Azioni Libere Nuove Tasse e Produzione Petrolio, che possono essere sempre scelte da tutti i giocatori. Di seguito vengono presentate le varie Azioni disponibili:

CORRUZIONE DEI MASS-MEDIA

Corruzione



3 punti



Mass media

Con questa azione si può aumentare il proprio valore Mass media. A seconda della casella d'azione scelta si può aumentare il valore fino a 3 punti (prima casella), fino a 2 punti (seconda casella), o fino a 1 punto (terza e quarta casella). **Aumentare di 1 punto il punteggio di Mass-Media è gratis, di 2 punti costa 3\$, di 3 punti 6\$.**

Il punteggio di Mass Media influenza il valore di Pacifismo (vedi il paragrafo *Pacifismo per maggiori informazioni*).

ACQUISTI E MANOVRE

10 Acquisti



3 Movimenti

Con questa azione si comprano e si muovono truppe e logistica (prima si fanno gli acquisti e poi si muovono le pedine).

A seconda della casella d'azione scelta si possono acquistare 10, 5,



Truppe
costo \$1



Logistica
costo \$1



Logistica grande
(x3), costo \$3

o 3 elementi (truppe e/o logistica). Si può procedere nell'acquisto in due modi:

ACQUISTI

► **via terra:** si comprano truppe/logistica al costo di **1\$** per elemento. I nuovi acquisti si piazzano sempre nel Territorio di Confine.

► **via aria:** si comprano truppe/logistica al costo di **\$2** per elemento. I nuovi acquisti si piazzano in un luogo qualsiasi del Paese, sia questo un territorio occupato, libero, o in guerra.

MANOVRE

► A seconda della casella d'azione scelta si possono fare 3, 2, o 1 movimenti di truppe/logistica.

► Si può spostare una o più pedine da un territorio ad un altro per ogni movimento che si ha disposizione. **Ad esempio**, con 3 movimenti si possono spostare tre gruppi di pedine in tre territori diversi o muovere un unico gruppo di pedine attraverso tre territori.

Si devono tener presenti queste regole:

► Se si entra in un nuovo territorio mai esplorato si genera un evento di guerra e lì ci si ferma.

► Non si può attraversare una provincia dove c'è un combattimento in corso.

► E' possibile unire o separare truppe e logistica.

► E' possibile attraversare territori controllati da altri giocatori senza avere bisogno del loro permesso.

► Un giocatore può muovere le logistiche solo da un territorio che controlla (vedi il paragrafo *Controllo di un Territorio*).

► Si possono rimuovere dal gioco truppe/logistica presenti nel Territorio di Confine con 1 ulteriore movimento verso l'esterno.

► Ogni giocatore può avere **al massimo 15 truppe** sul tabellone da gioco.

► Un territorio che confina con tutti territori occupati dai giocatori non conta per i movimenti disponibili: è possibile attraversarlo **a costo di movimento zero**.



MANOVRA DI SUPPORTO

Si può richiedere l'aiuto di altri giocatori per attaccare insieme un territorio. La richiesta d'aiuto va fatta prima di muovere le truppe. In questo caso i giocatori alleati possono fare **1 movimento gratuito** di 1 gruppo di truppe/logistiche anche al di fuori del loro turno di gioco. Questo movimento deve però comportare l'aggiunta di truppe alla battaglia.

RITIRATA

Se delle truppe si trovano in un combattimento sfavorevole possono ritirarsi. Va tenuto presente che:

► La ritirata provoca la perdita di 1 truppa e la conseguente penalità di pacifismo.

► La ritirata va fatta sempre verso una provincia controllata dai giocatori, se questo non è possibile allora non si può effettuare.

► La logistica non può ritirarsi: rimarrà nel territorio e andrà distrutta se lasciata da sola con il nemico.

► Se sono presenti truppe di più giocatori nello stes-

so territorio ed i giocatori decidono di ritirarsi, solo uno dei giocatori perderà 1 truppa nella ritirata, ma tutti i giocatori coinvolti prenderanno **1 penalità di pacifismo**. Se i giocatori non si mettono d'accordo su chi dovrà perdere la truppa in questione e si ritirano comunque perderà la truppa chi aveva il controllo del dado in battaglia (vedi il paragrafo *Guerra*).

COSTRUZIONI

Con questa azione il giocatore può fare 3, 2, 1 mosse a seconda della casella scelta. Queste sono le mosse possibili:



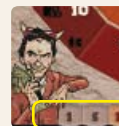
Costruzioni

► **1 Edificio militare:** si può convertire delle logistiche presenti in una provincia di cui si ha il controllo in 1 edificio militare da piazzare nella stessa provincia. La mossa è ripetibile (vedi Ripetizione della mossa).



Scala di influenza

► **2 Punti Influenza:** si può convertire 1 logistica presente in una provincia di cui si ha il controllo in aiuti alla popolazione e ottenere 1 punto Influenza. La mossa è ripetibile (vedi Ripetizione della mossa).



