

# LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 - ?

## REGOLE DI GIOCO

SECONDA EDIZIONE, 2011

### CONTENUTI

- |                  |                         |
|------------------|-------------------------|
| 1. Introduzione  | 6. Carte                |
| 2. Come vincere  | 7. Operazioni USA       |
| 3. Preparazione  | 8. Operazioni Jihadiste |
| 4. Componenti    | Glossario               |
| 5. Fasi di gioco | Scenari                 |

### 1.0 INTRODUZIONE

LABYRINTH è un gioco da tavolo basato sulle carte per 1-2 giocatori che simula a livello strategico l'andamento delle continue azioni degli estremisti Islamici finalizzate ad imporre e portare al dominio la propria religione nel mondo Musulmano.

Nel gioco per 2 giocatori, il primo giocatore rappresenta gli Stati Uniti (USA) con i suoi alleati che combattono contro la jihad degli estremisti, e il secondo giocatore ricopre il ruolo degli Jihadisti.

La parte USA cerca di sviluppare il suo governo nei paesi Musulmani in modo da sradicare lo Jihadismo alla base, o almeno eliminare i combattenti estremisti che costituiscono il pericolo immediato. La parte Jihadista cerca di ristabilire l'antico dominio Islamico o di danneggiare così gravemente gli USA da riuscire a scacciarli dal mondo Musulmano.

Per raggiungere questi obiettivi durante il gioco, i giocatori usano carte strategiche per intraprendere **operazioni** o per far accadere degli **eventi**. Una mano di carte in LABYRINTH rappresenta all'incirca un anno.

I termini di gioco specifici riportati nel glossario sono evidenziati in **grassetto** le prime volte che compaiono in questo manuale. Da notare che nel gioco si usa il termine “Jihadisti” in riferimento ai violenti militanti estremisti Islamici (come fanno solitamente gli Occidentali e i militanti stessi) e non intendendo i molti milioni di devoti e pacifici Musulmani nel mondo.

*NOTA: la parte esterna delle Carte di Aiuto per il Giocatore riassume le regole usate nel gioco a 2 giocatori, comprese le Operazioni USA e Jihadiste e Come Vincere. La parte interna delle Carte di Aiuto per il Giocatore viene usata solo nel gioco in solitario.*

## 2.0 COME VINCERE

### 2.1 TRE MODI DI VINCERE

Ciascuna parte può vincere in tre modi diversi:

#### 2.1.1 Vittoria USA

- Gli USA vincono nel momento in cui i paesi **Musulmani** con un totale di almeno 12 **Risorse** hanno **Good Governance**, OPPURE
- almeno 15 (su 18) paesi Musulmani hanno **Fair** o Good Governance, OPPURE
- non ci sono **cellule** Jihadiste in nessun paese della cartina.

#### 2.1.2 Vittoria Jihadista

- Gli Jihadisti vincono nel momento in cui la **Legge Islamica** governa paesi con un totale di almeno sei Risorse e include almeno due paesi **vicini**, OPPURE
- il **Prestigio** USA è “1” e almeno 15 paesi Musulmani hanno **Poor** o governo della Legge Islamica, OPPURE
- un’arma di distruzione di massa **Plot** è giocata negli Stati Uniti senza che sia stata annunciata (come ad esempio da un **Alert**).

### 2.2 PICCO DEL PREZZO DEL PETROLIO

Nello sfortunato caso in cui giocare un evento *Picco del Prezzo del Petrolio* porti entrambi i giocatori a soddisfare le condizioni per la vittoria contemporaneamente, vince la parte che ha giocato l’evento.

### 2.3 VITTORIA E FINE DEL GIOCO

Labyrinth può essere giocato con tre diverse durate di gioco. Se nessuna delle condizioni elencate al punto 2.1 è stata soddisfatta, gli USA vincono se le Risorse sotto Good Governance sono più del doppio delle Risorse sotto il governo della Legge Islamica; altrimenti vincono gli Jihadisti. Solo per il calcolo di questo finale di gioco, contare tutti i **Change Regime** posizionati in questo turno (segnalini verdi) come Legge Islamica.

## 3.0 PREPARAZIONE

### 3.1 GENERALE

Scegliere uno scenario dal retro di questo manuale. I giocatori devono scegliere un ruolo e sedere fianco a fianco, di fronte al lato a sud della cartina, con il giocatore USA sulla sinistra e lo Jihadista a destra. Il giocatore USA prende la tabella di aiuto per il giocatore “Operazioni USA” e il dado marrone, lo Jihadista prende la tabella “Operazioni Jihadiste” e i tre dadi neri.

*NOTA: puoi usare gli esempi nel Playbook come guida per la preparazione e le mosse prima di iniziare la prima partita.*

### 3.2 PREPARAZIONE

Sistemare i segnalini, le **truppe** e le cellule **dormienti** come indicato nello scenario. (Molti paesi iniziano **senza marcatori** fino a quando non vengono **testati** durante il gioco)

- Sistemare le truppe (cubetti marroni) e le cellule (cilindri neri) rimanenti negli spazi Troops e **Funding - Risorse**, mettendone rispettivamente 5 in ogni quadrato da destra a sinistra.
- Mettere tre marcatori Weapon of Mass Destruction Plot (Arma di Distruzione di Massa) in ognuno dei due spazi contenenti WMD Plot.
- Mettere il marcatore “Card” sullo spazio Jihadista Card 1. sistemare entrambe le **Riserve** a “0”.
- Sistemare i marker numerati Plot coperti nello spazio Available Plots (Truppe Disponibili). Mettere da parte un ugual numero di marcatori Regime Change (Cambio Regime), **Aid/Besieged Regime (Regime di Aiuto/Assedio)**, **cadre (cellula)**, evento e i marcatori 1st Plot.
- Rimuovere le carte indicate dallo scenario, poi mescolare le rimanenti per formare un Mazzo di Pesca coperto. Posizionarlo vicino al tabellone lasciando lo spazio per la Pila degli Scarti vicino.
- Distribuire ai giocatori il numero di carte indicato rispettivamente dalle tabelle Truppe e Risorse, e iniziare il gioco con la Fase di Azione Jihadista.

*NOTA: i giocatori possono concordare di utilizzare pari marcatori per modificare l’iniziale governo Musulmano o non-Musulmano o per ricreare la situazione storica.*

### 3.3 SCEGLIERE LA LUNGHEZZA DI GIOCO

I giocatori scelgono una delle tre lunghezze di gioco elencate di seguito. La scelta dipende interamente dai giocatori:

- **STANDARD:** sistemare i marcatori “Deck” nella tabella “Reshuffle” su 1 Deck. Fine del gioco quando si dovrebbe pescare una carta ma il mazzo è finito.
- **FINALE A TORNEO:** posizionare il marcatore “Deck” su 2 Deck. Fine del gioco al secondo rimescolamento.
- **CAMPAGNA:** posizionare il marcatore “Deck” su 3 Deck. Fine del gioco al terzo rimescolamento.

## 4.0 COMPONENTI

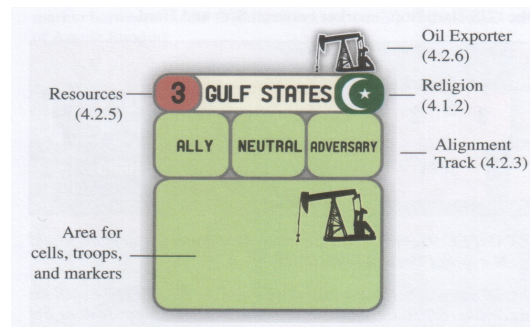
Un set completo di LABYRINTH comprende:

- Un tabellone 22”x34”
- 156 contatori
- Manuale delle regole
- Playbook
- Una tabella di aiuto per il giocatore USA
- Una tabella di aiuto per il giocatore Jihadista
- 120 carte
- 15 cubetti di legno marrone (per segnare le truppe)

- 15 cilindri di legno nero (per segnare le cellule terroriste)
- Quattro dadi a 6 facce (1 marrone, 3 neri)

#### 4.1 IL TABELLONE

**4.1.1 Paesi e Confini.** Il tabellone mostra la maggior parte del mondo Musulmano, più alcune altre regioni dove gli estremisti potrebbero agire. Ciascuno spazio nella cartina rappresenta un paese o un blocco di paesi. Gli spazi sono diversi, in base alla regione dominante nel paese. I paesi uniti da confini sono **vicini**. La vicinanza influisce su **Viaggi** delle cellule, **Guerra di Idee** USA, Vittoria Jihadista e alcuni eventi.



**4.1.2 Religione.** Tutti i paesi vengono segnati in base al grado e alla natura del rapporto con i Musulmani. I paesi **Sunni** e **Shia-Mix** sono chiamati nel gioco **“Musulmani”**. I paesi **Non-Musulmani** sono quelli in cui i Musulmani sono in minoranza. L’**Iran**, dominato dalla Shia, è un paese di tipo diverso (con i termini del gioco, non è né “Shia-Mix” né “Musulmano”).



*NOTA DELL’AUTORE: i paesi “Shia-Mix” comprendono diversi paesi guidati da Sunnis o altri non-Shia ma con effettive o particolari popolazioni Shia attive.*

#### 4.2 PAESI MUSULMANI

**4.2.1 Governo.** I paesi Musulmani sono segnati in base al tipo di **Governo** instaurato durante la fase di preparazione, e che può cambiare durante lo svolgimento del gioco. Nel gioco il Governo è rappresentato da una scala decrescente (in termini di effettività e calcolabilità) formata da: Good (il migliore), Fair, Poor e Islamist Rule (il peggiore). Ai Governi Good, Fair e Poor sono associati dei valori (rispettivamente 1, 2, 3) che influiscono su diverse funzioni del gioco, particolari operazioni nel paese.



**4.2.2** Segnalare il Governo di un paese con il marker corrispondente, girando o sostituendo il segnalino ogni volta che il Governo si sviluppa o regredisce.

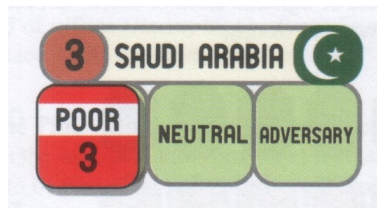
*ESEMPIO: Se il Governo dell’Arabia Saudita si sviluppa e migliora di un livello da Poor a Fair, sostituire il segnalino del paese “Poor 3” con un segnalino “Fair 2” nello stesso spazio della tabella di Schieramento. Se si sviluppa ancora, girare il segnalino da “Fair 2” a “Good 1”.*

**4.2.3 Schieramento.** Una tabella con tre spazi presente in ogni paese Musulmano rappresenta lo **Schieramento** del paese in relazione ai rapporti di **Alleanza**, **Neutralità** o **Opposizione** con gli USA.

