

INDICE

EMPIRE CARDS / CARTE IMPERO

Card Inspector
Espionage
Explorers
Free Development
GDP Collection
Insurgency Emergency
Intelligence Leak
Kyoto Protocol
Nuclear Bunker
Nuclear Disarmament
Nuclear Weapons
Oil Gush
Radiation Clean-up
Regime Change
Terrorist Attack
Terrorist Buy Off
Terrorist Movement
Terrorist Upsurge
War
Weapons Inspector
Who's Evil ?
Prototipi delle Carte

TERRORIST CARDS / CARTE TERRORISTA

Bomb the Pipeline
City Strike
Civil War
Dirty Bomb
It's Your Birthday
Oil Theft
Plane Hijack
Political Kidnap
Suicide Bomber
Terrorist Attack
Terrorist Movement
Terrorist Recruitment
Terrorist Training
Terrorist Upsurge
Video Appeal
WMDs

STRATEGY TIPS / CONSIGLI DI STRATEGIA

EMPIRE CARDS / CARTE IMPERO

Card Inspector / Ispettore delle Carte

Avere amici nei posti giusti ripaga.

Guarda nel mazzo delle Carte Impero e prendine una a tua scelta.

Mischia il mazzo.

Se un Impero del Male gioca questa carta può scegliere di guardare e pescare da uno a scelta dei due mazzi.

Se un Giocatore-Terrorista gioca questa carta guarda nel mazzo Carte Terrorista.

Espionage / Spionaggio

Nessuno ha mai detto che sarebbe stato un gioco onesto.

Scegli un giocatore e ruba, senza guardare, una delle sue carte.

Puoi rubare Carte Impero o Terrorista, sia da un Giocatore-Impero che da un giocatore-Terrorista.

Se scegli un giocatore che non possiede carte hai sprecato la tua opportunità.

Explorers / Esploratori

*Hai bisogno di più **Lebensraum** ?*

Attraversa un passaggio marittimo e costruisci un villaggio sull'altra sponda.

Sia il passaggio marittimo che il villaggio sono gratuiti.

Devi avere accesso ad un passaggio marittimo per poter giocare questa carta.

Tale carta è in aggiunta ai tuoi normali centri abitati.

Free Development / Centro Abitato Gratuito

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

Il centro abitato gratuito può essere messo in qualsiasi luogo seguendo le normali regole di costruzione (es. sviluppare un centro abitato già esistente o costruire in un paese confinante).

Se costruisci al di là di un passaggio marittimo il costo del passaggio va pagato.

GDP Collection / Riscuotere il Prodotto Interno Lordo

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

Riscuoti soldi dalla Banca Mondiale in relazione al numero ed al tipo di centri abitati che hai sul tabellone.

Insurgency Emergency / Emergenza Insorgenza

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

NB Una volta giocata, questa carta va rimossa dal gioco.

Tutte le unità terroriste sul tabellone aumentano di un livello. Se un paese è privo di terroristi rimane tale.

Non avviene nessun cambiamento alle Celle Terroriste.

Intelligence Leak / Fuga di Notizie dai Servizi Segreti

Non è mai una buona idea usare l'e-mail per comunicazioni riservate

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

Kyoto Protocol / Protocollo di Kyoto

Non puoi far tornare indietro il riscaldamento planetario ma puoi far pagare i responsabili.

Gioca questa carta contro un altro Impero per dargli una stangata finanziaria.
Forzalo a pagare una multa alla Banca Mondiale per ogni città che ha sul tabellone.

Nuclear Bunker / Bunker Nucleare

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

Puoi giocare questa carta in difesa dei tuoi paesi quando viene giocata contro di te una carta *Nuclear Weapon* o *Dirty Bomb*.

Nel caso delle *Armi Nucleari*, diversi paesi e di conseguenza diversi giocatori possono essere colpiti. Ogni giocatore che viene colpito deve giocare una carta *Nuclear Bunker* per evitare la distruzione dei suoi paesi.

Ad i Terroristi non è consentito entrare nei bunker nucleari così vengono distrutti (ad esclusione del caso in cui il Giocatore-Terrorista sia in possesso di una carta *Nuclear Bunker*).

Nuclear Disarmament / Disarmo Nucleare

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

Tutti i giocatori, eccetto la persona che gioca questa carta, devono mostrare le loro carte sul tavolo.
Tutte le *Nuclear Weapons* e le *Dirty Bombs* devono essere rese e rimesse nei rispettivi mazzi.

