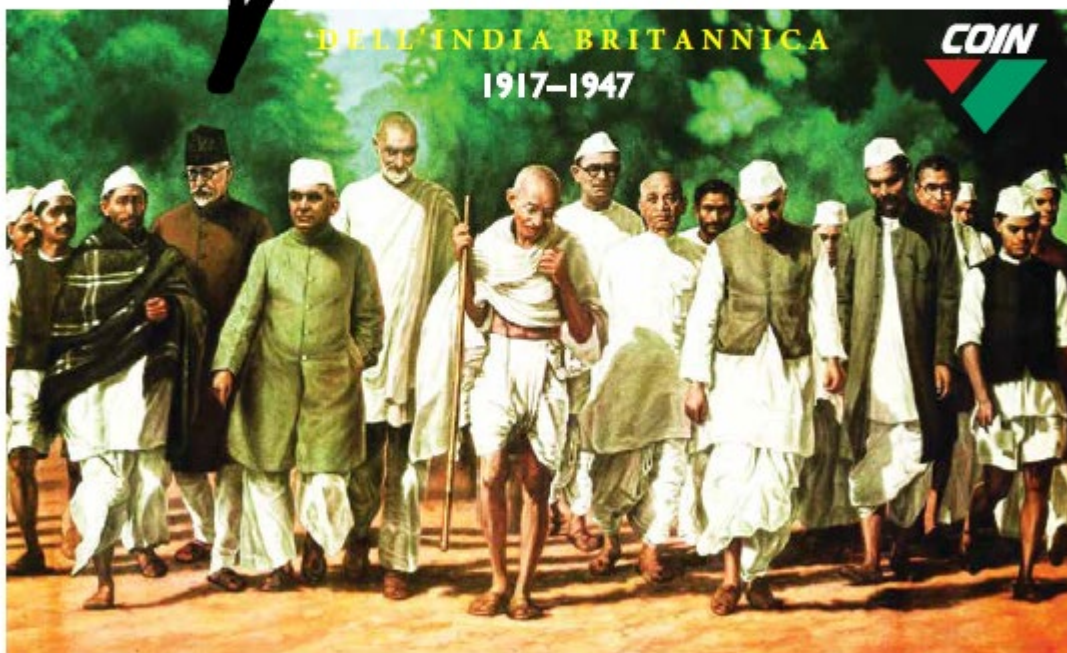


Gandhi

LA DECOLONIZZAZIONE
DELL'INDIA BRITANNICA
1917-1947



REGOLAMENTO

NOTA. La presente traduzione 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.

Traduzione italiana a cura di Andrea Prampolini (andrea.intertecnica@gmail.com per ogni segnalazione)
Versione corrente: 1.0

Note alla Traduzione

Il termine *Guerrillas* viene tradotto con Guerriglieri o Guerriglia indistintamente, dove per Guerriglia si intende una unità di Guerriglieri.

I termini che rappresentano segnalini sul tabellone vengono rappresentati con una sottolineatura di evidenziazione, ad esempio: Disordini, Protesta, Sciopero, Supporto, ecc.

I termini che rappresentano Operazioni o Attività Speciali vengono riportati in maiuscoletto evidenziato, come ad esempio **ATTACCARE**, **RADUNARE**, **LEGGE MARZIALE**, ecc.. Le Operazioni denominate con verbi come **ATTACCARE**, **RADUNARE**, ecc. vengono spesso descritte con i rispettivi sostantivi **ATTACCO**, **RADUNO**, ecc.

I termini che rappresentano riquadri presenti sul tabellone sono stati trascritti con un riquadro attorno al termine tradotto, come ad esempio **FUORI DAL GIOCO**, **DISPONIBILE**, **PRIGIONE**, ecc.

I termini che rappresentano le condizioni di Moderazione, Unità presentano sottolineature con colori che si riferiscono alle Fazioni prevalentemente interessate alla specifica condizione.

SOMMARIO

1	INTRODUZIONE.....	4	6.1	FASE VITTORIA	39
1.1	SVOLGIMENTO GENERALE DEL GIOCO	4	6.2	FASE RISORSE	39
1.2	COMPONENTI	4	6.3	FASE DI SUPPORTO	39
1.3	IL TABELLONE.....	5	6.4	FASE DI RIPOSIZIONAMENTO.....	40
1.4	FORZE.....	7	6.5	FASE DI RESET	40
1.5	GIOCATORI E FAZIONI	9	6.6	TRACCIATO MODERAZIONE	41
1.6	SUPPORTO E OPPOSIZIONE	10	6.7	TRACCIATO UNITÀ	42
1.7	CONTROLLO – FAZIONE RAJ	10	6.8	CRISI	42
1.8	RISORSE.....	11	7	VITTORIA	43
1.9	SEGNALINI VITTORIA.....	11	7.1	CLASSIFICARE VITTORIE E RISOLVERE I PAREGGI.....	43
1.10	SEGNALINI PROTESTA	12	7.2	DURANTE I ROUND CAMPAGNA.....	43
1.11	SEGNALINI DISORDINI (Unrest)	13	7.3	DOPO LA CAMPAGNA FINALE	43
1.12	SEGNALINI SCIOPERO (Strike).....	13	8	FAZIONI NON-GIOCATORE	44
1.13	SEGNALINO CARTA CAMPAGNA.....	14	8.1	PANORAMICA NON GIOCATORE.....	44
2	SEQUENZA DI GIOCO	14	8.2	SEQUENZA DI GIOCO NON GIOCATORE...	47
2.1	SETUP	14	8.3	IL MAZZO ARJUNA.....	48
2.2	INIZIO	14	8.4	TABELLE DI PRIORITÀ SELEZIONE SPAZI E MOVIMENTO	49
2.3	CARTE EVENTO	14	8.5	TABELLA DI PRIORITÀ DEI PEZZI AVVERSARI 51	
2.4	CARTA CAMPAGNA.....	15	8.6	OPERAZIONI NON-GIOCATORE	52
2.5	VICERÉ BRITANNICO	16	8.7	ATTIVITÀ SPECIALI NON-GIOCATORE.....	58
3	OPERAZIONI	16	8.8	EVENTI NON-GIOCATORE	61
3.1	OPERAZIONI IN GENERALE.....	16	8.9	ROUND CAMPAGNA NG	63
3.2	OPERAZIONI DEL RAJ	17	8.10	VITTORIA IN SOLITARIO	65
3.3	OPERAZIONI NON VIOLENTE	21	9	BIBLIOGRAFIA	66
3.4	OPERAZIONI DEI RIVOLUZIONARI	25	10	SETUP (2.1).....	67
4	ATTIVITÀ SPECIALI.....	28	10.1	GENERALE	67
4.1	ATTIVITÀ SPECIALI IN GENERALE	28	10.2	PREPARAZIONE DEL MAZZO	67
4.2	ATTIVITÀ SPECIALI DEL RAJ	28	10.3	SCENARIO BREVE (1930-1947).....	67
4.3	ATTIVITÀ SPECIALI DEL CONGRESSO	31	10.4	SCENARIO COMPLETO (1917-1947).....	70
4.4	ATTIVITÀ SPECIALI DELLA LEGA MUSULMANA.....	33	11	GLOSSARIO.....	74
4.5	ATTIVITÀ SPECIALI DEI RIVOLUZIONARI...	36	12	GUIDA RAPIDA	78
5	EVENTI	38	12.1	SETUP	78
5.1	ESEGUIRE GLI EVENTI.....	38	12.2	REGOLE IMPORTANTI	78
5.2	USO DUPLICE	39			
6	ROUND CAMPAGNA	39			

1 INTRODUZIONE

Gandhi è un gioco da tavolo da 1 a 4 giocatori che mostra il conflitto insurrezionale e contro insurrezionale (COIN) durante la fine della dominazione britannica (il British Raj) in India, tra il 1917 ed il 1947, fino alla fondazione degli stati moderni di India e Pakistan.

La preparazione del gioco è spiegata a pagina 67 di questo regolamento. I termini riportati da pagina 74 elencano e definiscono il glossario del gioco. Sequenze ed opzioni per le azioni del Giocatore e per il Non-giocatore sono ricapitolati anche su diversi fogli di aiuto.

1.1 SVOLGIMENTO GENERALE DEL GIOCO

In Gandhi, da 1 a 4 giocatori controllano Fazioni cercando di determinare il destino dell'India: il British Raj, il Congresso Nazionale Indiano (*Indian National Congress*), la Lega Musulmana (*Muslim League*), ed i Rivoluzionari. Ogni Fazione usa le proprie forze ed un unico insieme di abilità per influenzare i territori sulla mappa. Inoltre, ogni Fazione lavora per raggiungere uno specifico obiettivo per la vittoria. Il Raj cerca di controllare territori ed influenzare la popolazione dell'India a sostegno del proprio dominio. Il Congresso Nazionale Indiano cerca di interrompere il controllo Raj sostenendo l'opposizione popolare contro i britannici. La Lega Musulmana cerca l'opposizione al British Raj come mezzo per costituire Stati protetti per gli Indiani Musulmani. I Rivoluzionari cercano di interrompere il controllo del British Raj attraverso Disordini e la costruzione di basi di influenza Indù e Sikh.

Gandhi è il Volume IX della serie di giochi COIN, che usa regole simili per coprire insurrezioni moderne o antiche. Un mazzo di carte regola l'ordine di turno, gli *Eventi*, il controllo delle condizioni di vittoria e altri processi. Ogni turno, una nuova carta è giocata dal Mazzo *Eventi*. Questa carta determina quali due Fazioni svolgeranno questo turno e l'ordine in cui giocheranno. Ogni Fazione deve fare una scelta: fare uso dell'*Evento* sulla carta, o rinunciare all'*Evento* per scegliere da uno specifico menu di *Operazioni* e *Attività Speciali*. Le scelte di una Fazione influenzano le successive, in quanto una nuova carta è pescata ed il gioco prosegue. Periodicamente, una carta Campagna (*Campaign*) interrompe il gioco, permettendo alle Fazioni un momento di pausa per ridisporre le forze e prepararsi per il round successivo. Alla fine, vince la Fazione che supera maggiormente i propri obiettivi rispetto alle altre.

1.2 COMPONENTI

Un set completo di Gandhi include:

- Un tabellone 86x56cm (1.3)
- Un mazzo di 72 carte *Evento* (5.0)
- 7 carte Campagna (2.4)
- Un mazzo di 24 carte Arjuna¹ (8.2)
- 125 pezzi in legno (1.4):
 1. 15 Truppe (cubi rossi)
 2. 45 Sepoy² (cubi bianchi)
 3. 16 Attivisti della Lega Musulmana (piccoli cilindri verdi)
 4. 16 Attivisti del Congresso (piccoli cilindri arancio)
 5. 16 Guerrieri dei Rivoluzionari (piccoli cilindri ottagonali neri)
 6. 1 Leader (grande cilindro arancio - Gandhi)
 7. 5 Basi della Lega Musulmana (dischi verdi)

¹ Arjuna è un mitico eroe che compare nel Mahabharata, nonché uno dei protagonisti di questo importante poema epico indiano.

² Il termine Sepoy (pronuncia 'sipɔɪ) (dal persiano Sipâhi, soldato) designava in senso generale qualunque militare indigeno dell'India sotto il governo britannico. In senso specifico, era il termine impiegato nel British Indian Army (l'esercito coloniale britannico in India), per un soldato semplice di fanteria (un militare di cavalleria era un Sowar), termine che è tuttora in uso nell'esercito indiano, in quello pakistano e in quello del Bangladesh.



8. 5 Basi dei Rivoluzionari (dischi neri)
 9. 6 Segnalini di Idoneità e Risorse (cilindri medi; 2 rossi, 1 verde, 1 arancio, 2 neri)
- 12 pedoni in legno (6 bianchi, 6 neri)
 - Un foglio di segnalini
 - Un foglio di aiuto "Sequenza di Gioco e *Round Campagna*" (6.0)
 - 4 Pieghevoli Aiuto Giocatore, uno per Fazione (3.0, 4.0, 7.0)
 - Un pieghevole Aiuto Non-giocatore (8.0)
 - 4 dadi a 6 facce (1 rosso, 1 arancio, 1 verde, 1 nero)
 - Un Playbook di inquadramento
 - Questo Regolamento

1.3 IL TABELLONE

Il tabellone contiene la mappa che mostra la colonia britannica dell'India divisa in vari spazi.

1.3.1 SPAZI DELLA MAPPA

Ci sono 4 tipi di spazi sulla mappa: *Province*, *Città*, *Stati* e *Ferrovie*:

- Le *Città* sono aree urbane dell'India che storicamente furono importanti centri dell'amministrazione dell'Impero britannico.
- Le *Province* sono aree che storicamente furono amministrate direttamente dal British Raj.
- Gli *Stati* sono aree che non furono direttamente amministrate dal Raj. I **Principati** (ombreggiati di giallo e stampati sulla mappa) furono governati da sovrani indipendenti Indiani. Gli Stati Musulmani (indicati da un segnalino di **Stato Musulmano** nel riquadro di Controllo di una *Provincia*, piazzato durante il gioco) sono aree dedicate a proteggere l'autonomia dei Musulmani Indiani.
- Le *Ferrovie* sono linee di comunicazione attraverso cui il benessere dell'India veniva esportato verso i Britannici.



1.3.2 CITTÀ

Ciascuna *Città* mostra una Popolazione di 1. Due *Città* sono anche *Spazi Musulmani* (1.3.4): Karachi e Calcutta.

1.3.3 PROVINCE

Ciascuna *Provincia* mostra una Popolazione di 1 o 2.

Sette *Province* sono anche *Spazi Musulmani* (1.3.4): Northwest Frontier, Baluchistan, Sind, Punjab, West Bengal, East Bengal e Assam.

1.3.4 SPAZI MUSULMANI



Gli spazi sfumati di colore verde, marcati con l'icona della luna crescente sono *Spazi Musulmani*.

Importante: Un segnalino di **Stato Musulmano** da solo non trasforma uno spazio in uno *Spazio Musulmano*.

1.3.5 STATI

Ci sono due tipi di *Stati*: **Principati** e **Stati Musulmani**.



I **Principati** sono stampati sulla mappa e non cambiano mai questa loro condizione durante il gioco. Un **Principato**, Jammu & Kashmir, è anche uno *Spazio Musulmano* (1.3.4), ma non è uno **Stato Musulmano**.



Gli **Stati Musulmani** entrano in gioco durante le *Attività Speciali* della Lega Musulmana **NEGOZIARE** e **INFILTRARSI** (4.4.1, 4.4.2) e tramite alcuni *Eventi* (5.0). Il segnalino dello **Stato Musulmano** può solo essere piazzato in una *Provincia* e trasforma quello spazio in uno *Stato*.

Se il segnalino **Stato Musulmano** venisse successivamente rimosso, quello spazio tornerebbe ad essere nuovamente una *Provincia*.

NOTA: Un segnalino **Stato Musulmano** può essere piazzato in una *Provincia non Musulmana*.

Ogni regola che si riferisce agli Stati si applica sia ai **Principati** che agli **Stati Musulmani**. Gli Stati non sono *Province* e non possono mai essere Controllate dal Raj (sono sempre “spazi senza Controllo Raj” e non contribuiscono alla vittoria Raj per il Controllo Raj [7.2]). Gli Stati non possono mai ospitare Truppe. Quando uno **Stato Musulmano** viene creato, il giocatore Raj deve immediatamente spostare ogni Truppa presente in una *Città* qualsiasi.

Importante: Le Truppe Raj non possono mai entrare o essere piazzate negli Stati in nessun momento.

1.3.6 FERROVIE

Le *Ferrovie* influiscono su diverse *Operazioni* (3.0) e *Attività Speciali* (4.0). Ogni *Ferrovia* finisce in una *Città* o in una *Cittadina*. Le *Ferrovie* non sono mai Controllate dal Raj e non avranno mai né un valore di Supporto/Opposizione né di Popolazione (cioè non contribuiscono alla vittoria Raj o dei Rivoluzionari [7.2] e nemmeno possono ospitare una Base [1.4.2]).

Ogni *Ferrovia* ha un Valore Economico (*Econ*) che viene aggiunto alle Risorse Raj durante la Fase delle Risorse (6.2.2) se quella *Ferrovia* non viene bloccata da un segnalino **Sciopero** (*Strike*) (1.12).

Gli Attivisti delle Fazioni Non Violente sono sempre Attivi (1.4.3) se presenti su una *Ferrovia*.

NOTA: Le *Ferrovie* sono spazi! “Spazi Non-Ferrovia” sono le *Città*, le *Province* e gli *Stati*.

1.3.7 PROTESTE E DISORDINI

Gli spazi contenenti un segnalino **Protesta** (*Protest* – 1.10) sono **Spazi Protesta**. Gli spazi contenenti uno o più segnalini **Disordini** (*Unrest* - 1.11) sono **Spazi Disordini**.

1.3.8 ADIACENZA

L'adiacenza influisce sul movimento delle forze e su certi *Eventi*. Due spazi che soddisfano una delle seguenti condizioni sono considerati adiacenti:

- Spazi che confinano gli uni con gli altri (si toccano);



- *Province* e *Stati* che confinerebbero ma sono separate da una *Ferrovia*
- *Ferrovie*, *Province* e *Stati* separati da *Cittadine*

NOTA: Le Cittadine non sono spazi, terminano semplicemente le Ferrovie (1.3.6). C'è un posto sulla mappa dove una Cittadina collega Province e Stati adiacenti, nel sud: Bombay Presidency è adiacente a Coastal Andhra e Hyderabad è adiacente a Mysore.

1.3.9 PRIGIONE (JAIL)

Il riquadro **PRIGIONE** (*Jail*) è usato per tenere Gandhi e gli Attivisti in arresto durante l'*Operazione Raj ASSALTO* (3.2.4), o per le *Attività Speciali TRATTATIVA* (4.2.1) e *GOVERNARE* (4.2.2) o per effetto di *Eventi* (5.0). Le unità in **PRIGIONE** non sono considerate sulla mappa e non sono **DISPONIBILI** sino al loro rilascio (tramite l'*Operazione RADUNARE* (Rally) delle Fazioni Non Violente (NV) [3.3.1], le *Attività Speciali* del Congresso *NEGOZIARE* [4.3.1] o *SATYAGRAHA* [4.3.2], tramite *Eventi* o durante i *Round Campagna*).

Quando le istruzioni indicano di arrestare unità NV, spostatele nel riquadro **PRIGIONE**.

1.3.10 RIQUADRO FUORI DAL GIOCO (OUT OF PLAY)

Il Riquadro **FUORI DAL GIOCO** contiene forze che non sono **DISPONIBILI** fino a quando non vengono arruolate. Le Unità che sono **FUORI DAL GIOCO** vengono messe in gioco durante *Operazioni*, *Eventi* o (solo per il Raj) durante ogni *Crisi* (6.8).

1.3.11 TRACCIATO MODERAZIONE



(1.10).

Il Tracciato *Moderazione* (*Restraint track* – 6.6) misura la gravità complessiva del conflitto in India. Determina il costo di tutte le *Operazioni* del Raj che utilizzano Sepoy (3.2) e l'*Operazione DISORDINI* dei Rivoluzionari (3.4.4), limita il numero di spazi che il Congresso può selezionare per svolgere le proprie *Operazioni* (3.3) e determina il numero di segnalini *Protesta* Disponibili

1.3.12 TRACCIATO UNITÀ



Il tracciato *Unità* (*Unity track* - 6.7) misura il livello di tensione tra le comunità Indù e Musulmana in India. Influenza le *Operazioni RADUNARE* della Lega Musulmana (3.3.1) e dei Rivoluzionari (3.4.1) e limita il numero di spazi che la Lega Musulmana può selezionare per svolgere *Operazioni* (3.3).

1.4 FORZE

Le unità in legno rappresentano le varie forze delle Fazioni:

• IL RAJ

- Truppe dell'Esercito Britannico dell'India (cubi rossi)
- Sepoy del British Raj (cubi bianchi)

L'icona del Raj sulle carte *Evento* è la Stella dell'India e quella della Disponibilità di Fazione (Eligibility) è la corona britannica: i simboli della sovranità britannica in India.

• IL CONGRESSO NAZIONALE INDIANO

- Attivisti (cilindri arancio)
- Mohandas Gandhi (grande cilindro arancio)

L'icona di Fazione del Congresso è un filatoio, il simbolo dell'indipendenza politica ed economica indiana, che fu posto sulla bandiera del Congresso del Purna Swaraj (Completo auto-governo) del 1931.

• LA LEGA MUSULMANA

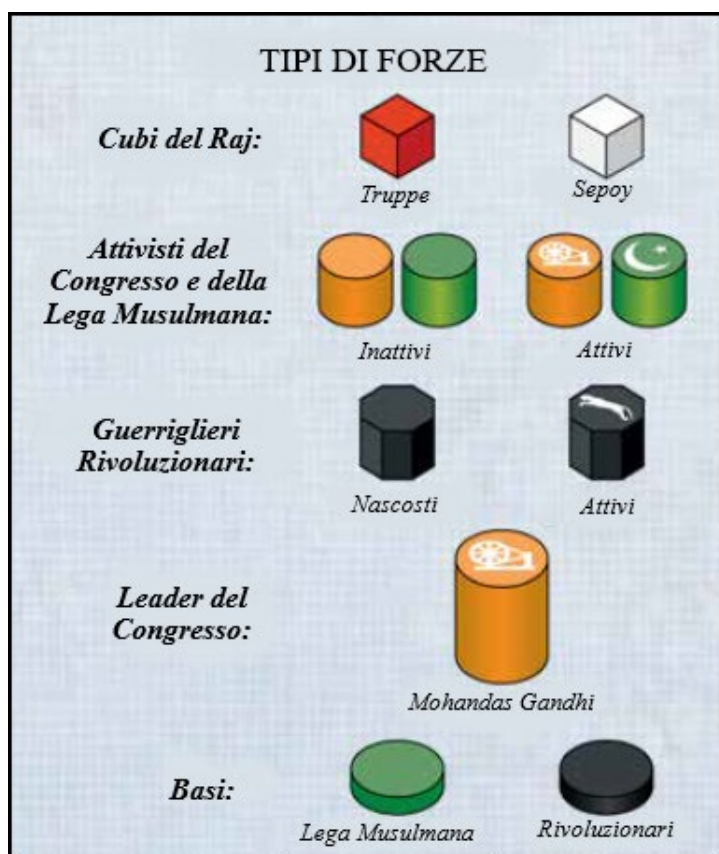
- Attivisti (cilindri verdi)
- Basi (dischi verdi)

L'icona di Fazione della Lega Musulmana è una stella e una luna crescente, un prominente simbolo dell'Islam che successivamente divenne la base della bandiera del Pakistan.

• I RIVOLUZIONARI

- Guerrieri (ottagoni neri)
- Basi (dischi neri)

L'icona di Fazione dei Rivoluzionari è una tigre, basata sulla bandiera dell'Azad Hind (India libera) dell'epoca della Seconda guerra mondiale, allora emblema dell'Esercito Nazionale Indiano.



1.4.1 DISPONIBILITÀ E RIMOZIONE

Le quantità indicate nel grafico delle "Forze Disponibili" a pagina 78 di questo Regolamento, limitano il numero totale di pezzi che possono essere in gioco. Le Forze non sulla mappa, in **PRIGIONE** o nel riquadro **FUORI DAL GIOCO** sono tenute nei riquadri delle Forze **DISPONIBILI**. (Piazzate le Basi Rivoluzionarie negli spazi disponibili dalla numerazione più alta tra quelli del riquadro Forze **DISPONIBILI**, rivelando così il numero di Basi sulla mappa per semplificare il conteggio dei Punti Vittoria dei Rivoluzionari e le Risorse guadagnate).

Le Forze possono solo essere piazzate da - ed essere sostituite con - quelle presenti nei riquadri **DISPONIBILI**. Ignorate ogni istruzione che piazzino o sostituisca forze se il tipo corrispondente non fosse presente nel riquadro **DISPONIBILI** (rimuovere piuttosto che sostituire questi pezzi).

I giocatori del Congresso, della Lega Musulmana e dei Rivoluzionari, mentre eseguono un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento, possono rimuovere i propri pezzi dalla mappa verso le Forze **DISPONIBILI** (Eccezione: non Gandhi).

Durante lo SCHIERAMENTO del Raj (3.2.1), i cubi possono essere presi dalla mappa se non ve ne fosse nessuno tra i **DISPONIBILI**.

- I segnalini Protesta e Disordini non possono essere rimossi dalla mappa volontariamente, a meno che non venga indicato come parte di un'Operazione, Attività Speciale, Evento o durante le Fasi Supporto o Ripristino di ogni Round Campagna.
- Le regole che si applicano agli Attivisti riguardano le unità sia del Congresso, sia della Lega Musulmana.

1.4.2 RAGGRUPPAMENTO

Qualsiasi numero di forze può occupare uno spazio, eccetto:

- Il numero massimo di basi consentite in ogni spazio è uguale al valore di Popolazione di quello spazio (dunque le Basi non possono mai essere piazzate sulle Ferrovie).
- Le Truppe (Raj) non possono mai entrare o essere piazzate negli Stati.
- Uno spazio può sempre solo contenere al massimo un segnalino Protesta.
- Uno spazio può contenere un numero qualsiasi di segnalini Disordini.