Scala degli appalti

► **3 Appalti:** se si controlla almeno 1 provincia, è possibile con questa mossa avanzare di 1 casella nella scala Appalti gratuitamente.

La mossa è ripetibile (vedi Ripetizione della mossa).

1 COSTRUIRE EDIFICI MILITARI

Gli edifici militari danno al giocatore dei bonus e possono essere distrutti in un attentato. Si possono avere **al massimo 3 edifici militari** per provincia.



COSTO
1 logistica

Magazzino

Un magazzino aumenta il petrolio che si può stockare in una provincia fino a 4 petroli.

E' possibile avere **più magazzini nella stessa provincia**.

Se il magazzino viene distrutto in un attentato, il petrolio che contiene andrà distrutto.



COSTO
2 logistiche

Stazione Polizia

In caso di attentato dà un bonus di +3 nella provincia dove si trova e un bonus di +1 nelle province vicine. Si può costruire **1 sola stazione di polizia per provincia**. I bonus di più stazioni di polizia si possono combinare tra loro.



COSTO
3 logistiche

Oleodotto

Permette di trasportare 1 petrolio in più fuori dal Paese dalla provincia dove viene costruito o dalle province vicine. E' possibile avere **al massimo 1 oleodotto per provincia**. Più oleodotti presenti in territori diversi possono sommare il loro effetto.



COSTO
4 logistiche

Raffineria

Permette di produrre 1 petrolio in più e di aver bisogno di 1 in logistica in meno. Se ad esempio un giocatore costruisce una raffineria nella provincia di Bassora, che normalmente produce 3 petroli a fronte di 4 logistiche presenti, questa provincia produrrà 4 petroli con 3

PUNTI INFLUENZA
Con 1 mossa:
1 punto x 1 logistica

I punteggi +1, +2, +3, +4 e +5 indicano il bonus ottenuto negli attentati. Il +1 corrisponde a 3-5 in Influenza, +2 a 6-8, e così via.



PUNTI APPALTO
Man mano che si ottengono, si segnano sul contapunti presente sul tabellone di gioco.

COSTO DELLE MOSSE
Nessuna ripetizione: 0\$
Prima ripetizione: \$3
Seconda ripetizione: \$6

logistiche presenti. E' possibile avere al massimo **1 raffineria per regione**.

2 PUNTI INFLUENZA (AIUTI ALLA POPOLAZIONE)

Si può utilizzare la logistica presente in una provincia sotto il proprio controllo per fornire aiuti alla popolazione civile. Questa mossa permette di guadagnare 1 punto di Influenza consumando 1 logistica. I punti di influenza danno dei bonus quando si subisce un attentato e permettono alla fine del gioco di ottenere il petrolio accumulato dal Governo.

3 APPALTI

Il valore di appalti esprime le concessioni che i vari giocatori danno alle industrie dei propri paesi in cambio di denaro. Per poter incrementare il proprio punteggio di appalti è necessario avere il controllo di almeno 1 provincia. Questa mossa permette di avanzare gratuitamente di 1 casella nella scala Appalti. Gli Appalti danno un bonus in denaro alla fine del gioco a seconda del punto della scala raggiunto, come indicato dal numero presente sul Tabellone di gioco.

RIPETIZIONE DELLA MOSSA

Le mosse Costruzioni (Edifici, Influenza, Appalti) sono ripetibili all'interno della stessa azione. La ripetizione ha un costo in denaro: la prima ripetizione costa **3\$**, la seconda **6\$**.

Ad esempio un giocatore che sceglie come Azione la prima casella di costruzioni può fare 3 mosse: può prendere 1 punto appalto, costruire 1 edificio (con un costo in logistiche) e guadagnare 1 punto Influenza (con 1 logistica) senza pagare penalità avendo fatto tutte mosse diverse tra loro. Oppure può costruire 3 edifici pagando 6\$ per la doppia ripetizione della mossa (più il costo in logistiche degli edifici ovviamente), o guadagnare 2 punti influenza con 2 logistiche pagando 3\$ per la singola ripetizione e prendere 1 punto appalto. E così via con altre combinazioni.



DENARO

Con questa mossa si ottengono immediatamente **2\$ bonus**.



ORDINE GIOCO

Il primo giocatore che fa questa mossa diventa il primo a giocare al successivo turno di gioco (gli altri giocatori scalano di posizione).

Si procede allo stesso modo per la seconda, terza, e quarta casella relative alla seconda, terza, quarta posizione.

AZIONI LIBERE

Si tratta di due azioni che si possono fare liberamente nel proprio turno anche se altri giocatori le hanno già fatte precedentemente:



PRODUZIONE PETROLIO

Il giocatore produce petrolio in una o più province da lui controllate (vedi Produzione Petrolio).

I petroli prodotti si piazzano sul tabellone su ciascuna provincia che li ha prodotti.



NUOVE TASSE

Il giocatore ottiene **5\$** dalla banca per aver posto nuove tasse nel proprio Paese. Il malcontento che ne deriva aumenta il suo **pacifismo 1 punto**. Si può fare questa azione solo 1 volta per turno.