*NOTA: Solo i paesi Musulmani sono predisposti per lo Schieramento. Quindi, in termini di gioco, un paese Non-Musulmano non potrà mai essere un “Alleato”. I paesi Non-Musulmani sono invece predisposti per la loro “Posizione”.*

**4.2.4** Posizionare un marcatore di Governo del paese nell’apposita casella della tabella di Schieramento del paese.

*ESEMPIO: l’Arabia Saudita inizia il gioco come Alleata degli USA con Governo Poor (“Poor Ally”).*



*NOTA: la prima volta che viene provato il Governo di un paese, il suo Schieramento è di solito Neutrale.*

**4.2.5 Risorse.** Ciascun paese Musulmano mostra un numero di Risorse pari a 1, 2 o 3. La vittoria dei Governi è in parte determinata dal numero di Risorse. Le Risorse influiscono anche alcuni eventi.



**4.2.6 Petrolio.** Alcuni paesi Musulmani riportano il simbolo di Esportatore di Petrolio vicino al valore delle Risorse. Ciascuno di questi contatori del valore delle Risorse aumenta di uno ad ogni evento Picco del Prezzo del Petrolio che entra in gioco.



### 4.3 PAESI NON-MUSULMANI

**4.3.1 Governo.** I paesi Non-Musulmani hanno sempre Governo Good 1 o Fair 2.

*NOTA: I Governi nei paesi Non-Musulmani non cambiano mai ma comunque influiscono sul gioco.*

**4.3.2 Posizione.** I paesi Non-Musulmani (tranne gli STATI UNITI e l’IRAN) hanno caselle dove sistemare i segnalini Posizione, che rappresentano la preferenza politica dominante per l’uso di “**Hard** power” o “**Soft** power” nella battaglia contro l’estremismo. Gli Scenari spiegano come marcare la Posizione di ogni paese Non-Musulmano con gli appropriati segnalini. Anche gli Stati Uniti hanno una Posizione, indicata nella Tabella delle Relazioni GWOT.



**4.3.3 Israele.** La posizione di Israele è sempre “Hard”, come indicato dalla casella Posizione sulla cartina.

**4.3.4 Reclutamento.** Alcuni paesi Non-Musulmani mostrano un **Numero di Reclutamento** che definisce la capacità degli Jihadisti di aggiungere persone alla loro causa in quel paese. (ESEMPIO: le FILIPPINE hanno un Numero di Reclutamento di “REC 3”)

#### 4.4 IRAN

L'Iran è un paese di tipo speciale (non è né “Musulmano” né “Non-Musulmano”). Il suo Governo non si può modificare come un paese Non-Musulmano ma non ha Posizione.

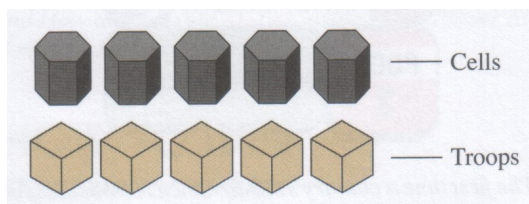


#### 4.5 PAESI SCHENGEN

Un paese con il simbolo Schengen è vicino a tutti i paesi Schengen, e tutti i paesi Schengen sono vicini gli uni agli altri. (Quindi, quando una cellula si sposta in un paese Schengen, lo Jihadista può sistemare quella cellula in uno qualsiasi dei sette paesi “Schengen” che costituiscono l'area Schengen.)

#### 4.6 CELLULE E TRUPPE

**4.6.1** Ciascuno dei 15 cilindri neri nel gioco rappresentano una cellula di combattenti o truppe Jihadisti. Ognuno dei 15 cubetti marroni rappresenta un'unità di truppe occidentali.



**4.6.2** Le cellule e le truppe sono sistemate negli appositi spazi, utilizzati come contenitori per i cilindri e i cubetti quando non sono in un paese. In ogni paese c'è uno spazio per tutte le truppe o le cellule presenti lì.

**4.6.3** I cilindri e i cubi disponibili nel gioco sono il limite di cellule e truppe che è possibile giocare durante la partita.

*ESEMPIO: lo Jihadista non può posizionare cellule tramite eventi o reclutamento se ce ne sono già 15 nel paese, lasciando vuoto lo spazio risorse.*

**4.6.4 Cellule dormienti e cellule attive.** Le cellule possono essere sia dormienti che attive. (Posizionare le cellule dormienti con la luna rivolta verso il basso, le cellule attive con la luna rivolta verso l'alto.) Le cellule sono attive o dormienti secondo i seguenti criteri:

- Le cellule posizionate sulla cartina dalla riserva iniziano come Dormienti.
- Le cellule Dormienti usate per la **Jihad** o per un'**Operazione Plot**, che sono **Disgregate** o che vanno in un paese quando c'è uno **Schieramento di Cambio di Regime**, diventano Attive.
- Le cellule Attive che **Viaggiano** (sia tra paesi diversi che all'interno del paese in cui si trovano) diventano Dormienti.

#### 4.7 TABELLE E CASELLE

Diverse tabelle e caselle regolano il gioco. Le tabelle limitano i valori di gioco. (ESEMPIO: le Riserve Jihadiste non scendono mai sotto 1 o superano 9; la Posizione del Mondo non supera mai Soft 3 o Hard 3.) Le tabelle, le caselle e il loro uso comprendono:

**4.7.1 Tabella di Prestigio USA.** Quando cambia il **Prestigio**, spostare il segnalino “Prestigio USA” tra 1 e 12 per indicare il corrispondente Prestigio Basso, Medio, Alto o Molto Alto. Il Prestigio può

cambiare per molte ragioni. Se necessario lanciare i dadi per determinare il Prestigio, prima lanciare un dado per determinare se lo spostamento sarà verso l'alto o verso il basso. Poi lanciare due dadi e spostare il Prestigio secondo il risultato del dado più basso.



*NOTA DELL'AUTORE: il Prestigio rappresenta la complicità totale del mondo (specialmente il mondo Musulmano) verso gli Stati Uniti, che influenza le operazioni USA di Guerra delle Idee e alcuni eventi.*

**4.7.2 Tabella delle Relazioni USA GWOT (Global War on Terror).** Determinare la **Posizione Mondiale** contando separatamente i segnalini non-USA Posizione Soft e Posizione Hard presenti sul tabellone (contare sempre Israele come se avesse un segnalino Hard) e sottrarre il valore minore dal valore maggiore; il valore maggiore determina quale parte della tabella utilizzare. Quando cambiano le Posizioni spostare (e girare) il segnalino “World Hard/Soft” lungo la tabella della Posizione lungo la scala da Soft 3 a Hard 3, e il segnalino “USA Hard/Soft” tra Soft e Hard.



*ESEMPIO: tre paesi non-USA sono su Soft e cinque sono su Hard; la Posizione Mondiale è su Hard 2.*

*NOTA: poiché la Posizione USA è segnata nella Tabella Relazioni GWOT, gli spazi USA, diversamente dagli altri paesi Non-Musulmani, non hanno una casella Posizione.*

**4.7.2.1 Penalità di Relazioni GWOT.** Se la Posizione USA e la Posizione Mondiale sono diverse (una Hard, l'altra Soft), la Penalità delle Relazioni GWOT è pari al valore della Posizione Mondiale (“1”, “2” o “3”); se le Posizioni sono le stesse (entrambe Hard o Soft) o la Posizione Mondiale è “0”, la Penalità è 0.

*NOTA DELL'AUTORE: le Relazioni GWOT rappresentano l'unità o il disaccordo Non-Musulmano a proposito delle tattiche contro l'estremismo, che influisce sulle operazioni War of Ideas USA, sul Prestigio e su alcuni eventi.*

**4.7.3 Tabella delle Truppe.** Posizionare tutte le truppe non presenti nei paesi sulla Tabella delle Truppe, cinque cubi in ogni casella, riempiendo le caselle da destra a sinistra. Ogni volta che le truppe vengono prese dalla tabella e **Schierate** nei paesi, prendere i cubi dalla casella di sinistra andando verso destra. Posizionare e spostare il marcatore delle “Truppe” nella casella più a destra con meno di cinque cubi truppe.



*ESEMPIO: se sette dei 15 cubi truppe sono schierati in diversi paesi, gli otto cubetti rimanenti saranno nella tabella delle Truppe – cinque cubi nella casella “Overstretch” e tre cubi nella casella “War”. Il segnalino “Truppe” sarà nella casella “War” dove ci sono i tre cubi, ad indicare*

che gli USA sono in Guerra piuttosto che **Low Intensity (Bassa Intensità)** o **Overstretch (Situazione Critica)**.

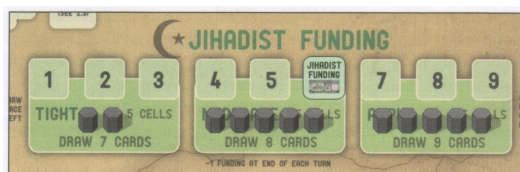
*NOTA DELL'AUTORE: il livello di coinvolgimento delle truppe influenza la disponibilità di altre risorse per la lotta contro l'estremismo. Nel gioco, quel livello influenza la quantità di carte pescate dal giocatore USA e alcuni eventi.*

**4.7.4 Tabella delle Risorse Jihadiste.** Quando le cellule sono Reclutate o posizionate dagli eventi in un paese, spostarle dalla Tabella Risorse, prendendole partendo da sinistra e andando verso destra. Quando le cellule sono rimosse dai paesi, metterle nella Tabella delle Risorse, cinque cubi in ogni casella, riempiendo le caselle da destra verso sinistra.

**4.7.4.1 Risorse.** Quando le Risorse cambiano, spostare il segnalino "Risorse Jihadiste" tra i e 9 per indicare il corrispondente grado di Risorse (Basso, Moderato o Ampio).

*NOTA DELL'AUTORE: le Risorse rappresentano la quantità di contributi finanziari che gli estremisti ricevono come donazione dai devoti e da altre fonti. Influisce sul reclutamento Jihadista e sulla quantità di carte in mano.*

**4.7.4.2 Cellule Disponibili.** Solo le cellule nella tabella riportata sotto o alla sinistra del marcatore "Risorse Jihadiste" sono **Disponibili** per essere Reclutate.



