

WAR ON TERROR

EMPIRE CARDS / CARTE IMPERO

-Card Inspector / Ispettore delle Carte

Avere amici nei posti giusti ripaga.

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

Mischia il mazzo.

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

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

-Civilian Protest/Protesta popolare

La liberta' di parola ha valore solo se c'e' qualcuno che ascolta.

Gioca Protesta popolare in risposta a ogni carta guerra.Tira 2 dadi.Se fai 13 fermerai la guerra..

(Auguri!)

-Espionage / Spionaggio

Nessuno ha mai detto che sarebbe stato un gioco onesto.

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

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

-Explorers / Esploratori

Hai bisogno di più Hitnahlut ?(slang militare israeliano per indicare territori di loro possesso per diritti ereditari)

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

Sia il passaggio marittimo che il village sono gratuiti.

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

Tale carta è in aggiunta alle tue normali strutture che puoi costruire.

-Extraordinary Rendition/ Interpretazione straordinaria

Quelle fastidiose leggi internazionali non vogliono farla andare come deve andare..

Muovi qualsiasi unita' terrorista quanto lontano vuoi sul tabellone.Devi avere l'autorizzazione di ogni Impero su cui transiti usando il loro "spazio aereo"o pagare 20m per ogni stato non autorizzato su cui transiti

-Foreign Aid/ Aiuti umanitari stranieri

Perche' i nostri bambini stanno morendo di fame.E mangeranno solo Kalashikov.

Richiedi aiuti umanitari da tutti gli Imperi:devono consegnarti una qualsiasi carta "War"(Guerra) o pagarti ognuno 50 m

-Free Development / Struttura Gratuita

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

Una "City" gratuita può essere messo in qualsiasi luogo seguendo le normali regole di costruzione (es. upgradare una struttura già esistente o costruire in un paese confinante).

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

-GDP Collection / Riscuotere il Prodotto Interno Lordo

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

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

-GITMO Holiday camp/Villaggio vacanza GITMO(slang per Guantanamo)

Ma "waterboarding" suonava così divertente...

Rimuovi una struttura di un avversario dal tabellone convertila nell'equivalente struttura terrorista della stessa grandezza e mettila nel tuo "campo addestramento". Es. Una City diventerà una Cell e non 2 Column o 10 Vanguard.

-God's on my side/ Dio e' dalla mia parte

No, non lo e'.

Usala insieme a qualsiasi altra carta di attacco, il successo e' garantito. I tiri di dado non contano e ogni carta di difesa e' inutile. Solo un'altra carta God on my side puo' essere usata come difesa (abbinata ad altre carte idonee). Se usata in combinazione con "Nuclear Weapons" (Armi Nucleari) si creerà il pericolo di "Santo Armageddon Nucleare" dove ogni carta "War" (Guerra) posseduta da ogni giocatore diventa una carta "Nuclear Weapons". Giocate in senso orario dal giocatore che ha iniziato, una carta "War" alla volta, finché le carte "War" selezionate saranno finite o finché morirete tutti. Quella che viene per prima..

-Intelligence Leak/ Perdite d' intelligenza

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

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

-Kyoto Protocol / Protocollo di Kyoto

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

Gioca questa carta contro un altro Impero per dargli una stangata finanziaria.

Forzalo a pagare una multa alla World Bank per ogni struttura che ha sul tabellone in base alla tabella.

-Nuclear Bunker / Bunker Nucleare

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

Puoi giocare questa carta in difesa dei tuoi paesi quando viene giocata contro di te una carta Nuclear Weapon o Dirty Bomb. Nel caso delle Armi Nucleari, diversi paesi e di conseguenza diversi giocatori possono essere colpiti. Ogni giocatore che viene colpito deve giocare una carta Nuclear Bunker per evitare la distruzione dei suoi paesi.

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

-Nuclear Disarmament / Disarmo Nucleare

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

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

-Nuclear Weapons / Armi Nucleari

Liberazione estrema!