ALTRE AZIONI

Un giocatore può al proprio turno vendere del petrolio dalla propria mano e incassarne il valore corrispondente. Questa mossa non conta come azione di turno. Quando un giocatore vende petrolio, è utile piazzare un barile di petrolio sopra la scala del petrolio come memo: in questo modo sarà facile ricordare quanti giocatori hanno venduto petrolio nel turno.

CONTROLLI DI FINE TURNO

Alla fine del turno di gioco si procede nei passi seguenti:



GUERRA

Si svolgono le battaglie dove necessario.

CHECK RIBELLI

Dalla fase di Guerriglia in poi ogni giocatore seguendo l'ordine di gioco muove i ribelli che controlla come preferisce. Per maggiori informazioni guarda il paragrafo Ribelli.

CHECK PACIFISMO

Si controlla la relazione tra truppe presenti sul tabellone e valore di Mass Media di ogni giocatore e si modifica il punteggio di Pacifismo di conseguenza (vedi il paragrafo Pacifismo).

Dopo aver applicato le eventuali variazioni, a seconda del punteggio del giocatore, si paga la penalità in denaro conseguente (1\$ con 4-6 punti, 3\$ con 7-9, 5\$ con 10-12, 10\$ con 13-14, e 15\$ con 15). Se il giocatore non è in possesso del denaro necessario può vendere dei petroli in suo possesso (questo è il solo caso in cui si può vendere petrolio al di fuori del proprio turno di gioco) o togliere 1 propria truppa dal tabellone per ogni denaro che deve pagare. Può accadere che un giocatore sia costretto a ritirare tutte le proprie truppe dal tabellone di gioco.

CHECK PETROLIO

Si determina il prezzo del petrolio (vedi il paragrafo Prezzo del Petrolio).

Ogni giocatore ritira dalle province che controlla fino

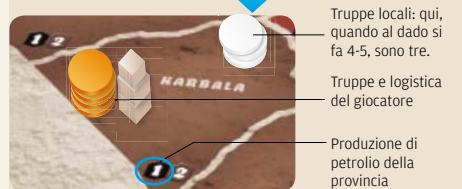
PASSO DOPO PASSO

Come funziona la guerra

1 Appena un giocatore invade un territorio, si scontra con un certo numero di truppe locali: nelle fasi 2 e 3 il numero di queste truppe equivale alla produzione di petrolio della provincia. Nella fase 1, a questo valore si somma un numero casuale di truppe (tiro di dado).

NUMERO DI TRUPPE LOCALI NELLA FASE 1

PROD. PETROLIO	TIRO DI DADO (truppe da aggiungere)
1	3 truppe
2	2 truppe
3	1 truppa
4	0 truppe



2 Si calcola il rapporto di forze tra le parti e, quando non è intero, si arrotonda sempre a favore del giocatore. Ecco tre esempi:

ESEMPIO A	ESEMPIO B	ESEMPIO C
4 truppe 7 truppe RAPPORTO 1:1	4 truppe 8 truppe RAPPORTO 1:2	4 truppe 3 truppe RAPPORTO 2:1
Le truppe locali non riescono ad arrivare al doppio, quindi il rapporto si bilancia a favore del giocatore.	Il rapporto è intero, quindi si mantiene così senza arrotondarlo.	Il giocatore ha una truppa in più dei locali e quindi si arrotonda a favore del giocatore.

3 Una volta stabilito il rapporto, si lanciano i due dadi e si guarda la tabella sottostante che determina i danni fatti. Il controllo lo si fa per entrambe le parti. Per esempio se il rapporto è 2:1 a vantaggio del giocatore è di conseguenza 1:2 a svantaggio delle truppe locali.



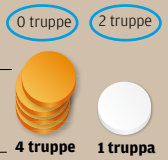
Con i tiri di 3 (per il giocatore) e di 4 (per le truppe locali), i danni provocati per l'esempio C (rapporto 2:1) sono:

Rapporto	Tiro di dado					
4:1	4	3	3	2	2	1
3:1	4	3	2	2	1	1
2:1	3	2	2	1	1	0
1:1	2	2	1	1	0	0
1:2	2	1	1	0	0	0
1:3	1	1	0	0	0	0
1:4	1	0	0	0	0	0

4 Si eliminano le pedine distrutte da una parte e dall'altra e il combattimento finisce. Al turno successivo si continua allo stesso modo finché una delle due parti non viene eliminata del tutto.

ESEMPIO C (RAPPORTO 2:1)

ELIMINATE



Truppe rimanenti sul tabellone dopo la battaglia

a 2 petroli (2 petroli in totale per tutte le province, non 2 petroli per provincia). La presenza di Oleodotti aumenta il numero di petroli ritirabili. Il petrolio uscito va direttamente nella mano del giocatore.

Se in una provincia rimangono più petroli di quelli che può stockare questi petroli vanno eliminati. Ogni provincia può stockare al massimo 1 petrolio, o fino a 4 petroli se c'è un magazzino, o fino a 8 petroli con due magazzini, e così via.