*ESEMPIO: le Risorse sono al momento 6, e solo tre delle 15 cellule sono attive in diversi paesi. La casella "Ample" contiene cinque cellule non reclutate, la casella "Moderate" ne contiene altre cinque, e la casella "Tight" contiene le rimanenti due. Le sette cellule nelle caselle "Tight" e "Moderate" sono Disponibili e possono essere Reclutate; le cinque nella casella "Ample" non lo sono. Le prime cellule che dovranno essere Reclutate o posizionate nei paesi verranno prese dalla casella "Tight".*

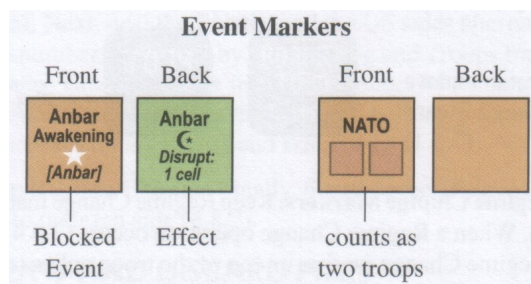
A meno che non sia diversamente specificato, le Risorse influiscono sul posizionamento delle cellule solo per le operazioni di Reclutamento. I posizionamenti guidati dagli eventi succedono finché le cellule restano nella Tabella delle Risorse. Inoltre, prendere cellule tra le Risorse non influenza le cellule già presenti nei paesi.

**4.7.5 Tabella della Sequenza di Gioco.** Spostare il segnalino "Card" lungo la Tabella di Fase dell'azione quando i giocatori giocano carte. Dopo che ciascuna Fase Azione USA è completa e tutte le Azioni sono risolte, rimettere il segnalino "Card" nello spazio Jihadista "Card 1". Spostare il segnalino "Deck" a destra di una casella ogni volta che si rimescola il mazzo.

**4.7.6 Tabella della Vittoria.** Spostare i segnalini "Good Resources", "Islamist Resources", "Fair/Good" e "Poor/Islamist" lungo la tabella della Vittoria per segnare le rispettive Risorse totali sotto Good Governance e Islamist Rule, e il numero di paesi con Fair o Good oppure Poor o Islamist Rule.

**4.7.7 Casella Evento.** Posizionare i segnalini per gli eventi Duraturi nella Casella Evento.





*NOTA DI GIOCO: molti eventi influenzano un solo paese, e i giocatori possono per comodità posizionare i segnalini di tali eventi nello spazio di quel paese invece che nella Casella Eventi. Allo stesso modo, alcuni marcatori di evento vanno posizionati nelle caselle apposite vicino ai molti paesi che influenzano.*

**4.7.7.1 Caselle Eventi Brevi.** Quando accade un evento **BREVE**, posizionare la relativa carta in una casella Evento Breve (se ci sono in gioco più di due eventi BREVI, sovrapporli o usare i segnalini).

**4.7.7.2 Casella Prima Operazione.** Quando la parte Jihadista intraprende la sua prima Operazione di un turno, posizionare la carta usata nella prima casella Operazione (come promemoria che le seguenti carte per le Operazioni innescano gli eventi USA normalmente).

**4.7.7.3** Se una carta BREVE o una carta Prima Azione è rimossa dalla casella prima della fine di un Turno (Esempio: *PICCO DEL PREZZO DEL PETROLIO* o un rimescolamento di metà turno), sostituirla rispettivamente con un segnalino evento o con un segnalino Prima Azione.

**4.7.8 Azioni Disponibili.** Posizionare i segnalini Azioni Disponibili nella casella Azioni Disponibili. Qualsiasi segnalino Azione in questa casella è Disponibile per essere posizionato in un paese tramite eventi o operazioni Plot.

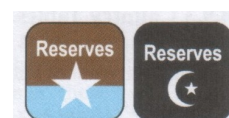
**4.7.8.1 Caselle Azione WMD.** Tenere i segnalini Azione WMD non ancora Disponibili nelle caselle “Loose Nuke, HEU & Kazakh Strain” e “Pakistan Arsenal”, tre segnalini in ogni casella.



- **EVENTI WMD:** quando un evento rende Disponibile un segnalino Azione WMD, prendere un marker dalla casella “Loose Nuke, HEU & Kazakh Strain” e posizionarlo coperto nella casella Azioni Disponibili.
- **PAKISTAN:** quando il Pakistan cade sotto la Legge Islamica per la prima volta, posizionare i tre segnalini Azione WMD dalla casella “Pakistan Arsenal” alla casella Azioni Disponibili, coperti.

*NOTA: I SEGNALINI Azione WMD non ritornano mai nelle caselle WMD o Azioni Disponibili. Una volta usati in un’Azione, vengono rimossi dal gioco.*

**4.7.9 Tabella delle Riserve.** Ogni giocatore segna le Riserve nella Tabella delle Riserve. Alla fine di ogni turno, sistemare tutte le Riserve a “0”.



## 4.8 ALTRI SEGNALINI

**4.8.1 Segnalini Azione (Segnalini Plot).** Sei segnalini Azione non-WMD sono numerati “1”, “2” o “3”. Tenerli coperti nella casella Azioni Disponibili. Solo il giocatore Jihadista può guardarli. Possono essere riutilizzati. Azioni di valore più alto richiedono il posizionamento di carte operazione con valore più alto.



**4.8.2 Segnalini di Cambio Regime.** Tenere i segnalini di Cambio Regime vicino al tabellone di gioco. Quando si attiva un'operazione di Cambio Regime, posizionare un segnalino verde di Cambio Regime sopra ai cubetti delle truppe per indicare che non si possono Schierare fuori dal paese. Dopo avere distribuito nuove carte, girare tutti i segnalini verdi Cambio di Regime scoprendo la parte marrone. Tutti i paesi con un segnalino Cambio di Regime sono “paesi con Cambio di Regime”.

**Precisazione:** “Ritirata” è un altro mezzo con cui si elimina la restrizione di schieramento delle truppe da un paese con Cambio di Regime.

*NOTA: i segnalini verdi di Cambio Regime impediscono un cambiamento alla fine del turno troppo facile a favore degli Islamisti. Se il turno in corso è sfortunatamente l'ultimo e si desidera evitare di girare i segnalini, posizzarli con il lato marrone scoperto.*



**4.8.3 Segnalini di Regime di Aiuto/Assedio.** Tenere i segnalini di **Regime di Aiuto/Assedio** vicino al tabellone. Utilizzarli per marcare i paesi rinforzati dalla Guerra di Idee o indeboliti dalla Jihad. Questi segnalini hanno effetto rispettivamente sulla lista della Tabella della Guerra di Idee e sui successi della Jihad Maggiore.



**4.8.4 Segnalini Cadre.** Tenere i segnalini **cadre (gruppo)** vicino al tabellone. Ogni volta che l'ultima cellula di un paese senza gruppi viene rimossa da una mossa Disgregazione o da un evento (non Jihad o Viaggio), posizionare un cadre su quel paese. I cadres (gruppi) abilitano il Reclutamento. Ogni volta che viene posizionata una cellula dalla tabella delle Risorse in un paese con un cadre, rimuovere il cadre. Il giocatore Jihadista può togliere qualsiasi cadre durante qualsiasi Fase di Azione Jihadista.



## 4.9 TABELLE

**4.9.1** La parte esterna del foglio di aiuto del giocatore riporta numerose tabelle di tiro-dadi usate nel gioco: la tabella del “Governo”, della “Posizione”, del “Prestigio” e della “Guerra di Idee”.

**4.9.2 Tabella della Guerra di Idee.** Quando il giocatore USA intraprende un'operazione di Guerra di Idee in un paese Musulmano, deve ottenere con i dadi un 5 o più per riuscire nell'impresa. Guardare la Tabella della Guerra di Idee (nella Carta di Aiuto al Giocatore di entrambi i giocatori) per varianti sui dadi. (La Guerra di Idee nei paesi non-Musulmani utilizza invece la tabella Posizione).

**4.9.3 Tabella dei Paesi.** Ogni volta che si determina con i dadi il Governo o la Posizione o il Prestigio USA di un paese, guardare la tabella col nome corrispondente presente in entrambe le Carte di Aiuto del Giocatore.

*ESEMPIO: L'evento "Roll US Posture" provoca un cambiamento nella Tabella Posizione. Modificare il tiro di dado di +1 se si tira per la Posizione USA.*

**4.9.4 Test iniziali.** Tirare i dadi per il Governo (per i Paesi Musulmani) o per la Posizione (per i paesi non-Musulmani) ogni volta che un paese il cui Governo o la cui Posizione *non è ancora segnato* (un paese "non segnato") è scelto come:

- Lo scenario o l'obiettivo di un'operazione (inclusa un'operazione Viaggio non riuscita)
- Paese in cui è presente una cellula o un'operazione
- Oggetto di test dell'evento successivo

Un Test Iniziale di Governo risulta sempre con Schieramento Neutrale. (Un lancio di dadi per un Governo con Cambio di Regime porta ad un'Alleanza).

**Importante:** l'evento che dice di "testare" un paese non ha effetto se il paese è già segnato con un livello di Governo o Posizione. Inoltre, da notare che "testare" (lanciare i dadi solo se non ancora segnato) è diverso dallo "scegliere" (è una decisione del giocatore e può essere selezionato un paese segnato o non segnato).

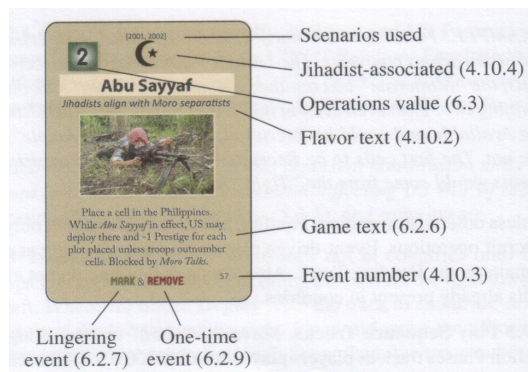
**4.9.5 Obbligo di continuazione.** Il giocatore che provoca un test deve portare a termine l'azione a prescindere dal risultato del test. Se il giocatore USA cerca di condurre un'operazione Guerra di Idee in un paese Musulmano con una carte di valore insufficiente per il risultato del test per il Governo, l'operazione Guerra di Idee fallisce automaticamente.

*ESEMPIO: il giocatore Jihadista cerca di far Viaggiare una cellula dall'Iraq al Sudan quando il Sudan non è ancora segnato. Il risultato del lancio del dado del Test Iniziale è di "5", e quindi il Sudan viene segnato come "Fair Neutral". Il giocatore Jihadista deve lanciare il dado per il Viaggio: un risultato di "2" o meno farà posizionare la cellula in Sudan; un risultato di "3" o più farà rimuovere la cellula dalla Tabella delle Risorse.*

**4.9.6 Attività Jihadiste.** Un foglio separato per le Attività Jihadiste (nella parte interna di entrambi i Fogli di Aiuto al Giocatore) viene usato solo nel gioco in solitario, come aiuto per la determinazione di come e dove gi Jihadisti operano.