1.4.3 UNITÀ ATTIVE

Certe Operazioni e Attività Speciali influenzano solo le unità Attive.

- I cubi Raj, le Basi e Gandhi sono sempre Attivi.

- Gli Attivisti sono Attivi ogniqualvolta siano in uno **Spazio Protesta** o su una *Ferrovia*. Gli Attivisti attivi hanno il loro simbolo a faccia in su, altrimenti sono Inattivi. Tutti gli Attivisti in uno spazio sono Attivi o Inattivi insieme.
- I Guerriglieri sono Attivi o Nascosti come singole unità. I Guerriglieri attivi hanno il loro simbolo a faccia in su, altrimenti sono Nascosti. Predisporre e piazzare sempre i Guerriglieri come Nascoste (incluso se sostituiscono una unità).

*NOTA: A meno che le istruzioni specifichino “Guerriglieri Nascosti”, è sufficiente la parola “Attivare” riferita ai Guerriglieri, per renderli Attivi e anche quelli già Attivi restano Attivi. Durante il gioco, capovolgete gli Attivisti se entrano o lasciano uno **Spazio Protesta**.*

Importante

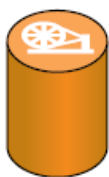
Gli Attivisti sono sempre Attivi quando presenti in uno **Spazio Protesta** o sulle *Ferrovie* e sempre Inattivi negli altri spazi.

1.4.4 COLPIRE GLI AVVERSARI

Una volta presi di mira gli obiettivi, la rimozione o l'Attivazione di unità avversarie avverrà nella misura massima in cui l'abilità della Fazione esecutrice lo consenta.

Durante **ASSALTO** (3.2.4) e **TRATTATIVA** (4.2.1), il Raj prende di mira le forze NV come fossero un'unica Fazione. Durante **ATTACCARE** (3.4.3), i Rivoluzionari, se hanno successo, possono scegliere di rimuovere due unità avversarie qualsiasi (non Gandhi, Truppe e Basi per ultime).

1.4.5 LEADER



La Fazione del Congresso riceve il token del Leader, che rappresenta Mohandas Gandhi. Gandhi non è un Attivista, ma conta come una singola unità nella valutazione del Controllo Raj (1.7). Inoltre:

- Gandhi è sempre Attivo (1.4.3).
- Gandhi non può essere eliminato ma può essere arrestato durante l'*Operazione ASSALTO* del Raj (3.2.4), e le *Attività Speciali TRATTATIVA* e **GOVERNARE** (4.2.2, 4.2.3) e per effetto di certi *Eventi* (5.0).

1.5 GIOCATORI E FAZIONI

È possibile giocare a Gandhi in 1, 2, 3 o 4 giocatori. Il Raj è una Fazione **CONTRO** **INSORGENTE** (COIN), il Congresso e la Lega Musulmana sono Fazioni non violente (NV), mentre i Rivoluzionari sono una Fazione Insorgente. Le Fazioni restanti sono Fazioni Non-Giocatore (NP) governate dalle regole della sezione 8.0.

In alternativa, con due o tre giocatori, i giocatori possono utilizzare ogni restante Fazione:

- Con tre giocatori, un giocatore utilizza il Congresso e la Lega Musulmana o, se preferisce, Raj e Rivoluzionari.
- Con due giocatori, un giocatore utilizza Congresso e Lega Musulmana, l'altro il Raj ed i Rivoluzionari.

Un giocatore che utilizza due Fazioni usa il margine di vittoria inferiore dei due (7.1-.3) e causa la fine del gioco solamente se su un Controllo delle condizioni di Vittoria (6.1 – *Round Campagna*) **entrambe** le Fazioni soddisfano le loro condizioni.

Per qualsiasi Fazione le unità amiche sono tutte quelle appartenenti a quella Fazione. Le unità avversarie sono tutti quelli appartenenti a qualsiasi altra Fazione.

NOTA: il Congresso e la Lega Musulmana possono richiedere un gioco più complesso per raggiungere il proprio potenziale e dovrebbero perciò essere assegnate ai giocatori più esperti.

1.5.1 ACCORDI

I giocatori possono prendere accordi reciproci all'interno delle regole, vincolanti solo come di seguito indicato: una volta che un giocatore accetta qualcosa all'interno dell'esecuzione di un'*Operazione*, *Attività Speciale*, *Evento* o durante la Fase di Supporto, quell'accordo dev'essere mantenuto per tutta quella azione.

Un giocatore che non riesce ad ottenere un accordo preliminarmente all'inizio di un'azione, può cancellare quell'azione. Tutti i negoziati sono aperti.

1.5.2 TRASFERIRE RISORSE

Raj e Rivoluzionari possono trasferire Risorse tra loro ogni volta che uno di loro sta eseguendo un'Operazione, un'Attività Speciale o Evento.

1.6 SUPPORTO E OPPOSIZIONE



Supporto e Opposizione influiscono sulla vittoria e su alcune Operazioni e Attività Speciali.

1.6.1 LIVELLI DI SUPPORTO/OPPOSIZIONE

Gli spazi Città, Provincia e Stato mostrano sempre uno dei cinque livelli di Supporto od Opposizione al governo coloniale del Raj:

- Supporto Attivo
- Supporto Passivo
- Neutrale
- Opposizione Passiva
- Opposizione Attiva

1.6.2 SUPPORTO ATTIVO/OPPOSIZIONE ATTIVA

Il Supporto Attivo e l'Opposizione Attiva raddoppiano il conteggio della Popolazione per il Supporto o l'Opposizione Totale (1.6.3, 1.6.4) e influenzano la vittoria (7.2). Il livello corrente di Supporto od Opposizione viene indicato con segnalini piazzati in ciascuno spazio. Mostrare lo stato Neutrale mediante l'assenza di tali segnalini.

1.6.3 SUPPORTO TOTALE E OPPOSIZIONE TOTALE

La vittoria del Raj, del Congresso e della Lega Musulmana dipendono dal valore totale di popolazione e dal Supporto ed Opposizione, rispettivamente. Non appena interviene qualsiasi cambiamento al Supporto o all'Opposizione, correggere il posizionamento dei segnalini vittoria (VC) sul tracciato numerato sul bordo.



Supporto Totale = (2 x Popolazione in Supporto Attivo) + (1 x Popolazione in Supporto Passivo)

Opposizione Totale = (2 x Popolazione in Opposizione Attiva) + (1 x Popolazione in Opposizione Passiva)

1.6.4 OPPOSIZIONE TOTALE MUSULMANA

La Lega Musulmana guadagna punti vittoria solamente per l'Opposizione in ciascuno dei 10 Spazi Musulmani stampati sulla Mappa (7.2):

Opposizione Totale Musulmana = (2 x Popolazione degli Spazi Musulmani in Opposizione Attiva) + (1 x Popolazione degli Spazi Musulmani in Opposizione Passiva)

1.7 CONTROLLO – FAZIONE RAJ

Il controllo influisce su alcune attività della Fazione e sulla vittoria.

Solo la fazione del Raj può controllare uno spazio. Piazzate o rimuovete i segnalini di Controllo del Raj non appena il Controllo cambia a causa di Operazioni, Attività Speciali, Eventi, rimozioni di forze volontarie e durante la Fase di Riposizionamento dei Round Campagna (6.4).

1.7.1 CONTROLLO DEL RAJ

Il Raj conquista il Controllo di una Città o Provincia se il numero di cubi presenti supera ogni altra unità Attiva (1.4.3).

Il Congresso, la Lega Musulmana ed i Rivoluzionari non possono Controllare *Città* o *Province*, ma possono impedire il **Controllo del Raj** tramite la presenza di proprie unità Attive. Il **Controllo del Raj** influenza certe attività.

Piazzate o rimuovete i segnalini **Controllo del Raj** in seguito a piazzamento, rimozione, attivazione o movimento di unità.



1.7.2 SPAZI CHE POSSONO ESSERE CONTROLLATI

Solo le *Città* e le *Province* possono essere controllate dal Raj. Le *Città* e le *Province* senza cubi a sufficienza per determinare il **Controllo del Raj**, i **Principati**, gli **Stati Musulmani** e le *Ferrovie* sono spazi definiti senza Controllo.

*ESEMPIO del **Controllo del Raj**: Ci sono 2 Truppe, 2 Sepoy, un segnalino Protesta e 5 Attivisti del Congresso nell' East Bengal. Il Raj non ha più cubi di quanti siano gli avversari Attivi in quello spazio, perciò nessun segnalino di **Controllo del Raj** viene piazzato nello spazio. Se venisse rimosso il segnalino Protesta tutti gli Attivisti verrebbero capovolti sul lato Inattivo e così i cubi supererebbero le unità attive avversarie. In questo caso il Raj piazzerebbe un segnalino di Controllo nello spazio previsto.*

Importante

Contare solo i pezzi attivi quando si determina il **Controllo del Raj**.

Contare tutti i cubi del Raj, Gandhi, tutte le Basi, i Guerriglieri Attivi, gli Attivisti Attivi (gli Attivisti in **Spazi Protesta** o su *Ferrovie*).

1.8 RISORSE



In un qualsiasi momento, Raj e Rivoluzionari (solamente) possiedono ciascuno da 0 a 50 Risorse da usare per pagare le *Operazioni* (3.0), alcune *Attività Speciali* (4.0) e durante la Fase di Supporto dei *Round Campagna* (6.3). Indicate le Risorse correnti sul tracciato a bordo tabellone con un cilindro del colore della Fazione (1.5).

1.9 SEGNALINI VITTORIA

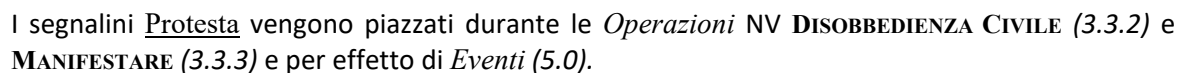
Ogni Fazione ha un segnalino vittoria col quale tiene traccia dei seguenti valori totali che incidono sulla vittoria (7.0).



• Il Raj Britannico: **Supporto Totale** (1.6) + la Popolazione degli Spazi col **Controllo del Raj** (1.7).

- Congresso: **Opposizione Totale** (1.6).
- Lega Musulmana: **Opposizione Totale Musulmana** (1.6) + il doppio del valore totale di Popolazione degli **Stati Musulmani** (1.3.5)

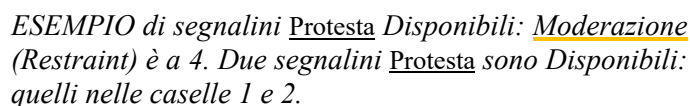
Rivoluzionari: Il Totale della Popolazione di spazi con almeno un segnalino **Disordini** (**Spazio Disordini** - 1.11) + il numero di Basi Rivoluzionarie sulla mappa.



La Moderazione non limita il piazzamento durante gli *Eventi*. Quando si piazza un segnalino Protesta durante un *Evento*, prelevarlo dalla casella con la numerazione più bassa.

Un segnalino Protesta in uno spazio, trasforma questo in uno **Spazio Protesta** e inoltre:

- Capovolgere tutti gli Attivisti in uno **Spazio Protesta** sul loro lato Attivo (1.4.3).
- Solo un segnalino Protesta può essere presente in ciascuno spazio.
- Le *Ferrovie* possono contenere i segnalini Protesta. Durante la Fase *Risorse* di ogni *Round Campagna* (6.2.1) convertire ogni segnalino Protesta su una *Ferrovia* in un segnalino Sciopero.
- I segnalini Protesta possono solo essere rimossi tramite le *Operazioni* **NEGOZIARE** del Congresso e della Lega Musulmana (4.3.1. e 4.4.1), **GOVERNARE** del Raj (4.2.2), le *Attività Speciali* **INFILTRARSI** della Lega Musulmana e dei Rivoluzionari, mediante alcuni *Eventi* (5.0) e durante i *Round Campagna* (6.0).
- I cubi del Raj non possono uscire dagli spazi di Protesta durante le *Operazioni* **GUARNIGIONE** (3.2.2) e **PERLUSTRAZIONE** (3.2.3) o l'*Attività Speciale* **TRATTATIVA** (4.2.1), ma possono entrare negli spazi di Protesta.
- I cambiamenti nel livello di Moderazione non condizionano la presenza dei Segnalini Protesta già sulla mappa.



1.11 SEGNALINI DISORDINI (Unrest)

I segnalini Disordini (*Unrest*) vengono piazzati durante alcune *Operazioni* (3.0), *Attività Speciali* (4.0) ed *Eventi* (5.0). Il retro del segnalino Disordini è il segnalino Sciopero (*Strike* – 1.12).

I segnalini Disordini contribuiscono alla Vittoria dei Rivoluzionari (7.2) ma diversamente da quelli Protesta non influiscono ulteriormente sui loro spazi.

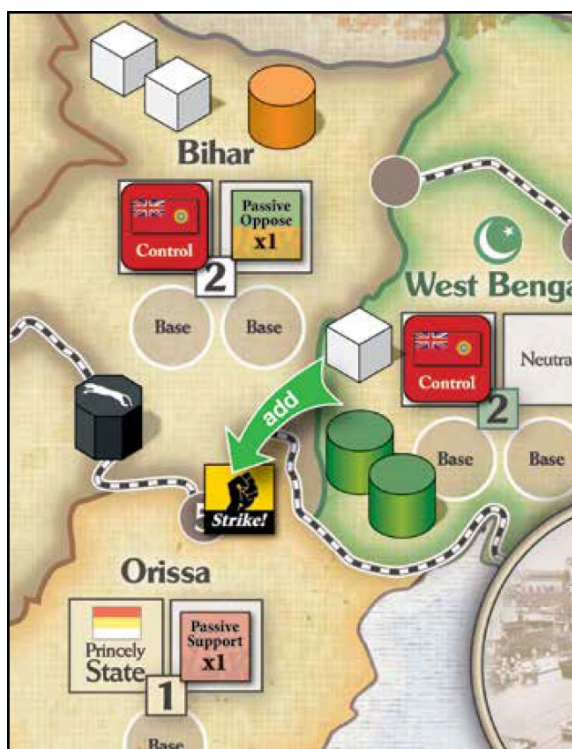
- I segnalini Disordini vengono rimossi durante l'*Attività Speciale* **GOVERNARE** con l'opzione **IMPERIALISMO** (4.2.3) e durante la Fase di Supporto (6.3.1), nonché le *Attività Speciali* del Congresso **SATYAGRAHA** (4.3.2), delle Fazioni NV **NEGOZIARE** (4.3.1, 4.4.1), alcuni *Eventi* (5.0) e durante la Fase di Reset di ogni *Round Campagna* (6.5) in spazi privi di *Guerriglieri*.

Ci sono 12 segnalini Disordini/Sciopero in totale. Se tutti i segnalini Disordini sono in gioco, non sarà possibile piazzarne altri.

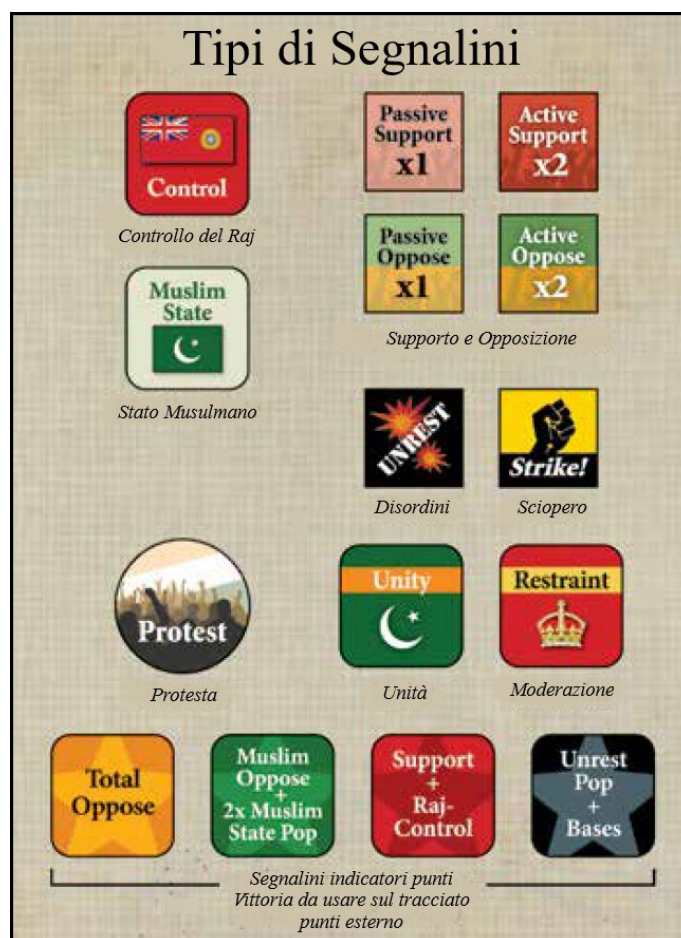
1.12 SEGNALINI SCIOPERO (Strike)

I segnalini Sciopero possono essere piazzati solo sulle *Ferrovie*. Possono essere piazzati durante alcune *Operazioni* (3.0), *Eventi* (5.0) e *Round Campagna*. Il retro del segnalino Sciopero è il segnalino Disordini (1.11).

- La Fazione del Raj non guadagna Risorse dalle *Ferrovie* su cui è collocato un segnalino Sciopero durante la Fase Risorse di ogni *Round Campagna* (6.2.2).
- I segnalini Sciopero vengono rimossi dall'*Attività Speciale* del Raj **GOVERNARE** (4.2.2), alcuni *Eventi* (5.0) e durante la Fase di Reset di ogni *Round Campagna* (6.5).
- Ci sono 12 segnalini Sciopero/Disordini in totale. Se tutti i segnalini Sciopero sono in gioco, non sarà possibile piazzarne altri.



ESEMPIO di Piazzamento di un segnalino Sciopero: I Rivoluzionari eseguono un'Operazione DISORDINI (3.4.4) su una Ferrovia con valore 5 di Econ. Anziché piazzare un segnalino Disordini, piazzare invece un segnalino Sciopero.



1.13 **SEGNALINO CARTA CAMPAGNA**

Un segnalino **Carta Campagna** è tenuto sul riquadro Sequenza di Gioco (*Sequence of Play*) sulla mappa. Può essere usato facoltativamente durante il *Round Campagna* per indicare la fase corrente.

2 SEQUENZA DI GIOCO

2.1 **SETUP**

Seguire le istruzioni a pagina 67 di questo regolamento per scegliere uno scenario e varie opzioni di gioco, assegnare le Fazioni ai giocatori, preparare il mazzo di pesca e predisporre i segnalini e le unità.

2.2 **INIZIO**

Iniziare il gioco rivelando la prima carta in cima al mazzo di pesca e piazzarla nel riquadro della **CARTA CORRENTE** sulla mappa. Rivelare quindi la successiva carta e riporla scoperta in cima al mazzo di pesca. La carta nel riquadro **CARTA CORRENTE** è giocata per prima, quella esposta in cima al mazzo di pesca sarà la Carta Successiva.

Se una Carta Campagna (2.4) viene rivelata, interrompere il gioco e scambiarla con la carta nel riquadro **CARTA CORRENTE**. Eseguire immediatamente un *Round Campagna* (6.0).

NOTA: I giocatori vedranno sempre una carta Avanti nel mazzo di pesca (2.3.7). Tutte le carte giocate ed il numero di carte nel mazzo di pesca sono liberamente consultabili. Muovere il cilindro di Disponibilità di una Fazione nel riquadro appropriato dopo che sono state completate tutte le Operazioni, Attività Speciali o gli Eventi.

2.3 **CARTE EVENTO**

Quando si gioca una carta *Evento*, sino a due Fazioni potranno eseguire un'Operazione o l'Evento. Ogni Fazione Disponibile può scegliere di svolgere il turno della Carta Corrente oppure Passare (Pass).

- Le Fazioni il cui cilindro è nel riquadro **DISPONIBILE** (Eligible) ricevono queste opzioni nell'ordine da sinistra a destra delle icone di Fazione mostrate in alto nella carta.
- Fazioni con i cilindri nel riquadro **INDISPONIBILE** non fanno nulla.

2.3.1 **DISPONIBILITÀ**

Le Fazioni che non hanno eseguito un'Operazione o Evento sulla carta precedente (o che sono state rese Disponibili dal testo di un Evento) sono Disponibili (i loro cilindri inizieranno il turno della carta nel riquadro **DISPONIBILE** tramite gli spostamenti indicati in 2.3.6).

Le Fazioni che l'hanno fatto sono Indisponibili e tengono il proprio cilindro nel riquadro **INDISPONIBILE**. Tutte le Fazioni cominciano il gioco Disponibili.

2.3.2 **ORDINE DELLE FAZIONI**

La Fazione Disponibile con la propria icona sulla carta *Evento* nella posizione più a sinistra (saltando ogni Fazione Indisponibile) è la 1a Disponibile ad eseguire un'Operazione, un Evento o a Passare. La successiva più a sinistra è la 2a Disponibile.

NOTA: L'icona di una Fazione segnata da un fucile (Raj e Rivoluzionari) o da una freccia (Congresso e Lega Musulmana) indicano che la carta Evento è un Evento Critico per la Fazione Non Giocatore (8.8.1).

2.3.3 **PASSARE**

Se la 1a o la 2a Fazione Disponibile opta per *Passare*, rimane Disponibile per la carta successiva. Aggiungere 3 Risorse al Raj se questo decide di passare o 1 Risorsa ai Rivoluzionari se questi passano. Se una delle due Fazioni NV passa, quella Fazione può muovere un Attivista da **FUORI DAL GIOCO** a **DISPONIBILE** (spostare una unità + 1 se si muove un Attivista appartenente all'altra Fazione NV). La successiva Fazione Disponibile più a sinistra nell'ordine delle icone in alto sulla carta, rimpiazza la Fazione che ha passato come 1a o 2a Fazione Disponibile e riceve le stesse opzioni da eseguire o passare. Se l'ultima Fazione Disponibile (quella più a destra) passa, aggiornare la posizione dei cilindri di Disponibilità (2.3.6) e giocare la carta successiva.



Importante

Ogni volta che una Fazione NV sposta un Attivista appartenente all'altra Fazione NV da **FUORI DAL GIOCO** a **DISPONIBILE**, fate crescere l'Unità di 1 (sia durante **RADUNARE** o per l'*Evento*).

2.3.4 OPZIONI PER FAZIONI DISPONIBILI

1ª FAZIONE DISPONIBILE: Se la prima Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può eseguire:

- Un'Operazione (3.0) in uno o più spazi senza un'Attività Speciale (4.0), OPPURE
- Un'Operazione (3.0) in uno o più spazi con un'Attività Speciale (4.0), OPPURE
- L'Evento mostrato sulla carta.

2a FAZIONE DISPONIBILE: Se la seconda Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può eseguire anch'essa un'Operazione o possibilmente l'Evento, ma le sue opzioni dipendono da quanto ha eseguito la Prima Fazione Disponibile:

- **Solo Operazione:** se la 1a Fazione Disponibile ha eseguito solo un'Operazione, la 2a Fazione Disponibile può eseguire un'Operazione Limitata (2.3.5).
- **Operazione e Attività Speciale:** se la 1a Fazione Disponibile ha eseguito un'Operazione e un'Attività Speciale, la 2a Fazione Disponibile può eseguire un'Operazione Limitata o invece eseguire l'Evento.
- **Evento:** se la 1a Fazione Disponibile ha eseguito l'Evento, la 2a Fazione Disponibile può eseguire un'Operazione in uno o più spazi e, qualora lo desideri, un'Attività Speciale.

2.3.5 OPERAZIONE LIMITATA

Un'Operazione Limitata è un'Operazione in un solo spazio, senza alcuna Attività Speciale. Se l'Operazione Limitata è GUARNIGIONE (3.2.2), PERLUSTRAZIONE (3.2.3) o MANIFESTARE (3.3.2), può coinvolgere unità da molteplici spazi di partenza ma solo uno spazio destinazione. Se l'Operazione Limitata è MARCIARE (3.4.2), può coinvolgere molteplici spazi destinazione ma solo uno spazio di partenza. Le Fazioni possono eseguire parti di un'Operazione che non coinvolgano spazi sulla mappa (ad es. spostando unità da **FUORI DAL GIOCO** durante SCHIERAMENTO o RADUNARE). Un'Operazione Limitata conta come un'Operazione.

2.3.6 AGGIORNARE LA DISPONIBILITÀ

Dopo che la prima e la seconda Fazione Disponibile hanno completato tutte le esecuzioni di Operazioni, Attività Speciali ed Eventi (o dopo che tutte le Fazioni hanno Passato), aggiornare la posizione dei cilindri sul tracciato della Sequenza di Gioco come segue:

- Il cilindro di ogni Fazione che non ha eseguito un'Operazione o un Evento (e non è stata resa indisponibile da un Evento) viene spostato nel riquadro **DISPONIBILE**.
- Il cilindro di ogni Fazione che ha eseguito un'Operazione (inclusa un'Operazione Limitata) o un Evento (o che è resa Indisponibile da un Evento) viene spostato nel riquadro **INDISPONIBILE**.

