

NOTA. Il presente materiale non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.  
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.  
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Grafica a cura di *demian*



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

# ★ Operazioni Jihadiste

Ogni Carta giocata dagli Jihadisti per le Operazioni, può essere usata in 1 dei seguenti modi:

- Aggiungere il valore di 1 o 2 Punti Operazioni (PO) alle Riserve (6.3.3).
- O, condurre un tipo di Operazione usando 1-3 PO (possono essere usate le Riserve): Lancia 1 dado per il valore dei PO; il Successo si ha se il risultato è uguale o minore al valore di Governance del paese bersaglio, il Successo è automatico se il paese è sotto la Legge Islamica. (Tutti i dadi sono lanciati insieme).

## Reclutare (8.2)



**Scopo:** Piazzare cellule.



**Bersaglio:** Qualsiasi paese con cellule o cadre.

**Regola Speciale:** Se REC#, lancia con un Successo pari al valore di # o meno (ignora la Governance).

**Per ogni Successo:** Piazza una cellula dormiente disponibile, rimuovi cadre.

## Viaggiare (8.3)



**Scopo:** Muovere le cellule, far diventare le cellule da Attive a Dormienti.

**Bersaglio:** Qualsiasi paese di destinazione.

**Regola Speciale:** In un paese adiacente o all'interno dello stesso paese, si ha Successo automaticamente.

**Per ogni Successo:** Muovi una cellula verso il paese bersaglio e falla diventare Dormiente.

**Per ogni Fallimento:** Rimuovi una cellula sulla tabella dei Finanziamenti.

## Plot (8.5)



**Scopo:** Ridurre i Finanziamenti, abbassare il Prestigio, peggiorare la Governance, rimuovere Aid (Aiuto), cambiare la Posture, o vincere attraverso un WMD negli USA. (Vedere l'azione degli USA "Plot Non-Bloccati").

**Bersaglio:** Paesi con la presenza di cellule, ma che non sono sotto la Legge Islamica.

**Regola Speciale:** Per ogni Lancio in un paese bersaglio, 1 cellula in quel paese deve diventare o già è attiva. L'Operazione 1<sup>st</sup> Plot del turno ignora l'Evento degli USA – piazza la carta nello spazio 1<sup>st</sup> Plot sul tabellone.

**Per ogni Successo:** Piazza 1 segnalino Plot disponibile a faccia in giù – o il WMD o il Plot devono essere del valore uguale o minore del valore dei PO della carta utilizzata.



## Jihad (8.4)



**Scopo:** Peggiorare la Governance, rimuovere Aid (Aiuto)

**Bersaglio:** Paesi Musulmani (tranne l'Iran) che contengono cellule e non sono sotto la Legge Islamica

**Regola Speciale:** Per ogni Lancio in un paese bersaglio, 1 cellula in quel paese deve diventare o già è attiva. Questa è una Jihad Minore a meno che le condizioni (descritte sotto) del paese bersaglio non soddisfino una Jihad Maggiore.



**Per ogni Successo:** Peggiora la Governance di 1 livello verso Poor e rimuovi 1 segnalino Aid. (Se lo spostamento provoca la Legge Islamica in quel paese, il segnalino non viene spostato).

**Per ogni Insuccesso:** Rimuovi una cellula sulla tabella dei Finanziamenti. (Non piazzare cadre).



## Jihad Maggiore (8.4.2)

**Scopo:** Istituire la Legge Islamica.

**Bersaglio:** Paesi Musulmani che non sono sotto la Legge Islamica e che hanno 5 o più cellule rispetto alle truppe.

**Regola Speciale:** Tutte le cellule nel paese bersaglio diventano Attive.

Procedi con la Jihad Minore a meno che non si abbiano 2 Successi (o 1 Successo se Besieged Regime): la Governance da Poor diventa Legge Islamica; l'Allineamento è Adversary; rimuovi tutti i cambi di Regime, Besieged Regime e i segnalini Aid; aggiungi Risorse ai finanziamenti; se truppe, il Prestigio va a 1.



**Fallimento della Jihad Maggiore:** Se il lancio dei 3 dadi fallisce (non si ha nessun Successo), sposta il paese da Poor a Ally e piazza qui un segnalino Besieged Regime.



## Come Vincere (2.0)

Gli Jihadisti vincono nell'istante in cui:

- Almeno 6 Risorse sono sotto la Legge Islamica



- Il Prestigio è a 1 e almeno 15 paesi sono Poor o sotto la Legge Islamica



- Un Plot WMD negli USA.