## 4.10 CARTE

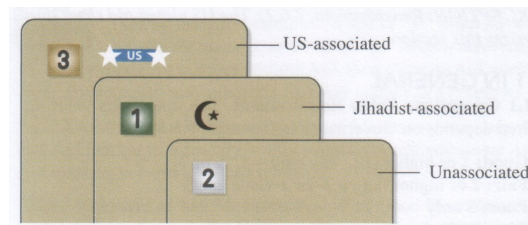
**4.10.1** Ciascuna delle 120 carte del gioco ha un valore per le operazioni; un simbolo che indica se l'evento è associato agli USA o agli Jihadisti; il nome dell'evento; una frase caratteristica; il testo di gioco (spesso con un prerequisito); e il numero dell'evento. Alcune carte indicano che devono essere usate solo negli scenari che iniziano in determinati anni. Alcune mostrano che gli eventi hanno segnalini per gli effetti duraturi o brevi o che gli eventi succedono solo una volta e poi sono rimossi. La carta *Elezioni USA* è un evento scatenante automaticamente.



**4.10.2 Frase caratteristica.** La frase caratteristica non ha influenza sul gioco (fornisce semplicemente una descrizione storica).

**4.10.3 Numero dell'Evento.** Le carte sono numerate da 1 a 120 solo al fine di identificarle.

**4.10.4 Associazione.** Tutte le carte evento sono associate con gli USA o con gli Jihadisti o non sono associate.



## 5.0 SEQUENZA DI GIOCO

### 5.1 GENERALE

LABYRINTH continua fino al momento in cui un giocatore raggiunge una delle condizioni per la vittoria o nel momento in cui il rimescolamento (primo, secondo o terzo) corrisponde alla durata di gioco prescelta.

### 5.2 TURNI

**5.2.1 Generale.** Il gioco si sviluppa in una serie di **Turni** che comprendono **Fasi di Azione** alternate. Un Turno finisce e un nuovo Turno inizia quando entrambi i giocatori hanno utilizzato le carte che avevano a disposizione, o quando lo Jihadista ha giocato le sue carte e il giocatore USA allora decide di tenere una carte. Ogni Turno segue questa sequenza:

**5.2.2 Fasi di Azione.** Nella prima Fase di Azione, lo Jihadista gioca *due carte* consecutivamente. Il giocatore USA fa poi lo stesso durante la sua Fase di Azione, poi di nuovo lo Jihadista, e così via. Mettere le carte giocate nella Pila degli Scarti. (ECCEZIONE: LAPSING o 1st Plot) Il giocatore che rimane senza carte durante la sua Fase di Azione non fa niente (lo Jihadista può rimuovere gruppi). Nella sua fase di azione, il giocatore USA può scartare o conservare l'ultima carta che gli resta in mano.

*NOTA: il testo "Fase dell'ultima Azione" durante la fase degli USA si riferisce all'andamento della fase Jihadista, e viceversa, anche se nel Turno precedente.*

**5.2.2.1** Ogni volta che una carta viene giocata, deve essere usata per condurre e completare la sua operazione o il suo evento.

**5.2.2.2** Indicare il gioco delle carte nella tabella di Fase Azione.

**5.2.3 Azioni Sbloccate.** Alla fine di ciascuna Fase Azione USA (è indifferente se il giocatore USA gioca delle carte), risolvere tutte le Azioni in tutti i paesi.

**5.2.4 Carta Finale USA.** In ogni Fase Azione USA in cui il giocatore USA ha in mano l'ultima carta, può decidere se giocarla, scartarla (senza effetti) o tenerla in mano. Se il giocatore Jihadista ha utilizzato le sue carte e il giocatore USA tiene in mano la sua carta finale, risolvere tutte le azioni e finire il turno.

**5.2.5 Spese e Diplomazia.** Alla fine di ogni turno, diminuire le Risorse di uno (spostare il segnalino "Jihadist Funding" a sinistra di una casella nella Tabella delle Risorse). Diminuire il Prestigio di uno (spostare a sinistra il segnalino del Prestigio) se ci sono paesi sotto il controllo della Legge Islamica. Infine, se la Posizione di "Net World" è "3" e lo stesso è la Posizione degli USA, aggiungere +1 Prestigio (verso destra).

*NOTA: ricordare che un segnalino su una tabella non può mai essere posizionato oltre il valore più basso della tabella o superare il valore più alto. Per esempio, se il Prestigio USA è su "1" ed è soggetto ad un -1, rimarrà "1". Un Prestigio di "1" soggetto ad un -1 e poi ad un +1 per la Diplomazia darà un Prestigio totale pari a "2".*

**5.2.6 Reset degli Eventi Brevi e Prima Azione.** Dopo la Diplomazia posizionare tutte le carte presenti nelle caselle "Lapsing" e "1st Plot" nella Pila degli Scarti e sistemare tutti i segnalini da parte. Tutti gli effetti degli eventi Brevi finiscono in questo momento.

**5.2.7 Riserve.** Sistemare quindi tutte le Riserve a "0".

**5.2.8 Distribuzione.** Successivamente, distribuire alternativamente ai giocatori Jihadista e USA le carte, nel numero indicato rispettivamente dalle Tabelle Riserve e Truppe, e iniziare un nuovo Turno. (Distribuire il numero di carte indicato al giocatore USA senza contare se il giocatore ha tenuto in mano o no la carta finale. Non c'è un numero massimo di carte che il giocatore può tenere in mano.)

**5.2.9 Modificare il Cambio di Regime.** Infine, girare tutti i segnalini verdi di Cambio Regime con la parte marrone rivolta verso l'alto.

## **5.3 MAZZO DI PESCA E MAZZO DEGLI SCARTI**

**5.3.1** Ogni volta che sta per essere pescata una carta ma il Mazzo di Pesca è finito, rimescolare le carte nel Mazzo degli Scarti e nelle caselle "Lapsing" e "1st Plot" per formare un nuovo Mazzo di Pesca e spostare il segnalino "Deck" a destra di uno spazio. Se è il rimescolamento di fine gioco, il gioco finisce immediatamente: determinare il vincitore.

**5.3.2** Le carte scartate e rimosse, le carte nelle caselle, il numero di carte in mano ai giocatori e il numero di carte nel Mazzo di Pesca possono essere ispezionate dai giocatori.

# **6.0 GIOCO DI CARTE**

## **6.1 GENERALE**

Le carte possono essere giocate in uno dei due modi: come evento o come operazione.

## 6.2 GIOCARE LE CARTE COME EVENTI

**6.2.1** Quando un giocatore decide di giocare una carta come evento, il valore delle operazioni della carta viene ignorato (a meno che non sia diversamente specificato dall'evento stesso), e il giocatore sviluppa immediatamente l'evento secondo quanto indicato dal testo di gioco sulla carta.

**6.2.2** Ogni volta che il testo di un evento entra in conflitto con le regole del gioco, l'evento deve essere eseguito a discapito delle regole: seguire il testo dell'evento invece delle regole contrastanti quando si sviluppa l'evento e, se l'evento persiste, per tutto il tempo che l'evento produce effetti (non **bloccato** o **breve**).

*ESEMPIO: giocare l'evento "UN Nation Building" può permettere un cambiamento Guerra di Idee in un paese in Cambio di Regime, anche se le truppe non superassero le cellule di cinque, perché il testo della carta supera le restrizioni delle regole.*

**6.2.3 Conflitti.** Se il testo di un evento entra in conflitto con un altro, l'ultimo evento giocato ha valore per tutto il tempo in cui ha effetto.

**6.2.4** Quando accade un evento, eseguire tutti gli aspetti, inclusi MARK e REMOVE, anche se altri aspetti non lo fanno.

*ESEMPIO: il giocatore USA gioca la carta ANSAR AL-ISLAM per le operazioni e innesca l'evento, ma non ci sono cellule nella Tabella delle Risorse. Non vengono posizionate cellule, ma la carta è rimossa dal gioco.*

**6.2.5 Associazioni.** Una carta con un evento associato ad un giocatore può essere giocata per l'evento solo dal giocatore a cui è associata (entrambi i giocatori possono giocare la carta per le operazioni).

**6.2.6 Giocabilità.** Molte carte hanno eventi con prerequisiti di gioco (scritte in grigio): se i prerequisiti non sono soddisfatti, queste carte non possono essere giocate come eventi (ma solo come operazioni). Allo stesso modo, gli eventi giocati non sono giocabili.

### 6.2.7 Eventi duraturi e brevi

- **Duraturi:** una carta che riporta il termine MARK ha un evento con effetti che rimangono attivi. Quando si gioca un evento di questo tipo, posizionare il relativo segnalino nella Casella Evento o nel corrispondente paese come promemoria.
- **Brevi:** un evento che riporta il termine LAPSING ha effetti che durano solo fino alla fine del Turno. Quando si gioca questo evento, posizionare la carta nella casella delle carte LAPSING come promemoria.

**6.2.8 Blocchi.** Alcuni eventi **bloccano** altri eventi: una carta con un evento bloccato può essere giocata solo per le operazioni; gli effetti degli eventi duraturi finiscono (girare o rimuovere il corrispondente marcatore) se viene giocato un nuovo evento che blocca questi eventi duraturi.

*NOTA: i segnalini degli eventi duraturi che bloccano altri eventi elencano gli eventi bloccati tra parentesi.*

**6.2.9 Eventi singoli.** Gli eventi delle carte che riportano la scritta REMOVE possono essere attivati solo una volta durante tutto il corso del gioco. Quando vengono giocati come eventi (solo – NON quando la carta viene usata per le operazioni o scartata!), rimuoverli permanentemente dal gioco.

## 6.3 GIOCARE LE CARTE COME OPERAZIONI

**6.3.1** Un giocatore può giocare una carta per il valore delle sue operazioni, ignorando l'evento o associazione presenti sulla carta. Il giocatore sceglie il tipo di operazione e usa il valore della carta per svilupparlo. **ECCEZIONE:** giocare la carta *US Election* scatena sempre l'evento; il giocatore che decide di utilizzare questa carta sceglie se far accadere prima l'evento o prima l'operazione.

**6.3.2 Scatenare Eventi dell'altro giocatore.** Giocare una carta per l'operazione quando la carta ha un evento associato con il giocatore avversario provoca immediatamente l'attivazione dell'evento. **ECCEZIONE:** in ogni turno, la prima carta Jihadista usata per operazioni Plot non scatena alcun evento USA.