2.3.7 CARTA SUCCESSIVA

Dopo aver aggiornato la Disponibilità, rimuovere per prima la carta giocata nel riquadro **CARTA CORRENTE** (o lasciarla lì e impilarvi sopra la nuova Carta Corrente), quindi spostare la carta scoperta sopra al mazzo di pesca nel riquadro **CARTA CORRENTE** a faccia in su ed infine rivelare la prossima carta del mazzo di pesca. Fino a quando non sarà rivelata una Carta Campagna (2.4), giocare la nuova carta nel riquadro **CARTA CORRENTE**, procedendo con la sequenza appropriata.

2.4 CARTA CAMPAGNA

Se viene rivelata una Carta Campagna come prossima carta, scambiatela subito con quella presente nel riquadro **CARTA CORRENTE** e svolgete un Round Campagna immediatamente (vedi 6.0). La carta scambiata sarà la prima carta giocata nel successivo turno di gioco.



2.4.1 CAMPAGNA FINALE

Se il Round dell'ultima Carta Campagna viene completato senza il superamento di una condizione di vittoria (6.1), il gioco termina comunque: determinare il vincitore come indicato al punto 7.3.

NOTA: Ogni serie di carte Evento sino al successivo Round Campagna viene chiamata una "Campagna".

NdT: è importante distinguere nella terminologia tra "Carta Campagna" (la carta del mazzo di pesca che innesca il Round Campagna), "Round Campagna" (il Round di verifica vittoria, rifornimento e ridisposizione innescato dalla pesca della Carta Campagna) e "Campagna" (l'insieme delle carte Evento pescate tra due Round Campagna).

2.5 VICERÉ BRITANNICO

Ogni carta Campagna mostra anche uno dei sette Viceré britannici che servirono storicamente come Governatori Generali dell'India, tipicamente per un periodo di cinque anni. Durante ogni Campagna, una carta Campagna sarà piazzata nel riquadro del **VICERÉ BRITANNICO DELL'INDIA** sulla mappa, diventando il Viceré corrente per quella Campagna.

All'inizio del gioco (2.1), una carta Campagna viene scelta casualmente per essere il Viceré per la prima Campagna e piazzato a faccia in su nel riquadro Viceré Britannico dell'India.

Durante ogni *Round Campagna* (6.4.1) la carta Campagna che ha innescato quel Round viene piazzata nel riquadro Viceré, rimpiazzando la carta Campagna precedente e diventando il nuovo Viceré per la prossima Campagna.

2.5.1 CAPACITÀ DEL VICERÉ

Ogni Viceré presenta una capacità speciale che si applica solo alla Fazione del Raj quando quel Viceré è il Viceré Corrente. Quando una carta Campagna è piazzata nel riquadro Viceré, la sua capacità ha immediatamente effetto e rimane valida sino a quando viene rimpiazzata dalla prossima carta Campagna, dal nuovo Viceré.

3 OPERAZIONI

3.1 OPERAZIONI IN GENERALE

Una Fazione per eseguire un'*Operazione* (Op) sceglie una delle quattro *Operazioni* elencate sul suo Foglio di aiuto di Fazione e, se previsto, seleziona gli spazi della mappa da coinvolgere. Per il Raj e i Rivoluzionari (solamente), le *Operazioni* costano Risorse, spesso per ogni spazio selezionato: la Fazione pagante deve avere sufficienti Risorse per pagare l'*Operazione* per ciascuno spazio selezionato. Il Congresso e la Lega Musulmana non pagano per svolgere le *Operazioni*, ma, diversamente, possono selezionare solo un numero limitato di spazi totali (3.3).

3.1.1 SELEZIONE DEGLI SPAZI

Gli spazi possono essere selezionati una volta per *Operazione* e possono essere selezionati in ogni ordine e in ogni momento durante il turno. Generalmente, gli spazi selezionati per le *Operazioni* possono essere selezionati anche per le *Attività Speciali* e viceversa (eccezioni: nell'*Attività Speciale* NV **NEGOZIARE** [4.3.1, 4.4.1] non è possibile selezionare gli spazi selezionati per le *Operazioni* e viceversa; nell'*Attività Speciale* **ASSASSINARE** [4.5.3] devono essere selezionati spazi già selezionati per **DISORDINI** [3.4.4]).

3.1.2 LE FORZE POSSONO MUOVERSI SOLO UNA VOLTA

Durante le *Operazioni* che spostano unità (**GUARNIGIONE** [3.2.2] e **PERLUSTRAZIONE** [3.2.3] del Raj, **MANIFESTARE** [3.3.2] e **DISOBBEDIENZA CIVILE** [3.3.3] delle NV, e **MARCIARE** [3.4.2] dei Rivoluzionari), le unità possono muovere solo una volta (anche se possono attraversare più spazi per giungere alla destinazione selezionata, secondo la procedura dell'*Operazione*).

3.1.3 PEDONI

I Giocatori possono indicare gli spazi selezionati per le *Operazioni* (3.0) e *Attività Speciali* (4.0) (o altre azioni) con i pedoni. I pedoni vengono forniti per comodità, non come limite di gioco.

3.1.4 PRENDERE DI MIRA LE FAZIONI

La Fazione esecutrice sceglie le altre Fazioni o unità che individua come obiettivi delle proprie azioni e le unità amiche da piazzare o rimpiazzare. Una singola *Operazione* può prendere di mira una o più Fazioni e ignorare le altre. Una volta individuate come obiettivo, le unità di una Fazione vengono influenzate nella massima misura possibile (1.4.4).

NOTA: Durante ASSALTO (3.2.4) e TRATTATIVA (4.2.1), il Raj rimuove unità del Congresso della Lega Musulmana come se fossero una sola Fazione e può scegliere di rimuovere Gandhi se ha preso di mira Forze NV.

3.1.5 EFFETTI DELLE ATTIVITÀ SPECIALI SULLE OPERAZIONI

Un'Attività Speciale può alterare la Moderazione o l'Unità. In tutti i casi, determina il costo o i requisiti di selezione per una *Operazione* nel momento che uno spazio è selezionato.

ESEMPI dell'impatto di Moderazione e Unità sulle Operazioni:

1. La Moderazione è a 2. Il Congresso interrompe un'Operazione **DISOBEDIENZA CIVILE** per condurre l'Attività Speciale **NEGOZIARE** nel Bihar, che li rimuove un segnalino Protesta e sposta la Moderazione a 3. Il Congresso può ora selezionare sino a tre spazi per le Operazioni così come ogni eventuale **Spazio Protesta** e lo spazio con Gandhi.
2. L'Unità è 1 e la Moderazione 2. La Lega Musulmana esegue Resistenza Passiva. Alla fine dell'Operazione, Moderazione slitta a 1. Poiché sia Unità che Moderazione sono a 1, l'India entra in uno stato di Crisi. La Lega Musulmana può ora dar seguito alla propria Operazione con l'Attività Speciale **INFILTRARSI** per piazzare uno **Stato Musulmano** in una Provincia con una Base della Lega Musulmana e privo del **Controllo del Raj**.
3. Moderazione è a 1 e Unità è a 2. I Rivoluzionari conducono un'Operazione **DISORDINI** in uno spazio con un Attivista del Congresso, quindi interrompono l'Operazione per eseguire l'Attività Speciale **Assassinio** per rimuovere l'Unità del Congresso. L'Unità scende a 1, che attiva lo stato di Crisi. I Rivoluzionari possono continuare l'Operazione **DISORDINI** e ora può selezionare spazi con Attivisti di entrambe le Fazioni del Congresso e della Lega Musulmana.

3.2 OPERAZIONI DEL RAJ



Il Raj sceglie tra le Operazioni **SCHIERAMENTO**, **GUARNIGIONE**, **PERLUSTRAZIONE** o **ASSALTO**.

Importante

Durante le Operazioni del Raj, le seguenti regole si applicano sempre:

- Pagare Risorse pari al livello di Moderazione solo se vengono utilizzati i Sepoy (per mezzo delle istruzioni dell'Operazione selezionata se non modificate dall'attuale Viceré). Pagare 0 per operare in uno spazio se vengono utilizzate solamente Truppe.
- Le unità (i cubi) non possono uscire dagli **Spazi Protesta** durante le Operazioni (incluse Ferrovie).
- Le Truppe non possono entrare negli Stati.
- La capacità del Viceré corrente può modificare i costi o gli effetti dell'Operazione corrente (2.5.1).

3.2.1 SCHIERAMENTO (DEPLOY)

Lo **SCHIERAMENTO** aumenta le forze del Raj e sposta cubi dal riquadro **FUORI DAL GIOCO** a quello **DISPONIBILE**.



Selezionare una qualsiasi *Città*. Pagare Risorse pari al valore di Moderazione per ogni *Città* selezionata per aggiungervi sino a 6 Sepoy o Truppe.

Se si aggiungono solo Truppe, pagare 0 (zero) Risorse.

PROCEDURA: Per prima cosa, in ogni *Città* selezionata, piazzare sino a 6 cubi. Se non vi sono più cubi Disponibili di quel tipo (1.4.1), i cubi possono essere presi da qualsiasi altro spazio sulla mappa.

Quindi è possibile spostare due cubi dal riquadro **FUORI DAL GIOCO** (1.3.10) a quello **DISPONIBILE**.

Capacità Del Viceré:

- Se **Lord Willingdon** è il Viceré corrente, **SCHIERAMENTO** costa 1 Risorsa per *Città* selezionata per piazzare Sepoy.
- Se **Lord Reading** è il Viceré corrente, il primo spazio selezionato per lo **SCHIERAMENTO** è gratuito.

3.2.2 GUARNIGIONE (GARRISON)

Le *Operazioni* di **GUARNIGIONE** spostano le forze del Raj velocemente lungo la rete ferroviaria. Pagare Risorse in quantità pari al valore di Moderazione per muovere i Sepoy o nessuna Risorsa per muovere solo Truppe.

PROCEDURA: i cubi negli spazi senza Proteste possono muovere in qualsiasi adiacente *Ferrovia* o *Città* e può continuare a muoversi lungo *Ferrovie* o *Città* adiacenti e, infine, se desiderato, in adiacenti destinazioni controllate dal Raj. I cubi in movimento debbono fermarsi incontrando avversari Attivi e non possono uscire da **Spazi Protesta**. Se è un' *Operazione Limitata* (2.3.5), tutti i cubi in movimento debbono terminarlo in un singolo spazio di destinazione (ma possono provenire da diverse origini). I cubi possono muoversi solo una volta durante l' *Operazione*.

Capacità Del Viceré:

- Se **Lord Reading** è il Viceré corrente, l' *Operazione GUARNIGIONE* è gratuita.



Esempio di GUARNIGIONE: Moderazione è 2. Il Raj paga 2 Risorse per muovere 2 Truppe da West Bengal e 3 Sepoy da Rajputana attraverso Ferrovie verso spazi con il **Controllo del Raj**. Il segnalino **Protesta** nel Bihar impedisce ai Sepoy nel Bihar dall'utilizzare l' *Operazione GUARNIGIONE* per muoversi. L' *Attivista Attivo* sulla

Ferrovia tra Central India Agency e Central Provinces costringerebbe ogni cubo che usasse quella Ferrovia a bloccare lì il loro movimento.

3.2.3 PERLUSTRAZIONE (SWEEP)

Le *Operazioni* di **PERLUSTRAZIONE** muovono Truppe e Sepoy e individuano Guerriglieri. Selezionare qualsiasi spazio *Non-Ferrovia* come destinazione finale. Pagare Risorse in misura uguale al valore *Moderazione* per ogni spazio destinazione per usare i Sepoy (per muoverli o per perlustrare luoghi con loro presenti) o nessuna Risorsa per spazio per usare solo Truppe.

Se è una *Operazione Limitata* (2.3.5), tutti i cubi in movimento debbono terminarlo in un singolo spazio di destinazione (ma possono provenire da diversi).

PROCEDURA: Muovere cubi non in **Spazi Protesta** in spazi destinazione selezionati, partendo da spazi adiacenti (anche da spazi *Ferrovia*). I Cubi possono prima spostarsi su una *Ferrovia* adiacente priva di Scioperi, Attivisti Attivi o Guerriglieri Attivi e successivamente debbono spostarsi su uno spazio destinazione adiacente. Quindi, in ogni destinazione, Attivate una Guerriglia per ogni cubo presente (sia appena spostato che già presente, inclusi i Sepoy già presenti in quello spazio solo se si è pagato).

Importante

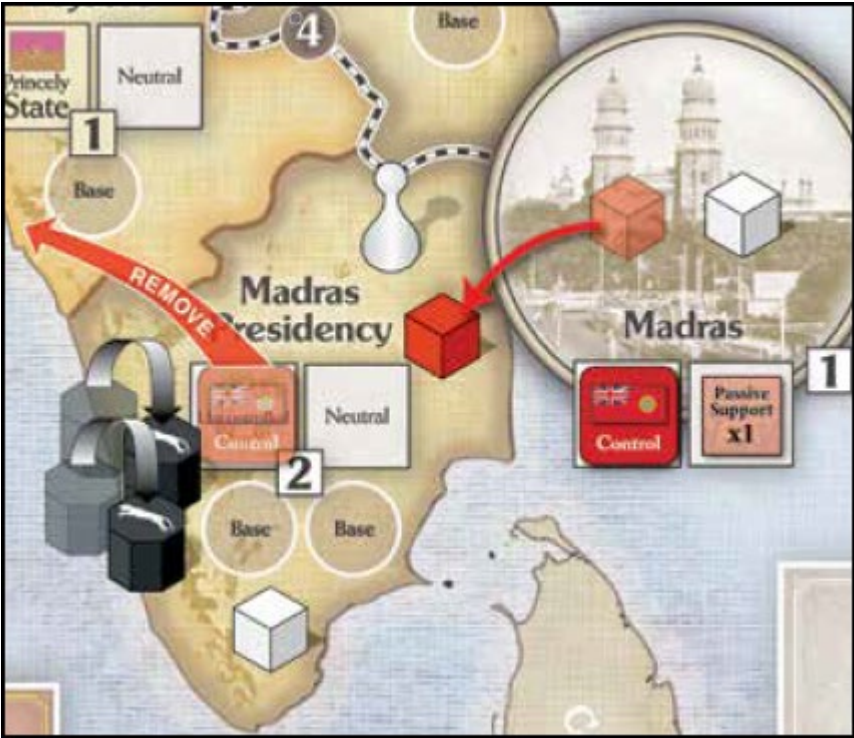
Durante **GUARNIGIONE, PERLUSTRAZIONE e TRATTATIVA**, nessun cubo può uscire dagli **Spazi Protesta**. Le Truppe non possono spostarsi negli Stati.

I Cubi che sono entrati su una *Ferrovia* durante una **PERLUSTRAZIONE** possono non rimanere sulla *Ferrovia* al termine dell'*Operazione*.

Capacità Del Viceré:

Se **Lord Irwin** è il Viceré corrente, **PERLUSTRAZIONE** costa 1 Risorsa per spazio selezionato per usare i Sepoy.

Se **Lord Reading** è il Viceré corrente, il primo spazio selezionato per **PERLUSTRAZIONE** è gratuito.



Esempio di PERLUSTRAZIONE: Moderazione è 4. Il Raj seleziona Madras Presidency, con 1 Sepoy e 2 Guerriglieri Nascosti come destinazione di una PERLUSTRAZIONE. Dopo aver spostato 1 Truppa in Madras Presidency, il Raj paga 4 Risorse per usare il Sepoy già presente insieme con la Truppa in movimento, per capovolgere e rendere Attivi entrambi i Guerriglieri. I cubi non superano più gli avversari Attivi in Madras

Presidency ed il Controllo Raj è perso. Se il Raj non avesse pagato per usare il Sepoy, solo 1 Guerriglia sarebbe stata Attivata dalle Truppe in movimento ed il Raj avrebbe mantenuto il Controllo.

3.2.4 ASSALTO (ASSAULT)

L'Operazione ASSALTO rimuove i Guerriglieri Attivi e le Basi e arresta Gandhi e gli Attivisti Attivi. Selezionare qualsiasi spazio con forze del Raj. Pagare Risorse in misura uguale alla Moderazione per ogni spazio selezionato per l'ASSALTO se si usano i Sepoy, oppure nessuna Risorsa per spazio utilizzando solo Truppe.

PROCEDURA: In ciascuno spazio selezionato, rimuovere o arrestare unità Attive pari al numero di cubi Raj coinvolti, come di seguito specificato:

- Se l'Operazione utilizza solo Sepoy, rimuovere una unità ogni due Sepoy (arrotondando per difetto).
- Se l'Operazione utilizza anche le Truppe (con o senza Sepoy), rimuovere un'unità per ogni cubo.

BASI PER ULTIME: Rimuovere le Basi della Lega Musulmana soltanto dopo aver rimosso tutti gli Attivisti (Lega Musulmana e Congresso) presenti nello spazio. Rimuovere le Basi Rivoluzionarie soltanto dopo aver rimosso tutti i Guerriglieri Rivoluzionari presenti nello spazio.

NV IN PRIGIONE: Guerriglieri e Basi vengono rimosse e spostate tra le unità Disponibili. Gandhi e gli Attivisti vengono arrestati e spostati nel riquadro **PRIGIONE** (1.3.9). il Congresso e la Lega Musulmana vanno trattati come un'unica Fazione quando si hanno come obiettivo le unità NV (1.4.4).

GANDHI: Gandhi viene arrestato come gli altri Attivisti NV (sebbene lui sia sempre Attivo). Anche se il Raj può sempre scegliere di arrestare Gandhi, non è costretto a farlo sempre fin quando non fosse obbligato da quanto indicato in 1.4.4 (se i cubi utilizzati per Assaltare pareggiano o superano gli Attivisti Attivi più Gandhi). Se Gandhi viene arrestato durante un'Operazione o Attività Speciale del Raj, alla fine del turno si dovrà:

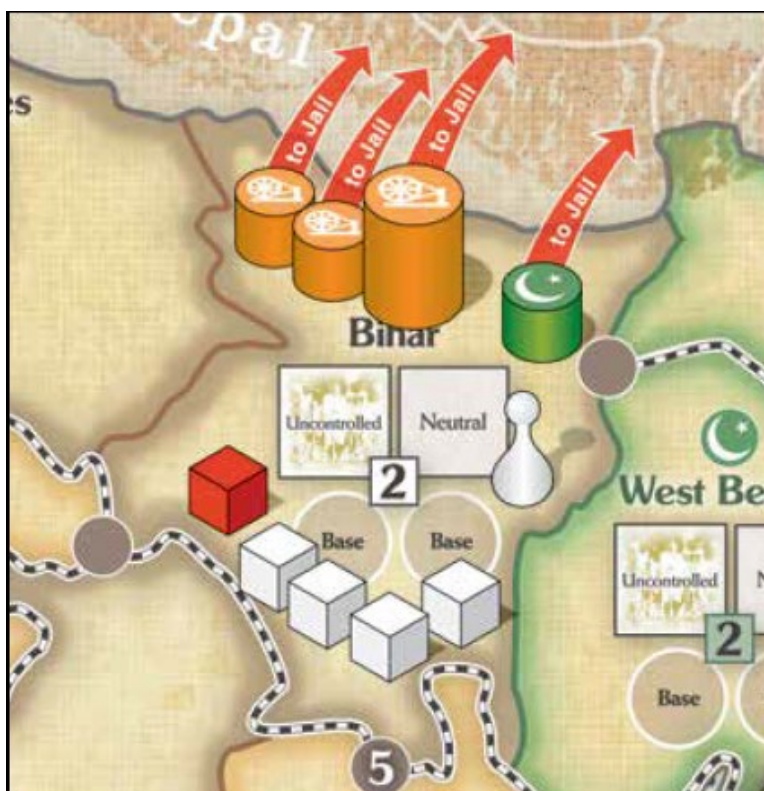
- Far scendere la Moderazione di un livello (-1).
- Quindi, il Congresso può piazzare due segnalini Proteste Disponibili in qualsiasi spazio *Non-Ferrovia* che ne fosse privo.

Importante

Solo gli Attivisti in **Spazi Protesta** o sulle *Ferrovie* sono Attivi (1.4.3) e possono quindi essere presi di mira durante l'ASSALTO del Raj.

Capacità Del Viceré:

- Se **Lord Chelmsford** è il Viceré corrente, ASSALTO costa 1 Risorsa per spazio selezionato per usare i Sepoy.
- Se **Lord Wavell** è il Viceré corrente, il Raj può condurre una **PERLUSTRAZIONE** (3.2.3) limitata gratuita in uno spazio selezionato per l'ASSALTO. Questa **PERLUSTRAZIONE** gratuita può includere sia Truppe che Sepoy. Questa **PERLUSTRAZIONE** gratuita può verificarsi in qualsiasi momento durante l'Operazione ASSALTO.
- Se **Lord Reading** è il Viceré corrente, il primo spazio selezionato per l'ASSALTO è gratuito.



La Moderazione è a 3. Dato che Lord Chelmsford è il Viceré corrente, il Raj paga solo 1 Risorsa per eseguire l'ASSALTO in Bihar con una Truppa e 3 Sepoy. In Bihar sono presenti anche Gandhi, due Attivisti del Congresso Attivi e un Attivista Attivo della Lega Musulmana.

Il Raj prende di mira gli Attivisti e Gandhi e deve spostare tutte e quattro le unità in PRIGIONE.

Dal momento che Gandhi è stato arrestato, alla fine del turno del Raj la Moderazione diminuisce di un livello e passa a 2 e il Congresso piazza 2 Proteste Disponibili in qualsiasi spazio Non-Ferrovia che non contenesse già altri segnalini Protesta.

Il Congresso e la Lega Musulmana possono scegliere tra le *Operazioni* **RADUNARE**, **MANIFESTARE**, **DISOBBEDIENZA CIVILE** o **NON COOPERAZIONE**. Queste *Operazioni* sono definite *Operazioni Non Violente (NV)*.

Importante

Le Fazioni NV non pagano per svolgere le *Operazioni*, selezionano, invece, sempre gratuitamente, un numero limitato di spazi. Il Congresso può selezionare un numero di spazi pari alla Moderazione e in aggiunta spazi con un segnalino Protesta e/o Gandhi. La Lega Musulmana può selezionare un numero di spazi fino al valore di Unità ed in aggiunta spazi con una Base della Lega Musulmana.

L'*Operazione* **RADUNARE** aumenta le forze, sposta gli Attivisti dal riquadro **FUORI DAL GIOCO** e possono modificare l'*Unità*.

- Il Congresso può selezionare un numero di *Città, Province* e *Stati* privi di Supporto fino al valore di Moderazione, più ogni *Città, Provincia* e *Stato* con un segnalino Protesta o con Gandhi.
- La Lega Musulmana può selezionare un numero di *Città, Province* e *Stati* privi di Supporto sino al valore di *Unità* più ogni spazio con una Base della Lega Musulmana.

PROCEDURA: Prima di tutto, in ogni spazio selezionato:

- Il Congresso piazza un numero di Attivisti che al massimo sia pari al valore di Popolazione di quello spazio.
- La Lega Musulmana piazza un numero di Attivisti pari a uno più il numero di Basi della Lega Musulmana presenti in quello spazio. Oppure, in uno spazio *Non-Ferrovia* con disponibilità (1.4.2), la Lega Musulmana può rimpiazzare un numero di propri Attivisti pari al valore di Unità (6.7), con una Base della Lega Musulmana.

- Piazzare Attivisti Attivi a faccia in su, se il piazzamento avviene in uno **Spazio Protesta**.

Quindi, la Fazione che esegue l'Operazione può:

- Muovere un Attivista dal riquadro **FUORI DAL GIOCO** (1.3.10) a **DISPONIBILE**, OPPURE
- Eseguire un lancio di dado per gli Attivisti in **PRIGIONE**. Una Fazione deve liberare, se possibile, prigionieri in numero pari al valore del dado lanciato, includendo gli Attivisti appartenenti all'altra Fazione NV, se necessario.

Importante

Ogni volta che una Fazione muove un attivista appartenente all'altra Fazione NV da **FUORI DAL GIOCO** a **DISPONIBILE**, permette di far crescere il valore di Unità di 1 (durante **RADUNARE**, gli **Eventi** o quando **Passa**)



ESEMPIO di Selezione degli Spazi per RADUNARE: la Lega Musulmana esegue l'Operazione RADUNARE. L'Unità è a 3, così è possibile selezionare 3 spazi senza Basi della Lega Musulmana, più ogni altro spazio con una Base della Lega Musulmana.

La Lega Musulmana seleziona Sind, Baluchistan e Karachi (tutti spazi privi di Supporto). Sceglie anche di svolgere Raduno nel Punjab, perché può anche svolgere l'Operazione in ogni spazio con Basi amiche, a prescindere da Unità o Supporto.

3.3.2 MANIFESTARE (DEMONSTRATE)

L'Operazione **MANIFESTARE** sposta Attivisti amici e può far piazzare segnalini Protesta.

