

REGOLE DI COMBATTIMENTO

INDICE

Guida Rapida all'Inizio

I Fondamentali

Iniziare a Giocare

Il Turno di un Giocatore-Impero

L'Asse del Male

Fuori dal Tuo Turno

I Centri Abitati

Le Carte

I Combattimenti

I Terroristi

Diventare Terrorista

Il Turno di un Giocatore-Terrorista

Vincere la Partita

Diagrammi di Gioco

COSA C'E' NELLA SCATOLA

1 Tabellone con la Mappa del Mondo

1 Regole di Combattimento

1 Appendice delle Carte

1 Dado d'Azione

1 Passamontagna del 'Male'

1 Blocchetto e Matita per i Messaggi Segreti

1 Frecci dell' "Asse del Male"

6 Carte di Riferimento

47 Carte Terrorista

65 Carte Impero

6 Set di Segnalini Impero colorati:

30 villaggi

10 paesi

10 città

1 Set di Unità Terroriste (nere):

50 avanguardie terroriste

30 colonne terroriste

20 celle terroriste

15 Segnalini Radioattività

180 Banconote della “Banca Mondiale del Capitalismo”

60 Gettoni Petrolio

2006 TerrorBull Games ltd. All rights reserved.

“War on Terror, the boardgame” TM is a trademark of TerrorBull Games ltd.

Prima Edizione, voi gente fortunate.

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

www.terrorbullgames.co.uk

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

GUIDA RAPIDA: COME INIZIARE

Viviamo in tempi complessi. Grazie al cielo ci sono state date delle chiare etichette che ci spiegano il rifinito ed illuminato mondo della geopolitica. Terroristi, tiranni, male, armi di distruzione di massa. Se riesci a seguire Guerre Stellari puoi comprendere i telegiornali.

Sfortunatamente, **War on Terror, il gioco da tavola**, non è così semplice. Nel nostro mondo non esiste il bianco ed il nero. Ingannare è incoraggiato, l'ipocrisia è la norma e l'unica vera strada è il denaro.

Gli imperi combattono gli imperi, gli imperi combattono i terroristi, gli imperi finanziano i terroristi ed alcuni imperi persino diventano terroristi.

Confonde ed è ingiusto? Ci puoi scommettere. Fortunatamente, è solo un gioco...

1. Un Umile Inizio

Inizi il gioco come un modesto Impero determinato a liberare il mondo dalle morze del terrorismo e dalle minacce poste dagli altri Imperi. ('Iniziare a Giocare' – p.?).

Ma, sorpresa sorpresa, se vieni fatto fuori giochi come terrorista ed appena altri imperi vengono fatti fuori si uniscono a te in quanto forze terroriste. Puoi anche scegliere di diventare terrorista in qualunque momento. Sì, anche al primo turno se vuoi. ('Diventare Terrorista' – p.?)

2. Turni di Gioco

Un turno segue sempre la stessa struttura: tirare il Dado Azione per scoprire quanti centri abitati puoi costruire; prendere 2 carte; poi il grosso del tuo turno sarà un misto di costruire, giocare le carte e commerciare. Finisci il tuo turno tirando il Dado Petrolio. ('Il Turno di un Giocatore-Impero' – p.?)

3. Tutto Riguarda il Petrolio

I soldi veri vengono dal petrolio. Ogni paese ha un Gettone Petrolio, il quale quando rigirato mostra il numero di riserve petrolifere di quel paese. ('Gettoni Petrolio')

I centri abitati più grandi sono più forti in difesa e ti fanno acquisire più soldi petrolio. Quindi costruisci di più nei paesi ricchi di petrolio e sarai presto abbastanza ricco per comprarti amici potenti. ('I Centri Abitati' – p.?)

4. Mantenere la Pace

Nel tuo turno di gioco puoi giocare qualsiasi carta possiedi. Una carta può aiutare il tuo Impero o può intralciare un altro. Una volta giocate, le carte vanno rimesse in fondo al mazzo corrispondente. ('Carte' – p.?)