**6.3.2.1** Il giocatore che gioca la carta che scatena l'evento decide se far accadere prima l'evento o l'operazione (operazioni). Se – nel momento in cui accade l'evento – l'evento è bloccato o ha un prerequisito non soddisfatto, l'evento non accade.

**6.3.2.2** Sviluppare l'evento come se lo avesse giocato il giocatore a cui è associato, quindi tutte le decisioni relative all'evento saranno prese dal giocatore associato. **MARK** o **REMOVE** normalmente.

**6.3.2.3** Giocare una carta per le operazioni con un evento associato al giocatore che gioca la carta o non associato – oppure scartare una carta – non aziona l'evento (**ECCEZIONE:** *US Election*).

**6.3.3 Riserve.** Entrambi i giocatori possono giocare 1 – o 2 – carte valore per le operazioni Reserves. Un'operazione Reserves aggiunge il valore della carta alla Tabella delle Riserve del giocatore, fino ad un massimo di "2". Se la carta ha un evento giocabile associato col giocatore avversario, l'evento si attiva immediatamente.

**6.3.3.1** Un giocatore può utilizzare tutte le sue Riserve (tornando a "0") per aggiungere quel valore (1 o 2) ad una carta utilizzata durante il turno per altre Operazioni (solo per le operazioni, non per gli eventi come *Back Channel*), fino ad un massimo valore della carta di "3". **ECCEZIONE:** l'USA non può usare Risorse per la **Rivalutazione**.

*ESEMPIO: il giocatore USA ha due Riserve e vuole Attivare un'Azione, che richiede una carta di valore 3. Usando tutte le Riserve, l'USA può giocare una carta di valore 1 – o 2 – come se avesse giocato una carta di valore 3 (le Riserve aumentano il valore delle carte fino ad un massimo di 3) per compiere l'Operazione di Attivazione.*

**6.3.3.2** Le Riserve che non vengono utilizzate entro la fine del turno sono perse.

## 7.0 OPERAZIONI USA

*Ciascuna carta USA giocata per le operazioni può attivare una singola operazione (ECCEZIONE: Rivalutazione). Il foglio di aiuto al giocatore USA riassume questa parte.*

### 7.1 GENERALE

**7.1.1 Costo delle Operazioni.** Il valore richiesto per le operazioni dipende dal tipo di Governo nel paese in cui ha luogo l'operazione:

- **Good:** 1 o più (esempio, qualsiasi carta – 1, 2 o 3)

- **Fair:** 2 o più (esempio, una carta dal valore 2 o 3)
- **Poor:** solo 3
- **Islamist Rule:** solo Cambio di Regime (usando una carta di valore 3)

ECCEZIONE: “Alert” costa sempre una carta di valore 2.

*ESEMPIO: il giocatore USA vuole condurre una Guerra di Idee negli Stati del Golfo per sviluppare il Governo li. Attualmente il Governo li è “Fair 2”, quindi il giocatore USA dovrà giocare una carta di valore 2 o 3 per poter portare a termine l’operazione.*

**7.1.2 Opzioni USA.** Oltre alle Riserve, le possibili operazioni USA sono:

- **Guerra di Idee** per migliorare lo schieramento o il governo o per modificare la posizione per migliorare le relazioni mondiali e il prestigio.
- **Schieramento** di truppe in un paese, può cambiare un regime (o riportarle a casa nella tabella delle Truppe).
- **Disgregare** cellule o gruppi Jihadisti (e aumentare il prestigio USA).
- **Allertare** per contrastare o spostare una cellula terrorista.
- **Rivalutazione** della Posizione USA.

**7.1.3 Operazioni USA in un Paese Islamico.** L’unica operazione USA permessa nei paesi con Legge Islamica è un tipo speciale di Schieramento chiamato Cambio di Regime.

## 7.2 GUERRA DI IDEE

*A differenza delle altre operazioni USA, la Guerra di Idee richiede un tiro di dadi per verificare se è possibile effettuare l’operazione. Le operazioni Guerra di Idee con obiettivo i paesi Musulmani usano la tabella Guerra di Idee e i modificatori del tiro di dadi presenti sulla tabella stessa, mentre le operazioni Guerra di Idee con obiettivo i paesi non-Musulmani usano la tabella Posizione.*

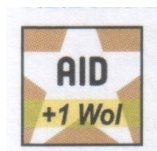
### 7.2.1 Guerra di Idee in un Paese Musulmano

**7.2.1.1** Un’operazione Guerra di Idee in un **paese Musulmano** permette agli USA di migliorare lo Schieramento di un paese **Neutrale** o **non testato** o il Governo di un paese **Alleato**. Il paese Musulmano in oggetto potrebbe non essere un Oppositore. Un tiro di dadi vincente trasforma un paese Neutrale in un paese Alleato o migliora il Governo di un paese Alleato di un livello – da Poor a Fair o da Fair a Good.

*NOTA: quando il Governo passa a Good rimuovere tutti i Cambio di Regime, Regime di Assedio o segnalini di Aiuto.*

**7.2.1.2 Procedimento.** Tirare un dado a 6 facce. Per vincere è necessario un “5” o più. I Modificatori dipendono: se si vuole spostare il Governo da Fair a Good, dal Prestigio, dalle Relazioni GWOT, dai segnalini di Aiuto, e da tutte le Good Ally vicine al paese. (Vedere la Tabella Guerra di Idee in entrambe le Tabelle di Aiuto al Giocatore. Da notare che i modificatori negativi rendono impossibile il successo.)

**7.2.1.3 Cambio di Regime.** La Guerra di Idee può essere presente in un paese segnato con un Cambio di Regime solo se il numero di truppe nel paese è superiore di almeno cinque del numero di cellule.



### 7.2.2 Segnalini di Aiuto

**7.2.2.1 Il primo Segnalino di Aiuto.** Quando si inizia una Guerra di Idee lanciare il dado in un Paese Musulmano, se il risultato è inferiore di un punto (*esempio: un*



risultato di “4” quando è necessario un 5 o più per riuscire, o un risultato di “6” quando sarebbe servito almeno un 7) in un paese senza Aiuto, allora posizionare un segnalino Aiuto nel paese. (Anche gli eventi possono posizionare il primo segnalino Aiuto nel paese.)

**7.2.2 Segnalini Aiuto Aggiuntivi.** La Guerra di Idee può posizionare solo il primo segnalino di Aiuto nel paese – solo gli eventi possono aggiungere altri Aiuti. I segnalini Aiuto si accumulano finché non vengono rimossi.

**7.2.2.3 Rimozione dei Segnalini di Aiuto.** Un cambiamento ad un Governo Good o a Legge Islamica rimuove tutti gli Aiuti da un paese. Una risoluzione positiva di Jihad o Plot rimuove un Aiuto.

**7.2.3 Guerra di Idee in un paese Non-Musulmano.** Un’operazione Guerra di Idee in un paese Non-Musulmano diverso dagli Stati Uniti o dall’Israele permette al giocatore USA di determinare o cambiare con i dadi la Posizione del paese. (Lanciare un dado, sia che la Posizione sia già stata segnata, sia che non sia.) Un risultato tra 1 e 4 in Posizione Soft, 5 o 6 in Hard. Se la Posizione di un paese dopo l’operazione Guerra di Idee è la stessa degli USA, aggiungere +1 al Prestigio.

### 7.3 SCHIERARE

**7.3.1** Un’operazione di Schieramento permette al giocatore USA di muovere qualsiasi numero di truppe da qualsiasi posizione (inclusa la Tabella delle Truppe) ad un’altra.

ECCEZIONE: le Truppe non possono essere Schierate da un paese in Cambio di Regime se in questo modo il numero di truppe che resta è inferiore di cinque rispetto alle cellule.

*NOTA DELL’AUTORE: le truppe in un paese con Cambio di Regime partecipano alla ricostruzione e alla messa in sicurezza del nuovo governo contro i nemici anche diversi dagli Jihadisti, come insorti o fuorilegge.*

**7.3.2** Il Governo di un paese di destinazione determina il valore minimo richiesto per l’operazione. Usare ogni carta per Schierare dalla Tabella delle Truppe (esempio, considerare la Tabella delle Truppe come “Good 1”).

**7.3.3** Un paese oggetto di un’operazione di Schieramento deve essere un Alleato e quindi deve essere un paese Musulmano (Eccezione: Cambio di Regime).

**7.3.4 Cambio di Regime.** Cambio di Regime è uno speciale tipo di operazione di Schieramento. Per attuarlo è necessario che gli USA abbiano una Posizione Hard e abbiano almeno sei truppe in grado di Schierarsi (da un singolo paese e non coinvolte in altri paesi in Cambio di Regime). Il paese di destinazione deve essere un paese sotto Legge Islamica (diversamente dal normale Schieramento, il paese non deve necessariamente essere un Alleato). Giocare una carta di valore 3 (si possono includere le Riserve) e:



- Schierare almeno sei truppe nel paese.
- Posizionare un segnalino verde di Cambio Regime su di esse.
- Determinare il Governo con la tabella di Test del Paese.
- Spostare il suo Schieramento su Alleato.
- Attivare tutte le cellule Dormienti presenti nel paese.
- Determinare il Prestigio.

*NOTA: il segnalino di Cambio Regime sulle truppe ha la funzione di ricordare che alcune o tutte le truppe non possono Schierarsi a meno che non compiano un'operazione di **Ritiro**.*

**7.3.4.1 Paesi con Cambio di Regime.** Tutti i paesi con un segnalino Cambio di Regime sono “Paesi con Cambio di Regime”. Solo i paesi Poor o Fair possono essere paesi con Cambio di Regime. Rimuovere immediatamente tutti i segnalini di Cambio Regime da un paese il cui Governo cambia in Good o Legge Islamica.

**7.3.5 Ritiro.** Il ritiro è il secondo tipo speciale dell'operazione di Schieramento. È necessario che gli USA abbiano una Posizione Soft e abbiano truppe in un paese con Cambio di Regime. Giocare una carta di valore 3 (può includere le Riserve) e:

- Schierare un qualsiasi numero di truppe fuori dal paese con Cambio di Regime (indifferente se sono presenti o meno cellule).
- Rimuovere tutti i segnalini Aiuto presenti nel paese.
- Posizionare un segnalino Regime di Assedio nel paese (se non ce n'è già uno).
- Determinare il Prestigio

*NOTA: i segnalini Cambio di Regime rimangono.*

## **7.4 DISGREGARE**

Le operazioni di disgregamento permettono agli USA di:

- Rimuovere cellule Attive.
- Attivare cellule Dormienti.
- Rimuovere i gruppi.