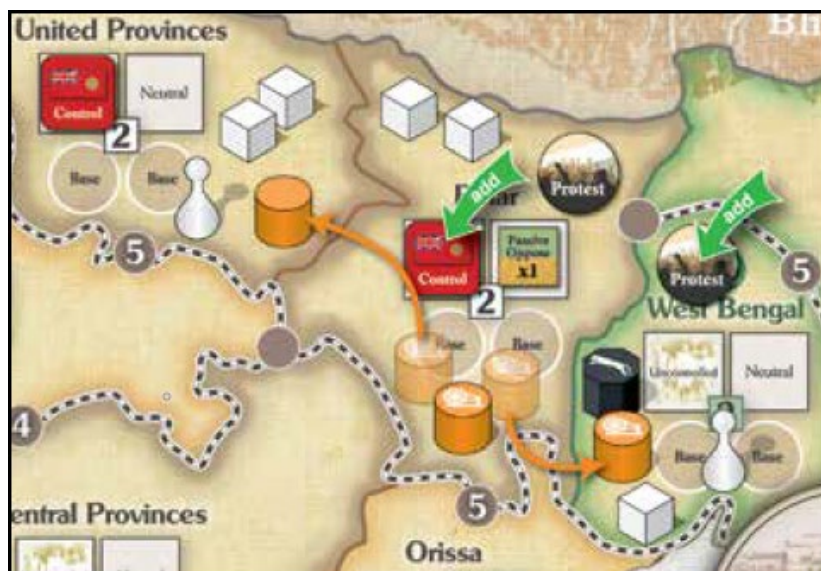
- Il Congresso può selezionare spazi di destinazione *Non-Ferrovia* in numero non superiore al valore di Moderazione, più ogni spazio *Non-Ferrovia* con un segnalino Protesta o con Gandhi.
- La Lega Musulmana può selezionare spazi di destinazione *Non-Ferrovia* in numero non superiore al valore di Unità, più ogni spazio con una propria Base.

PROCEDURA: Gli Attivisti possono spostarsi in ciascuno spazio destinazione da qualsiasi spazio adiacente (compresi gli spazi *Ferrovia*). In caso di *Operazione Limitata* (2.3.4), tutte le unità in movimento debbono terminare il loro percorso in una unica destinazione. Se lo spazio di destinazione non possiede il **Controllo**

del Raj, la Fazione attiva può piazzare in quello spazio un segnalino Protesta Disponibile se non ve ne sono già altri.

Il Congresso può spostare un numero totale di Attivisti della Lega Musulmana sino al valore di Unità se sono accompagnati nel movimento da Attivisti del Congresso in rapporto uno a uno. Gli Attivisti (inclusi quelli della Lega Musulmana spostati durante l'Operazione **MANIFESTARE** del Congresso) possono spostarsi una sola volta durante l'Operazione.

*NOTA: Solo gli Attivisti possono muoversi durante l'Operazione **MANIFESTARE**; il Congresso muove Gandhi durante l'Attività Speciale SATYAGRAHA (4.3.2).*



*ESEMPIO di piazzamento di Protesta durante l'Operazione **MANIFESTARE**: Moderazione a 2 e Disponibilità di tre segnalini Protesta. Nel Bihar ci sono tre Attivisti del Congresso ed un segnalino Protesta. Il Congresso vuole usare l'Operazione **MANIFESTARE** per far uscire gli Attivisti dal Bihar verso gli spazi adiacenti allo scopo di piazzare ulteriori segnalini Protesta. Dato che il valore di Moderazione è 2, il Congresso può selezionare come destinazioni fino a due spazi privi di Protesta (in aggiunta a tutti gli spazi con Protesta). Un Attivista si sposta*

nel West Bengal. Dato che il West Bengal non ha il Controllo del Raj (il Sepoy solitario non sopravanza il numero di Guerriglie Attive presenti), il Congresso può piazzare lì una Protesta Disponibile. Un altro Attivista si sposta nelle United Provinces, in quello spazio vi è il Controllo del Raj e dunque nessun segnalino Protesta può esservi piazzato e l'Attivista spostato viene capovolto sul suo lato Inattivo. (Ndt: Il Raj assume infine il controllo del Bihar).

3.3.3 DISOBBEDIENZA CIVILE (CIVIL DISOBEDIENCE)³

Le *Operazioni* di **DISOBBEDIENZA CIVILE** piazzano segnalini Protesta e possono spostare Attivisti sulle *Ferrovie*.

- Il Congresso può selezionare un numero di spazi con **Attivisti del Congresso** sino al valore di Moderazione, più ogni spazio con un segnalino Protesta o con Gandhi.
- La Lega Musulmana può selezionare un numero di spazi con **Attivisti della Lega Musulmana** sino al valore di Unità, più ogni spazio con una Base della Lega Musulmana.

PROCEDURA: Piazzare un segnalino Protesta sullo spazio selezionato se non ve ne sono già altri presenti. Attivate tutti gli Attivisti in quello spazio. Quindi, la Fazione Attiva può spostare ogni proprio Attivista dallo spazio selezionato sulle *Ferrovie* adiacenti.



ESEMPIO di Movimento sulle Ferrovie durante la DISOBBEDIENZA CIVILE: Moderazione è a 3 e ci sono 2 segnalini Protesta Disponibili. Il Congresso esegue DISOBBEDIENZA CIVILE per piazzare segnalini Protesta in Bombay Presidency e Coastal Andhra. Potrebbe selezionare un ulteriore spazio, ma non essendoci ulteriori segnalini Protesta Disponibili, il Congresso sceglie di muovere l'Attivista in Hyderabad sulla Ferrovia di valore 4 di Econ adiacente a Bombay Presidency.

3.3.4 NON COOPERAZIONE (NON-COOPERATION)

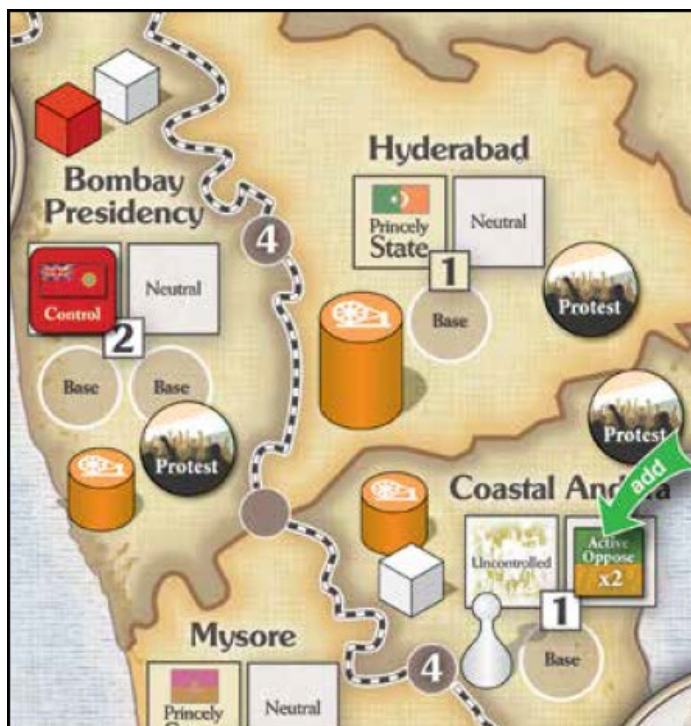
Le *Operazioni* di **NON COOPERAZIONE** fanno diminuire la Moderazione e spostano la Popolazione verso l'**Opposizione Attiva**.

- Il Congresso può selezionare spazi con propri Attivisti e privi del **Controllo del Raj** (eccezione: durante la Crisi, il Congresso può selezionare spazi con il **Controllo del Raj**, 6.8).
- La Lega Musulmana può selezionare spazi con Protesta, Attivisti della Lega Musulmana e una Base della Lega Musulmana, più spazi con Protesta e Attivisti della Lega Musulmana sino al valore di Unità, ciascuno privo di **Controllo del Raj**.

³ La traduzione di questo paragrafo include già l'errata corregge prevista dall'editore di cui si trova indicazione fornita da Jason Carr sul forum di BGG, la quale prevede che il testo corretto da tradurre sia "Congress may select spaces with Congress Activists up to Restraint, plus any spaces with a Protest marker or with Gandhi" e "The Muslim League may select spaces with Muslim League Activists up to Unity, plus any spaces with a Muslim League Base".

PROCEDURA: Modificare ogni spazio selezionato di un livello verso l'**Opposizione Attiva**. Infine, dopo l'esecuzione della **NON COOPERAZIONE** in tutti gli spazi selezionati, far diminuire la Moderazione di un livello (-1).

ESEMPIO di NON COOPERAZIONE: il Congresso esegue la **NON COOPERAZIONE** per aggiungere **Opposizione India meridionale**. Può selezionare gli **Spazi Protesta** con Attivisti del Congresso e - dato che l'India non è in Crisi - nessun **Controllo del Raj**. In Coastal Andhra, si sposterà verso l'**Opposizione Attiva** di un livello. Bombay Presidency non può essere selezionata perché è sotto il **Controllo del Raj** e Hyderabad non può essere selezionata in quanto possono essere scelti solo spazi con Attivisti del Congresso e Gandhi non è un Attivista.



3.4 OPERAZIONI DEI RIVOLUZIONARI



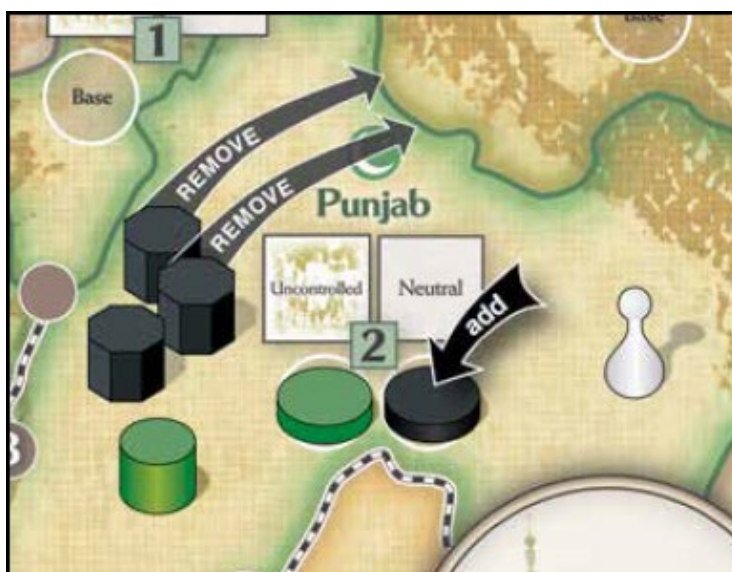
I Rivoluzionari scelgono tra **RADUNARE**, **MARCIARE**, **ATTACCARE** o provocare **DISORDINI**.

3.4.1 RADUNARE (RALLY)

L'Operazione **RADUNARE** aumenta le forze, costruisce Basi Rivoluzionarie e sposta i Guerriglieri dal riquadro **FUORI DAL GIOCO**. Selezionare Città, Province e Stati privi di Supporto o qualsiasi altro con una Base Rivoluzionaria. Pagare **1 Risorsa** per spazio selezionato.

PROCEDURA: in ogni spazio selezionato, piazzare Guerriglieri pari a uno più il numero di Basi Rivoluzionarie presenti o sostituire un numero di Guerriglieri pari al valore di Unità (6.7) con una Base Rivoluzionaria. Quindi, i Rivoluzionari possono spostare una Guerriglia dal riquadro **FUORI DAL GIOCO** (1.3.13) a quello **DISPONIBILE**.

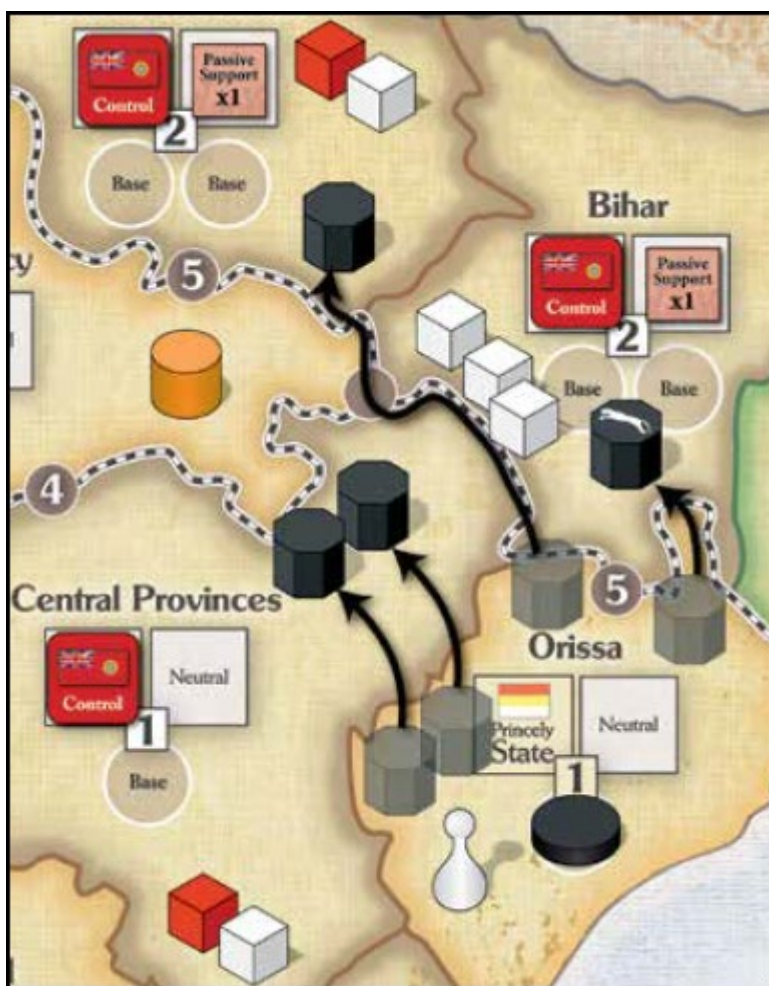
ESEMPIO di Piazzamento di una Base durante l'Operazione RADUNARE. L'Unità è pari a 2. I Rivoluzionari pagano 1 Risorsa per **RADUNARE** nel Punjab. Anziché piazzare Guerriglieri, scambiano 2 unità di Guerriglieri per una Base Rivoluzionaria, piazzandola nel restante spazio disponibile per le basi.



3.4.2 MARCIARE (MARCH)

L'**Operazione MARCIARE** muove i Guerriglieri Rivoluzionari. Il movimento può iniziare in un qualsiasi spazio. Il costo è di 1 Risorsa per ciascuno spazio da cui partono i Guerriglieri (eccezione: ogni partenza da *Ferrovia* costa zero). Eseguendo **MARCIARE** come *Operazione Limitata* (2.3.5), si potrà selezionare solo un singolo spazio di partenza (e potrà spostare Guerriglieri in più di una destinazione).

PROCEDURA: I Rivoluzionari selezionano gli spazi di partenza. Da ciascuno spazio di partenza selezionato, qualsiasi Guerriglia lì presente può spostarsi negli spazi adiacenti. Inoltre, se si desidera, i Guerriglieri Nascosti possono spostarsi attraverso una catena di *Ferrovie* e *Città* adiacenti e quindi ancora in spazi adiacenti. Ogni Guerriglia può muoversi una volta sola durante l'*Operazione*. In ogni spazio destinazione con **Supporto Attivo** o **Passivo** e su ogni destinazione Ferroviaria, se i Guerriglieri in movimento più i cubi presenti superano i 3, attivate soltanto i Guerriglieri in movimento.



ESEMPIO di movimento dei Guerriglieri durante MARCIARE. I Rivoluzionari pagano 1 Risorsa per selezionare Orissa come spazio di partenza di una Marcia e pianificano di spostare tutti i 4 Guerriglieri lì presenti. Due Guerriglieri muovono verso l'adiacente spazio Central Provinces. Sebbene le Guerriglie in movimento più i cubi superino le 3 unità, lo spazio non possiede Supporto così i Guerriglieri in movimento restano Nascosti. I Guerriglieri che si spostano nel Bihar, comunque, non sono così fortunati: i Guerriglieri in movimento più i cubi presenti oltrepassano le 3 unità e lo spazio ha Supporto, così i Guerriglieri in movimento vengono capovolti sul loro lato Attivo. L'ultima unità i Guerriglieri ad Orissa può muoversi lungo la linea ferroviaria perché inizia il suo movimento Nascosta. Si sposta nelle United Provinces. Sebbene questo spazio abbia Supporto, l'unità in movimento più i cubi non superano le 3 unità così l'unità di Guerriglieri in movimento rimane Nascosta.

3.4.3 ATTACCARE (ATTACK)

L'**Operazione ATTACCARE** cerca di eliminare avversari e può diffondere i Disordini. Selezionare una qualsiasi Città, Provincia o Stato con Guerriglieri. Pagare 1 Risorsa per spazio.

PROCEDURA: In ogni spazio selezionato, Attivate tutti i Guerriglieri (1.4.3) e tirate un dado. Se il risultato è inferiore o uguale al numero totale di Guerriglieri presenti in quello spazio, rimuovere sino a due unità Attive (eccezione: non Gandhi). Quindi, se l'**ATTACCO** ha avuto successo e lo spazio ha un segnalino Protesta o nessun Controllo del Raj, aggiungere un segnalino Disordini.

- Rimuovere Basi della Lega Musulmana solo una volta che non siano rimasti Attivisti (Lega Musulmana più Congresso) in quello spazio.
- Rimuovere tutti i Sepoy prima di ogni Truppa.
- **L'ATTACCO** può rimuovere unità appartenenti a due diverse Fazioni.

NOTA: L'ATTACCO può piazzare Disordini in spazi dove il Raj ha appena perso il Controllo quando i Guerriglieri attaccanti si sono Attivati. I Rivoluzionari possono anche scegliere di **ATTACCARE** spazi privi di avversari solamente per piazzare Disordini.



ESEMPI di ATTACCO.

I Rivoluzionari pagano 1 Risorsa per **ATTACCARE** in East Bengal. Tutti e tre i Guerriglieri presenti si Attivano. Siccome il Raj non supera più numericamente gli avversari Attivi, il Raj perde il Controllo nell'East Bengal.

I Rivoluzionari tirano il dado per **ATTACCARE**: esce il 2 e l'attacco ha successo! Entrambi i cubi sono rimossi e posti tra le unità Disponibili. Dato che l'attacco ha avuto successo e non c'è Controllo del Raj in quello spazio, i Rivoluzionari piazzano un segnalino Disordini in quello spazio.

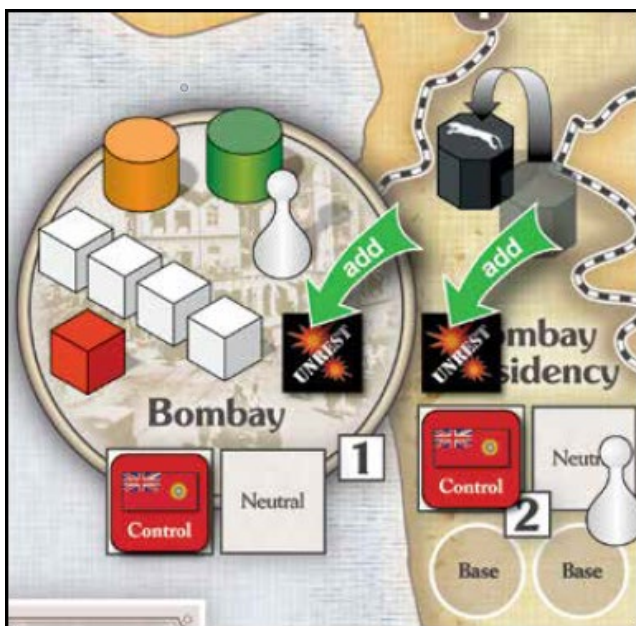
Successivamente, pagano un'altra Risorsa per **ATTACCARE** in Bihar,

attivando entrambe i Guerriglieri. Il lancio restituisce un 1, quindi un altro successo! Due Sepoy vengono rimossi. Infine, i Rivoluzionari piazzano un segnalino Disordini poiché c'è un segnalino Protesta in quello spazio.

3.4.4 DISORDINI (UNREST)

L'Operazione **DISORDINI** fa diminuire la Moderazione, influenza il Supporto e l'Opposizione e colloca segnalini Disordini e Sciopero. Selezionare qualsiasi spazio dove i Rivoluzionari hanno almeno una Guerriglia Nascosta o, solamente durante la Crisi (6.8), seleziona qualsiasi spazio con Attivisti di entrambe le Fazioni (Congresso e Lega Musulmana) anche privi di Guerriglie Nascoste. Per ogni spazio selezionato per l'Operazione **DISORDINI** pagare Risorse pari alla Moderazione.

PROCEDURA: in ciascuno spazio selezionato Attivare una Guerriglia Nascosta se presente (anche durante la Crisi). Se lo spazio non è una Ferrovia, aggiungere un segnalino Disordini e far slittare lo spazio di un livello verso lo stato Neutrale. Se lo spazio è una Ferrovia, aggiungere un segnalino Sciopero se non ce n'è alcuno. Infine, dopo aver eseguito l'Operazione **DISORDINI** in tutti gli spazi selezionati, far scendere Moderazione di un livello (-1).



ESEMPIO di DISORDINI: L'India è in Crisi! I Rivoluzionari pagano 1 Risorsa (Moderazione è sempre 1 quando l'India è in Crisi) per selezionare Bombay Presidency per effettuare **DISORDINI**. Attivano la Guerriglia Nascosta e aggiungono un segnalino Disordini. Con l'India in Crisi possono anche selezionare Bombay dato che possiede entrambi gli Attivisti di Congresso e Lega Musulmana. Pagano una Risorsa e piazzano a Bombay un segnalino Disordini.

4 ATTIVITÀ SPECIALI

4.1 ATTIVITÀ SPECIALI IN GENERALE

Quando una Fazione nella Sequenza di Gioco della carta *Evento* esegue un'Operazione (3.0), può anche eseguire una delle sue *Attività Speciali* (eccezione: *Operazioni Limitate*, 2.3.5).

- Come per le *Operazioni*, la Fazione esecutrice seleziona spazi, Fazioni o unità influenzate e l'ordine delle azioni intraprese.
- Una Fazione può eseguire le sue *Attività Speciali* in qualsiasi momento prima, durante o immediatamente dopo la sua *Operazione*.
- Se si esegue un'Attività Speciale durante un'Operazione, l'Attività Speciale deve essere totalmente completata prima di ritornare all'Operazione (le Attività Speciali non possono essere interrotte).

4.1.1 SELEZIONARE SPAZI

Gli spazi possono essere selezionati una sola volta per ogni Attività Speciale e possono essere selezionati in qualsiasi ordine. Generalmente, gli spazi selezionati per le Operazioni possono essere selezionati anche per le Attività Speciali e viceversa (Eccezioni: per l'Attività Speciale NV **NEGOZIARE** [4.3.1, 4.4.1] si possono scegliere spazi non selezionati per l'Operazione e viceversa; per l'Attività Speciale **ASSASSINARE** dei Rivoluzionari [4.5.3] si devono selezionare gli spazi già selezionati per eseguire **DISORDINI** [3.4.4]).

4.1.2 OPERAZIONI DI ACCOMPAGNAMENTO

Se non diversamente specificato, le Attività Speciali possono accompagnare ogni Operazione ed essere svolte in ogni altro spazio valido (eccezioni: **NEGOZIARE** del Congresso e della Lega Musulmana [4.3.1, 4.4.1] e **ASSASSINARE** dei Rivoluzionari [4.5.3]).

4.2 ATTIVITÀ SPECIALI DEL RAJ



Il Raj può scegliere tra le Attività Speciali **TRATTATIVA**, **GOVERNARE** e **LEGGE MARZIALE**.

Importante

Durante le Attività Speciali del Raj, si applicano sempre le seguenti regole:

- I cubi non possono mai lasciare gli **Spazi Protesta** (incluse le *Ferrovie*) durante **TRATTATIVA** (4.2.1).
- La capacità del Viceré corrente può modificare gli effetti della corrente Attività Speciale (2.5.1).
- Solo gli attivisti in spazi con Protesta o sulle *Ferrovie* sono *Attivi* (1.4.3) e possono perciò diventare bersagli durante **TRATTATIVA** (4.2.1) e **GOVERNARE** (4.2.2)

4.2.1 TRATTATIVA (TREATY)

La **TRATTATIVA** permette al Raj di operare nei **Principati** e negli **Stati Musulmani**. Selezionare un numero qualsiasi di questi Stati.

PROCEDURA: In ogni *Stato* selezionato:

- Rimuovere una unità Attiva per ogni Sepoy presente, OPPURE
- Muovere un numero qualsiasi di Sepoy non in **Spazi Protesta** verso lo *Stato* selezionato da spazi adiacenti.

BASI PER ULTIME: Rimuovere le Basi della Lega Musulmana solo quando non restassero più disponibili Attivisti (Lega Musulmana o Congresso) in quello spazio. Rimuovere le Basi Rivoluzionarie solo quando non restassero più disponibili Guerriglieri in quello spazio.

NV IN PRIGIONE: Guerriglieri e Basi sono rimosse e poste tra le unità Disponibili. Gandhi e gli Attivisti vengono arrestati e posti nel riquadro **PRIGIONE** (1.3.9). Il Congresso e la Lega Musulmana vanno trattate come una sola Fazione quando vengono prese di mira le unità NV (1.4.4).



GANDHI: Gandhi viene arrestato come gli altri Attivisti NV (sebbene egli sia sempre Attivo). Anche se il Raj può sempre scegliere di farlo, non deve necessariamente arrestare Gandhi a meno che non sia costretto a farlo come indicato in 1.4.4. Se Gandhi viene arrestato durante un'Operazione o un'Attività Speciale del Raj, alla fine del turno del Raj:

- Far scendere il valore di Moderazione di 1, quindi
- Il Congresso può piazzare due segnalini Protesta Disponibili in due spazi Non-Ferrovia che già non ne possiedono uno.