All'incirca metà delle carte comportano un qualche tipo di aggressione – principalmente Guerra o Attacco Terrorista. Se hai un obiettivo da portare a termine, molto probabilmente userai per prima una di queste carte, ma ci sono molte altre opzioni meno belligeranti. Dipende tutto dal contesto. (vedi L'Appendice delle Carte)

5. Terrorismo: Problema o Soluzione ?

Possono essere i tuoi migliori amici quando hai bisogno di un lavoretto sporco ed i tuoi peggior nemici quando cambiano le carte in tavola.

Puoi comprare i terroristi durante il tuo turno e piazzarli ovunque sul tabellone. Una volta sul tabellone i terroristi possono essere usati da tutti. Sono fondamentalmente un pericolo latente fino a che non vengono attivati da una carta appropriata. ('Terroristi' – p. 7)

Dato che il terrorismo è più economico e spesso più efficace e flessibile del combattimento tradizionale, la tentazione di finanziarlo può essere forte. L'unico inconveniente è che dovrai prima o poi combattere i terroristi che tu stesso hai sostenuto.

6. Vincere la Guerra al Terrore

Per vincere come Impero, devi assicurarti un certo numero di Punti Liberazione. Li ottieni controllando continenti e costruendo città. (vedi 'Liberation Chart' sul tabellone)

Per vincere come Terrorista, devi ugualmente assicurarti un certo numero di Punti Liberazione. Li ottieni ripulendo l'intero continente da tutti i centri abitati di qualsiasi Impero per poi così rivendicare i punti associati a quel continente. ('Vincere la Partita' – p. 7)

I FONDAMENTALI

Il Tabellone

Il tabellone fa riferimento ad una cartina del mondo, diviso in 7 continenti e 49 paesi. Alcuni paesi sono uniti da vie marittime. Ogni qual volta si parla nel gioco di paesi 'confinanti', si intendono anche i paesi collegati da vie marittime.

Segnalini di Gioco

I sei colori dei segnalini di gioco rappresentano gli Imperi. I segnalini neri sono unità terroriste. Vi sono segnalini di 3 dimensioni: piccoli, medi e grandi.

Forma del Segnalino	Segnalini Impero	Unità Terroriste
Cerchio	Villaggio	Avanguardia Terrorista
Cilindro	Città	Colonna Terrorista
Cono	Metropoli	Cella Terrorista

Gettoni Petrolio

Ogni paese ha un Gettone Petrolio. I Gettoni Petrolio hanno un numero, dal 2 al 12, il quale rappresenta le riserve petrolifere di quel paese. Alcuni Gettoni Petrolio sono vuoti, il che rappresenta un paese privo di petrolio. Il Gettone Petrolio di un certo paese viene rigirato non appena viene costruito un primo centro abitato in quel paese.

Dadi

Ci sono due tipi di dadi:

Due **dadi regolari a 6 facce** da usare nei combattimenti e per il petrolio (alle volte indicati come 'Dadi Petrolio').

Un **Dado Azione**, con i numeri dal 2 al 4 e vari simboli.

Carte

Ci sono due mazzi di carte – 'Carte Impero' e 'Carte Terrorista'. Ci sono anche 6 'Carte di Riferimento' recanti i costi e le regole di base.

Segnalini Radioattività

Alcune carte comportano il posizionare un segnalino radioattività in un paese. In un paese radioattivo non puoi costruire oltre il villaggio nè ricevi i proventi del petrolio.

Blocchetto dei Messaggi Segreti

Sono un elemento sorprendentemente importante nella Guerra al Terrore. I messaggi segreti possono essere scritti e ricevuti in ogni momento.

Usali per diffondere paura e paranoia o intessere alleanze temporanee con altri giocatori.

Alcune carte ti richiedono di divulgare i tuoi messaggi segreti, quindi fai attenzione a cosa scrivi.