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

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

Le atomiche distruggono ogni cosa –sia le unità terroriste che le strutture- a 'ground zero' ed in tutti i paesi con esso confinanti. I paesi al di là dei passaggi marittimi non vengono colpiti.

L'unica difesa è un Nuclear Bunker. Ogni giocatore coinvolto da un attacco atomico deve giocare un Nuclear Bunker se desidera salvare le sue strutture.

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

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

-Oil Gush / Petrolio che Sgorga

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

Un tiro dei Dadi Petrolio in aggiunta al consueto tiro al termine del turno. Raddoppiate o triplicate (a seconda della carta) le entrate a tutti gli Imperi che ne hanno diritto

-Radiation Clean-up / Ripulire le Radiazioni

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

Rimuovi un segnalino Radioattività da un qualsiasi punto del tabellone.

-Regime Change / Cambio di Regime

Forza Operation Freedom! Scegli un paese oppresso e liberalo.

Converti una struttura qualsiasi di un Impero a tua scelta in una tua struttura di pari taglia al costo indicato sulla carta.

-Terrorist Attack / Attacco Terrorista

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

Incita un' unità terrorista ad attaccare centri abitati oppure se stessa. Non esiste difesa all'attacco terrorista. Tira due dadi e tenta di mettere a segno un colpo efficace.

Cosa significano gli Strikes ?

Full Strike / Colpito in pieno La struttura viene rimossa dal tabellone

Partial Strike / Colpo Parziale La struttura viene ridotta di un livello

Attaccare strutture

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

L'unità terrorista deve essere almeno di dimensione uguale alla struttura che sta

attaccando. Tira due dadi ed usa la tabella appropriata presente sulla carta in relazione alla dimensione della struttura che è stato attaccata.

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

Scontro intestino ai terroristi

Dichiara quale unità terrorista sta combattendo contro se stessa.

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

Un colpo fallito non ha alcun effetto.

-Terrorist Buy Off / Acquisto di Terroristi

Ognuno ha un prezzo.

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

I terroristi che sono stati comprati sono tuoi e vanno nel tuo campo di addestramento.

-Terrorist Upsurge / Impeto Terrorista

Sembra che non tutti vogliano essere liberati. Suini irrisconoscenti.

Tira due dadi e posiziona una Column Terrorista in ogni paese recante il corrispondente Numero Petrolio. Se un paese già ospita terroristi aumentali di un livello.

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

-War / Guerra

Questa non e' guerra. Sono attacchi preventivi, azioni difensive.

Puoi attaccare strutture oppure unità terroriste in territori confinanti inclusi i territori legate da tratte di mare, o unità terroriste interne al tuo Impero

Può essere utilizzata come difesa nei confronti di un'altra carta "War" *Guerra* (di qualsiasi tipo)
Dichiara quale Stato attacca quale Stato.

Tira due dadi per cercare di ottenere un colpo vincente.

Cosa significano gli Strikes ?

Full Strike / Colpo Totale Il segnalino viene rimosso dal tabellone

Partial Strike / Colpo Parziale Il segnalino viene ridotto di un livello

Collateral Damage / Danni Collaterali La propria struttura viene ridotta di un livello

Attaccare strutture

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

L'attaccante lancia due dadi ed utilizza l'appropriata tabella presente sulla carta tenendo conto della dimensione della struttura che intende attaccare.

Qualora abbia deciso di difendersi, l'Impero in difesa lancia i dadi utilizzando come riferimento sulla carta la struttura dell'attaccante. Se esce un colpo di efficacia superiore a quello dell'attaccante l'attacco è stato neutralizzato. Se il difensore ottiene lo stesso punteggio dell'attaccante corrispondente ad un colpo totale o parziale allora inizia la botta e risposta con i dadi (roll off).

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

Attaccare le Unità Terroriste

Puoi attaccare le unità terroriste presenti nel tuo Impero o in paesi confinanti con esso.

L'attaccante lancia due dadi ed utilizza l'appropriata tabella presente sulla carta tenendo

In considerazione la dimensione dell'unità terrorista sotto attacco. Le Unità Terroriste non possono difendersi contro la carte "War"

Attaccare l'Impero del Male

Ricevi 50m dalla Banca Mondiale per ogni carta *Guerra* giocata contro l'Impero del Male.