ESEMPIO di TRATTATIVA.

Il Raj seleziona Orissa e lo Stato Musulmano nel West Bengal per la TRATTATIVA. Sposta tre Sepoy nel West Bengal dagli spazi adiacenti (la Truppa in East Bengal non può accompagnare i Sepoy in quanto le Truppe non possono mai entrare negli Stati). Quindi i due Sepoy già ad Orissa rimuovono l'unità di Guerriglieri Attivi e arrestano gli attivisti attivi presenti.

4.2.2 GOVERNARE (GOVERN)

GOVERNARE rimuove unità avversarie, Scioperi, Stati Musulmani, Disordini e alimenta Supporto. Selezionare sino a due spazi con cubi.

PROCEDURA: In ogni spazio selezionato:

- Rimuovere un'unità Attiva, OPPURE
- In uno spazio privo di Attivisti, rimuovere un segnalino Sciopero o Protesta, OPPURE
- In uno spazio privo di avversari Attivi, pagare e svolgere **IMPERIALISMO** per uno o due livelli.

BASI PER ULTIME: Rimuovere le Basi della Lega Musulmana solo quando non restassero più disponibili Attivisti (Lega Musulmana o Congresso) in quello spazio. Rimuovere le Basi Rivoluzionarie solo quando non restassero più disponibili Guerriglieri in quello spazio.

NV IN PRIGIONE: Guerriglieri e Basi sono rimosse e poste tra le unità Disponibili. Gandhi e gli Attivisti vengono arrestati e posti nel riquadro **PRIGIONE** (1.3.9).

GANDHI: Gandhi viene arrestato come gli altri Attivisti NV (sebbene egli sia sempre Attivo). Se Gandhi viene arrestato durante un'Operazione o un'Attività Speciale del Raj, alla fine del turno del Raj:

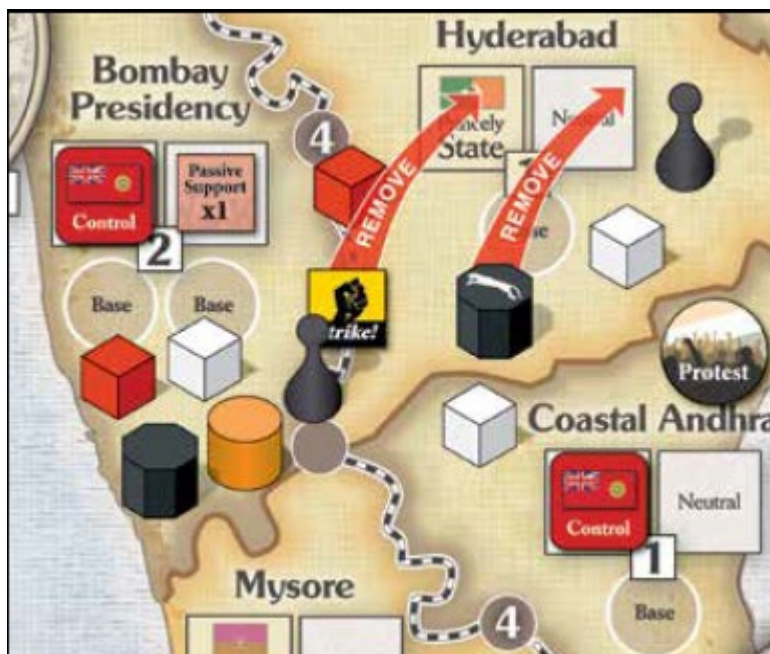
- Far scendere il valore di Moderazione di 1, quindi
- Il Congresso può piazzare due segnalini Protesta Disponibili in due spazi Non-Ferrovia che già non ne possiedono uno.

IMPERIALISMO: Ogni 3 Risorse spese (eccezione: se Lord Mountbatten è Viceré, ogni 2 risorse spese), rimuovere un segnalino Disordini o – qualora non vi fossero più segnalini Disordini in quello spazio – far

slittare il livello di Supporto verso il **Supporto Attivo** sino a 2 livelli per spazio, oppure, in uno **Stato Musulmano**, rimuove il segnalino di **Stato Musulmano**.

Capacità Del Viceré:

- Se Lord Mountbatten è il Viceré corrente, **IMPERIALISMO** costa 2 Risorse per segnalino rimosso o livello spostato.



ESEMPIO di GOVERNARE.

*Il Raj ha diverse opzioni per GOVERNARE nel sud dell'India. Senza avversari Attivi in Bombay Presidency, può attuare **IMPERIALISMO** per spostare il Supporto verso lo stato Attivo fino a due livelli, per 3 Risorse ogni livello.*

In Hyderabad può rimuovere la Guerriglia Attiva. Sulla Ferrovia può rimuovere il segnalino Sciopero. In ogni caso, il Raj può selezionare solo fino a due di questi spazi per GOVERNARE.

4.2.3 LEGGE MARZIALE (MARTIAL LAW)

La **LEGGE MARZIALE** sposta il livello di Supporto od Opposizione e rimuove Proteste e Attivisti verso i riquadri **DISPONIBILI** al prezzo di aggiungere Disordini.

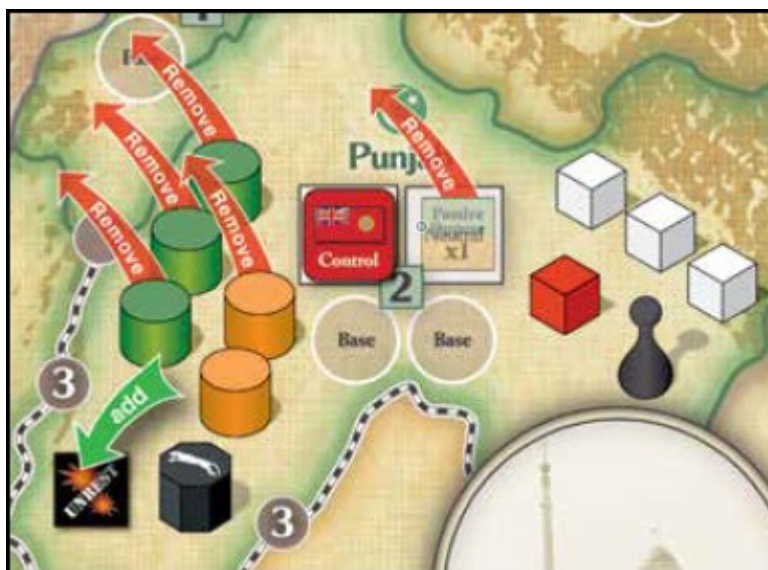
Il Raj può selezionare uno spazio con cubi e Attivisti o, durante lo stato di Crisi (6.8) sino a due spazi con cubi e Attivisti.

PROCEDURA: Nello spazio selezionato, rimuovere un Attivista rendendolo Disponibile per ogni cubo presente. Rimuovere ogni segnalino Protesta. Se lo spazio è uno spazio *Non-Ferrovia*, aggiungere un segnalino Disordini (eccezione: se Lord Linlithgow è Viceré, la **LEGGE MARZIALE** non aggiunge Disordini). Infine, spostate quello spazio di un livello verso Neutrale.

*NOTA: diversamente da ASSALTO, TRATTATIVA e GOVERNARE, durante la **LEGGE MARZIALE**, il Raj può prendere di mira Attivisti Inattivi.*

Capacità Del Viceré:

- Se Lord Linlithgow è il Viceré corrente, la **LEGGE MARZIALE** non aggiunge Disordini.



ESEMPIO di LEGGE MARZIALE.

Il Raj seleziona il Punjab per applicarvi la LEGGE MARZIALE.

Sono presenti quattro cubi; il Raj può rimuovere quattro Attivisti.

La Guerriglia Attiva non può essere presa di mira dalla LEGGE MARZIALE.

Inoltre, il Raj a slittare l'influenza in quello spazio di un livello verso Neutrale e piazza un segnalino Disordini.

4.3 ATTIVITÀ SPECIALI DEL CONGRESSO



Il Congresso può scegliere tra le *Attività Speciali* **NEGOZIARE**, **SATYAGRAHA**⁴ e **PERSUADERE**.

4.3.1 NEGOZIARE (NEGOTIATE)

NEGOZIARE permette di liberare Gandhi dalla **PRIGIONE** o rimuove uno **Stato Musulmano** e può accompagnare **RADUNARE** (3.3.1), **MANIFESTARE** (3.3.2) o **DISOBBEDIENZA CIVILE** (3.3.3).

Selezionare uno spazio con Attivisti del Congresso privo del **Controllo del Raj**, non selezionato per le *Operazioni*.

PROCEDURA: Nello spazio selezionato, rimuovere ogni segnalino Protesta (invece, su una *Ferrovia*, capovolgere ogni Attivista presente sul lato Inattivo). Far salire il livello di Moderazione di 1. Quindi è possibile:

- Lanciare un dado. Se il risultato è maggiore del numero di Proteste in India, rilasciare Gandhi dalla **PRIGIONE** riportandolo allo spazio selezionato e far slittare l'influenza di un livello verso il **Supporto Attivo**, **OPPURE**
- Se nello spazio selezionato c'è un segnalino **Stato Musulmano** ed il numero di unità del Congresso (Attivisti più Gandhi) supera quello delle unità della Lega Musulmana (Attivisti più Basi), rimuove il segnalino **Stato Musulmano** e pone l'influenza di quello spazio a **Neutrale**.

⁴ La Satyagraha (in sanscrito *satyāgraha* «resistenza passiva» o più letteralmente «insistenza per la verità») è una teoria etica e politica elaborata e praticata da Gandhi (ndt).





*ESEMPIO dell'Attività Speciale **NEGOZIARE** del Congresso.*

*Il Congresso seleziona West Bengal per **NEGOZIARE**.*

Prima (senza un segnalino Protesta da rimuovere), fa salire la Moderazione di 1. Le unità del Congresso presenti superano numericamente quelle della Lega Musulmana così il Congresso sceglie di rimuovere il segnalino di Stato Musulmano.

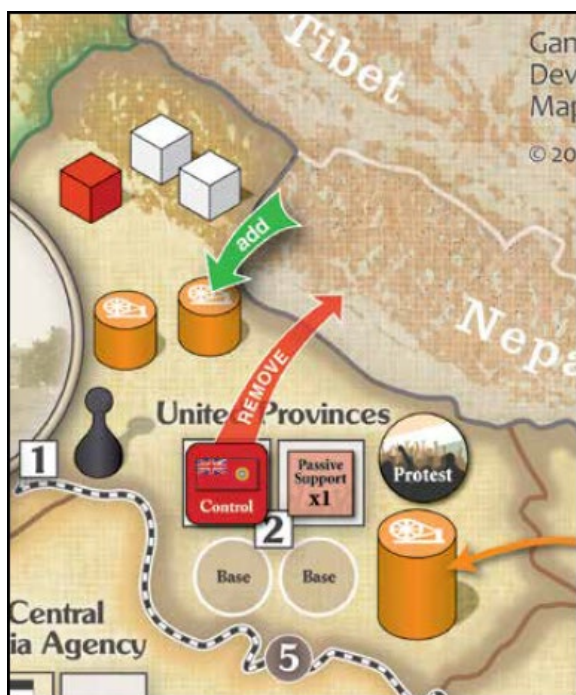
Dopo aver piazzato un segnalino di Controllo del Raj nello spazio, il Congresso imposta l'influenza dello spazio su Neutrale

4.3.2 SATYAGRAHA

SATYAGRAHA sposta Gandhi e quindi rimuove Protesta e Disordini oppure piazza un Attivista del Congresso. Scegliere uno spazio qualsiasi.

PROCEDURA: Prima spostare Gandhi verso lo spazio selezionato (può essere rilasciato dalla PRIGIONE se il Raj è d'accordo). Quindi rimuovere un segnalino Protesta (se presente) più un segnalino Disordini (se presente), **OPPURE** piazzare un Attivista del Congresso dal riquadro DISPONIBILE allo spazio selezionato.

NOTA: Se il Raj rifiuta di rilasciare Gandhi dalla Prigione, il Congresso può selezionare un'Attività Speciale alternativa.



ESEMPIO di SATYAGRAHA.

Il Congresso esegue SATYAGRAHA.

Innanzitutto, muove Gandhi verso le United Provinces. Quindi sceglie di aggiungere un Attivista del Congresso. A questo punto i cubi non superano più gli avversari Attivi ed il Congresso rimuove il segnalino di Controllo del Raj.

Ora lo spazio è vulnerabile per la NON COOPERAZIONE in un turno successivo!

4.3.3 PERSUADERE (PERSUADE)

PERSUADERE rimuove unità avversarie o Attiva i Guerriglieri.

Selezionare sino a due spazi con unità del Congresso.

PROCEDURA: in ogni spazio selezionato:

- Rimuovere una unità avversaria Attiva, OPPURE
- Attivare una Guerriglia per ogni Unità NV presente (Congresso più Lega Musulmana).

Infine, se una o più unità della Lega Musulmana venissero rimosse, diminuire Unità di una unità (-1).

TRUPPE E BASI PER ULTIME: Non rimuovere Truppe dallo spazio selezionato se rimangono ancora Sepoy. Analogamente, non rimuovere una Base della Lega Musulmana sino a quando vi sono Attivisti della Lega Musulmana presenti e non rimuovere Basi Rivoluzionarie sino a quando non saranno rimossi tutti i Guerriglieri.



ESEMPIO di PERSUADERE.

*Il Congresso seleziona Mysore e Madras Presidency per **PERSUADERE**.*

In Mysore nessuna Guerriglia resta a protezione delle basi Rivoluzionarie, così il Congresso può rimuovere la Base.

In Madras Presidency, il Congresso sceglie di rimuovere l'Attivista della Lega Musulmana. Siccome almeno un'unità NV è stata rimossa il Congresso fa scendere il livello di Unità di 1.

4.4 ATTIVITÀ SPECIALI DELLA LEGA MUSULMANA



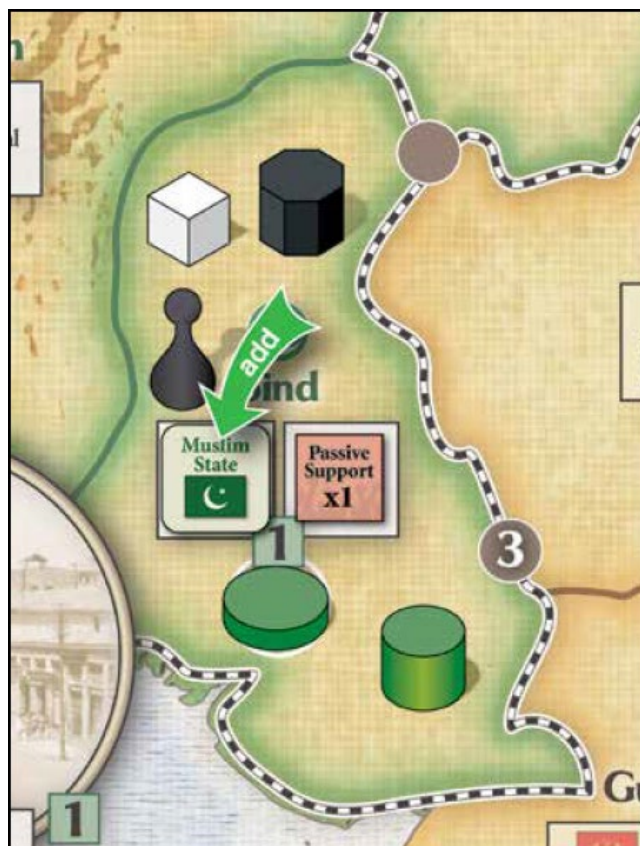
La Lega Musulmana può scegliere tra le *Attività Speciali* **NEGOZIARE**, **INFILTRARSI** e **PERSUADERE**.

4.4.1 NEGOZIARE (NEGOTIATE)

NEGOZIARE rimuove un segnalino Disordini o piazza un segnalino **Stato Musulmano** e può accompagnare **RADUNARE** (3.3.1), **MANIFESTARE** (3.3.2) o **DISOBBEDIENZA CIVILE** (3.3.3).

Selezionare uno spazio con Attivisti della Lega Musulmana e privi di Controllo del Raj, non selezionato per le *Operazioni*.

PROCEDURA: nello spazio selezionato, rimuovere ogni segnalino Protesta (invece, su una *Ferrovia*, capovolgere ogni Attivista presente sul lato Inattivo). Far salire il livello di Moderazione di 1. Quindi è possibile:



Esempio di INFILTRARSI della Lega Musulmana.

*L'India è in Crisi e la Lega Musulmana seleziona Sind per INFILTRARSI. A Sind c'è un Sepoy, una Guerriglia, una Base della Lega Musulmana e un Attivista della Lega Musulmana. La Lega Musulmana potrebbe sostituire il Sepoy o la Guerriglia con un Attivista, ma poiché Sind non ha il **Controllo del Raj** (la Base della Lega Musulmana è sempre Attiva e conta per determinare il Controllo), la Lega Musulmana approfitta della Crisi per costituire a Sind uno Stato Musulmano.*

4.4.3 PERSUADERE (PERSUADE)

PERSUADERE rimuove unità avversarie o Attiva i Guerriglieri.

Selezionare sino a due spazi con unità della Lega Musulmana.

PROCEDURA: in ogni spazio selezionato:

- Rimuovere una unità avversaria Attiva, OPPURE
- Attivare una Guerriglia per ogni unità NV presente (Congresso più Lega Musulmana).

Infine, se una o più unità del Congresso venissero rimosse, diminuire Unità di una unità (-1).

TRUPPE E BASI PER ULTIME: Non rimuovere Truppe dallo spazio selezionato se rimangono ancora Sepoy. Analogamente, non rimuovere Basi Rivoluzionarie sino a quando non saranno rimossi tutti i Guerriglieri.



ESEMPIO di PERSUADE.

La Lega Musulmana seleziona Punjab come uno dei due spazi per svolgere l'Attività Speciale PERSUADE.

*Si desidera eseguire qui l'Operazione NON COOPERAZIONE ma il **Controllo del Raj** impedisce al Punjab di essere selezionato, così la Lega Musulmana sceglie di Attivare entrambe le Guerriglie (una per ogni Attivista NV presente). Ora, con il **Controllo del Raj** rimosso, il Punjab può essere selezionato per la NON COOPERAZIONE.*

4.5 ATTIVITÀ SPECIALI DEI RIVOLUZIONARI



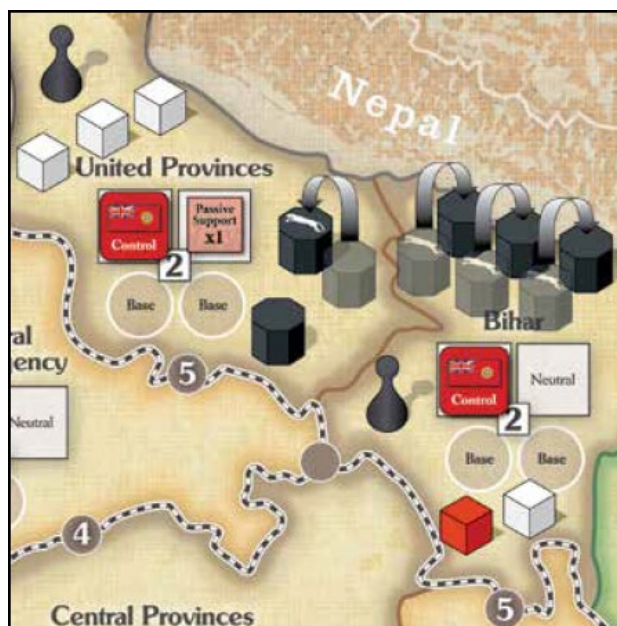
I Rivoluzionari possono scegliere tra le *Attività Speciali* **AIUTARE**, **INFILTRARSI** e **ASSASSINARE**.

4.5.1 AIUTARE (AID)

AIUTARE consente ai Rivoluzionari di guadagnare Risorse o capovolgere Guerriglieri Attivi sul lato Nascosto. Selezionare uno o più spazi qualsiasi.

PROCEDURA: In ogni spazio selezionato:

- Attivare una Guerriglia Nascosta e aggiungere Risorse Rivoluzionarie pari alla Popolazione dello spazio, OPPURE
- Pagare 1 Risorsa per capovolgere tutte le Guerriglie presenti sul lato Nascosto.



ESEMPIO di AIUTARE.

*I Rivoluzionari selezionano sia le United Provinces che il Bihar per **AIUTARE**. Prima di tutto capovolgono sul lato Attivo una Guerriglia nelle United Provinces e guadagnano Risorse. Quindi pagano 1 Risorsa per capovolgere sul lato Nascosto le tre Guerriglie Attive nel Bihar.*

4.5.2 INFILTRARSI (INFILTRATE)

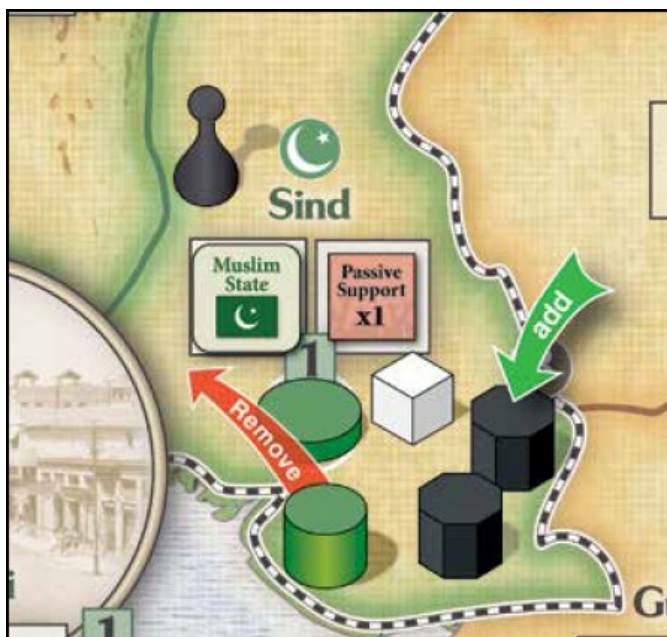
INFILTRARSI sostituisce un Sepoy, un Attivista o una Protesta con una Guerriglia, oppure fa piazzare una Base Rivoluzionaria.

Selezionare uno spazio con una Guerriglia Nascosta.

PROCEDURA: Nello spazio selezionato:

- Sostituire un Sepoy, un Attivista o un segnalino Protesta con una Guerriglia Nascosta, OPPURE
- Durante la Crisi (6.8) in uno *Stato* o *Provincia* privi del **Controllo del Raj** e spazio disponibile per una Base, piazzare una Base dei Rivoluzionari.





ESEMPIO di Attività Speciale INFILTRARSI dei Rivoluzionari.

L'India è in Crisi e i Rivoluzionari selezionano Sind per **INFILTRARSI**. Sebbene l'India sia in Crisi e Sind non ha il **Controllo del Raj**, i Rivoluzionari non possono piazzarvi una propria Base, poiché, con una Popolazione di 1, Sind può solo ospitare una singola Base, che è già presente. Quindi, diversamente, sostituiscono l'Attivista della Lega Musulmana con una Guerriglia Nascosta.

4.5.3 ASSASSINARE (ASSASSINATE)

ASSASSINARE elimina unità avversarie.

Selezionare uno spazio già selezionato per l'Operazione **DISORDINI** dei Rivoluzionari (3.4.4).

PROCEDURA: Nello spazio selezionato, rimuovere qualsiasi cubo o unità Attiva (eccezione: non Gandhi).

UNITÀ: Se un pezzo NV viene rimosso, diminuire il livello di Unità di 1.

NOTA: Diversamente a quanto accade durante **ATTACCARE**, svolgendo **ASSASSINARE** i Rivoluzionari possono scegliere di rimuovere una Truppa o una Base anche se altri pezzi sono ancora in gioco!



ESEMPIO di ASSASSINARE.

I Rivoluzionari hanno selezionato le United Provinces per l'Operazione **DISORDINI** il che rende quello spazio ammissibile per **ASSASSINARE**.

Prendono quindi di mira la Truppa del Raj, rimuovendola e rimettendola nello spazio Disponibile.

5 EVENTI

Ciascuno *Evento* porta un titolo, un testo di ambientazione ed un testo dell'*Evento*.

Il testo di ambientazione fornisce elementi di interesse storico e non ha alcun effetto sul gioco.

5.1 ESEGUIRE GLI EVENTI

Quando una Fazione esegue un *Evento*, svolge il testo dell'*Evento* letteralmente (a volte ciò implica lo svolgimento di azioni o decisioni delle altre Fazioni). Sino a quando non è diversamente specificato, la Fazione che esegue l'*Evento* compie tutte le selezioni necessarie ad implementare il testo, individuando anche quali pezzi siano coinvolti.

5.1.1 LINEE GUIDA PER GLI EVENTI

Dove il testo dell'*Evento* contraddice le regole, l'*Evento* prevale. Comunque:

- Gli *Eventi* non possono mai far piazzare pezzi che non sono Disponibili (1.4.1); permettono la rimozione al posto della sostituzione se la sostituzione non fosse disponibile.
- Un *Evento* può piazzare sempre una Protesta, a prescindere dalla disponibilità che deriva dalla Moderazione (1.10).
- Gli *Eventi* non possono violare le regole di Raggruppamento (1.4.2).
- Il numero totale massimo di Basi per spazio è pari a quello della sua Popolazione (1.4.2).
- Ogni spazio non può ospitare più di un segnalino Protesta.
- Le Truppe non possono mai essere presenti negli Stati.
- Non più di un segnalino Sciopero può essere presente sulla *Ferrovia*.