INIZIARE A GIOCARE

Preparazione

- Ogni giocatore riceve una Carta di Riferimento
- Mischia entrambi i mazzi Carte Impero e Carte Terrorista e disponili a faccia in giù sul tabellone.
- Sistema l'Asse del Male, tira fuori il Passamontagna del Male, il Blocchetto dei Messaggi Segreti e la matita.
- Pesca a caso 49 Gettoni Petrolio, mischiali a faccia in giù e mettiline uno coperto in ogni paese.
- Un giocatore dovrà occuparsi di gestire la Banca Mondiale. Sarà meglio che gli altri giocatori che lo tengano d'occhio.
- In base al numero di giocatori ogni Impero inizia il gioco con:

# Giocatori	Iniziare con i seguenti
2 Giocatori	4 villaggi gratuiti, 400m in banconote e 4 Carte Impero
3 o 4 Giocatori	3 villaggi gratuiti, 300m in banconote e 3 Carte Impero
5 o 6 Giocatori	2 villaggi gratuiti, 200m in banconote e 2 Carte Impero

Turno di Inizio

- Ogni giocatore tira entrambi i dadi, inizia chi ottiene il numero più alto.
- Muovendosi in senso antiorario ogni impero posiziona tutti i suoi villaggi gratuiti in qualsiasi parte del tabellone.
- I Gettoni Petrolio vengono rigirati non appena viene costruito un centro abitato.
- L'ultimo impero a posizionare i suoi villaggi sarà il primo a giocare un turno completo.
- Il gioco si svolge ora in senso orario.
- Non si può attaccare nel primo turno di gioco.

IL TURNO DI UN GIOCATORE-IMPERO

Esistono due tipi di giocatori: Imperi e Terroristi. ('Il Turno di un Giocatore-Terrorista' – p. 2)
All'inizio della partita, ognuno è un impero.

Ogni turno segue la stessa struttura:

1. Tirare il Dado Azione
2. Prendere 2 Carte Impero gratuite
3. "Giocare"
4. Tirare il Dado Petrolio

1. Tirare il Dado Azione

Il numero che esce dopo aver tirato il Dado Azione indica quanti centri abitati l'Impero può costruire durante il suo turno.

Se esce un simbolo agisci di conseguenza immediatamente.

+	Z	Freccetta
Prendi una Carta Impero aggiuntiva	Mischia il mazzo di Carte Impero	Gira L'Asse del Male

2. Prendere 2 Carte Impero gratuite

3. "Giocare"

Durante la parte principale del proprio turno gli Imperi possono:

- Comprare fino a 2 Carte Impero aggiuntive al costo di 50m ciascuna.
- Giocare un qualsiasi numero di carte.
- Costruire fino al massimo numero di centri abitati indicati dal Dado Azione. I nuovi centri abitati possono essere costruiti solo in paesi confinanti con il proprio Impero e non occupati; sono incluse le vie marittime. ('I Centri Abitati' – p. 2)
- Comprare un qualsiasi numero di terroristi dalla Banca Mondiale. Questi possono essere messi ovunque sul tabellone o tenuti da parte per un utilizzo futuro, indicato come 'campo addestramento dei terroristi'. (terroristi – p. 2)

4. Tirare i Dadi Petrolio

Alla fine del proprio turno ogni giocatore tira i Dadi Petrolio. Ogni impero con un centro abitato in un paese recante il numero petrolio corrispondente a quello uscito dalla somma dei Dadi Petrolio riceve una rendita dal petrolio, a meno che questa venga bloccata da un Segnalino Radiazione o da una Cella Terrorista presente nel paese stesso.

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

Es. Il giocatore A tira un 9. Il giocatore B ha 2 città in due paesi con il numero 9 e riceve 200m, il giocatore C ha un villaggio in un paese con il 9 e riceve 50m. Il giocatore A non ha alcun possedimento in un paese con il 9 e non riceve alcuna rendita dal petrolio.

L'ASSE DEL MALE

A volte il Dado Azione o una carta indica di girare l'Asse del Male. Quando la freccia dell'Asse indica un colore in gioco, l'Impero corrispondente diventa il 'Male' e gli viene dato accesso alle 'preziose' Carte Terrorista fino a che l'Asse del Male non indica un nuovo Impero.