ORDINE DI GIOCO

Viene calcolato il nuovo ordine di gioco e si segna il passaggio di turno sul tabellone. Inizia un nuovo turno di gioco.

Le Regole nel dettaglio



Produzione di petrolio della provincia



Truppe di un giocatore



Truppe locali

LA GUERRA

Quando un giocatore invade un territorio si scontrerà con le truppe locali. **Il numero di truppe locali presenti è uguale al valore di produzione di petrolio del territorio invaso.** Ad esempio, a Karbala c'è 1 truppa, mentre a Bassora ce ne sono 3, e a Bagdad 5.

Oltre a queste truppe, **durante tutta la prima fase di invasione**, ne vanno piazzate altre in numero casuale: si tira un dado da 6 e si piazzano altre 3 truppe con un risultato di 6, 2 truppe con un risultato di 4-5, 1 truppa con 2-3, nessuna con 1. Questo dado si tira immediatamente appena si invade una provincia. **Durante le successive fasi di Guerriglia e di Governo Provvisorio** non si aggiungono più truppe in modo casuale.

Il meccanismo della battaglia è illustrato nel riquadro presente nella pagina precedente.

COMBATTIMENTO IN ALLEANZA

Quando due o più giocatori combattono come alleati è importante definire con una trattativa chi subirà le perdite e chi avrà il controllo del territorio alla fine del combattimento. Se non vengono chiariti questi aspetti sarà il giocatore che lancia il dado d'attacco a ottenere il controllo del territorio e a subire le perdite (eventuali perdite superiori al numero delle sue truppe verranno assegnati al giocatore successivo).

Se un giocatore al proprio turno sposta delle truppe in un territorio dove vi è una battaglia, queste truppe

Sul contapunti del pacifismo sono indicati **quanti soldi** si devono pagare di penalità per ogni turno di gioco

Sul contapunti Mass-media sono indicate **quante truppe** sono permesse in relazione al punteggio in massmedia



vanno sempre considerate nel definire i rapporti di forza anche in assenza di un accordo specifico tra i giocatori, ma saranno le ultime ad essere distrutte (se più giocatori fanno lo stesso, sarà l'ordine in cui vengono mosse nel territorio a definire l'ordine in cui verranno distrutte).

RISULTATO DELLA BATTAGLIA

► **Se le truppe del giocatore vincono:** il giocatore che lanciava il dado ottiene il controllo del territorio. Eventuali truppe di altri giocatori sono ininfluenti. **Nota:** quando ci sono truppe di più giocatori in uno stesso territorio, si possono impilare lasciando quella del giocatore che controlla il territorio più in alto, in modo da non confondersi.

► **Se le truppe locali vincono:** si eliminano tutte le logistiche presenti sul territorio e si lasciano le truppe locali sul posto. In una nuova battaglia si dovranno affrontare solo queste truppe residue.

► **Se entrambi i contendenti vengono distrutti:** i segnalini di logistica presenti rimangono intatti sul territorio e si piazza 1 truppa locale a difesa. Se in un successivo combattimento la truppa locale andrà distrutta, chi conquisterà il territorio potrà utilizzare anche le logistiche sopravvissute.

CONTROLLO TERRITORI

Il giocatore che conquista un territorio ne ottiene il controllo e lo mantiene per tutta la durata della partita a patto che lasci su di esso almeno 1 truppa. Se lo abbandona senza truppe, il territorio rimane comunque sotto il suo controllo, ma può essere rubato da un altro giocatore se questo vi muove delle proprie truppe. Lo stesso meccanismo si applica in una regione dove le truppe vengono eliminate a seguito di un attentato.

Per ricordarsi che un territorio privo di truppe è sotto il controllo di un giocatore, si mette sul territorio una truppa del giocatore che lo controlla impilata tra due truppe locali (pedine bianche).

DIPLOMAZIA E ALLEANZE

E' possibile fare un qualsiasi tipo di accordo fra i giocatori: scambiarsi petrolio o logistica o denaro, porre pagamenti per favori, stringere e rompere alleanze, e aiutarsi a vicenda per fare attentati o per difendersi da essi. Si possono anche cedere i controlli dei territori come si vuole. Gli accordi possono essere messi per iscritto e avere valore obbligatorio, o essere verbali e soggetti a tradimenti.

LOGISTICA

La logistica rappresenta l'insieme di mezzi, macchinari, materiali, e tecnici, che possono costruire, riparare, rimettere in moto le strutture del Paese devastato dalla guerra. La logistica serve a:

- Costruire edifici
- Fornire aiuti alla popolazione locale (punti influenza)
- Produrre petrolio

La logistica si compra e si sposta allo stesso modo delle truppe. Diversamente dalle truppe, **la logistica appartiene al giocatore che controlla la regione in cui questa si trova** al termine del movimento. Fa eccezione la logistica che si trova nel Territorio di Confine: questa appartiene a chi l'ha comprata o spostata per ultima.