5.1.2 SPAZI

Selezionare uno o più spazi per gli *Eventi* dove possa essere svolta maggiormente l'attività prevista dal testo. Se, per quanto sopra indicato, non tutto il testo dell'*Evento* può essere svolto, implementarne tutta la parte che può essere svolta. La Fazione attiva può sempre scegliere tra gli spazi più pertinenti, qualora vi fosse possibilità di scelta.

5.1.3 ARRESTATO O RIMOSSO

Se un *Evento* specifica che Gandhi o gli Attivisti vengono **arrestati** (Attivi o Inattivi), spostare i pezzi coinvolti al riquadro **PRIGIONE**. Se un *Evento* specifica che i pezzi vengono **rimossi**, spostarli nel riquadro **DISPONIBILE** della relativa Fazione. Spostare pezzi nel riquadro **FUORI DAL GIOCO** solo se specificamente indicato dal testo dell'*Evento*.

5.1.4 PROMEMORIA EVENTI

Quando si esegue un *Evento*, ricordare che:

- Le Truppe non possono mai essere piazzate o spostate negli Stati (1.4.2).
- Gli Attivisti piazzati negli **Spazi Protesta** o sulle *Ferrovie* sono Attivi (1.4.3).
- Quando si piazza un segnalino Disordini su una *Ferrovia*, piazzare al suo posto un segnalino Sciopero.
- Gli **Stati Musulmani** possono essere piazzati nelle *Province* (non nelle *Città* o Stati)
- Ignorare ogni istruzione che sposti i livelli di Moderazione o Unità al di sotto di 1 e sopra 5.
- Quando si esegue un *Evento* che è simile ad un'*Operazione* o a un'*Attività Speciale*, implementare solo quanto è specificato sul testo dell'*Evento*.

ESEMPIO: il testo non ombreggiato dell'Evento per la carta #11 dice di "arrestare Gandhi". Non modificare la Moderazione o piazzare segnalini Protesta come accadrebbe durante l'Operazione ASSALTO del Raj (3.2.4) o le sue Attività Speciali TRATTATIVA (4.2.1) o GOVERNARE (4.2.2).

5.2 USO DUPLICE

Tutti gli *Eventi* possiedono un testo *Evento* ombreggiato ed uno non ombreggiato. La Fazione che esegue l'*Evento* può scegliere di svolgere uno dei due testi (non entrambi). Mentre il testo non ombreggiato spesso favorisce la Fazione del Raj ed il testo ombreggiato spesso favorisce le Fazioni Non Violente ed i Rivoluzionari, un giocatore può selezionare comunque una qualsiasi opzione di testo.

6 ROUND CAMPAGNA

Condurre un *Round Campagna* nella sequenza di fasi sotto indicata ogni volta che una carta Campagna viene messa in gioco. Se è quella finale (2.4.1), finire il gioco e determinare il vincitore (7.3).

6.1 FASE VITTORIA

Se una qualsiasi Fazione raggiunge le proprie condizioni di Vittoria, il gioco finisce; determinare il vincitore (7.3). Se nessuna Fazione ha raggiunto la propria condizione di Vittoria, continuare il *Round Campagna* con le fasi successive. Dopo aver condotto il Round della carta Campagna finale (2.4.2), determinare il vincitore tramite quanto indicato al punto 7.3, indipendentemente dal numero di Fazioni che hanno raggiunto la propria condizione di Vittoria.

6.2 FASE RISORSE

Seguire i passi seguenti per regolare le Risorse del Raj e dei Rivoluzionari sino ad un massimo di 50 (1.8).

6.2.1 SCIOPERI DELLE FERROVIE

Il Congresso piazza un segnalino Sciopero su ogni *Ferrovia* con un segnalino Protesta con più Attivisti che cubi o che sia adiacente ad una *Città* priva del **Controllo del Raj**. Se sono disponibili insufficienti segnalini Sciopero, il Congresso sceglie quali *Ferrovie* tra quelle ammissibili riceveranno i segnalini Sciopero.

6.2.2 GUADAGNI DEL RAJ

Aggiungere il valore delle *Ferrovie* prive di Scioperi alle Risorse del Raj (40 meno il valore delle *Ferrovie* con i segnalini Sciopero). Quindi togliere 2 Risorse del Raj per ogni unità NV (Attivisti o Gandhi) in **PRIGIONE**.

6.2.3 GUADAGNI DEI RIVOLUZIONARI

Aggiungere il doppio del numero totale di Basi Rivoluzionarie sulla mappa alle Risorse dei Rivoluzionari.

6.3 FASE DI SUPPORTO

6.3.1 IMPERIALISMO

Il Raj può spendere Risorse per creare Supporto in spazi sino ad un massimo di quattro: *Città* e *Province* ciascuna con il **Controllo del Raj**, Truppe e Sepoys. Ogni 3 Risorse spese è possibile rimuovere un segnalino Disordini o – una volta terminati i segnalini Disordini – spostare l'Influenza di un livello verso il **Supporto Attivo**, sino a due livelli per spazio.

Capacità Del Viceré:

- Se Lord Mountbatten è il Viceré corrente, **IMPERIALISMO** costa 2 Risorse per segnalino rimosso o livello spostato.

Quindi, rilasciare due Attivisti dalla **PRIGIONE** e metterli tra i Disponibili per ogni spazio selezionato per **IMPERIALISMO**. Il Raj può selezionare la combinazione di Attivisti del Congresso e/o della Lega Musulmana da rilasciare. Infine, se Gandhi è in **PRIGIONE**, rilasciarlo in un qualsiasi spazio privo del **Controllo del Raj**.

NOTA: Diversamente che nell'Attività Speciale GOVERNARE (4.2.2), durante la Fase di Supporto il Raj può svolgere l'IMPERIALISMO in spazi con avversari Attivi, ma (sempre diversamente da GOVERNARE), necessita sia di Truppe che di Sepoys presenti e non può selezionare gli Stati.

6.3.2 PROGRAMMA COSTRUTTIVO

Il Congresso e poi la Lega Musulmana possono modificare l'Influenza in un numero totale combinato di *Città* e/o *Province* con loro unità e prive del **Controllo del Raj**, per un numero non superiore al valore di Unità. Modificare ogni spazio prescelto sino a due livelli verso l'**Opposizione Attiva**.

6.3.3 MOVIMENTO PAKISTANO

La Lega Musulmana può piazzare una Base in qualsiasi spazio *Non-Ferrovia* privo del **Controllo del Raj**.

6.3.4 SOCIETÀ SEGRETE

I Rivoluzionari possono piazzare una Base in ciascuno spazio *Non-Ferrovia* privo del **Controllo del Raj**.

6.3.5 FINE DEL GIOCO?

Se - e solamente se - si sta svolgendo il *Round Campagna* finale (2.4.2) finite il gioco e determinare il vincitore (7.3).

6.4 FASE DI RIPOSIZIONAMENTO

Ridistribuire le forze come di seguito indicato.

Importante

Modificare il **Controllo del Raj** ad ogni passo durante la Fase di Riposizionamento.

6.4.1 NUOVA AMMINISTRAZIONE COLONIALE

Scartare la carta Campagna presente nel riquadro **VICERÉ BRITANNICO DELL'INDIA**. Spostare la carta Campagna che ha innescato il *Round Campagna* in corso, dal riquadro **CARTA CORRENTE** al riquadro **VICERÉ BRITANNICO DELL'INDIA**. Il personaggio rappresentato nella carta diventa il nuovo Viceré. La capacità speciale del nuovo Viceré ha effetto immediato e cancella quella del precedente Viceré.

6.4.2 RIPOSIZIONAMENTO DEL RAJ

Il Raj può spostare Truppe verso *Province* sotto il proprio Controllo e verso ogni *Città* o *Ferrovia*. Il Raj può anche spostare i Sepoy verso *Province* sotto il proprio Controllo ed in ogni *Città*, *Ferrovia* o *Stato*. Il Raj deve pagare 2 Risorse per ciascuna Truppa restante in una *Provincia* o su una *Ferrovia*. Infine, rimuove dalla mappa tutti i cubi dalle *Province* prive del **Controllo del Raj** e tutte tranne una Truppa da ogni *Città*.

Importante

I cubi del Raj possono lasciare gli **Spazi Protesta** durante il Riposizionamento. Le Truppe non possono entrare negli Stati.

6.4.3 RIPOSIZIONAMENTO DEL CONGRESSO

Il Congresso deve spostare ogni proprio Attivista presente sulle *Ferrovie* e può spostare ogni altro proprio Attivista e Gandhi verso spazi *Non-Ferrovia* privi del **Controllo del Raj**.

6.4.4 RIPOSIZIONAMENTO DELLA LEGA MUSULMANA

La Lega Musulmana deve spostare ogni proprio Attivista presente sulle *Ferrovie* e può spostare ogni altro proprio Attivista verso spazi *Non-Ferrovia* privi del **Controllo del Raj** o qualsiasi spazio con Basi della Lega Musulmana.

6.4.5 RIPOSIZIONAMENTO DEI RIVOLUZIONARI

I Rivoluzionari debbono spostare le Guerriglie presenti sulle *Ferrovie* e possono spostare gli altri Guerriglieri verso spazi *Non-Ferrovia* privi del **Controllo del Raj** o qualsiasi spazio con una Base dei Rivoluzionari.

6.5 FASE DI RESET

Quindi svolgere la preparazione per la prossima carta come di seguito indicato, nell'ordine specificato:

1. Rimuovere tutti i segnalini Protesta dalla mappa e riposizionarli negli spazi previsti a fianco del tracciato Moderazione. Capovolgere tutti gli Attivisti dal lato Inattivo.

2. Rimuovere un solo segnalino Disordini da ogni spazio privo di Guerrieri. Capovolgere tutti i Guerrieri sul loro lato Nascosto.
3. Rimuovere tutti i segnalini Sciopero.
4. Resettare Moderazione ed Unità al numero di carte Campagna restanti nel mazzo *Eventi*⁵.
5. Rendere Disponibile ogni Fazione (2.3.1). Rivelare la nuova carta in cima al mazzo di pesca.

Importante

Durante il Reset rimuovere solo un segnalino Disordini e solo dagli spazi privi di Guerrieri. Lasciare i segnalini Disordini in tutti gli spazi con una o più Guerrieri.

6.6 TRACCIATO MODERAZIONE



Il tracciato Moderazione misura l'intensificarsi del conflitto durante il corso di una campagna. Quando la Moderazione è alta, le Fazioni sono frenate dalla pressione politica, da disaccordi interni sulla politica o fattori locali. Quando la Moderazione è bassa il conflitto si è intensificato e sono più frequenti azioni come l'uso della forza governativa, le proteste diffuse o gli atti di terrorismo.

La Moderazione ha diversi impatti sul gioco:

OPERAZIONI (3.0):

- Il valore corrente di Moderazione è il costo delle *Operazioni* del Raj che coinvolgono i Sepoy (eccezione: se prevista dalla capacità corrente del Viceré 2.5.1) e dell'*Operazione* **DISORDINI** dei Rivoluzionari (3.4.4).
- Il valore corrente di Moderazione è il numero di spazi privi di Gandhi o Proteste che il Congresso può selezionare per svolgere le proprie *Operazioni* (3.3).

SEGNALINI PROTESTA:

- Il numero totale di segnalini Protesta Disponibili è determinato dal valore corrente di Moderazione – solo i segnalini alla destra o sopra al riquadro contenente il segnalino Moderazione sono Disponibili. I segnalini Protesta già sulla mappa non sono coinvolti dai cambiamenti alla Moderazione.

CRISI:

- Se Unità e Moderazione sono entrambi a 1, l'India è in stato di Crisi (6.8).

SPOSTAMENTI DELLA MODERAZIONE:

Aumentare (spostare il segnalino in su di un livello) o diminuire (spostare il segnalino in giù di un livello) immediatamente, non appena le seguenti condizioni si verificano:

- **Operazioni.**
La **NON COOPERAZIONE** NV (3.3.4) e i **DISORDINI** dei Rivoluzionari (3.4.4) fanno diminuire (-1) la Moderazione. Spostare solo una volta per ogni *Operazione*, a prescindere da quanti spazi sono stati selezionati in totale.
- **Attività Speciali.**
NEGOZIARE delle Fazioni NV (4.3.1 e 4.4.1) fa aumentare (+1) la Moderazione.
- **Eventi.**
Diversi *Eventi* (5.0) fanno modificare il livello di Moderazione.
- **Arresto di Gandhi.**
Quando Gandhi viene arrestato durante l'**ASSALTO** del Raj (3.2.4), **TRATTATIVA** (4.2.1) o **GOVERNARE** (4.2.2), diminuire (-1) la Moderazione di un livello al termine del turno del Raj.

⁵ NdT: Prima dell'inizio della Campagna finale, mancando solo una Carta Campagna, Unità e Moderazione vengono poste pari a 1 e viene innescato automaticamente lo stato di Crisi (6.8).



- **Fase di Reset.**

Durante la Fase di Reset di ogni *Round Campagna* (6.5), la Moderazione viene posta pari al numero di carte Campagna restanti nel mazzo di pesca.

6.7 TRACCIATO UNITÀ



Il tracciato Unità mostra il livello corrente di animosità tra i vari gruppi etnici e religiosi che compongono l'India, particolarmente il livello di tensione o cooperazione tra Indù e Musulmani. Un alto livello mostra questi gruppi uniti contro un nemico comune, adottando un'identità indiana nazionalista, piuttosto che una etnica o religiosa.

Un basso livello di Unità crea divisioni settarie e separazione tra le fazioni con uno spostamento verso lo sciovinismo etnico che condurrebbe alla partizione finale dell'Asia meridionale.

L'Unità ha diversi impatti sul gioco:

OPERAZIONI (3.0):

- Il valore di Unità è il numero di spazi privi di Basi della Lega Musulmana che la Lega Musulmana può selezionare per le *Operazioni* (3.3).
- Il valore di Unità è il numero di Attivisti della Lega Musulmana o Guerriglieri Rivoluzionari necessari per costruire una Base durante le *Operazioni* di **RADUNARE** (3.3.1, 3.4.1).
- Il valore di Unità è il numero di Attivisti della Lega Musulmana che il Congresso può muovere durante il **MANIFESTARE** del Congresso (3.3.2).

FASE DI SUPPORTO (6.3):

- Congresso e Lega Musulmana possono spostare un numero combinato di spazi non superiore al livello di Unità verso l'**Opposizione Attiva** durante la Fase di Supporto di ogni *Round Campagna*.

CRISI:

- Se Unità e Moderazione sono entrambe a livello 1, l'India è in uno stato di Crisi (6.8).

VARIAZIONI DELL'UNITÀ:

Aumentare (spostare il segnalino in su di un livello) o diminuire (spostare il segnalino in giù di un livello) immediatamente, non appena le seguenti condizioni si verificano:

- **FUORI DAL GIOCO.**
Ogni volta che il Congresso o la Lega Musulmana sposta un Attivista appartenente all'altra Fazione NV da **FUORI DAL GIOCO** a **DISPONIBILE** (3.3.1), aumentare l'Unità di un livello (+1).
- **Attività Speciali.**
Le Fazioni NV fanno diminuire di un livello (-1) l'Unità durante l'*Attività Speciale* **PERSUADERE** (4.4.3) se un pezzo NV viene rimosso. I Rivoluzionari fanno diminuire di un livello (-1) l'Unità se pezzi NV vengono rimossi durante l'*Attività Speciale* **ASSASSINARE** (4.5.3).
- **Eventi.**
Diversi *Eventi* modificano il livello di Unità (5.0).
- **Fase di Reset.**
Durante la Fase di Reset di ogni *Round Campagna* (6.5), l'Unità viene resettata ad un valore pari al numero di carte Campagna rimanenti nel mazzo di Pesca.

6.8 CRISI

La Crisi viene innescata ogniqualvolta Unità e Moderazione sono entrambe pari a 1. Una Crisi finisce nel momento in cui l'Unità e/o la Moderazione abbiano valore maggiore di 1. In questo modo, l'India può entrare o uscire dalla Crisi più volte durante il flusso di gioco. Se una Crisi è attivata durante un turno (sia attraverso le *Operazioni*, le *Attività Speciali* o gli *Eventi*), alla fine di quel turno il Raj può spostare un numero di cubi pari al risultato di un tiro di dado da **FUORI DAL GIOCO** (1.3.13) a qualsiasi spazio (eccezione: nessuna Truppa può spostarsi in uno *Stato*).



Il Raj può fare questo persino se la Crisi terminasse all'interno dello stesso turno.

La Crisi è attivata automaticamente durante la Fase di Reset del *Round Campagna* che conduce alla Campagna finale del gioco (*NdT: vedi nota a piè pagina 5, a pagina 41*). Prima che ogni Fazione agisca sulla prima carta della Campagna finale, il Raj può spostare un numero di cubi pari al risultato di un tiro di dado da **FUORI DAL GIOCO** a qualsiasi spazio (nessuna Truppa negli Stati).

In aggiunta, durante una Crisi, si applica immediatamente quanto segue:

- Il Raj può selezionare fino a due spazi durante l'*Attività Speciale* **LEGGE MARZIALE** (4.2.3).
- Il Congresso può selezionare spazi con il **Controllo del Raj** per l'*Operazione* **NON COOPERAZIONE** (3.3.4).
- L'*Attività Speciale* **INFILTRARSI** della Lega Musulmana (4.4.2) può piazzare uno **Stato Musulmano** (1.3.5) in una *Provincia* con una Base della Lega Musulmana e priva di **Controllo del Raj**.
- I Rivoluzionari possono selezionare spazi che contengano Attivisti sia del Congresso che della Lega Musulmana (persino spazi privi di Guerriglieri Nascosti) per l'*Operazione* **DISORDINI** (3.4.4).
- L'*Attività Speciale* dei Rivoluzionari **INFILTRARSI** può piazzare una Base Rivoluzionaria (1.3.5) in uno *Stato* o *Provincia* priva del **Controllo del Raj**.

7 VITTORIA

Ogni Fazione possiede una specifica ed unica condizione di Vittoria, di seguito spiegata.

7.1 CLASSIFICARE VITTORIE E RISOLVERE I PAREGGI

Se una qualsiasi Fazione Non-Giocatore (8.0) supera una condizione di Vittoria (7.2), tutti i giocatori perdono equamente. Altrimenti, ogniquale volta ogni singolo giocatore supera la condizione di Vittoria o nessuno lo fa alla fine del gioco, la Fazione che raggiunge il più alto margine di vittoria (7.3) si piazza al primo posto, il secondo più alto al secondo posto e così via. I pareggi sono vinti dalla Lega Musulmana, quindi dal Congresso ed infine dai Rivoluzionari.

7.2 DURANTE I ROUND CAMPAGNA

Verificate la vittoria all'inizio di ogni *Round Campagna* (6.1) comparando le posizioni dei vari segnalini vittoria (1.9) con le soglie evidenziate nel tracciato sul bordo del tabellone:

- **Il Raj Britannico:** Il **Supporto Totale** (1.6.2) più la Popolazione degli spazi sotto il **Controllo del Raj** supera **38**.
- **Il Congresso Nazionale Indiano:** l'**Opposizione Totale** (1.6.2) supera **20**.
- **La Lega Musulmana:** Il Totale dell'**Opposizione** Musulmana (1.6.2) più il doppio della Popolazione degli **Stati Musulmani** (1.3.5) supera **14**.
- **I Rivoluzionari:** La Popolazione di spazi con almeno un segnalino **Disordini** (1.11) più il numero di Basi Rivoluzionarie (1.3.5) supera **14**.

Se una Fazione qualsiasi ha superato la propria condizione di vittoria, il gioco termina immediatamente; determinare il vincitore (7.3). Se nessuno lo ha raggiunto, il gioco continua con un *Round Campagna* (6.0).

7.3 DOPO LA CAMPAGNA FINALE

Se il *Round Campagna* finale (2.4.2) viene completato senza che nessuno superi la condizione di vittoria (7.2), vince la Fazione con il maggior margine sul punteggio vittoria. Il margine sul punteggio vittoria è l'ammontare di punti di differenza rispetto alla condizione di vittoria di quella specifica Fazione come indicato in 7.2.

NOTA: Il margine sul punteggio vittoria sarà positivo se la Fazione ha raggiunto il proprio obiettivo, negativo o zero se non lo avrà fatto.

Calcolo del margine sul punteggio vittoria:

- **Il Raj Britannico:** **Supporto Totale** + Popolazione degli spazi controllati dal Raj – 38
- **Congresso Nazionale Indiano:** **Opposizione Totale** – 20

- **Lega Musulmana:** Totale dell'Opposizione Musulmana + il doppio della Popolazione degli **Stati Musulmani** – 14
- **Rivoluzionari:** Popolazione degli spazi con Disordini + numero delle Basi Rivoluzionarie – 14

STOP!

Hai letto tutte le regole necessarie per quattro giocatori.

8 FAZIONI NON-GIOCATORE

Questa sezione governa le azioni delle Fazioni non rappresentate da un giocatore. In questo modo, Gandhi può essere giocato con meno di quattro giocatori, includendo anche la modalità in solitario. Vedere anche gli esempi di gioco Non-Giocatore (NG) del Playbook.

Nota: Le Fazioni non giocatore non possono agire solamente nel loro interesse diretto. Come i normali giocatori a volte aiutano a volte combattono gli altri giocatori.

Importante:

Giocando in solitario bisogna essere certi di aver letto le speciali condizioni di Vittoria per un solo giocatore (8.10) prima di cominciare!

8.1 PANORAMICA NON GIOCATORE

Le azioni intraprese dalle Fazioni non giocatore (NG) Sono guidate da diverse tabelle e da un mazzo di carte d'istruzioni chiamato Arjuna (AR-jun-ah"). Quando una Fazione NG è Disponibile, utilizzare la tabella di Disponibilità NG (8.2) per determinare come questa Fazione agirà sulla carta *Evento* corrente.

Generalmente le Fazioni NG preferiscono eseguire un'*Operazione* più un'*Attività Speciale*. Comunque sceglieranno di eseguire un *Evento* qualora questo fosse un *Evento Critico* per la propria Fazione (8.8.1). Se si esegue un'*Operazione* più un'*Attività Speciale*, pescare una carta Arjuna corrispondente alla Fazione NG attiva. Usare il diagramma di flusso sulla carta per selezionare un'*Operazione* (8.6) e un'*Attività Speciale* (8.7). Se invece si esegue un *Evento* (8.8), seguire le istruzioni sulla carta *Evento*. Usare quindi la tabella di Priorità nella Selezione degli Spazi (8.4.1) per selezionare gli spazi in cui la Fazione NG agirà.

Le Fazioni NG seguono tutte le regole delle Fazioni rappresentate da giocatori, con tre importanti eccezioni:

- Le Fazioni NG non tolgono mai pezzi dalla mappa rendendoli Disponibili quando mancano pezzi per svolgere un'*Operazione*, un'*Attività Speciale* o un *Evento*.
- Il Raj NG e i Rivoluzionari NG non tengono traccia o utilizzano Risorse. Diversamente, un Numero di Attivazione (8.6.2) determina il numero totale di spazi dove possono operare. Quando le Fazioni NG passano non vi è nessun effetto ulteriore.
- Il Congresso NG piazza un segnalino Protesta in India al termine di ogni *Round Campagna* (8.9.4).

Importante:

L' Arjuna (la carta Arjuna – ndT) vi dirà cosa fare, non dirà come farlo o se le sue istruzioni costituiscono una mossa consentita dato lo stato del tabellone e dei pezzi disponibili. Eseguire sempre le istruzioni delle carte Arjuna il più possibile. Se l'Arjuna vi fornisse istruzioni non eseguibili, semplicemente saltatele. Sebbene alcune carte Arjuna includano promemoria, non vi condurranno passo per passo nelle *Operazioni* e nelle *Attività Speciali*. Le regole forniscono tutte le istruzioni.

Nota: Arjuna è il nome del principe guerriero che è il personaggio centrale del Bhagavad Gita, un testo classico Indù tratto dal testo epico Indiano il Mahābhārata. Il tema del Gita basato sul dovere e sul servizio altruista fu fonte d'ispirazione per Gandhi, che spesso vi cercò saggezza nei momenti di incertezza.



8.1.1 COMPONENTI DEL SISTEMA NG

Il sistema Arjuna è formato da sei componenti. Tutto, ad eccezione del mazzo di carte Arjuna, può essere trovato sul foglio di Aiuto Non Giocatore, fronte-retro. Insieme, questi componenti, svolgono il gioco di ogni Fazione NG:

- **Tabella di Disponibilità NG (8.2).** Usare questa tabella per determinare quale azione svolgerà la Fazione NG, se Disponibile, per la carta Corrente.
- **Mazzo Arjuna (8.3).** Il mazzo Arjuna è composto da 6 carte d'istruzioni per ogni Fazione NG in gioco. Usare il mazzo Arjuna quando una Fazione NG esegue un'*Operazione* (8.6) o un'*Attività Speciale* (8.7).
- **Tabella di Priorità Selezione Spazi (una per ogni Fazione NG, 8.4.1).** Usare la tabella di ciascuna Fazione NG per selezionare gli spazi quando quella Fazione NG esegue un'*Operazione* (8.6), *Attività Speciale* (8.7) o *Evento* (8.8).
- **Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2).** Usare questa tabella durante le *Operazioni* che muovono pezzi (ad esempio: la **PERLUSTRAZIONE** del Raj, il **MANIFESTARE** delle Fazioni NV ed il **MARCIARE** dei Rivoluzionari).
- **Tabella di Priorità Avversari (8.5).** Usare questa tabella per determinare l'ordine in cui i segnalini ed i pezzi avversari vengono rimossi da una Fazione NG.
- **Mappa di randomizzazione degli spazi (8.1.2).** Usare questa mappa per selezionare uno spazio casualmente quando vi sono diverse opzioni.