Nuclear Weapons / Armi Nucleari

Liberazione estrema!

Devi possedere una città sul tabellone per poter lanciare un' atomica.

Nomina il paese 'ground zero', epicentro dell'esplosione.

Le atomiche distruggono ogni cosa –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 vengono colpiti.

L'unica difesa è un *Nuclear Bunker*. Ogni giocatore coinvolto da un attacco atomico deve giocare un *Nuclear Bunker* se desidera mantenere i suoi centri abitati.

Un segnalino Radioattività viene posizionato sul paese 'ground zero', a prescindere dal fatto che sia stata giocata una carta *Nuclear Bunker*.

Il Giocatore-Terrorista in possesso di questa carta, per poter detonare la bomba nucleare ha bisogno di un unità terrorista nel paese che diventerà 'ground zero'.

Es.

Viene lanciata una bomba nucleare sulla Cina e l'Impero Verde gioca una carta Nuclear Bunker salvando così i suoi centri abitati dall'effetto della tremenda bomba atomica.

Oil Gush / Petrolio che Sgorge

Roba incredibile. Chi lo sa, potrebbe perfino finire un giorno...

Un tiro dei Dadi Petrolio in aggiunta al consueto tiro al termine del turno.

Radiation Clean-up / Pulizia dalle Radiazioni

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

Rimuovi un segnalino Radioattività da un qualsiasi punto del tabellone.

Regime Change / Cambio Regime

Forza Operation Freedom! Scegli un paese oppresso e liberalo.

Converti i centri abitati di un Impero a tua scelta in tuoi centri abitati di pari taglia al costo indicato sulla carta.

Terrorist Attack / Attacco Terrorista

Chiudi a chiave i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui.

Incita un' unità terrorista ad attaccare centri abitati oppure se stessa – Terrorist In-Fighting / Scontro Intestino ai Terroristi.

Tira due dadi e tenta di mettere a segno un colpo efficace.

Cosa significano gli Strikes ?

Full Strike / Colpo totale	Il segnalino viene rimosso dal tabellone
Partial Strike / Colpo Parziale	Il segnalino viene ridotto di un livello

Attaccare i Centri Abitati

Non esiste difesa all'attacco terrorista.

Le unità terroriste possono solo attaccare i centri abitati nel paese che stanno occupando.

N.B.

L'unità terrorista deve essere almeno di dimensione uguale al centro abitato che sta attaccando.

Tira due dadi ed usa la tabella appropriata presente sulla carta in relazione alla dimensione del centro abitato che è stato attaccato.

Un attacco fallito comporta la riduzione di un livello dell'unità terrorista.

Scontro intestino ai terroristi

Dichiara quale unità terrorista sta combattendo contro se stessa.

Tira due dadi utilizzando l'appropriata tabella presente sulla carta.

Un colpo fallito non ha alcun effetto.

Terrorist Buy Off / Acquisto di Terroristi

Ognuno ha un prezzo.

Rimuovi fino a 10 unità terroriste dal tabellone al costo indicato sulla carta.

I terroristi che sono stati comprati sono tuoi e possono essere tenuti nel tuo ‘campo di addestramento’ o posizionati sul tabellone.

Terrorist Movement / Movimento Terrorista

Anche i terroristi hanno passaporti e carte di identità.

Un movimento viene definito il muovere un unità terrorista da un paese ad un altro paese confinante con la rete terrorista.

(vedi figura nella Card Appendix p.3)

La rete terrorista si propaga fino a che la catena di terroristi presenti in paesi confinanti non si interrompe.

Un movimento può anche consistere nello scambiare qualsiasi due unità terroriste presenti nella stessa rete terrorista.

Terrorist Upsurge / Rivolta Terrorista

Sembra che non tutti vogliano essere liberati. Suini irriconoscenti.

Tira due dadi e posiziona una Colonna Terrorista in ogni paese recante il corrispondente Numero Petrolio.

Se un paese già ospita terroristi aumentali di un livello.

Nel caso sia già presente una Cella Terrorista non succede niente.

War / Guerra

Previene la supremazia e scordati che i corpi contano.

Puoi attaccare centri abitati oppure unità terroriste.

Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta *Guerra*.