MASS MEDIA

Esprime quanto le televisioni e i giornali delle nazioni occidentali appoggiano la guerra. Più è alto il valore più sarà facile per un giocatore controllare l'opinione pubblica e quindi il proprio valore di Pacifismo (vedi il paragrafo Pacifismo).

PASSO DOPO PASSO

Il prezzo del petrolio

1 Per prima cosa si determina la variazione del prezzo del greggio dovuta alla disponibilità di mercato. Questa variazione dipende da quanti giocatori vendono petrolio nel turno di gioco.

VARIAZIONE DEL PREZZO PER LA DISPONIBILITÀ DI MERCATO

GIOCATORI	1	2	3	4	5	6
VENDONO	0	1	2	3	4	5
PREZZO	+1	-	-1	-3+		

GIOCATORI	1	2	3	4	5	6
VENDONO	0	1	2	3	4	5
PREZZO	+1	-	-1	-1	-3+	

GIOCATORI	1	2	3	4	5	6
VENDONO	0	1	2	3	4	5
PREZZO	+1	-	-	-1	-1	-3+

VALORE CASUALE

3 punti	2 punti	1 punto	0 punti
---------	---------	---------	---------

2 Stabilita la variazione di mercato, si controlla l'eventuale aumento dovuto alla speculazione.

Se per la disponibilità di mercato il prezzo del greggio scende, la variazione da speculazione è sempre pari a 0 punti. Se il prezzo è stabile o sale, la variazione da speculazione dipende dal punteggio di pacifismo del giocatore che specula più alto, come indicato dai simboli presenti sul tabellone di gioco:

PUNTI DI PACIFISMO	4/6	7/9	10/12	13/15
SALITA DEL PREZZO DEL PETROLIO	1 punto	2 punti	3 punti	4 punti

3 Si sommano entrambi i valori: quello della disponibilità di mercato e quello della speculazione. Il totale indica il numero di spostamenti da fare sulla scala del prezzo del petrolio.

6°

Il prezzo si calcola al check di fine turno relativi al petrolio.

Il prezzo del petrolio si segna con un marker nella scala corrispondente.

0,5\$ è il prezzo di partenza all'inizio del gioco.

PACIFISMO

Il pacifismo varia in relazione a:

- ▶ Al numero di truppe presenti sul tabellone di gioco e al punteggio di Massmedia
- ▶ Ai caduti in battaglia
- ▶ Agli attentati
- ▶ Al Discorso alla Nazione

Il punteggio di Pacifismo viene controllato alla fine di ogni turno di gioco nei **Controlli di Fine Turno relativi al Pacifismo** durante il quale si pagano le penalità previste. Alla fine del gioco le penalità sono decuplicate.

1 MASS MEDIA E TRUPPE IN GIOCO

Un giocatore può avere 3 truppe + 1 truppa per ogni 2 punti di Mass Media che possiede senza incorrere in penalità. Per **ogni truppa in eccesso il Pacifismo aumenterà di 1 punto** ad ogni turno di gioco. Allo stesso modo per **ogni 2 truppe in meno il pacifismo scenderà di 1 punto**.

Contano tutte le truppe presenti sul tabellone di gioco anche quelle sul Territorio di Confine. Il controllo di questa relazione e l'eventuale modifica al punteggio di Pacifismo si fa durante i Controlli di Fine Turno relativi al Pacifismo prima di pagare le penalità in denaro. Ad esempio, con 10 in mass media un giocatore tollera 8 truppe sul tabellone senza penalità; se ne ha solo 5 il suo pacifismo scenderà di 1 punto per turno, se ne ha solo 4 scenderà di 2 punti per turno.

2 CADUTI IN BATTAGLIA

Ogni truppa che viene distrutta provoca **l'aumento di 1 punto del valore di pacifismo**.

3 GLI ATTENTATI

Se un giocatore subisce un attentato il suo Pacifismo aumenterà di conseguenza. Se invece riesce a sventare un attentato il suo Pacifismo diminuirà di 1 punto (vedi il paragrafo sugli Attentati).

4 DISCORSO ALLA NAZIONE

Una volta per partita un giocatore può fare il discorso alla nazione e diminuire il proprio valore di pacifismo. Si può fare quest'azione solo nelle fasi di Invasione o Guerriglia ponendo il proprio segnalino sull'Azione Tasse e rinunciando all'introito in denaro e alla penalità in pacifismo conseguente. Il Discorso alla nazione abbassa il pacifismo di:

VALORE DI PACIFISMO PRIMA DEL DISCORSO				
15/13	12/10	9/7	6/4	3/1
-5	-4	-3	-2	-1

DI QUANTI PUNTI SI ABBASSA IL PACIFISMO CON IL DISCORSO



Casella per la produzione di petrolio

Produzione di petrolio a Bassora



Quantità di logistiche per produrre petrolio a Bassora

PRODUZIONE DI PETROLIO

Per produrre petrolio in una regione si deve avere il controllo della regione e avere la quantità di logistica richiesta su di essa.