Al termine del rimescolamento (3.3, 5.3.1), gli Jihadisti vincono se almeno la metà delle sue Risorse sono sotto la Legge Islamica (o hanno Regime Change) rispetto alle Risorse con Governance di tipo Good.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com



## Tabella Guerra Ideologica (4.9.2, 7.2.1)

Lancio del Dado	Effetto sul Paese Musulmano
1	-
2	-
3	-
4	Aid
5	Successo
6+	Successo

**Procedura:** Lancia un dado. Applica i modificatori indicati di seguito.

### Spiegazione del Risultato

- = Nessun effetto

Aid = Piazza un segnalino Aid se qui non ce ne sono.

Successo = Sposta il paese da Neutral a Ally o migliora la Governance Ally di 1 livello; se il paese diventa Good, rimuovi tutti i Regime Change, Besieged Regime e i segnalini Aid.

### Modificatori al Lancio del dado

- 1 Tentativo di spostamento a Good
- ? Penalità Relazioni GWOT (0, -1, -2, o -3)
- /+? Prestigio USA (-1, 0, +1, o +2)
- +1 Ogni segnalino Aid
- +1 Paese adiacente di tipo Good Ally (+1 massimo)

## Plots Risolti (8.5.6)



**Scopo:** Risolvi tutti i Plots che rimangono in qualsiasi paese.

**Quando:** Alla fine di ogni Fase Azione degli USA.

**Procedura:** Lo Jihadista rivela e risolve ogni Plot come segue:

### NEGLI USA:

- Se WMD - Vince all'istante lo Jihadista.
- Se non è WMD - I **Finanziamenti** avranno un valore di 9; lancia per la **Posture degli USA**; lancia per il **Prestigio**.

### IN UN PAESE MUSULMANO O IN IRAN:

- + 1 ai **Finanziamenti**, o + 2 ai Finanziamenti se il paese è Good.
- Se il paese ha truppe: -1 al **Prestigio**, o il Prestigio va a 1 se WMD.
- Se Musulmano (no l'Iran), lancia un numero di dadi pari al valore del Plot (3 dadi se WMD). Ogni risultato pari o più basso del valore di Governance del paese peggiora la **Governance** di 1 livello verso Poor (non su la Legge Islamica) e rimuove 1 **Aid**.

### IN UN PAESE NON-MUSULMANO OLTRE CHE NEGLI USA:

- Aggiungi il valore del Plot ai **Finanziamenti**, aggiungi il doppio del valore del Plot se il paese è Good, o regola i Finanziamenti a 9 se WMD.
- Lancia per la **Posture**. Se WMD nel gioco a 2 giocatori, gli Jihadisti possono ritirare i dadi una seconda volta. Se SCHENGEN, gli Jihadisti scelgono altri 2 paesi SCHENGEN e lanciano per la loro Posture.

**Rimuovi** il segnalino Plot dal gioco se WMD o riportalo nello spazio Plots Available (Plot Disponibili) se non è WMD.

## Tabelle del Paese (4.9.3)

### Test Iniziale (4.9.4)

**Scopo:** Stabilire la Governance o la Posture di un paese non marcato.

**Quando:** Durante una qualsiasi operazione, piazzamento cellula, o durante il "Test" di un paese bersaglio che non ha nessuna Governance, e nessuna Posture.

**Procedura:** Se Musulmano, lancia per la Governance; se Non-Musulmano, lancia per la Posture.



### Governance (4.2.1, 4.9.3)

**Scopo:** Stabilire la Governance di un paese Musulmano.

**Quando:** Durante il Test Iniziale, dopo l'Operazione Cambio Regime, o attraverso un Evento.

**Procedura:** Lancia un dado.



Piazza il segnalino su Neutral se effettui un Test, su Ally se effettui un Cambio di Regime.

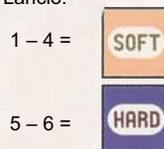


### Posture (4.3.2, 4.9.3)

**Scopo:** Stabilire o ristabilire la Posture di un paese Non-Musulmano.

**Quando:** Durante un Test, Guerra Ideologica, Plot Risolti, o attraverso un Evento.

**Procedura:** Lancia un dado. Se si stabilisce la Posture degli USA, +1 al Lancio.



Regola le Relazioni GWOT (4.7.2)



### Prestigio (4.7.1, 4.9.3)

**Scopo:** Abbassare o alzare in modo casuale il Prestigio USA.

**Quando:** Dopo un Cambio di Regime, Ritirata, Plot Risolti **negli USA**, o attraverso un Evento.

**Procedura:** Lancia un dado. Modificatore al Lancio di -1 se GWOT Relations Penalty (4.7.2.1) è più di 0.



Poi Lancia 2 dadi - sposta il Prestigio pari al valore del dado più basso.