- Appena l'Asse del Male indica un colore in gioco quell'Impero riceve 2 Carte Terrorista gratuite.
- L'impero del Male deve indossare il Passamontagna.
- Per ogni Carta Guerra giocata contro l'Impero del Male, l'attaccante riceve 25m dalla Banca Mondiale.

Il Turno dell'Impero del Male

L'Impero del Male gioca esattamente come un Impero normale, ma con le seguenti poche eccezioni:

- All'inizio del proprio turno l'Impero del Male ha diritto a ricevere 2 carte da entrambi i mazzi.
- Il simbolo 'carta aggiuntiva' sul Dado Azione consente all'Impero del Male di prendere una carta aggiuntiva a scelta da uno dei due mazzi.
- Durante il proprio turno, l'Impero del Male può comprare 2 carte aggiuntive da uno dei due mazzi.

FUORI DAL TUO TURNO

In ogni momento del gioco un giocatore può:

- Mandare (e ricevere) messaggi segreti ad altri giocatori.
- Barattare, contrattare e commerciare con gli altri giocatori.

- Rimuovere un qualsiasi numero di propri centri abitati dal tabellone.
- Diventare terrorista ('Diventare Terrorista' – p. 7)

CENTRI ABITATI

- I centri abitati sono di tre dimensioni: Villaggi, Città e Metropoli.

Costruzione	Costo
Villaggio	25m
Città	50m
Metropoli	100m

- In ogni paese può esistere un solo centro abitato.
- Il Dado Azione indica il numero massimo di centri abitati che puoi costruire nel tuo turno.
- Viene considerato 'costruire un centro abitato' il posizionare un nuovo centro abitato o lo sviluppare un centro abitato già esistente.
- Puoi costruire soltanto in un paese confinante con un paese già da te occupato.
- Bisogna pagare per costruire al di là dei passaggi marittimi. Il costo è scritto sul tabellone.
- Quando costruisci in un paese su cui non è mai stato costruito prima, costruisci e poi gira il Gettone Petrolio.
- Non puoi costruire in un paese che contiene un Colonna od una Cella Terrorista.
- Non puoi costruire oltre il villaggio in un paese che contiene un Segnalino Radioattività.
- Si deve costruire nell'ordine: Villaggio, Città e Metropoli. E' possibile ad ogni modo 'saltare' un passaggio per un espansione più rapida e questo conterà come la costruzione di un centro abitato.
 - Es. Il giocatore A tira un 3 con il Dado Azione, sviluppa direttamente un suo Villaggio fino ad una Metropoli pagando il prezzo corrispondente ad una Città più una Metropoli (150m). Il giocatore A può ancora costruire 2 centri abitati .
- In ogni momento puoi rimuovere dal tabellone qualsiasi numero di insediamenti e convertirli nel corrispettivo costo.
 - Es. Può essere rimossa una Città dal tabellone lasciando il paese vuoto e ricevendo 50m dalla Banca Mondiale.

CARTE

- Puoi giocare un qualsiasi numero di carte durante il tuo turno.
- La carta, una volta giocata, ritorna in fondo al suo mazzo di provenienza.
- Puoi giocare una qualsiasi delle carte che hai in mano. Un giocatore-Impero può giocare Carte Terrorista e un giocatore-Terrorista può giocare Carte Impero.
- Durante il proprio turno ogni giocatore riceve 2 carte gratuite.
- Durante il proprio turno ogni giocatore può comprare fino ad un massimo di 2 carte aggiuntive pagando 50m per carta.
- Ogni carta viene descritta in modo dettagliato nell'Appendice delle Carte se sono necessari dei chiarimenti.

COMBATTIMENTO

La maggiorparte delle carte Impero e delle carte Terrorista sono costituite da carte *Guerra* o da carte *Attacco Terrorista*. Queste carte (e poche altre) ti permettono di combattere ed espandere il tuo territorio.

Tutte le carte combattimento funzionano seguendo lo stesso principio: tirare due dadi per cercare di ottenere un punteggio efficace a colpire l'avversario (strike number) come mostrato sulla carta. Prima che l'attacco abbia inizio (che vengano tirati i dadi) il giocatore che è stato attaccato può decidere di 'difendersi' rispondendo con un attacco, ovvero giocando a sua volta una carta *Guerra*. Consulta l'Appendice delle Carte per tutti i dettagli.