Ogni regione presenta sul tabellone 2 numeri: il primo indica la quantità di petrolio che la regione produce, il secondo il numero di logistiche che sono necessarie per produrre il petrolio.

Ad esempio Bassora presenta i numeri 3 e 4: questo vuol dire che se ci sono 4 logistiche nella regione questa potrà produrre 3 petroli.

Ogni volta che viene prodotto del petrolio va eliminata 1 logistica presente nella regione.

PETROLIO E GOVERNO PROVVISORIO

Nella Fase di Governo Provvisorio si hanno questi importanti cambiamenti:

▶ **C'è una produzione di petrolio aggiuntiva** per tutti i giocatori durante i Controlli di Fine turno relativi al Petrolio. Questa produzione non conta come Azione del giocatore.

▶ **Metà della produzione aggiuntiva di petrolio di ciascuna provincia va al Governo.** La divisione si fa sempre con un calcolo per eccesso. Il petrolio che va al Governo si segna sull'apposita scala sul Tabellone. Ad esempio una regione che produce 1 petrolio, ne produrrà 1 per il governo e 1 per il giocatore; allo stesso modo di una regione che produce 3 petroli, ne produrrà 2 per il governo e 2 per il giocatore.

Nota: il petrolio prodotto dal giocatore utilizzando le normali Azioni di turno non va mai diviso con il governo.

▶ **Tutte le province devono produrre del petrolio in questa fase aggiuntiva.** Se non lo fanno si applica una penalità: il giocatore che le controlla perderà 1 punto di Influenza ad ogni turno di gioco per ogni regione in cui non produce petrolio.

Se il giocatore ha un valore in Influenza pari a 0, pagherà **4\$** per ogni punto di Influenza che doveva perdere. Se il giocatore non ha punti Influenza, né denaro, pagherà in petroli senza ricevere un resto in denaro. Se il giocatore non ha petrolio in mano, dovrà prenderlo da una delle sue regioni sul tabellone. Se il giocatore non ha punti influenza, né ricchezze, né petroli, non subirà alcuna penalità.

ESEMPIO DI ATTENTATO

Lo subisce il giocatore A (truppe arancioni)

Il giocatore A ha **3 truppe** nel territorio (Muthanna)

Queste truppe del giocatore A sono coinvolte in una battaglia (non possono difendere)

Il giocatore A ha **9 punti** nella scala d'influenza

Il dado ribelli del giocatore B ha una **forza d'attacco di 3** (vale il numero alla base del dado)

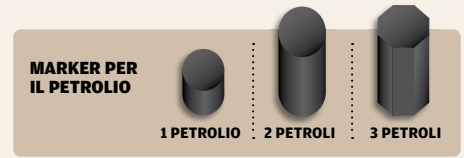
Il giocatore A ha **2 truppe** in questa regione vicina che possono difendere

Questa provincia ha una stazione di polizia che dà un **bonus di +1** nei territori vicini

DETERMINAZIONE DEI DANNI

Il giocatore A tira i dadi e si fanno questi calcoli:

TIRO DI DADI	PUNTEGGI DEI GIOCATORI	
	A	B
3 + 5 = 8	+1 (Influenza)	+3 (ribelli)
	+3 (logistiche)	-3 (ribelli)
	+2 (logistiche)	
	= 6	
	TOTALE: 2 DANNI	



PREZZO DEL PETROLIO

Il valore di partenza del petrolio è 0,5.

Il prezzo del petrolio è determinato dalla disponibilità di mercato e dalla speculazione come indicato nel riquadro "Passo dopo passo, il prezzo del petrolio", nella pagina precedente.

Ad esempio, in una partita a 4 giocatori 1 solo giocatore vende petrolio; il giocatore con pacifismo più alto ha un punteggio di 7; il prezzo del petrolio salirà quindi di 2 punti (+0 per la disponibilità di mercato e +2 per la speculazione = +2). Se nella stessa situazione a vendere sono 2 giocatori, il prezzo del petrolio scenderà di 1 punto (-1 dalla disponibilità di mercato, 0 dalla speculazione). Se a vendere sono poi tutti i giocatori, il prezzo del greggio scenderà di 3 caselle + 0-3 punti casuali determinati dal lancio di un dado: con 6 si aggiungeranno tre punti, con 4-5 due punti, con 2-3 un punto, con 1 nessun punto.



Dadi ribelli

RIBELLI

Con l'arrivo della **Fase di Guerriglia** entrano in gioco i ribelli. Sono rappresentati da un segnalino, un dado da 4 facce, uno per ogni giocatore (da qui in avanti "dado ribelli").

Il dado ribelli rappresenta una cellula terroristica che si sta organizzando in una data regione. E' un elemento invisibile presente sul tabellone e non può essere combattuto o distrutto. I ribelli agiscono durante i Controlli di Fine turno relativi ai Ribelli.

Il punteggio del dado indica la forza d'attacco dei ribelli: più è alto maggiori saranno i danni fatti.