**7.4.1** Un'operazione di Disgregamento richiede un paese obiettivo dell'operazione con almeno una cellula o un gruppo presenti su di esso e:

- È un Alleato, oppure
- Sono presenti almeno due truppe, oppure
- È non-Musulmano (non l'IRAN).

**7.4.2** Un'operazione di Disgregamento in un paese con almeno due truppe o la cui Posizione è Hard coinvolge due cellule, scelte dal giocatore USA. Negli altri casi, coinvolge una cellula scelta dagli USA. Il Disgregamento di una cellula Attiva rimuove questa cellula dalla Tabella delle Risorse. Il Disgregamento di una cellula Dormiente rende la cellula Attiva. Altrimenti, se non ci sono cellule presenti, il Disgregamento rimuove un gruppo.

*NOTA: un singolo Disgregamento di due cellule – una Attiva, una Dormiente – porterà alla rimozione della prima e all'Attivazione della seconda. Una singola operazione di Disgregamento NON può prima Attivare e poi rimuovere la stessa cellula Dormiente, e non può nemmeno rimuovere sia cellule che gruppi.*

**7.4.3** Se l'operazione di Disgregamento rimuove l'ultima cellula in un paese, posizionare un segnalino “cadre” (gruppo).

**7.4.4** Se l'operazione di Disgregamento è effettuata in un paese con le ultime due truppe, aumentare il Prestigio di +1 (anche se l'operazione ha il solo risultato di Attivare cellule o rimuovere un gruppo).

## **7.5 ALLERTARE**

**7.5.1** Un'operazione di Allerta richiede una carta di valore 3, indifferentemente dal tipo di Governo (si possono includere le Riserve).

**7.5.2** Un'operazione di Allerta permette agli USA di scegliere, rivelare e bloccare (rimuovere) un segnalino Plot da un qualsiasi paese (compreso un Oppositore o l'IRAN).

**7.5.3** Il giocatore USA può vedere il segnalino Plot solo dopo averlo scelto. Se il Plot scelto è un WMD (Weapon of Mass Destruction), rimuoverlo dal gioco; altrimenti rimmetterlo coperto nella casella Plot Disponibili.

*NOTA: tutti i Plot sbloccati vengono risolti alla fine di ogni Fase Azione USA, quindi c'è uno spazio limitato per Allertare.*

## **7.6 RIVALUTAZIONE**

**7.6.1** Un'operazione di Rivalutazione permette al giocatore USA di cambiare la posizione USA da Hard a Soft o da Soft ad Hard.

**7.6.2** Diversamente dalle altre operazioni USA, un'operazione di Rivalutazione richiede di giocare due carte, entrambe di valore 3 (no Riserve), e occupa un'intera Fase di Azione USA.

**7.6.3** Il giocatore USA decide in quale ordine attuare il cambiamento della Posizione e tutti gli eventi Jihadisti innescati. La Posizione cambiata deve essere portata a termine.

*NOTA: anche alcuni eventi o risoluzioni di un'azione negli Stati Uniti possono cambiare la Posizione USA.*

**Precisazione:** la Posizione cambiata deve essere portata a termine.

## **8.0 OPERAZIONI JIHADISTE**

*Il foglio di aiuto al giocatore Jihadista riassume questa parte.*

### **8.1 GENERALE**

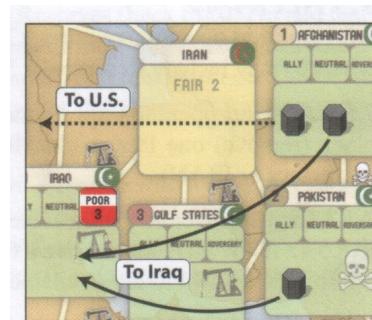
**8.1.1 Valore delle Operazioni.** A differenza delle operazioni USA, le operazioni Jihadiste possono usare qualsiasi carta, indifferentemente dal tipo di Governo nel paese dove si svolge l'azione. Comunque, quasi tutte le operazioni Jihadiste richiedono di lanciare i dadi. Il valore della carta determina quanti dadi lanciare. Il Governo determina il margine di successo dei dadi:

- **Good:** 1 (solo 1)
- **Fair:** 2 o meno (1 o 2)
- **Poor:** 3 o meno (1, 2 o 3)
- **Islamist Rule:** automatico (tutti i dadi hanno successo).

**ECCEZIONE:** le operazioni di Reclutamento in paesi con Cambio di Regime e Viaggiare in paesi vicini o all'interno dello stesso paese sono automatiche.

**8.1.2 Procedimento.** Per ogni carta giocata per le operazioni, scegliere e dichiarare un tipo di operazione e dove l'operazione (le operazioni) deve accadere. (Possono essere coinvolte più locazioni.) lanciare quindi un numero di dadi pari al valore della carta per determinare quante delle operazioni riescono. (se sono coinvolti più paesi, specificare prima di lanciare i dadi quale dado corrisponde a quale paese. Tutti i lanci da una carta data sono considerati simultanei.)

*ESEMPIO: il giocatore Jihadista gioca una carta di valore 3 per le operazioni e dichiara che il tipo di operazioni sarà di Reclutamento e che due tentativi saranno in AFGANISTAN e uno in Asia Centrale, entrambe con Fair Ally. Il giocatore lancia rispettivamente due dadi e un dado, e posiziona una cellula per ogni risultato di 1 o 2. se il giocatore avesse ottenuto tre successi ma avesse avuto solo due cellule Disponibili, il giocatore avrebbe scelto come disporre le due cellule nei due paesi.*



*Il giocatore Jihadista può quindi giocare una seconda carta dal valore 3 e dichiara che sarà usata per Viaggiare. Il giocatore specifica che una cellula in AFGANISTAN cercherà di Viaggiare negli Stati Uniti e una seconda cellula in AFGANISTAN più una terza cellula in PAKISTAN cercheranno di Viaggiare in Iraq, al momento Poor Adversary. Il giocatore lancia quindi tre volte separatamente, il risultato del Viaggio verso gli USA riesce solo con un 1, quelli verso l'Iraq con un 1-3.*

**8.1.3 Opzioni Jihadiste.** Oltre alle Riserve, le possibilità delle operazioni Jihadiste sono:

- **Reclutare** per aumentare il numero di cellule in un paese.
- **Viaggiare**, spostare cellule tra paesi, o all'interno del paese per nascondersi (cellule dormienti).
- **Jihad** (azioni di guerriglia) per colpire il Governo e incitare la rivoluzione Islamica.
- **Plot**, attacchi terroristici per aumentare le risorse, colpire il Prestigio USA, causare reazioni di sicurezza che peggiorano il Governo, cancellare programmi di Aiuto, modificare la Posizione di un paese per peggiorare le relazioni con l'occidente o distruggere il territorio USA.

## 8.2 RECLUTAMENTO

**8.2.1** Per ciascun successo con i dadi, un'operazione di Reclutamento posiziona una cellula Dormiente Disponibile nel paese. ("Disponibile" significa che la cellula deve essere presa dalla casella nella Tabella delle Risorse o dalla sinistra del segnalino Risorse) Un lancio per il Reclutamento senza risultati non ha effetto.

**8.2.2** Il paese deve già avere una cellula o un gruppo (cadre) presenti. Se è presente un gruppo, rimuoverlo quando si posiziona la prima cellula.

**8.2.3 Reclutamento con Cambio di Regime.** Il lancio di dadi per il Reclutamento con Cambio di Regime ha automaticamente successo.

**8.2.4 Numeri di Reclutamento.** Alcuni paesi non-Musulmani hanno stampati i numeri di dadi da utilizzare per il Reclutamento "REC". Le operazioni di Reclutamento in quei paesi contengono conto del tipo di Governo e invece si deve ottenere con i dadi un numero pari o minore al numero "REC" per avere successo.

*ESEMPIO: l'operazione di Reclutamento nelle FILIPPINE ha successo con un tiro di 3 o meno, non con 2 o meno.*

## 8.3 VIAGGIO

**8.3.1** Ogni punto del valore della carta usata per il Viaggio abilita una cellula a spostarsi ad un paese ad un altro e, se la cellula è Attiva, di trasformarla in Dormiente. I Viaggi verso paesi non vicini devono ottenere come risultato il numero (o meno) del Governo del paese di destinazione per

riuscire. Viaggiare attraverso paesi vicini o all'interno di un paese (per recuperare lo status di Dormiente) hanno successo automaticamente.

**8.3.2 Fallimento nel Viaggio.** Un fallimento rimuove la cellula e la riposiziona nella Tabella delle Risorse (non posizionare un segnalino carde).

**8.3.3** Stabilire tutti i paesi di origine e di destinazione di una carta prima di lanciare i dadi. Una cellula può Viaggiare una sola volta durante il gioco di una carta.

*Da notare che un tentativo di Viaggiare verso un paese non segnato porterà ad un test del Governo o della Posizione di quel paese prima di effettuare il Viaggio.*

## 8.4 JIHAD

Un'operazione Jihad ha come obiettivo il Governo o gli Aiuti. I paesi oggetto dell'operazione possono essere paesi Musulmani (non l'IRAN) e non sotto la Legge Islamica. Deve essere presente almeno una cellula in ogni paese di destinazione per ogni lancio effettuato nel paese. Tutte le cellule Dormienti usate per supportare il lancio di dadi si trasformano in cellule Attive.

**8.4.1 Jihad Minore.** Ciascun risultato positivo peggiora il Governo nel paese di destinazione dell'operazione di un livello verso Poor (da Good a Fair, da Fair a Poor) e rimuove un segnalino Aiuto. Da notare che, a meno che non siano verificate le condizioni per la Jihad Maggiore, un'operazione di Jihad non può portare un paese sotto la Legge Islamica.

**8.4.2 Jihad Maggiore.** Se il numero di cellule in un paese supera di cinque o più il numero delle truppe al momento di predisporre l'operazione, e il giocatore Jihadista decide in anticipo di cambiare tutte le cellule Dormienti presenti nel paese in cellule Attive, *allora due successi con i dadi su una singola carta* peggiorano il Governo di quel paese da Poor a Legge Islamica. Ogni successo rimuove un Aiuto. Da notare che, con l'eccezione del Regime di Assedio, per avere la Legge Islamica è necessario avere una carta di valore 2 – o 3 –.

**8.4.3 Jihad Fallita.** Ogni fallimento nel lancio di dadi per l'operazione Jihad rimuove una cellula dalla Tabella delle Risorse (non posizionare un gruppo – cadre.)

**8.4.3.1 Jihad Maggiore Fallita.** Ogni volta che il giocatore Jihadista lancia tre dadi per la Jihad in un paese che ha già Governo Poor e non riesce a trasformarlo in Governo della Legge Islamica, posizionare un segnalino “Regime di Assedio” – “Besieged Regime” – in quel paese (se non ce n'è già un altro), e spostare lo Schieramento del paese di una casella verso Alleato.