Tira due dadi per cercare di ottenere un colpo vincente.

Cosa significano gli Strikes ?

Full Strike / Colpo Totale	Il segnalino viene rimosso dal tabellone
Partial Strike / Colpo Parziale	Il segnalino viene ridotto di un livello
Collateral Damage / Danni Collaterali	Il proprio centro abitato viene ridotto di un livello

Attaccare i centri abitati

Puoi attaccare i centri abitati presenti nei paesi confinanti con il tuo Impero (inclusi quelli collegati per mezzo di passaggi marittimi).

Prima che inizi l'attacco, l'Impero attaccato decide se difendersi giocando una carta *Guerra*.

L'attaccante lancia due dadi ed utilizza l'appropriata tabella presente sulla carta tenendo conto della dimensione del centro abitato sotto attacco.

Qualora abbia deciso di difendersi, l'Impero in difesa lancia i dadi utilizzando la stessa tabella dell'attaccante. Se esce un colpo di efficacia superiore a quello dell'attaccante l'attacco è stato

neutralizzato. Se il difensore ottiene lo stesso punteggio dell'attaccante corrispondente ad un colpo totale o parziale allora inizia la botta e risposta con i dadi (roll off).

Botta e risposta con i dadi (roll off): L'attaccante ed il difensore continuano a tirare i dadi fino a che uno dei due non riesce ad assegnare un colpo totale (Full Strike). Nel roll off i Colpi Parziali ed i Danni Collaterali vengono ignorati.

Attaccare le Unità Terroriste

Puoi attaccare le unità terroriste presenti nel tuo Impero o in paesi confinanti con esso. L'attaccante lancia due dadi ed utilizza l'appropriata tabella presente sulla carta tenendo in considerazione la dimensione dell'unità terrorista sotto attacco.

Attaccare l'Impero del Male

Ricevi 25m dalla Banca Mondiale per ogni carta *Guerra* giocata contro l'Impero del Male.

Weapons Inspector / Ispettore delle Armi

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

Scegli un altro giocatore e ispeziona le sue carte.

Confisca e tieni qualsiasi *Arma Nucleare* o *Arma di Distruzione di Massa* che trovi.

Who's Evil ? / Chi è il Male ?

E' arrivato il momento di creare un nuovo nemico.

Fai girare l'Asse del Male per decidere chi è il Male.

Se l'Asse indica un colore non in gioco nessuno è il Male.

CARD TEMPLATES / PROTOTIPI DELLE CARTE

La chiamano la lunga guerra così ti abbiamo reso facile inventare nuove carte per tenerti al passo con la retorica. Se te ne vengono in mente di buone, inviaccele tramite il sito:

www.waronterrortheboardgame.com

(vedi figure nella card Appendix p.5)

TERRORIST CARDS / CARTE TERRORISTA

Bomb The Pipe Line / Fai Esplodere il Condotto Petrolifero

Colpiscili dove fa più male. Punta al petrolio.

Seleziona un paese con un Gettone Petrolio da bersagliare.

Hai bisogno almeno di una Colonna Terrorista presente in quel dato paese.

Lancia due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Attacco fallito: l'unità terrorista viene distrutta.

City Strike / Colpo alla Città

Il tallone di Achille di ogni impero è il denaro. Quindi mira al portafoglio.

Scegli una città bersaglio.

Hai bisogno di una Cella Terrorista nello stesso paese in cui è presente la città bersaglio.

Tira due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Attacco fallito: l'unità terrorista viene distrutta.

Civil War / Guerra Civile

Paesi instabili sono parchi gioco per i terroristi.

Questa carta può essere giocata da sola o insieme ad altre carte *Guerra Civile* per aumentarne i benefici. Converti il numero specificato di centri abitati in unità terroriste di uguale grandezza.

Il numero che può essere convertito dipende da quante carte *Guerra Civile* sono state giocate contemporaneamente.

Dirty Bomb / Bomba Sporca

Causa sporche distruzioni in qualsiasi paese.

Scegli un centro abitato bersaglio.

Hai bisogno di almeno un'Avanguardia Terrorista nello stesso paese del centro abitato.

Tira due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Attacco vincente: il centro abitato viene distrutto. Metti un segnalino Radioattività nel paese.

Attacco fallito: l'unità terrorista viene distrutta.