Al primo turno della fase di Guerriglia, i giocatori seguendo l'ordine di gioco piazzano il proprio dado ribelli in uno dei territori dell'est del Paese in arancione. Questo territorio non deve essere sotto il controllo dei giocatori (se tutti i territori dell'est sono sotto il controllo dei giocatori, i ribelli si piazzano fuori mappa e impiegano 1 movimento per entrare nella zona dell'est del Paese). Quando entrano in gioco i ribelli hanno una forza d'attacco pari ad 1.



Controllo Ribelli



Forza d'attacco

Ai turni successivi ogni giocatore seguendo l'ordine di gioco potrà fare una delle seguenti mosse:

- 1 **Muovere i propri ribelli di 1 movimento** come si fa con le truppe/logistica. Se i ribelli hanno una forza d'attacco maggiore di 1 perdono 1 punto quando vengono spostati. I ribelli possono andare in una qualsiasi regione, sia questa sotto il controllo dei giocatori o no, ci sia una battaglia in corso o no.
- 2 **Potenziare i propri ribelli.** Si aumenta la forza d'attacco dei ribelli fino ad un massimo di 4. Si gira il dado ribelli al valore corrispondente.
- 3 **Fare un attentato** con i propri ribelli nella provincia dove si trovano o in una adiacente. Non si possono utilizzare i propri ribelli contro una propria provincia.

GLI ATTENTATI

I ribelli possono provocare un attentato contro le truppe, le logistiche, o una costruzione. Il bersaglio va dichiarato immediatamente dal giocatore che

controlla i ribelli. Il giocatore che subisce l'attentato lancia due dadi da sei e se riesce a fare un certo punteggio minimo riesce a sventare l'attacco.

Questo **punteggio minimo** è definito dal numero di truppe che il giocatore ha nel territorio attaccato e nei territori adiacenti, escludendo quelle coinvolte in una battaglia. Il punteggio minimo viene modificato in questo modo:

- ▶ Ogni forza di attacco dei ribelli dà un malus di -1.
- ▶ La Stazione di Polizia dà un bonus di +3 (o di +1 se si trova in una regione adiacente).
- ▶ Ogni 3 punti di influenza del giocatore che subisce l'attentato si ha un bonus di +1.

Se il punteggio fatto è più alto del punteggio minimo, la differenza dei due punteggi esprime i danni provocati dall'attentato. In caso contrario l'attentato è fallito.



1 LOGISTICA
=1 danno



1 TRUPPA
=3 danni

DANNI

Logistica. Ogni danno provocato è in grado di distruggere 1 logistica (2 danni due logistiche, 3 danni tre logistiche e così via)

Truppe. Sono necessari 3 danni per distruggere 1 truppa. Danni parziali saranno influenti.

Edifici. Per distruggere un edificio sono necessari un certo numero di danni pari al loro costo in logistiche: ad esempio, un magazzino andrà distrutto con 1 danno, mentre una raffineria con 4 danni. Se i danni non sono sufficienti a distruggere l'edificio, ma provocano un danno parziale, il giocatore che possiede l'edificio dovrà pagare immediatamente 1\$ per ogni danno che ha subito per effettuare le riparazioni necessarie o l'edificio andrà comunque distrutto.



MAGAZZINO
=1 danno



POLIZIA
=2 danni



OLEODOTTO
=3 danni



RAFFINERIA
=4 danni

Ad esempio se viene attaccata una raffineria (che costa 4 logistiche) e un attentato provoca 3 danni, il giocatore dovrà pagare immediatamente 3\$ o la raffineria andrà distrutta.

I danni in eccesso non si trasferiscono ad un altro obiettivo.

PUNTEGGI MINIMI E MASSIMI

▶ Con un **tiro di dado di 11-12** si hanno comunque dei danni anche con un punteggio minimo uguale o superiore. In questo caso specifico se il bersaglio dell'attentato è un edificio questo va distrutto, se il bersaglio sono le truppe o le logistiche, 1 truppa o 1 logistica vanno distrutte.

▶ Con un **tiro di dado di 2-3** l'attentato viene sempre sventato a prescindere dal punteggio minimo da fare.

I RIBELLI DOPO L'ATTENTATO

Il dado ribelli utilizzato in un attentato va eliminato. Al turno successivo il giocatore potrà riposizionare il proprio dado ribelli con una forza d'attacco pari ad 1 in una delle regioni dell'est del Paese.

EFFETTI SUL PACIFISMO

Un attentato riuscito aumenta il pacifismo al giocatore che lo subisce di **2 punti** per ogni truppa uccisa o **1 punto** per ogni logistica persa (o logistiche equivalenti per gli edifici).

Un attentato fallito migliora di **1 punto** il pacifismo del giocatore che lo sventa.

Un attentato fallisce quando non fa danni e riesce quando viene distrutto qualcosa. Danni parziali, che

non sono sufficienti a distruggere qualcosa, non provocano né bonus o né penalità di Pacifismo.