TERRORISTI

- Durante il tuo turno puoi comprare Terroristi dalla Banca Mondiale.
- I Terroristi possono essere tenuti fuori del tabellone per una durata di tempo illimitata, il che viene indicato come 'avere i terroristi nel proprio campo di addestramento'.
- Durante il proprio turno è possibile posizionare i terroristi in qualsiasi punto del tabellone.
- E' consentito avere solo un unità Terrorista per paese.
- I Terroristi giacciono dormienti sul tabellone fino a che non vengano svegliati da un *Attacco Terrorista* o da altra carta appropriata.
- Mentre stanno sul tabellone i Terroristi possono essere 'usati' da qualsiasi giocatore, sia esso un giocatore-Impero o un giocatore-Terrorista.
- I giocatori possono accrescere di livello le unità terroriste già presenti sul tabellone.
Es. Un Avanguardia Terrorista può essere ingrandita a Colonna aggiungendo 4 Avanguardie Terroriste.
- **Una Colonna o una Cella Terrorista impediscono ogni futuro sviluppo nel paese in cui sono presenti.**
- **Una Cella Terrorista inoltre impedisce di ricevere le rendite petrolifere provenienti dal paese in cui è presente.**

Unità Terrorista	Costo
Avanguardia	10m
Colonna	=5 Avanguardie = 50m
Cella	= 2 Colonne = 100m

NB

'Diventare Terrorista' e 'Il Turno di un Giocatore-Terrorista' non sono parti essenziali per l'inizio della partita. Puoi fare riferimento a queste parti più in avanti. Tutto quello che devi ricordare è che in qualsiasi momento tu puoi (o puoi essere forzato a) smettere di essere un Impero e prendere invece unicamente il controllo dei Terroristi.

DIVENTARE TERRORISTA

Esistono 3 modi nei quali un Impero può diventare un Giocatore-Terrorista:

1. Tutti i tuoi centri abitati sono stati distrutti
2. Bancarotta
3. Volontariamente –una buona opzione se pensi di non poter vincere il gioco come Impero.

Quando un Impero diventa un Giocatore-Terrorista, compie le seguenti azioni:

- Se hai compiuto il passaggio in modo volontario e durante il tuo turno, diventare Giocatore-Terrorista fa terminare il tuo turno di gioco. In ogni caso tira i Dadi Petrolio.
- Rimuovi tutti i tuoi centri abitati dal tabellone e convertili in unità terroriste di uguale misura da tenere nel tuo ‘campo di addestramento terrorista’.
- Rendi tutte le Carte Impero e scambiale per un numero equivalente di Carte Terrorista.
- Mantieni tutti i soldi, così come i terroristi già presenti nel tuo ‘campo di addestramento terrorista’.
- Giocherai come Giocatore-Terrorista a partire dal tuo prossimo turno.

Bancarotta

Alcune carte prevedono che l’Impero paghi dei soldi ad un altro giocatore o alla Banca Mondiale. Se un Impero non possiede soldi a sufficienza per coprire i costi anche dopo aver rimosso dei centri abitati, commerciato ad es. carte etc. dichiara la bancarotta e diventa un Giocatore-Terrorista.

IL TURNO DI UN GIOCATORE-TERRORISTA

Quando gli Imperi crollano e diventano terroristi, i Giocatori-Terroristi lavorano insieme condividendo UN TURNO di gioco. Sia che siano uno o più, vengono indicati come ‘Giocatore-Terrorista’.

1. Tirare il Dado Azione

Il numero del Dado Azione indica il numero massimo di Movimenti Terrorista che possono essere compiuti dal Giocatore-Terrorista. I Movimenti Terrorista vengono descritti in dettaglio nell’Appendice delle Carte sotto ‘Terrorist Movement’. I simboli presenti sul Dado Azione in questo caso si riferiscono al mazzo delle Carte Terrorista.