8.1.2 RANDOMIZZARE CITTÀ, PROVINCE E STATI.

Se diverse *Città*, *Province* o *Stati* hanno uguale priorità per un'*Operazione* NG, un'*Attività Speciale* o un *Evento*, selezionarne una usando la Mappa di Randomizzazione degli spazi:

- La mappa di randomizzazione degli spazi è divisa in sei regioni (ombreggiate in rosso, verde, blu, giallo, viola e arancio). Ogni regione contiene sei *Città*, *Province* e/o Stati (Nota: alcune regioni condividono degli spazi).
- Lanciare due dadi. Il primo dado indica la regione, il secondo dado indica lo spazio selezionato entro quella regione.
- Se lo spazio selezionato non è idoneo per l'*Operazione*, l'*Attività Speciale* o l'*Evento*, passare allo spazio successivo in sequenza:

- Lo spazio   segue lo spazio  .
- Lo spazio   segue lo spazio  .
- Lo spazio   segue lo spazio  .

E così via.

*ESEMPIO: i Rivoluzionari NG sono intenzionati a selezionare uno spazio per un'Operazione DISORDINI. Due dadi vengono lanciati: un **3** e un **5**. Il primo dado indica la regione blu, il secondo dado indica lo spazio East Bengal. Se l'East Bengal non è idoneo per DISORDINI (ad esempio non contiene una Guerriglia Nascosta) lo spazio successivo selezionato sarà **3** **6** (Calcutta), quindi **4** **1** (Sind), quindi **4** **2** (Gujarat) e così via.*

8.1.3 RANDOMIZZARE FERROVIE.

Se *Ferrovie* e altri spazi sono ugualmente candidabili, scegliere la *Ferrovia* per ultima. Se diverse *Ferrovie* sono candidabili:

- Prima scegliere la *Ferrovia* con il valore Economico *Econ* più alto;
- Quindi, tra quelle con il più alto valore *Econ*, scegliere una adiacente ad una *Città* scelta casualmente (8.1.2);
- Infine, con ulteriori pari opportunità, tirare un dado.

Piazzare il segnalino Sciopero solo su *Ferrovie* che ne siano prive.

Importante:

Le Fazioni NG piazzano forze o segnalini Sciopero sulle *Ferrovie* se il Raj è una Fazione Giocatore.

8.1.4 ISTRUZIONI SPECIFICHE PER FAZIONI NON-GIOCATORE

RAJ Non Giocatore

- **Passare:** quando il Raj NG Passa (2.3.3), non c'è alcun ulteriore effetto.
- **Truppe presenti negli Stati Musulmani:** Quando un segnalino **Stato Musulmano** è piazzato in uno spazio con Truppe (4.4.1, 4.4.2, 5.0), usate la colonna "*Piazzare cubi*" della Tabella Priorità nella Selezione degli Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio di destinazione tra tutte le *Città* per ogni Truppa.
- **Crisi in India:** Quando una Crisi è innescata (6.8), il Raj NG piazzerà prima le Truppe usando la colonna "*Piazzare cubi*" della Tabella Priorità nella Selezione degli Spazi (8.4.1).
- **Liberare Gandhi:** il Raj NG rifiuta sempre di liberare Gandhi dalla PRIGIONE quando richiesto durante l'*Operazione* del Congresso SATYAGRAHA (4.3.2).

CONGRESSO Non Giocatore

- **Passare:** quando il Congresso NG Passa (2.3.3), muove un Attivista del Congresso da FUORI DAL GIOCO a Disponibile (se almeno uno è presente nel riquadro FUORI DAL GIOCO).

LEGA MUSULMANA Non Giocatore

- **Passare:** quando la Lega Musulmana NG Passa (2.3.3), muove un Attivista della Lega Musulmana da FUORI DAL GIOCO a Disponibile (se almeno uno è presente nel riquadro FUORI DAL GIOCO).

RIVOLUZIONARI Non Giocatore

- **Passare:** quando i Rivoluzionari NG Passano (2.3.3), non c'è alcun ulteriore effetto.

8.1.5 DEFINIZIONI NON GIOCATORE

I seguenti termini sono utilizzati per implementare le istruzioni per le Fazioni NG:

- **Disponibile (Eligible):** Uno spazio è Disponibile per *Operazioni* o *Attività Speciali* se risponde ai requisiti di selezione per quell'azione (3.0, 4.0, 5.0) e l'azione può essere svolta in quello spazio, dato lo stato della plancia.
- **Raggiungere (Get):** Muovere in modo da avere tante unità nella destinazione quante specificate nelle istruzioni, incluse le unità già presenti.

ESEMPIO: Le istruzioni della carta Arjuna AA Deploy (SCHIERAMENTO) del Raj recitano: "Raggiungi 3 Truppe in ogni Città selezionata, quindi aggiungi Sepoy per piazzare fino a 6 cubi". Delhi è selezionato come spazio per svolgere SCHIERAMENTO; ci sono già due Truppe presenti, per cui il Raj NG aggiunge una truppa addizionale per Raggiungere tre Truppe in totale a Delhi, quindi aggiunge cinque Sepoy. Se solo tre Se fossero Disponibili solo tre Sepoy, si andrebbero ad aggiungere tutti e tre.

Importante:

Fare attenzione a questi due termini, il mazzo Arjuna li usa frequentemente!

8.1.6 VICERÉ BRITANNICI

Se il Raj è una Fazione NG, il Viceré Britannico corrente modifica il gioco del Raj NG come di seguito indicato:

- **Lord Chelmsford:** il Numero di Attivazione (8.6.2) durante l'ASSALTO è -1-
- **Lord Irwin:** il Numero di Attivazione (8.6.2) durante PERLUSTRAZIONE è -1-
- **Lord Linlithgow:** non piazzate segnalini Disordini durante LEGGE MARZIALE (4.2.3). In aggiunta, il Raj NG può selezionare spazi senza Disordini per svolgere LEGGE MARZIALE.
- **Lord Wavell:** effettuare PERLUSTRAZIONE in uno spazio selezionato per ASSALTO (3.2.4, 8.6.3).
- **Lord Willingdon:** il Numero di Attivazione (8.6.2) durante SCHIERAMENTO è -1-
- **Lord Mountbatten:** non interferisce con il Raj NG (ignorarlo se è il Viceré Britannico corrente).
- **Lord Reading:** non interferisce con il Raj NG (ignorarlo se è il Viceré Britannico corrente).

8.2 SEQUENZA DI GIOCO NON GIOCATORE

Importante:

Diversamente ad altri giochi della serie COIN, le opzioni di una Fazione Non Giocatore sono soggette alle regole della Sequenza di Gioco così come dettagliatamente spiegato al paragrafo 2.0. Le Fazioni NG sceglieranno solo l'*Operazione* o un'*Operazione Limitata* se indirizzate dalla tabella di Disponibilità NG.

8.2.1 OPZIONI QUANDO IL NG È 1° O 2° DISPONIBILE

Le Fazioni NG hanno le stesse scelte come le Fazioni Giocatore quando Disponibili sulla carta Corrente (2.3). Seguire i passaggi seguenti per determinare come agirà la Fazione NG Disponibile. Questa stessa informazione è riassunta sulla Tabella di Disponibilità NG sul foglio di Aiuto Non Giocatore.

PROCEDURA:

Se la Fazione NG è la Prima Disponibile (2.3), determinare la sua azione nel modo seguente:

- Se l'*Evento Corrente* è un *Evento Critico* (8.8.1) per quella Fazione ed è efficace (8.8.3), scegliere l'*Evento* (8.6). Altrimenti,
- se l'*Evento Corrente* è un *Evento Critico* per la prossima Fazione Disponibile (indifferente che sia una Fazione Giocatore o Non Giocatore), scegliere la sola *Operazione* (2.3.4). Altrimenti,
- se la Fazione NG è certa di essere la 1a Disponibile per la carta Successiva e l'*Evento* sulla Carta Successiva è un *Evento Critico* per quella Fazione, scegliere *Passare* (2.3.3). Altrimenti,
- Eseguire un'*Operazione* (8.6) più un'*Attività Speciale* (8.7).

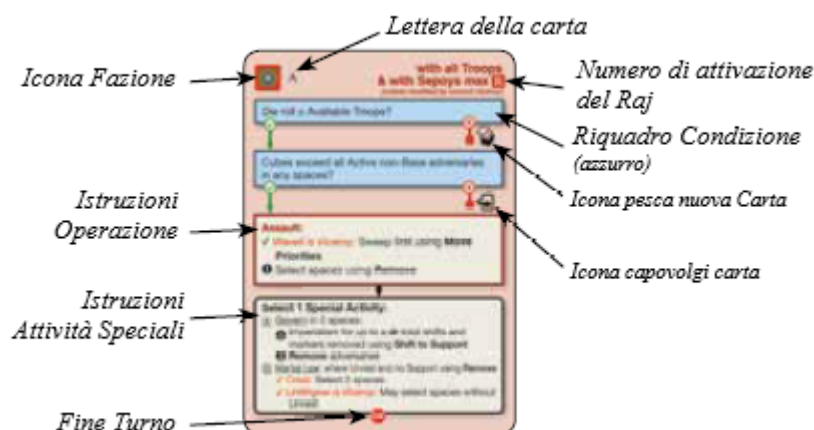
Se la Fazione NG è la Seconda Disponibile (2.3.4), determinare la sua azione nel modo seguente:

- Se tutte le seguenti condizioni sono applicabili, la Fazione NG Passerà (2.3.3):
 1. La Fazione Attiva NG è certa di essere la Fazione Prima Disponibile sulla prossima carta *Evento*, **E**
 2. La prossima Carta *Evento* è un *Evento Critico* (8.8.1), **E**
 3. L'*Evento Corrente* non è un *Evento Critico* (8.8.1) OPPURE è un *Evento Critico* ma la Fazione NG attiva non può eseguirlo. (ad esempio, l'*Evento* non è efficace o la Prima Fazione Disponibile ha eseguito una sola *Operazione*).
- Altrimenti:
 1. Se la Prima Fazione Disponibile sceglie un'*Operazione* più un'*Attività Speciale* e la carta *Evento* corrente è efficace (8.8.3) per la Fazione NG attiva, scegliere l'*Evento*. Altrimenti,
 2. Se la Fazione NG è certa di essere la Prima Disponibile sulla prossima carta, scegliere di *Passare* (2.3.3). Altrimenti,
 3. Se la Prima Fazione Disponibile sceglie la sola *Operazione* o l'*Evento* corrente non è efficace (8.8.3), scegliere un'*Operazione Limitata* (2.3.5). Altrimenti,
 4. Eseguire un'*Operazione* (8.6) più un'*Attività Speciale* (8.7).

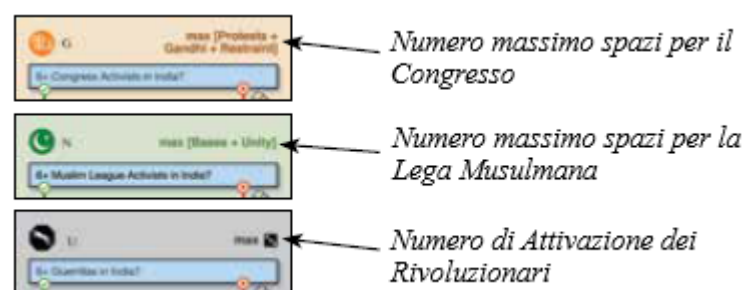
NOTA: Se l'icona di una Fazione è sottolineata sulla carta *Evento* (con un fucile per il Raj e i Rivoluzionari, con una freccia per il Congresso e la Lega Musulmana), questo è un *Evento Critico* (8.8.1) per quella Fazione.

8.3 IL MAZZO ARJUNA

Il mazzo Arjuna è composto da sei carte per ogni Fazione NG in gioco. Ogni carta ha un lato frontale colorato di chiaro (con una singola lettera identificativa) ed un retro colorato più scuro (con una doppia lettera identificativa). All'inizio del gioco e durante la Fase di Reset di ogni *Round Campagna* (8.9.4), mescolare insieme le carte Arjuna di tutte le Fazioni NG in gioco in un unico mazzo.



NOTA: Se desiderate, tenete le carte Arjuna per ogni Fazione NG in mazzi separati. Quando viene indicato di rivelare una carta Arjuna, rivelate una carta dal mazzo della Fazione Disponibile.



PROCEDURA:

Quando la Tabella di Disponibilità NG (8.2.1) determina che una Fazione NG eseguirà un'Operazione (con o senza Attività Speciale), usare Arjuna per determinare l'Operazione specifica:

1. Spostare la carta Arjuna in cima al mazzo sul fondo dello stesso a faccia in su.
2. Continuare a mettere carte sul fondo del mazzo, una ad una, fino a quando non comparirà una carta della Fazione NG attiva. Riportare sempre le carte sul fondo a faccia in su.
3. Leggere la carta selezionata dall'alto verso il basso seguendo ogni istruzione in sequenza:
 - **I Riquadri azzurri** verificano le condizioni per determinare quale azione svolgerà la Fazione NG. Se la condizione del riquadro è vera, seguire la freccia verde. Se è falsa, seguire la freccia rossa.
 - **Pescare una nuova Carta**  : Ritornare al Passo #1 sopra descritto per pescare una nuova carta e ripetere questa procedura.
 - **Capovolgere la Carta**  : Capovolgere questa carta sul suo retro e continuare dallo Step #3 sopra.
 - **Operazione:** Seguire le istruzioni per eseguire l'Operazione indicata, usando la colonna specificata della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) o la Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2) come indicato. Il testo in **grassetto** identifica la colonna della Tabella di Priorità Selezione Spazi da usare. Quando l'Operazione è completata, continuare con l'istruzione successiva (o l'Attività Speciale o lo Stop). Se nessuno spazio è idoneo per l'Operazione specificata, ritornare sopra, allo Step #1 per pescare una nuova carta Arjuna. Se si sta eseguendo una Operazione Limitata (2.3.5) o la sola Operazione (2.3.4), saltare ogni istruzione per implementare un'Attività Speciale.

I seguenti simboli vengono utilizzati nei riquadri d'istruzione delle *Operazioni*:

- ❶ Eseguire l'*Operazione* utilizzando questa istruzione per prima.
 - ❷ Usare successivamente questa istruzione (e così via).
 - ★ Svolgere questo passo solo dopo che tutti gli spazi per l'*Operazione* sono stati selezionati.
 - ✓ Svolgere questo passo solo se la condizione dopo il segno di spunta viene soddisfatta.
- **Attività Speciale**: Se consentito dalla Sequenza di Gioco (8.2) per svolgere un'*Attività Speciale*, eseguire la prima *Attività Speciale* che può essere implementata, seguendo le istruzioni nel riquadro (8.7). Quando l'*Attività Speciale* è completata, continuare con l'istruzione successiva (o l'*Operazione* o lo Stop).

I seguenti simboli vengono utilizzati nei riquadri d'istruzione delle *Attività Speciali*:

- Ⓐ Tentare di svolgere questa *Attività Speciale* per prima.
 - Ⓑ Tentare di svolgere successivamente questa *Attività Speciale* (e così via).
 - ❶ Eseguire l'*Attività Speciale* usando questa istruzione per prima
 - ❷ Usare successivamente questa istruzione (e così via).
 - ✓ Svolgere questo passo solo se la condizione dopo il segno di spunta viene soddisfatta.
-  Una volta raggiunto questo simbolo, il turno della Fazione NG è terminato.

NOTA: È possibile che uno spazio possa innescare un'Operazione attraverso una condizione di un riquadro azzurro ma non è di per sé selezionato durante l'Operazione.

8.4 TABELLE DI PRIORITÀ SELEZIONE SPAZI E MOVIMENTO

Ogniquale volta una Fazione NG seleziona uno o più spazi per un'*Operazione* (8.6), *Attività Speciale* (8.7) o *Evento* (8.8) usa la Tabella di Priorità Selezione Spazio di quella Fazione (8.4.1). Quando una Fazione NG esegue un'*Operazione* di movimento (cioè **PERLUSTRAZIONE** del Raj, **MANIFESTARE** delle Fazioni NV o **MARCIARE** dei Rivoluzionari), utilizzare la tabella di Priorità di Movimento (8.4.2).

8.4.1 TABELLA DI PRIORITÀ DI SELEZIONE SPAZI

La Tabella di Priorità di Selezione Spazi di una Fazione NG è usata per selezionare tra gli spazi disponibili durante le *Operazioni*, le *Attività Speciali* e gli *Eventi*. Uno spazio è disponibile se può essere selezionato per una data *Operazione*, *Attività Speciale* o *Evento*.

ESEMPI di Spazi Disponibili:

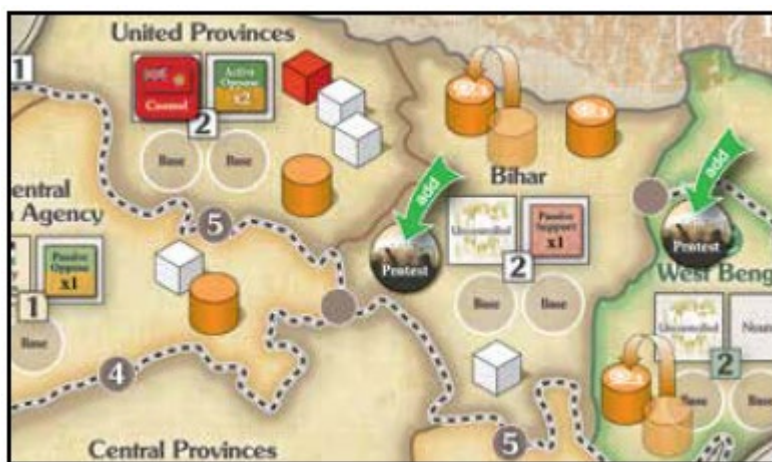
- La Lega Musulmana NG eseguirà **NON COOPERAZIONE**. Solo gli spazi con Protesta, *Attivisti della Lega Musulmana* e nessun **Controllo del Raj** sono disponibili.
- Il testo non ombreggiato dell'Evento 45, "**Dichiarazione Pakistana Pubblicata a Londra**", recita: "Aggiungere 1 segnalino Protesta in un numero di Spazi Musulmani sino a 2, quindi rimuovere 1 Base in uno tra gli spazi selezionati". Solo gli Spazi Musulmani sono disponibili per questo Evento.

PROCEDURA: Determinare per primo il tipo di azione che la Fazione NG eseguirà per individuare la colonna da usare nella Tabella di Priorità di Selezione Spazi. Durante un'Operazione o un'Attività Speciale, usare la colonna specificata dalla carta Arjuna (8.3). Durante un Evento, usare la colonna che coincide con l'attività specificata nel testo dell'Evento (8.8.5). Se un Evento specifica più di un tipo di azione efficace (8.8.3), usare la colonna più a sinistra della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.8.5).

Quando si esegue un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento, selezionare ogni spazio, uno per volta:

1. Iniziare a leggere dall'alto della colonna e scendere verso il basso. Per ogni riga con un punto in quella colonna, verificare la sua condizione rispetto a tutti gli spazi disponibili. Se nessuno spazio soddisfa la condizione, saltare quella riga e continuare con quella successiva. Se solo uno spazio disponibile soddisfa questa condizione, eseguire l'Operazione, l'Attività Speciale o l'Evento in questo spazio. Altrimenti,
2. Se più di uno spazio disponibile soddisfa la condizione, continuare a scendere lungo la colonna alla condizione successiva che viene soddisfatta, continuando a saltare le eventuali condizioni che non lo fossero. Se solo uno spazio disponibile può soddisfare sia la condizione originale che la nuova condizione, eseguire l'azione in questo spazio (come nel Passo #1).
3. Continuare questo processo, verificare ogni fila sottostante e applicare tutte le condizioni possibili sino a quando un singolo spazio viene selezionato.
4. Ripetere questo processo dal Passo #1 per ogni spazio che deve essere selezionato.

NOTA: È normalmente più veloce scegliere prima gli spazi sulla mappa che sono disponibili per quell'azione, e quindi utilizzare la Tabella di Priorità di Selezione Spazi per selezionare tra quelli spazi (ignorando altri spazi che non sono disponibili).



ESEMPIO di Selezione di uno Spazio per un'Operazione: il Congresso NG viene condotto da Arjuna ad eseguire **DISOBBEDIENZA CIVILE**. La **Moderazione** è a 3 e ci sono due segnalini **Protesta Disponibili**. Quattro spazi sono disponibili (spazi con gli Attivisti del Congresso): United Provinces, Bihar, West Bengal e Central India Agency. Arjuna indirizza il Congresso NG a piazzare segnalini **Protesta** usando la colonna **Piazzare Proteste** della Tabella di Priorità di Selezione Spazi del Congresso NG (8.4.1). Scendendo lungo

NP Congress Space Selection Priorities (8.4.1) Event: Execute the different effective action		Shift to Opposition	Place Protest	Move or Release Gandhi	Place Activists	Remove or Replace	Demonstrate
not at Active Opposition		●	●	●	●	●	●
Protest		●	●	●	●	●	●
2-Pop		●	●	●	●	●	●
Raj Control		●	●	●	●	●	●
non-Muslim space		●	●	●	●	●	●
Unrest		●	●	●	●	●	●
fewest cubes		●	●	●	●	●	●
✓ Raj is player: most Support		●	●	●	●	●	●
one random space		●	●	●	●	●	●
no Op spaces: draw new Arjuna card		●	●	●	●	●	●

la colonna, la prima riga con un punto è "Non un'Opposizione Attiva". Tre spazi disponibili rimangono (tutti tranne United Provinces). Continuare a scendere lungo la colonna sino al successivo punto: "2 Pop." (Popolazione 2). Questo elimina Central India Agency dai candidati, lasciando due soli spazi disponibili. Continuando sino al successivo punto "spazio Non Musulmano". Solo il Bihar soddisfa tutte e tre le condizioni (cioè è il solo che è uno spazio non Musulmano con Popolazione 2 privo di **Opposizione Attiva**): il primo segnalino **Protesta** disponibile è piazzato nel Bihar ed entrambi gli Attivisti presenti vengono capovolti sul lato Attivo. Un segnalino **Protesta Disponibile** resta da piazzare, così il processo ricomincia. Ora tre spazi sono disponibili (il Bihar non può essere nuovamente selezionato). Sia Central India Agency, sia West Bengal sono entrambi "non in **Opposizione Attiva**" (soddisfacendo la prima condizione), ma solo il West Bengal soddisfa

la seconda condizione, “2 Pop.”. L'ultimo segnalino Protesta Disponibile è piazzato in West Bengal e il solo Attivista presente viene capovolto sul suo lato Attivo.

8.4.2 TABELLA DI PRIORITÀ DI MOVIMENTO

La Tabella di Priorità di Movimento viene usata durante le *Operazioni* **PERLUSTRAZIONE** del Raj NG, **MANIFESTARE** delle Fazioni NV NG e **MARCIARE** dei Rivoluzionari.

PROCEDURA:

- A. Durante le *Operazioni* **PERLUSTRAZIONE** del Raj NG e **MANIFESTARE** delle Fazioni NV NG, iniziare selezionando uno spazio di destinazione usando la Tabella di Priorità di Selezione Spazi della Fazione attiva (8.4.1). Per le *Operazioni* **MARCIARE** dei Rivoluzionari, cominciare selezionando uno spazio di partenza: lo spazio con più Guerriglieri non ancora selezionato come destinazione (scegliere casualmente se più d'uno).
- B. Dopo, durante le *Operazioni* **PERLUSTRAZIONE** del Raj NG e **MANIFESTARE** delle Fazioni NV NG, selezionate uno spazio di partenza: lo spazio con più cubi o Attivisti non ancora selezionato come destinazione dal quale le unità possono raggiungere la destinazione selezionata (scegliere casualmente se più d'uno). Durante le *Operazioni* di Marcia dei Rivoluzionari selezionare uno spazio di destinazione usando la Tabella di Priorità di Selezione Spazi dei Rivoluzionari (8.4.1).
 - Quindi leggere la colonna della Fazione NG attiva, implementando ogni istruzione indicata da un punto, il più possibile.
- C. Infine, verificare se un altro spazio di partenza o di destinazione sarà selezionato.

NOTA: Vedere 8.6 per il dettaglio delle istruzioni per **PERLUSTRAZIONE** del Raj NG, **MANIFESTARE** del NV NG e **MARCIARE** dei Rivoluzionari NG.

Importante:

Può capitare che non vi siano pezzi disponibili da spostare da uno spazio di partenza. Quando questo capita, saltare questo spazio di partenza e selezionarne un'altra (lo spazio successivo con più cubi amichevoli, Attivisti o Guerriglieri non ancora selezionato come destinazione).