It's Your Birthday / E' il Tuo Compleanno

Persino i terroristi hanno il compleanno.

Ricevi 5m da ogni giocatore.

I compleanni dei terroristi vanno celebrati.

Oil Theft / Furto di Petrolio

Le multinazionali ed i governi non sono i soli a rubare il petrolio.

Ruba da tutti gli Imperi i soldi delle rendite petrolifere conseguenti al lancio dei Dadi Petrolio effettuato alla fine del tuo turno.

Plane Hijack / Dirottamento Aereo

Brian Jenkin un volta ha sostenuto che il terrorismo è teatro. Allora cosa faresti per un bis ?

Scegli un Impero come bersaglio.

Deve essere presente una Cella Terrorista in uno qualsiasi dei paesi dell'Impero sotto attacco.

Se l'Impero si rifiuta di pagare il riscatto, tira i due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Political Kidnap / Rapimento Politico

Ti fa andare in TV e su internet. I PR prendono appunti.

Scegli un Impero come bersaglio.

Deve essere presente una Colonna Terrorista in uno qualsiasi dei paesi dell'Impero sotto attacco.

Se l'Impero si rifiuta di pagare il riscatto, tira i due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Suicide Bomber / Attacco Suicida

Come un boomerang ma più pericoloso. E lui non torna indietro.

Scegli un centro abitato come bersaglio.

Deve essere presente almeno una Avanguardia Terrorista nel paese del centro abitato sotto attacco.

Tira due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Terrorist Attack / Attacco Terrorista

Chiudi a chiave i tuoi diritti civili, i terroristi sono qui.

Esattamente come la carta *Attacco Terrorista* presente nel mazzo Carte Impero (p. ?)

Terrorist Movement / Movimento Terrorista

Anche i terroristi possiedono passaporti e carte di identità.

Esattamente come la carta *Movimento Terrorista* presente nel mazzo Carte Impero (p. ?) eccetto per il fatto che consente 3 movimenti separati.

Terrorist Reclutement / Reclutamento Terrorista

Non c'è bisogno di pubblicità – guerre e torture fanno il lavoro per te.

Questa carta può essere giocata da sola o in associazione ad altre carte *Reclutamento Terrorista*, per aumentarne i vantaggi.

Ricevi dalla Banca Mondiale un numero di unità terroriste gratuite.

Il numero totale dipende da quante carte *Reclutamento Terrorista* vengono giocate allo stesso momento.

Terrorist Training / Addestramento Terrorista

Hai bisogno di dare una spolverata alle tue abilità di guerriglia urbana? Forse la CIA ti aiuterà ?

Rimuovi fino a 4 unità terroriste dal tabellone e falle ritornare al tuo 'campo di addestramento'.

Terrorist Upsurge / Rivolta Terrorista

Sembra che non tutti vogliano essere liberati. Suini irriconoscenti.

Esattamente come la carta *Rivolta Terrorista* presente nel mazzo Carte Impero (p. ?)

Video Appeal / Appello Video

Attira i radicali verso il tuo campo per mezzo di un video lavaggio del cervello all'avanguardia.

Scegli un altro giocatore e rubagli tutte le unità terroriste presenti nel suo 'campo di addestramento'.

WMDs / Armi di Distruzione di Massa

Le hai trovate !

Le *Armi di Distruzione di Massa* sono una potente carta di attacco – simile alla carta *Guerra*, p. ?

Non è possibile difendersi contro le Armi di Distruzione di Massa.

Le Armi di Distruzione di Massa possono attaccare centri abitati o terroristi presenti in **qualsunque** punto del tabellone.

Le Armi di Distruzione di Massa possono impiegare 45 minuti per essere detonate.

(ndr gli autori ironizzano in riferimento alla dichiarazione del Governo Britannico, precedente alla guerra contro l'Iraq, che sarebbero bastati 45 minuti per un Arma di Distruzione di Massa Irachena per colpire la Gran Bretagna).