**8.4.3.2 Regime di Assedio.** Un paese con un segnalino Regime di Assedio richiede solo un successo nel lancio di dadi per la Jihad (invece di due) per spostare il Governo da Poor a Legge Islamica. Un paese può avere al massimo un segnalino Regime di Assedio. Rimuovere il segnalino se il Governo si sposta su Good o su Legge Islamica.



**8.4.4 Rivoluzione Islamica.** Ogni volta che un Governo si sposta su Legge Islamica, segnare lo Schieramento come Oppositore (non hanno importanza i fallimenti con i dadi) e rimuovere i segnalini di Cambio Regime, Regime di Assedio, o i segnalini di Aiuto. Aumentare le Risorse – Funding – del numero di Risorse di quel paese. Se sono presenti delle truppe, mettere il Prestigio a “1”. (Le truppe rimangono)

**8.4.5 Arsenale Pakistano.** La prima volta che il Pakistan passa sotto la Legge Islamica, posizionare i tre segnalini Plot WMD dalla casella Arsenale Pakistano nella casella Plot Disponibili. Saranno Disponibili per Azioni future.

*ESEMPIO JIHAD A: ci sono due cellule in un paese Good, e tutte le altre cellule sono in paesi non-Musulmani o sotto la Legge Islamica. Il giocatore Jihadista gioca una carta 3 per la Jihad, ma può utilizzare solo due dei tre valori operazione. Entrambe le cellule diventano Attive. Il risultato del lancio dei dadi è “1” e “4”. Il risultato “1” è un successo e peggiora il Governo, che diventa Fair, mentre il risultato “4” è un fallimento e provoca la rimozione di una cellula.*

*ESEMPIO JIHAD B: il giocatore Jihadista ha sei cellule Dormienti in un paese Neutrale con Governo Fair-2 e usa una carta a tre operazioni per una Jihad Maggiore in quel paese, dopo avere ottenuto con i dadi “1”, “2” e “3”. Le cellule si Attivano. Il primo successo (l’”1”) cambia il Governo in Poor. Poiché c’è solo un altro successo (il “2”), non c’è un altro spostamento da Poor a Legge Islamica, anche se ci fossero state cinque cellule in più rispetto alle truppe. Il singolo insuccesso (il “3”) rimuove una cellula. Il “3” è un fallimento perché i lanci simultanei erano contro un “Fair-2”. Non viene posizionato alcun segnalino di Regime d’Assedio, e lo Schieramento non cambia in Alleato, perché l’obiettivo non era un paese Poor all’inizio dell’operazione. Da notare che una stessa giocata di 3 carte può essere una Jihad sia Minore che Maggiore allo stesso tempo se giocata in un paese Fair e tutti e tre i dadi danno un successo.*

*ESEMPIO JIHAD C: il giocatore Jihadista gioca una carta 3 e dichiara la Jihad Maggiore in Pakistan, Poor Ally, dove al momento ci sono sette cellule, due truppe e un segnalino Aiuto. Dopo avere Attivato tutte e sette le cellule, il giocatore Jihadista lancia tre dadi, ottenendo un “2”, un “3” e un “4”. Il “4” – un fallimento – causa la rimozione di una cellula dal PAKISTAN, dove ne rimangono quindi sei, mentre il “2” e il “3” – i due successi richiesti per la Rivoluzione Islamica – peggiorano il Governo del Pakistan da Poor a Legge Islamica. Il giocatore sposta il Pakistan da Poor Ally ad Islamist Rule Adversary, rimuove gli Aiuti, aumenta le Risorse di due (+2), e sposta i tre segnalini WMD Plot dalla casella Arsenale Pakistano alla casella Evento per futuri utilizzi Jihadisti. Il Prestigio USA scende ad “1”; le due truppe restano nel PAKISTAN governato dalla Legge Islamica.*



## 8.5 PLOT

**8.5.1 Generale.** Un’operazione Plot può avere come obiettivo un qualsiasi paese (compreso l’IRAN) non sotto la Legge Islamica. Deve essere presente almeno una cellula in ciascun paese per ogni dado lanciato per quel paese, e ogni cellula Dormiente usata per permettere un lancio di dadi diventa Attiva. Deve essere fatto almeno un lancio di dadi perché una carta possa essere usata per un’operazione Plot per evitare un evento USA associato.

**8.5.2 Procedimento.** Lanciare un appropriato numero di dadi. Ogni successo posiziona nel paese oggetto dell’operazione un segnalino Plot Disponibile con un numero pari o inferiore al valore della carta usata, oppure un segnalino WMD disponibile coperto. Un fallimento non ha effetti.

*NOTA: i segnalini Plot nel gioco limitano il numero e il tipo di Plot che possono essere posizionati contemporaneamente. I “Plot Disponibili” sono quei segnalini attualmente presenti nella casella Plot Disponibili.*

**8.5.3 Primo Plot.** La prima volta in ogni turno che viene usata una carta per un’operazione Plot ignorare l’evento USA associato, che quindi non viene attivato. (Posizionare la carta nella casella 1st Plot come promemoria).

**Suggerimento:** mettere sempre la prima carta usata per un'Operazione Plot nella casella 1st Plot sul tabellone per ricordare che il giocatore Jihadista ha già utilizzato la sua Operazione 1st Plot.

*NOTA:* questo permette la giocatore Jihadista di ignorare un evento USA associato in ogni turno. La carta non deve essere la prima giocata, ma solo la prima Operazione Plot attuata. Da notare inoltre che il giocatore Jihadista non può evitare un evento USA associato con un'operazione 1st Plot se sono presenti cellule solo in paesi sotto la Legge Islamica.

**8.5.4 Plot nascosti.** Sistemare i segnalini Plot coperti (è visibile solo "Terror Plot") – solo il giocatore Jihadista può vederli. Rivelare il loro valore (o WMD) al giocatore USA solo quando vengono bloccati da Allerta o sono risolti.

**8.5.5 Plot WMD.** Tutti i segnalini Plot WMD nella casella Plot Disponibili possono essere sistemati in ogni operazione Plot riuscita. Quando un Plot WMD è bloccato o risolto, rimuovere il segnalino Plot WMD dal gioco.

**8.5.6 Plot sbloccati.** Alla fine di ogni Fase di Azione USA, il giocatore Jihadista deve rivelare e risolvere tutti i segnalini Plot rimasti in ogni paese. Sceglie l'ordine. Procedere come segue:

#### **VITTORIA**

- Se c'è un Plot WMD negli USA, lo Jihadista vince.

#### **RISORSE**

- Per ogni Plot in un paese Musulmano o in IRAN, aggiungere +1 alle Risorse se il Governo è peggiore di Good; oppure +2 se il Governo è Good.
- Per un Plot non-WMD in un paese non-Musulmano fuori dagli USA, aumentare le Risorse del numero di Plot oppure, se il Governo è Good, del doppio del numero di Plot.
- Per un Plot WMD in un paese non-Musulmano, o qualsiasi Plot negli USA, impostare le Risorse su "9".

#### **POSIZIONE**

- Se il Plot è in un paese non-Musulmano (compresi gli USA), determinare con i dadi la Posizione del paese. Se il Plot è WMD, lo Jihadista può lanciare nuovamente il dado.
- Se in area Schengen, lo Jihadista sceglie altri due paesi Schengen e determina la loro Posizione.

#### **PRESTIGIO**

- Se il paese di destinazione ha delle truppe, diminuire il Prestigio di -1 o impostare il Prestigio su "1" se il Plot è WMD.
- Se negli USA, determinare il Prestigio con i dadi.

#### **GOVERNO E AIUTI**

- Se il Plot è in un paese Musulmano, lanciare un numero di dadi pari al numero di Plot (3 se WMD) come se si cercasse di eseguire un'operazione Jihadista nel paese. Ogni successo rimuove un segnalino Aiuto e peggiora il Governo di un livello, ma non fino alla Legge Islamica. Il fallimento non ha effetti.

#### **SEGNALINI**

- Rimettere i segnalini Plot nella casella Plot Disponibili (o rimuoverli dal gioco se Plot WMD).

*NOTA:* entrambe le Carte di Aiuto al Giocatore riassumono come risolvere i Plot Sbloccati.

## GLOSSARIO

**Aiuto:** l'effetto graduale sul Governo dell'assistenza esterna.

**Alleato:** un paese Musulmano che opera attivamente con gli USA nella lotta all'estremismo islamico.

**Allerta:** operazione USA che prepara le forze di sicurezza di un paese e i primi effetti del contrasto o che riduce l'effetto di un terror plot imminente.

**Attive:** cellule che diventano operative o che sono scoperte.

**Bassa Intensità:** schieramento di un piccolo numero di truppe USA e alleate oltremare, forniscono aiuti che possono essere utilizzati in qualsiasi luogo nella lotta contro gli estremisti (nel gioco, più carte).

**Blocco:** previene l'attivazione o fa terminare gli effetti di un evento grazie ad un altro evento o di un Plot con un'Allerta.

**Brevi:** gli effetti dell'evento durano un Turno.

**Cadre – Gruppo:** piccolo gruppo ancora allo stato iniziale di un'organizzazione Jihadista.

**Cambio di Regime:** speciale operazione USA di Schieramento che modifica lo Schieramento di un paese e (normalmente) il Governo con forze militari, rendendolo un “paese con Cambio di Regime” fino a quando il suo Governo diventa Good o Legge Islamica.

**Cellula:** l'unità standard Jihadista: un piccolo gruppo di operativi che agiscono in segreto. Le cellule nel gioco rappresentano anche le unità della guerriglia Jihadista.

**Diplomazia:** graduale cambiamento globale su come viene percepita la politica USA dato dagli accordi generali o dai disaccordi sulle tattiche anti-estremiste.

**Disgregare:** operazione USA che scopre, disperde, cattura o uccide le cellule operative.

**Disponibile:** una cellula che può essere Reclutata dalle Risorse Jihadiste o un segnalino Plot (possibilmente WMD) che può essere posizionato in un paese dopo un lancio di dadi riuscito.

**Dormiente:** cellula nascosta per evitare di essere distrutta.

**Duraturi:** gli effetti dell'evento rimangono.

**Evento:** uso di una carta strategica per lo speciale avvenimento che provoca invece che per le operazioni standard.

**Fase di Azione:** parti di gioco in cui i due giocatori giocano alternativamente due carte.

**Giocabile:** un evento i cui prerequisiti sono soddisfatti e che non è bloccato.

**Governo:** definizione dell'efficienza di un governo come Good, Fair, Poor o Islamist Rule.



**Guerra di Idee:** operazione USA portata avanti con la diplomazia, gli affari pubblici, gli aiuti, per influenzare il Governo, lo Schieramento, la Posizione o il Prestigio USA.