ALLEANZA DI GIOCATORI NEGLI ATTENTATI

Giocatori diversi possono combinare l'azione dei loro ribelli per fare più danni: in questo caso si considera la somma delle forze d'attacco contro un unico bersaglio. Allo stesso modo i giocatori possono aiutarsi per difendersi da un attentato e applicare il bonus dell'edificio dell'alleato come se fosse il proprio.

Fine del gioco

Finito l'ultimo turno di gioco il gioco termina. Ogni giocatore ritira tutti i petroli presenti nelle province da lui controllate e si procede con l'assegnazione del petrolio governativo.

ASSEGNAZIONE DEL PETROLIO GOVERNATIVO

L'ascendente delle superpotenze occidentali sul governo locale determinerà chi avrà il petrolio da questo controllato e in che percentuale. A questo scopo si calcola la Graduatoria di Governo dei giocatori. I primi tre otterranno una parte del petrolio governativo.

GRADUATORIA DI GOVERNO

Si determinano la 1°, 2°, 3° posizione in base a:

Punteggio influenza + **Numero di province occupate x 2,5**

Sulle Memo Cards è indicata la quantità di petrolio Governativo che viene distribuita ai primi tre giocatori a seconda del totale raggiunto dal Governo. Il calcolo indicato sulla Memo Card si fa in questo modo: 2/3 del petrolio Governativo vengono distribuiti ai giocatori. Il primo giocatore prende 1/2 di questo Petrolio, il terzo 1/4, il secondo la media dei valori del primo e del terzo. Tutti i calcoli sono arrotondati per difetto.

In caso di parità nella Graduatoria di Governo tra due o più giocatori si sommano i valori in petrolio da assegnare e si spartiscono ugualmente.

Ad esempio, se il governo ha uno stock di 35 petroli, verranno distribuiti 23 petroli tra i giocatori: al primo giocatore andranno 11 petroli, al terzo 5, e al secondo 8 (11+5=16, diviso 2 = 8).

Un altro esempio: se due giocatori finiscono primi a pari merito nella Graduatoria di Governo e ci sono da distribuire 50 petroli, ognuno dei due giocatori riceverà 14 petroli. Con 50 petroli infatti 33 vengono distribuiti tra i giocatori: il primo riceve 16 petroli, il terzo 8 petroli, e il secondo 12 petroli. I due primi giocatori si devono spartire ugualmente i petroli della prima e seconda posizione: 16+12=28, diviso 2 = 14.

VITTORIA FINALE

Dopo aver distribuito il petrolio governativo, ogni giocatore lo converte in denaro, vi aggiunge il denaro che ha in mano, quello derivante dagli appalti, e le eventuali penalità derivati dal punteggio di pacifismo.

Vince il giocatore con più soldi.

▶ **Appalti.** Il bonus in denaro ottenuto per gli appalti è indicato sul tabellone per ogni posizione raggiunta.

▶ **Pacifismo.** Si applica 10 volte la normale penalità in denaro derivante dal proprio punteggio di pacifismo.

In caso di parità tra due o più giocatori vince il giocatore con più appalti, in caso di ulteriore parità vince il giocatore che controlla più province. In caso di parità ulteriore si ha una vittoria a parimerito.

Play Games, not War!



100' 10+ 3-5

ONE MORE Barrel

How to invade a sovereign Nation and become rich

BY MICHELE QUONDAM

Illustrations: Andrea Cuneo and Alberto Bontempi

Art director: Paula Simonetti

Playtesting and special thanks: Luca Balestreri, Daniele Ragazzoni, Massimo De Santis, Michele Stucchi, Arnaldo M. Vergano, Tommaso Fauli, and many others. **Translations:** Gavin Wynford-Jones (ENG), Ferdinand Köther (DEU), Daniel and Sandrine Stroppa (FRA).

Visit our web site www.giochix.it to participate in our forum, read the FAQs and find any rules updates!

Invent a reason to invade a nation rich with petroleum, make everyone believe that your actions are legitimate and done in the name of freedom and justice, make sure the media plays along by giving false information for a long time: this is the formula for becoming rich beyond your wildest dreams. Luckily, this is only a game and would never happen in real life!

Introduction

In this game each player represents a leader of an Western Nation. The objective is to ward off global terrorism by finding weapons of mass destruction that are hidden in a state considered to be hostile. In order to do this, each player must send troops to invade this rogue state and accomplish the overall objective.

Because, however, the weapons of mass destruction don't exist (this merely serves as an excuse to win over public opinion), to win the game, you must conquer the diverse provinces within the invaded country, steal their oil, sell as much of it as possible and award contracts to companies in your own country. At the end, whoever is the richest wins!

Each player, in addition to being a leader of a Western Nation, also takes the role as head of a rebel group within the invaded country. These rebels will become operative after the first phase of the war and can cause damage to your troops allowing you to win the last barrel of oil!

Aim of the Game

The aim of the game is to **be the richest!** During the game, it could be useful to hide your money and oil to prevent other players from working out who is going to win!

Game Phases

The game is played in **three phases**, each with 4 turns. A fifth turn can be optionally added for 3-player games of if you want a longer variant.