CONSIGLI DI STRATEGIA

- Mira al petrolio migliore: con due dadi a sei facce è più probabile che esca un 7 piuttosto che un 2 o un 12, quindi mira ai paesi con numeri Petrolio attorno al 7 per aumentare le tue possibilità di ottenere le rendite petrolifere.
- Costruisci grandi centri abitati sui paesi con buoni Gettoni Petrolio, ma non esagerare nella competizione altrimenti diventerai un facile bersaglio.
- Nel corso di una partita normale (se esite un cosa del genere) almeno un Impero viene fatto fuori e diventa un Giocatore-Terrorista. Quindi, più finanzia il terrorismo, probabilmente più forte renderai l'eventuale Giocatore-Terrorista.
- Detto ciò, esistono molti vantaggi nel finanziare il terrorismo. Non solo un 'campo di addestramento' pieno di terroristi è un ovvio deterrente, ma puoi posizionare le unità terroriste in qualsiasi punto del tabellone. Questo significa che tu puoi conservare le tue carte *Guerra* per una volta successiva – probabilmente nella difesa.
- Non dimenticare che le unità terroriste possono essere utilizzate in modo strategico per bloccare lo sviluppo dei centri abitati e le rendite del petrolio. Gli Imperi non possono svilupparsi in un paese che contiene una Colonna o un Cella Terrorista. Se sei un Giocatore-Terrorista cerca di accerchiare gli Imperi tagliando i passaggi marittimi vitali. Se sei un Impero, puoi bloccare le rendite petrolifere di un altro Impero con un paio di Celle Terroriste ben piazzate.
- Tieni vicini i tuoi nemici. Gli accordi diplomatici assicurano che nessuna guerra venga combattuta a meno che sia tu ad iniziarla.
- In caso tu abbia bisogno che te lo venga detto, le *Armi Nucleari* sono devastanti. Questo rende i *Bunker Nucleari* estremamente di valore. Se hai costruito un mucchio di città vicine e non hai un *Bunker Nucleare* ti stai cacciando nei guai.
- Si creativo a contrattare e corrompere. Fai forza sui punti deboli del tuo opponente. Nel passato carte e denaro hanno cambiato mani in cambio di pane e marmellata alle 2 del mattino.
- Se diventi terrorista la tentazione è sempre quella di scatenarsi in una distruzione nichilista. Ma non affondare il colpo troppo duramente –catturerai l'attenzione di tutti gli Imperi ed essi vinceranno. La battaglia terrorista non è solo distruzione. Si selettivo nei tuoi bersagli.
- Usa il blocchetto dei messaggi segreti. I messaggi segreti snervano e danno fastidio agli altri giocatori dandoti un vantaggio psicologico. Gioca con le menti degli altri.

- Durante la parte principale del tuo turno puoi costruire centri abitati, giocare delle carte e commerciare in qualsiasi successione. Quindi se hai deciso di combattere fallo prima così da poter costruire nei paesi conquistati.
- Mandare in bancarotta un Impero è alle volte più facile che distruggere tutti i suoi centri abitati. Aumenta la pressione con una sfilza di 'carte pagamento' ed allo stesso tempo blocca le sue rendite petrolifere con una Cella Terrorista, presto ti scongiurerà di perdonarlo.
- Se sei ricco puoi farla franca in molte occasioni. Inizia a dare incentivi finanziari ai giocatori più poveri affinché attacchino i tuoi nemici. Dai al Giocatore-Terrorista una ricompensa per ogni turno in cui non ti attacca. Compra carte aggiuntive ad ogni turno...
- Se sei un Giocatore-Terrorista e stai cercando di vincere, ogni volta che forzi un Impero ad unirti a te non solo godi di una fresca iniezione di carte e denaro ma hai anche bisogno di meno Punti Liberazione per vincere. Però distruggere gli Imperi comporta che vi siano meno Imperi disponibili a combattere tra di loro ed anch'essi hanno bisogno di meno Punti Liberazione per vincere. Quindi trova un compromesso.
- Esiste una regola non scritta: il primo giocatore a diventare terrorista ha una porzione maggiore nel caso di vittoria dei terroristi, ma questo non è proprio vero.

Hai giocato, hai indossato il passamontagna, adesso visita il sito...

www.waronterrortheboardgame.com

SCOPRI E SUGGERISCI NUOVE VARIAZIONI ALLE REGOLE !!

CONDIVIDI TRUCCHI DI STRATEGIA CON GLI ALTRI GIOCATORI !!

MANDA LA TUO FOTO CON IL PASSAMONTAGNA DEL MALE ALLA 'GALLERIA DEL MALE' !!

SCOPRI LE NOVITA' E LA STORIA DI WAR ON TERROR, THE BOARDGAME !!