**Guerra:** schieramento USA e degli alleati vicino al massimo numero sostenibile di truppe oltremare per la lotta all'estremismo.

**GWOT:** Global War On Terror, termine USA che indica la lotta contro l'estremismo Islamico.

**Hard:** la preferenza di un paese non-Musulmano per l'uso del “potere duro”, come per esempio le forze militari.

**Ideologia:** il sistema di idee Jihadista su come il genere umano dovrebbe vivere. Nel gioco, in generale queste idee per i Musulmani.

**Iran:** nel gioco, un paese particolare: un potere Shia-run (in contrasto con Shia-mix).

**Jihad:** battaglia o guerra in nome di Allah, nel gioco rappresenta sia gli attacchi di guerriglia, sia le infiltrazioni nel governo di un paese per indebolirlo (Jihad Minore) o per cercare di rimpiazzarlo con la Legge Islamica (Jihad Maggiore).

**Legge Islamica:** Governo che segue la visione degli estremisti Islamici, un esempio storico si ha in Afganistan con i Talebani.

**Musulmano:** paese con maggioranza Musulmana, sia Sunni che Shia-Mix (nel gioco, fa eccezione l'Iran).

**Neutrale:** un paese Musulmano che non aiuta e non ostacola gli USA nello scontro con gli Jihadisti.

**Non Associato:** un evento che non appartiene esclusivamente agli USA o agli Jihadisti, giocabile da entrambi.

**Non Segnato:** nel gioco, un paese il cui Governo o Posizione non è ancora stato Testato nella lotta all'estremismo.

**Non-Musulmano:** paese con solo una minoranza di Musulmani.

**Numero di Reclutamento:** numero stampato in alcuni paesi usato al posto del Governo per determinare il successo in fase di reclutamento.

**Operazioni:** uso delle capacità indicate nelle carte (“valore”) per un tipo di attività.

**Oppositore:** un paese Musulmano anti-USA.

**Plot – Azione:** un'operazione Jihadista che lancia in maggiore attacco terroristico per colpire le risorse, abbassare il Prestigio USA, scoraggiare gli aiutanti, portare un Governo ad una reazione eccessiva o spostare la sua Posizione.

**Plot WMD:** un Plot che comprende un'arma di distruzione di massa (nel gioco, sia la fissione nucleare che l'arma biologica).

**Posizione Mondiale:** il grado con cui il mondo non-Musulmano aiuta gli USA nell'esercizio sia di "Hard power" che di "Soft power" contro gli estremisti.

**Posizione:** preferenza di regime di un paese non-Musulmano tra "hard power" o "soft power".

**Prestigio:** una caratterizzazione della politica degli USA agli occhi del mondo e specialmente secondo la popolazione e i leader Musulmani.

**Reclutamento:** operazione Jihadista che aggiunge cellule ad un paese.

**Regime di Assedio:** un paese luogo di operazioni Jihadiste.

**Relazioni GWOT:** una caratterizzazione del consenso o del contrasto tra gli USA e i suoi compagni non-Musulmani sulle tattiche usate nella lotta contro l'estremismo.

**Riserve:** operazione per invertire e preparare future operazioni.

**Risorse:** caratterizzazione degli assetti materiali, umani, militari e culturali di un paese Musulmano.

**Risorse - Funding:** definizione del flusso di denaro dato agli estremisti da donatori facoltosi, radicali, affaristi Jihadisti e così via.

**Ritirata:** speciale operazione USA di Schieramento: rimozione veloce delle truppe da un paese dopo un Cambio di Regime.

**Rivalutazione:** operazione USA che modifica la Posizione USA; rappresenta un concreto dialogo nazionale su come comportarsi nella "guerra del terrore".

**Schengen:** un'area di paesi con confini aperti gli uni verso gli altri e quindi tutti vicini nel gioco. Inoltre, Plot che ottengono un successo in uno di questi paesi può influire sulla Posizione degli altri. (Alcuni paesi Schengen nel gioco sono entrati a far parte dell'area dopo il 2001.)

**Schieramento:** una caratterizzazione di quanto il governo di un paese è disposto a collaborare con gli USA nella lotta contro lo Jihadismo.

**Schierare:** operazione USA che invia o riposiziona truppe oltremare.

**Shia-Mix:** solitamente un paese Musulmano governato dai Sunniti ma con popolazione principalmente Shiita. (Il gioco considera l'Iran, governato dalla Shia, come un caso distinto.)

**Situazione Critica:** schieramenti USA e alleati che superano il numero di truppe politicamente sostenibili in una zona di guerra, risvegliano altre attività nella lotta contro gli estremisti.

**Soft:** preferenza di un paese non-Musulmano per il "soft power".

**Spese:** l'andamento dei contributi finanziari Jihadisti in assenza di Plot terroristici vincenti.

**Sunniti:** paesi Musulmani con ampia maggioranza di Sunniti.

**Testare:** il procedimento usato per determinare la Posizione o il Governo di un paese non segnato.

**Truppe:** forze armate USA e Occidentali.

**Turno:** una parte di gioco in cui entrambi i giocatori usano le loro carte (il giocatore USA può conservare la sua ultima carta).

**Viaggio:** operazione Jihadista che sposta una cellula da un paese ad un altro o la nasconde in un paese.

**Vicini:** paesi geograficamente, culturalmente o politicamente vicini abbastanza da permettere a chiunque movimenti veloci tra di loro.

# SCENARI

Nota: tutte le cellule iniziano come Dormienti

## Let's Roll!

(Dopo il 9 Settembre: 2001 - ?)

È il 12 Settembre 2001. Al-Qaeda ha compiuto una devastante “operazione di martirio” negli Stati Uniti con la speranza di accendere il fuoco della rivoluzione Islamica. Gli USA – presi alla sprovvista – si svegliano e si preparano a rispondere...

### Segnalini

- Prestigio: 7
- GWOT: USA Hard; Mondiale Hard 1
- Truppe: Low Intensity
- Funding: 9
- Risorse Good: 0
- Risorse Legge Islamica: 1
- Paesi Fair/Good: 3
- Paesi Poor/Legge Islamica: 4

### Paesi

- Libia: Poor Adversary
- Siria: Fair Adversary
- Iraq: Poor Adversary
- Arabia Saudita: Poor Ally, 2 truppe
- Stati del Golfo: Fair Ally, 2 truppe
- Pakistan: Fair Neutral
- Afghanistan: Islamist Rule Adversary, 4 cellule
- Somalia: Besieged Regime (Regime di Assedio)

## You can call me Al

(Storia alternativa)

2001: dopo mesi di conteggi elettorali in Florida, i Democratici mantengono la Casa Bianca. Le azioni diplomatiche in USA si concentrano sull'ambientalismo globale e sulla ricerca da parte degli USA degli “interessi umanitari”. È il 12 Settembre, e le Torri sono crollate...

Preparazione come per lo scenario 2001, eccetto:  
GWOT: USA Soft

Rimuovere la Carta: *Axis of Evil*.

## Anaconda

(Libertà duratura post-operazione: 2002 - ?)

È l'inizio del 2002. Gli Stati Uniti hanno condotto una rapida operazione militare per rimuovere il regime Talebano in Afghanistan ed eliminare Al-Qaeda. Le perdite degli Jihadisti sono state pesanti, ma il leader di Al-Qaeda è fuggito...

### Segnalini

- Prestigio: 8
- GWOT: USA Hard; Mondiale ??
- Truppe: Guerra
- Funding: 6
- Risorse Good: 0
- Risorse Legge Islamica: 0
- Paesi Fair/Good: 2
- Paesi Poor/Legge Islamica: 6

### Paesi

- Libia: Poor Adversary
- Siria: Fair Adversary
- Iraq: Poor Adversary
- Arabia Saudita: Poor Ally, 2 truppe
- Stati del Golfo: Fair Ally, 2 truppe
- Pakistan: Poor Ally, 1 cellula, FATA
- Afghanistan: Poor Ally, 6 truppe, 1 cellula, Cambio di Regime (marrone)
- Somalia: Besieged Regime (Regime di Assedio)
- Asia Centrale: Poor Ally
- Stati Uniti: *Patriot Act*
- Jihadista: posiziona una cellula ogni tre paesi non-USA, poi testa quelli non segnati.

Rimuovere le Carte: *Patriot Act, Tora Bora*.

## Mission Accomplished?

(Post-operazione per la libertà dell'Iraq: 2003 - ?)

È la metà del 2003. Gli Stati Uniti hanno puntato sulla guerra preventiva in Iraq con la speranza di instillare la democrazia nel cuore del mondo Musulmano. Ma la situazione critica degli USA, i dubbi dell'Europa e la resistenza dell'Iraq ha offerto agli Jihadisti una via d'uscita...

### Segnalini

- Prestigio: 3
- GWOT: USA Hard; Mondiale ??
- Truppe: Overstretch (Situazione Critica)
- Funding: 5
- Risorse Good: 0
- Risorse Legge Islamica: 0
- Paesi Fair/Good: 5
- Paesi Poor/Legge Islamica: 4
- Casella Evento: *Enhanced Measures, Renditions, Wiretapping*

### Paesi

- Libia: Poor Adversary
- Siria: Fair Adversary, 1 cellula
- Iraq: Poor Ally, 6 truppe, 3 cellule, Cambio Regime (marrone)
- Iran: 1 cellula
- Arabia Saudita: Poor Ally, 1 cellula
- Stati del Golfo: Fair Ally, 2 truppe
- Pakistan: Fair Ally, 1 cellula, FATA
- Afghanistan: Poor Ally, 5 truppe, 1 cellula, Cambio di Regime (marrone)
- Somalia: Besieged Regime (Regime di Assedio)
- Asia Centrale: Fair Neutral
- Indonesia/Malesia: Fair Neutral, 1 cellula
- Filippine: Soft, 2 truppe, 1 cellula, *Abu Sayyaf*
- Regno Unito: Hard
- Stati Uniti: *Patriot Act, NEST*
- Jihadista: determina con i dadi la Posizione di ogni paese Schengen, poi, per il gioco a due giocatori, determinare nuovamente uno di questi paesi.

Rimuovere le Carte: *Patriot Act, Tora Bora, NEST, Abu Sayyaf, KSM, WMD Iracheno*.

NOTA: questo scenario può essere più impegnativo per il giocatore USA e con due giocatori è consigliato per un gioco con 2 – o 3 – mazzi di gioco.