2. Prendere 2 Carte Terrorista gratuite.

3. “Giocare”

Durante la parte principale del proprio turno il Giocatore-Terrorista può:

- Muovere unità terroriste fino al numero massimo di spostamenti indicato dal Dado Azione.

- Comprare un qualsiasi numero di terroristi dalla Banca Mondiale e posizionarli direttamente sul tabellone o tenerli nel proprio ‘campo di addestramento’.
- Comprare fino a 2 Carte Terrorista al costo di 50m l’una.
- Giocare un qualsiasi numero di carte.

4. Tirare il Dado Petrolio

Il Giocatore-Terrorista non riceve alcuna rendita dal petrolio. Continua comunque a tirare i Dadi Petrolio al termine del proprio turno. I Giocatori-Impero ricevono le rendite dal petrolio come al solito.

VINCERE LA PARTITA

Vittoria di un Impero

Per vincere la partita un Impero deve dimostrare di aver liberato una porzione consistente del mondo ottenendo i corrispettivi Punti Liberazione. I Punti Liberazione si ottengono controllando continenti e costruendo città.

- Un Impero deve avere un centro abitato in ogni paese all’interno del continente per ottenere i punti associati a quel continente.

Continente	Punti Liberazione
Asia	4
Nord America	3
Africa	2
Centro-Sud America	2
Oceania	1
Antartide	1

- Ogni città equivale ad 1 Punto Liberazione.
- Il numero di Punti Liberazione necessari per vincere dipende dal numero di Imperi rimasti in gioco in quel dato momento della partita.

# Giocatori-Impero	Punti Liberazione necessari per vincere
6 Imperi	12
5 Imperi	11
4 Imperi	10
3 Imperi	9
2 Imperi	8
1 Imperi	7

Vittoria dei Terroristi

Il Giocatore-Terrorista vince quando riesce (in modo congiunto con gli altri giocatori terrorista alleati) a liberare una sufficiente porzione del mondo dagli Imperi. In modo analogo agli Imperi il Giocatore-Terrorista deve accumulare Punti Liberazione –ottiene punti per ogni continente

che è completamente libero da centri abitati degli Imperi. E' una dura prospettiva ma le ricompense includono una vita senza governi e nessun confine.

Es. L'America del Sud e l'America del Nord non contengono centri abitati di Imperi; il Giocatore Terrorista ha 5 Punti Liberazione. In una partita nella quale siano rimasti due Imperi, il Giocatore Terrorista potrebbe prendere l'Africa e In-Nessun-Luogo per garantirsi un vittoria (8 punti). In alternativa potrebbe far fuori un altro Impero ed ottenere un continente da 2 punti (es. Africa) in modo tale da vincere con 7 punti.

Pace Planetaria

Esiste un' altra, meno drammatica, fine alla Guerra al Terrore. Nel caso che il tabellone di gioco sia del tutto libero da unità terroriste gli Imperi rimanenti possono accordarsi su una 'Pace Planetaria'. In questo caso gli Imperi ancora in gioco dividono la vittoria e possono darsi una ben guadagnata pacca sulla spalla per essere stati così gentili e possedere la saggia consapevolezza che questa è un a 'guerra' che nessuno può vincere.

DIAGRAMMI DI GIOCO

Questi diagrammi sono esempi di come può procedere una partita tipo. Anche se non esiste una 'partita tipo' a **War on Terror, the boardgame**.

1. Partita agli inizi

Oil Number = Numero Petrolio

Terrorist Unit = Unità Terrorista

Empire Development = Centro abitato di un Impero

Sea Rute = Passaggio Marittimo

Undiscovered Oil = Petrolio non ancora scoperto

Radioactive Country = Paese radioattivo

Liberation Chart = Tabella di Liberazione

Cards = Carte

Money = Soldi

Terrorist Training Camp = Campo di addestramento terrorista

2. Partita a metà strada

A&B giocano insieme come Giocatore-Terrorista

B Giocatore-Impero

C Giocatore-'Impero del Male'

3. Fine della partita

A, C & D giocano insieme come Giocatore-Terrorista

B Giocatore-Impero