-Weapons Inspector / Ispettore delle Armi

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

Scegli un altro giocatore e ispeziona le sue carte.

Confisca e tieni qualsiasi "Nuclear Weapons" *Arma Nucleare* o "WDs" *Arma di Distruzione di Massa* che trovi.

-Who's Evil ? / Chi è il Male ?

E' arrivato il momento di creare un nuovo nemico.

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

Se l'Asse indica un colore che non ti piace puoi girarla al massimo per altre 2 volte.

-With us or against us/ Con noi o contro di noi

I ratti e I politici vedono entrambi il mondo in bianco e nero. Coincidenza?

Tutti i giocatori devono dichiarare se sono con te o contro di te.

Se sono con te pescano 1 carta se contro posizionano una Cell terrorista all'interno del tuo Impero. Tu ricevi 500m dalla World Bank che puoi usare per contrattare (o anche no)

TERRORIST CARDS / CARTE TERRORISTA

-Bomb The Pipe Line / Fai Esplodere il Condotto Petrolifero

Colpiscili dove fa più male. Punta al petrolio.

Seleziona un paese con un Gettone Petrolio da bersagliare.

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

Lancia due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Riuscito: Gettone Petrolio distrutto

Parziale: Rigira il Gettone Petrolio fino al prossimo turno di quell Impero

Attacco fallito: l'unità terrorista viene distrutta.

-City Strike / Colpo alla Città

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

Scegli una City bersaglio.

Hai bisogno di una Cell Terrorista nello stesso paese in cui è presente la City bersaglio.

Tira due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Riuscito: City distrutta. Il 50% dei soldi dell Impero viene reso alla World Bank

Parziale: City distrutta. Il 25% dei soldi dell Impero viene reso alla World Bank

Attacco fallito: l'unità terrorista viene distrutta.

-Civil War / Guerra Civile

Paesi instabili sono parchi gioco per i terroristi.

Questa carta può essere giocata da sola o insieme ad altre carte *Guerra Civile* per aumentarne i benefici. Converti il numero specificato di strutture in unità terroriste di uguale grandezza. Il numero che può essere convertito dipende da quante carte *Guerra Civile* sono state giocate contemporaneamente.

-Dirty Bomb / Bomba Sporca

Causa sporche distruzioni in qualsiasi paese.

Scegli un centro abitato bersaglio.

Hai bisogno di almeno una Vanguard Terrorista nello stesso paese che vuoi attaccare.

Tira due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Attacco vincente: Struttura distrutta. Metti un segnalino Radioattività nel paese. La Vanguard si sposta in territorio confinante alla rete terroristica

Attacco Parziale. Struttura distrutta. Morte dell'unità terrorista

Attacco fallito: l'unità terrorista viene distrutta.

-Foreign Aid/Aiuti Umanitari Internazionali

Vedi sopra

-Global Jihad/Guerra Santa globale

E' bellissimo come la religione unisce la gente

UNA VOLTA GIOCATA VA TOLTA DAL GIOCO

Se un Impero dichiara vittoria ma ha unità terroriste nel suo Impero gioca questa carta per dare loro un ultima chance.

-God's on my side/ Dio e' dalla mia parte

Vedi sopra

-Oil Theft / Furto di Petrolio

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

Ruba da tutti gli Imperi i soldi delle rendite petrolifere conseguenti al lancio dei Dadi Petrolio effettuato alla fine del tuo turno. Giocala appena tirati i dadi petrolio ma prima che i totali siano pagati. Puoi giocarla fuori dal tuo turno

-Plane Hijack / Dirottamento Aereo

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

Scegli un Impero come bersaglio.

Deve essere presente una Cell Terrorista in uno qualsiasi dei paesi dell'Impero sotto attacco. Se l'Impero si rifiuta di pagare il riscatto di 250 m, manda le sue le squadre speciali e... tira i due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Rosso: Dirottamento fallito. Terroristi distrutti.

Nero: L ostaggio e' stato ammazzato! L 'impero paga 400m di danni alla World Bank

-Political Kidnap / Rapimento Politico

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

Scegli un Impero come bersaglio.

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

Se l'Impero si rifiuta di pagare il riscatto di 150 m , manda le sue squadre speciali e...

tira i due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Rosso: Rapimento fallito. Terroristi distrutti

Nero: Avviene l'esecuzione dell'ostaggio! L 'Impero paga 500m alla World Bank per insabbiare la storia

-Suicide Bomber / Attacco Suicida

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

Scegli una struttura come bersaglio.

Deve essere presente almeno una Vanguard Terrorista nel paese del centro abitato sotto attacco. Tira due dadi e fai riferimento alla tabella sulla carta.

Rosso: I Terroristi distruggono l'obiettivo e loro stessi

Nero: I Terroristi si fanno esplodere ma non creano danni

-Terrorist Attack / Attacco Terrorista

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

Esattamente come la carta Attacco Terrorista presente nel mazzo Carte Impero.

-Terrorist Movement / Movimento Terrorista

Anche i terroristi hanno passaporti e carte di identità.

Muovi una unità terrorista di 3 movimenti al massimo.

Un movimento viene definito il muovere un unità terrorista da un paese ad un altro paese confinante con la rete terrorista. La rete terrorista si propaga fino a che la catena di terroristi presenti in paesi confinanti non si interrompe.

Le tratte marine sono gratis

-Terrorist Reclutement / Reclutamento Terrorista

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

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

Ricevi dalla Banca Mondiale un numero di unità terroriste gratuite.

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

-Terrorist Training / Addestramento Terrorista

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

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

-Terrorist Upsurge / Impeto Terrorista

Sembra che non tutti vogliano essere liberati. Suini irrisconoscenti.

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

Se un paese già ospita terroristi aumentali di un livello.

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

-Truce/Tregua

Pace, o qualcosaltro!

Offri una tregua a un Impero, se accetta, muovi tutte le unità terroriste dal suo Impero al tuo “campo di addestramento” e l’Impero ti paga 200m di “risarcimento”. Se rifiuta, guarda nel mazzo e prendi una carta di tua scelta. Dopo mescola il mazzo

-Video Appeal /Appello Video

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

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

-WMDs / Armi di Distruzione di Massa

Le hai trovate !

Le *Armi di Distruzione di Massa* sono una potente carta di attacco –simile alla carta *Guerra*. Non è possibile difendersi contro le Armi di Distruzione di Massa.

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

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

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

INDICE

EMPIRE CARDS / CARTE IMPERO

- 1 Card Inspector
- 1 Civilian Protest
- 1 Espionage
- 2 Explorers
- 4 Extraordinary Rendition
- 1 Foreign Aid

- 2 Free Development
- 2 GDP Collection
- 1 Gitmo Holiday camp
- 1 God's on my side
- 1 Intelligence Leak
- 1 Kyoto Protocol
- 2 Nuclear Bunker
- 1 Nuclear Disarmament
- 2 Nuclear Weapons
- 3 Oil Gush (2 double 1 treble)
- 2 Radiation Clean-up
- 2 Regime Change
- 13 Terrorist Attack
- 1 Terrorist Buy Off
- 14 War(4 mmw, 7 war, 3 tw)
- 1 Weapons Inspector
- 1 Who's Evil ?
- 1 With us or against us

TERRORIST CARDS / CARTE TERRORISTA

- 1 Bomb the Pipeline
- 1 City Strike
- 4 Civil War
- 2 Dirty Bomb
- 1 Foreign Aid
- 1 Global Jihad
- 1 God's on my side
- 3 Oil Theft
- 2 Plane Hijack
- 2 Political Kidnap
- 2 Suicide Bomber
- 12 Terrorist Attack
- 2 Terrorist Movement
- 4 Terrorist Recruitment
- 2 Terrorist Training
- 3 Terrorist Upsurge
- 1 Truce
- 2 Video Appeal
- 2 WMDs