8.5 TABELLA DI PRIORITÀ AVVERSARI

Quando alla Fazione NG attiva viene indicato di rimuovere o sostituire pezzi avversari, prima di tutto deve selezionare lo spazio (8.4.1), quindi seleziona i pezzi in quello spazio che debbono essere rimossi o sostituiti.

8.5.1 SELEZIONARE PEZZI

La Tabella di Priorità dei Pezzi Avversari specifica l'ordine in cui i pezzi vengono rimossi. Rimuovere un pezzo solo se consentito da una specifica *Operazione*, *Attività Speciale* o dal testo di un *Evento*.

8.5.2 SOSTITUIRE QUINDI RIMUOVERE

Le Fazioni NG sostituiscono i pezzi avversari prima di rimuoverli, quando vi è la possibilità di scegliere.

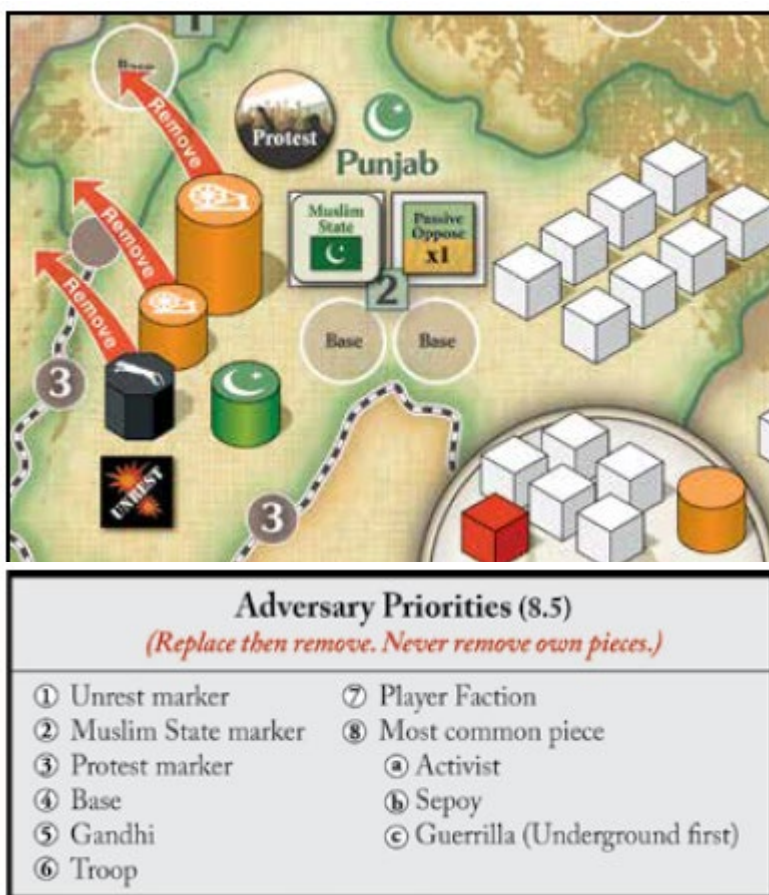
8.5.3 MAI I PROPRI PEZZI

Quando è possibile scegliere, il Congresso NG e la Lega Musulmana NG non sostituiscono o rimuovono segnalini Protesta, la Lega Musulmana NG non rimuove mai segnalini **Stato Musulmano** e i Rivoluzionari NG non rimuovono mai segnalini Disordini.

NOTA: Il divieto contro la rimozione delle Proteste si applica principalmente agli Eventi. Notare che durante le Attività Speciali **NEGOZIARE NV** e **SATYAGRAHA** del Congresso, rimuovere un segnalino Protesta è una parte obbligatoria dell'attività.

8.5.4 FAZIONE BERSAGLIO

Se i pezzi di più Fazioni possono essere rimossi, usare la Tabella di Priorità Avversari per selezionare il primo pezzo coinvolto, quindi prendete come bersaglio i pezzi rimanenti di quella Fazione nella misura in cui richiesto da 1.4.4. Se più pezzi possono essere rimossi con lo stesso livello di priorità, scegliere casualmente.



ESEMPIO di Rimozione Avversari:

Il Raj e La Lega Musulmana sono entrambe Fazioni NG ed i Rivoluzionari sono una Fazione Giocatore. Il Raj NG è attivo e seleziona Operazione e Attività Speciale. Arjuna indirizza il Raj NG ad eseguire ASSALTO (8.6.3) e la Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) seleziona Punjab. Con otto Sepoy presenti, il Raj NG può rimuovere fino a quattro pezzi avversari. Il Raj NG prende di mira Gandhi per primo (assieme con ogni altro Attivista del Congresso presente, 1.4.4), mandandoli entrambi in PRIGIONE. Quindi, il Raj NG prende di mira i Guerriglieri, perché i Rivoluzionari sono una Fazione Giocatore. Infine, il Raj NG manda il solo Attivista della Lega Musulmana in PRIGIONE. Con quattro pezzi rimossi (e nessun avversario rimanente in ogni caso), l'Operazione ASSALTO è terminata in questo spazio. In seguito, durante lo stesso turno, il Raj NG seleziona il Punjab come spazio per un'Attività Speciale GOVERNARE (8.7.1) e vi esegue IMPERIALISMO. Rimuove per

primo il segnalino Disordini, quindi rimuove il segnalino **Stato Musulmano**.

8.6 OPERAZIONI NON-GIOCATORE

Importante:

Le Fazioni NG seguono sempre tutte le regole quando eseguono un'Operazione (eccezione: il Raj NG ed i Rivoluzionari NG non spendono Risorse, vedere 8.6.2). Mai selezionare uno spazio per un'Operazione se quello spazio non è disponibile e idoneo per quella Operazione (8.1.5). Se un'istruzione Arjuna contraddice le regole, saltala!

NOTA: La Sezione 8.6 dettaglia le procedure per le Operazioni NG e può essere liberamente usata come riferimento dal giocatore se il Foglio di Aiuto Giocatore e Arjuna non fossero sufficientemente chiari.

Quando indirizzato da Arjuna ad eseguire un'Operazione (8.3), seguire le indicazioni nel riquadro delle istruzioni Operazione sulla carta Arjuna selezionata. Implementare prima tutte le istruzioni ❶, quindi le istruzioni ❷ e così via. Per ciascuna di esse, svolgere tutte le istruzioni per quanto possibile.

PROCEDURA: Consultare la Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) per la Fazione NG attiva per selezionare il primo spazio per l'Operazione. Una volta selezionato uno spazio, eseguire l'Operazione in quello spazio. Eseguire solo le Operazioni contrassegnate dal simbolo ✓ se le condizioni vengono soddisfatte. Se la Fazione NG può selezionare spazi aggiuntivi (8.6.1), ritornare alla Tabella di Priorità di Selezione Spazi per selezionare un altro spazio. Continuare a selezionare spazi fino a quando il massimo numero di spazi non sia

stato raggiunto (8.6.1) o non vi siano più spazi disponibili per l'*Operazione*. Dopo che un'*Operazione* è stata eseguita in tutti gli spazi selezionati, completare ogni ulteriore istruzione contrassegnata dal simbolo ★.

Esempio di Istruzioni ★: la Lega Musulmana NG esegue **RADUNARE**. Dopo aver piazzato pezzi sulla mappa, muovere un Attivista della Lega Musulmana da **FUORI DAL GIOCO** a **DISPONIBILE**.

Se nessuno spazio è disponibile per svolgere l'*Operazione*, pescare una nuova carta Arjuna (8.3) per selezionare un'altra *Operazione*. In questo caso, se un'*Attività Speciale* è già stata eseguita, ignorare ogni istruzione per eseguire un'altra *Attività Speciale* sulla nuova carta Arjuna.

Importante:

Una volta che è stato selezionato uno spazio per un'*Operazione*, completare le azioni in quello spazio prima di selezionare un nuovo spazio per un'altra *Operazione*.

8.6.1 SPAZI TOTALI PER LE OPERAZIONI.

Tranne che nell'esecuzione di un'*Operazione Limitata* (2.3.5), una Fazione NG eseguirà un'*Operazione* in quanti più spazi possibili, date le limitazioni previste nella selezione degli spazi per ciascuna Fazione NG e la situazione sulla mappa. Se si esegue un'*Operazione Limitata* (2.3.5), una Fazione NG svolgerà l'*Operazione* scelta solamente nel primo spazio selezionato.

- Il Raj NG opera con tutte le Truppe e con i Sepoy in un numero totale di spazi limitato, determinato dal Numero di Attivazione delle *Operazioni* (8.6.2).
- Il Congresso NG opera nel massimo numero di spazi consentito da Gandhi, Protesta e Moderazione (3.3).
- La Lega Musulmana NG opera in un numero limitato di spazi consentito dalle Basi della Lega Musulmana e dall'Unità (3.3).
- I Rivoluzionari NG operano in un numero limitato di spazi, determinato dal Numero di Attivazione delle *Operazioni* (8.6.2).

8.6.2 NUMERO DI ATTIVAZIONE PER IL RAJ NG E I RIVOLUZIONARI NG

In quanto non fanno uso di Risorse, il Raj NG e i Rivoluzionari NG non pagano per le *Operazioni*. Loro utilizzano, invece, un Numero di Attivazione per determinare il numero massimo di spazi selezionabili per le *Operazioni*.

Per il Raj NG il Numero di Attivazione è sempre uguale alla Moderazione (eccezione: fino a quando non modificato dal Viceré corrente: vedere sotto) e limita solamente il numero totale di spazi dove i Sepoy possono operare. Per i Rivoluzionari NG la carta Arjuna scelta determina il Numero di Attivazione per ogni *Operazione* selezionata: 2, 3 o pari alla Moderazione.

PROCEDURA del RAJ NG:

1. Selezionare uno spazio per l'*Operazione* usando la Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1).
2. Svolgere l'*Operazione* in quello spazio. Usare sempre Truppe e ogni Sepoy presente se il tiro di dado confrontato al Numero di Attivazione non è ancora fallito.
3. Se si usano solamente Truppe, ritornare al Passo #1 sopra. Se si usano Sepoy, tirare un dado:
 - Se il risultato del tiro è inferiore o uguale al Numero di Attivazione, tornare al Passo #1 sopra, ma saranno disponibili per le *Operazioni* solo spazi in cui le Truppe possano essere usate e per il resto dell'*Operazione* potranno essere usate solo Truppe.
 - Se il risultato del tiro è superiore del Numero di Attivazione, continuare con l'*Operazione*: ritornare al Passo #1 sopra. Sia Truppe che Sepoy possono continuare ad operare.
4. Una volta che non ci fossero più spazi disponibili per l'*Operazione* (8.4.1), questa termina. Continuare con l'istruzione successiva sulla carta Arjuna corrente (8.3).

Capacità Del Viceré:

- Se **Lord Willingdon** è il Viceré corrente, il Numero di Attivazione per **SCHIERAMENTO** è 1.
- Se **Lord Irwin** è il Viceré corrente, il Numero di Attivazione per **PERLUSTRAZIONE** è 1.
- Se **Lord Chelmsford** è il Viceré corrente, il Numero di Attivazione per **ASSALTO** è 1.

PROCEDURA DEI RIVOLUZIONARI NG:

1. Selezionare uno spazio per l'*Operazione* usando la Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1).
2. Svolgere l'*Operazione* in quello spazio.
3. Tirare un dado:
 - Se il risultato del tiro è inferiore o uguale al Numero di Attivazione, l'*Operazione* è finita. Continuare con l'istruzione successiva sulla carta Arjuna corrente (8.3).
 - Se il risultato del tiro è superiore del Numero di Attivazione, continuare con l'*Operazione*: ritornare al Passo #1 sopra.
4. Una volta che non ci fossero più spazi disponibili per l'*Operazione* (8.4.1), questa termina. Continuare con l'istruzione successiva sulla carta Arjuna corrente (8.3), se presente.

8.6.3 OPERAZIONI DEL RAJ NG

Il Raj NG eseguirà un'*Operazione* il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'*Operazione* selezionata (3.2).

PROCEDURA PER SCHIERAMENTO (3.2.1) DEL RAJ NG: Usare la colonna Piazzare Cubi della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare le *Città*. In ogni *Città* selezionata aggiungere Truppe sino a raggiungere la presenza totale di tre Truppe, quindi aggiungere Sepoy sino a raggiungere il numero di cubi aggiunti totali pari a sei. Dopo che il Raj NG fallisce il tiro per il Numero di Attivazione (8.6.2), continua a piazzare Truppe per raggiungere un totale di tre per ogni *Città* (o quanto più possibile date le Truppe Disponibili). Dopo aver piazzato pezzi, muovere due cubi da **FUORI DAL GIOCO** a **DISPONIBILE**, le Truppe per prime.

PROCEDURA PER GUARNIGIONE (3.2.2) DEL RAJ NG: Il Raj NG non esegue mai **GUARNIGIONE**.

PROCEDURA PER PERLUSTRAZIONE (3.2.3) DEL RAJ NG: Usare la Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2). Prima selezionare uno spazio di destinazione (istruzione A) usando la colonna **PERLUSTRAZIONE** della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1). Quindi, selezionare come spazio di partenza quello con più cubi (istruzione B). Tenere i cubi nello spazio di partenza come indicato. Se la **PERLUSTRAZIONE** viene svolta in una *Città* o *Provincia*, raggiungere la quantità di una Truppa alla destinazione (come indicato in 8.1.5, non spostare una Truppa se questa è già nella destinazione selezionata).

Quindi aggiungere cubi addizionali sino a superare in numero di pezzi avversari Attivi (inclusendo tutti i Guerriglieri che sono stati eventualmente Attivati durante questa *Operazione* di **PERLUSTRAZIONE**) o sino a quando non vi siano più cubi disponibili allo spostamento.

Muovere i Sepoy per primi ed aggiungere Truppe solo se non vi fossero più Sepoy disponibili nello spazio di partenza selezionato. Per ogni cubo spostato, Attivate una Guerriglia Nascosta nello spazio di destinazione, se presente.

Dopo che tutti i cubi disponibili si sono spostati dal primo spazio di partenza, verificare se i cubi superano i pezzi Attivi avversari nella destinazione (istruzione C). Se non lo fanno, ritornare all'istruzione B per selezionare un altro spazio di partenza e continuare a spostare cubi verso la stessa destinazione. Se a questo punto i cubi superano i pezzi Attivi avversari nello spazio di destinazione ed il Raj NG può selezionare un altro spazio di destinazione (8.6.1), ritornare all'istruzione A per selezionare un'altra destinazione e all'istruzione B per selezionare uno spazio di partenza (uno spazio già selezionato come partenza può essere selezionato ancora sino a quando non venga eventualmente selezionato come destinazione). Usare la Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2) per selezionare i cubi che muoveranno verso la nuova destinazione.

Continuare selezionando spazi di partenza aggiuntivi secondo necessità e continua a selezionare nuovi spazi di destinazione sino a quando nessuno spazio destinazione risulterà disponibile. Dopo che il tiro di dado per superare il Numero di Attivazione è fallito (8.6.2), continuare la **PERLUSTRAZIONE** negli spazi disponibili solo con le Truppe. Non si può perdere il **Controllo del Raj** in tutte le origini. Se nessun pezzo è disponibile per muoversi verso una destinazione selezionata, salta questo spazio di destinazione e seleziona un nuovo spazio.

Infine, in tutti gli spazi con cubi che non sono stati selezionati come spazi di destinazione, esegui la **PERLUSTRAZIONE** sul posto (3.2.3) per Attivare i Guerriglieri. Usare tutte le Truppe, ma usare solo i Sepoy se consentito da 8.6.2. Se i Sepoy sono disponibili alla **PERLUSTRAZIONE** sul posto, selezionare gli spazi con il maggior Supporto per primi.

Importante:

Gli **Spazi Protesta** non possono essere selezionati come origini durante la **PERLUSTRAZIONE** del Raj (3.2.3).

NOTA: Una volta che il tiro di dado per superare il Numero di Attivazione fallisce, controllare solo per vedere se le Truppe che non si sono ancora spostate potranno eseguire la **PERLUSTRAZIONE**. Per velocizzare il gioco, identificare le Truppe che possono spostarsi, quindi scegliere gli spazi di destinazione tra gli spazi che ogni Truppa può raggiungere. Ricordare che le Truppe che non si spostano possono sempre Perlustrare sul posto per Attivare Guerriglieri. Il Raj NG Perlustrerà sul posto per Attivare quanti più Guerriglieri possibili, anche se questo comporterà la rimozione del **Controllo del Raj**.

PROCEDURA DI ASSALTO (3.2.4) DEL RAJ NG: Usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare prima di tutto ogni spazio dove Assaltare e quindi usare la Tabella di Priorità Avversari (8.5) per selezionare i pezzi da rimuovere. Selezionare solamente spazi con entrambi i cubi e avversari Attivi (ciò dove **ASSALTO** avrebbe qualche effetto). In ogni spazio selezionato, usare Truppe e Sepoy. Dopo che il tiro di dado per superare il Numero di Attivazione fallisce (8.6.2), continuare ad Assaltare negli spazi disponibili solo con le Truppe.

Capacità Del Viceré:

- Se **Lord Wavell** è il Viceré corrente, il Raj NG effettuerà prima di tutto **PERLUSTRAZIONE** in uno spazio disponibile per l'**ASSALTO**, usando la Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2) come per un'Operazione di **PERLUSTRAZIONE**. Saltare gli spazi selezionati che non sono disponibili per l'**ASSALTO**. Dopo aver **PERLUSTRATO**, selezionare la destinazione come primo spazio per l'Operazione **ASSALTO**.

8.6.4 OPERAZIONI CONGRESSO NG

Il Raj NG eseguirà un'Operazione il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'Operazione selezionata (3.3).

PROCEDURA PER RADUNARE (3.3.1) DEL CONGRESSO NG: Selezionare spazi usando la colonna Piazzare Attivisti della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1). Dopo aver piazzato i pezzi, rilasciare prigionieri se 3 o più Attivisti del Congresso fossero in **PRIGIONE** (rilasciare gli Attivisti del Congresso per primi); diversamente, muovere un Attivista del Congresso da **FUORI DAL GIOCO** a Disponibile.

PROCEDURA PER MANIFESTARE (3.3.2) DEL CONGRESSO NG: Usare la Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2). Per primo, selezionare uno spazio di destinazione (istruzione A) usando la colonna **MANIFESTARE** della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1). Quindi, selezionare come spazio di partenza quello con più Attivisti del Congresso (istruzione B). Tenere gli Attivisti nello spazio di partenza come da indicazioni. Muovere un Attivista del Congresso nello spazio destinazione. Aggiungere Attivisti addizionali sino a che tutti gli attivisti nello spazio destinazione siano in numero pari o superiore ai cubi in quello stesso spazio o non vi siano più Attivisti del Congresso o non vi siano più Attivisti del Congresso disponibili per il movimento da questo spazio di partenza. Se presenti negli spazi di partenza, portare Attivisti della Lega Musulmana insieme agli Attivisti del Congresso pari al valore di **Unità** (3.3.2).



Dopo che tutti gli Attivisti del Congresso disponibili si sono spostati dal primo spazio di partenza, verificare per vedere se Attivisti (Congresso più Lega Musulmana) pareggiano o superano i cubi nello spazio destinazione (istruzione C). Se non lo fanno, ritornare all'istruzione B per selezionare un altro spazio di partenza e continuare a muovere gli Attivisti verso la stessa destinazione. Se gli Attivisti pareggiano o superano in numero i cubi nella destinazione e se il Congresso NG può selezionare un altro spazio di destinazione (8.6.1), ritornare all'istruzione A per selezionare un'altra destinazione e all'istruzione B per selezionare uno spazio di partenza (uno spazio già selezionato come spazio di partenza può essere selezionato di nuovo finché non risulta essere selezionato come spazio destinazione), e muovere Attivisti come da istruzioni. Continuare a selezionare spazi di partenza aggiuntivi come necessario e continuare a selezionare nuovi spazi destinazione finché il Congresso NG ha selezionato il massimo numero di spazi per questa *Operazione* (8.6.1) o nessun Attivista del Congresso rimane disponibile al movimento (8.4.2).

Piazzare un segnalino Protesta Disponibile quando si muove verso uno spazio privo del **Controllo del Raj**. Se nessun pezzo è disponibile per essere spostato verso uno spazio destinazione selezionato, saltare questo spazio destinazione e selezionarne uno nuovo.

PROCEDURA PER LA DISOBEDIENZA CIVILE DEL CONGRESSO (3.3.3): Selezionare spazi usando la colonna della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) e piazzare segnalini Protesta in questi spazi.

Se il Raj è una Fazione Giocatore, dopo aver piazzato tutti i segnalini Protesta verificare se ci sono tre o più Attivisti del Congresso in ogni spazio selezionato per svolgere **DISOBEDIENZA CIVILE**. Se questa condizione è verificata, prendere un Attivista da quello spazio e porlo sulla *Ferrovia* con il più alto valore di *Econ* e nessun Attivista già presente (se più di uno spazio scelto per **DISOBEDIENZA CIVILE** è qualificato per questa azione, sceglierne uno casualmente).

PROCEDURA PER LA NON COOPERAZIONE DEL CONGRESSO (3.3.4): Eseguire l'*Operazione* in ogni spazio disponibile (8.4.1).

*NOTA: Durante una Crisi (6.8), ricordarsi che gli Spazi Protesta con il **Controllo del Raj** sono disponibili per le Operazioni di NON COOPERAZIONE del Congresso (3.3.4).*

8.6.5 OPERAZIONI DELLA LEGA MUSULMANA NG

La Lega Musulmana eseguirà un'*Operazione* il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'*Operazione* selezionata (3.3).

PROCEDURA PER RADUNARE (3.3.1) DELLA LEGA MUSULMANA: Prima di tutto piazzare Basi in tutti gli spazi disponibili in cui il numero di Attivisti della Lega Musulmana superano il valore di Unità (8.4.1); usare la colonna Piazzare Basi della Tabella di Priorità di Selezione Spazi se vi sono più spazi che Basi disponibili. Quindi selezionare spazi per piazzare Attivisti usando la colonna Piazzare Attivisti della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1). Dopo aver piazzato i pezzi, liberare prigionieri se 3 o più Attivisti della Lega Musulmana sono in **PRIGIONE** (Liberare gli Attivisti della Lega Musulmana per primi); diversamente, spostare un Attivista della Lega Musulmana da **FUORI DAL GIOCO** a **DISPONIBILE**.

PROCEDURA PER MANIFESTARE DELLA LEGA MUSULMANA (3.3.2): Usare la Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2). Per primo selezionare uno spazio di destinazione (istruzione A) usando la colonna Manifestare della Tabella di Priorità di Selezione Spazi. Quindi, selezionare come spazio di partenza lo spazio con più Attivisti della Lega Musulmana (istruzione B). Tenere gli Attivisti nello spazio di partenza come da indicazioni. Spostare un Attivista della Lega Musulmana sullo spazio destinazione. Aggiungere Attivisti aggiuntivi sino a quando il numero degli Attivisti nello spazio destinazione (Congresso più Lega Musulmana) eguagli o superi il numero di cubi presenti, o non vi fossero più Attivisti della Lega Musulmana disponibili per essere spostati dallo spazio di partenza.

Dopo che tutti gli Attivisti della Lega Musulmana sono stati spostati dal primo spazio di partenza, verificare se gli Attivisti (Congresso più Lega Musulmana) eguagliano o superino i cubi nello spazio di destinazione (istruzione C). Se non è verificata questa condizione, ritornare all'istruzione B per selezionare un altro spazio d'origine e continuare a muovere gli Attivisti verso la stessa destinazione. Se gli Attivisti eguagliano o superano i cubi nello spazio di destinazione e se la Lega Musulmana NG può selezionare un altro spazio di destinazione (8.6.1), ritornare all'istruzione A per selezionare una nuova destinazione e all'istruzione B per selezionare un nuovo spazio di partenza (uno spazio già selezionato come partenza può essere selezionato



di nuovo sino a quando non venga selezionato come destinazione) e muovere gli Attivisti come da istruzioni. Continuare a selezionare spazi di partenza aggiuntivi come necessario e continuare a selezionare nuovi spazi di destinazione sino a quando la Lega Musulmana NG ha selezionato il massimo numero di spazi per questa *Operazione* (8.6.1) oppure nessun Attivista della Lega Musulmana risulti disponibile per essere spostato (8.4.2).

Per tutti gli spazi di destinazione, piazzare un segnalino Protesta Disponibile quando si muove verso uno spazio senza il **Controllo del Raj**. Se nessun pezzo è disponibile al movimento verso una destinazione selezionata, saltare questa destinazione e selezionarne una nuova.

PROCEDURA PER DISOBBEDIENZA CIVILE DELLA LEGA MUSULMANA NG (3.3.3): Selezionare spazi usando la colonna Piazzare Proteste della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) e piazzare segnalini Protesta Disponibili in quegli spazi. Se il Raj è una Fazione Giocatore, dopo aver piazzato tutti i segnalini Protesta verificare se ci sono tre o più Attivisti della Lega Musulmana in ciascuno spazio selezionato per la **DISOBBEDIENZA CIVILE**. Se è così, prendere un Attivista da quello spazio e spostarlo sulla *Ferrovia* con il più alto valore di *Econ* e nessun Attivista già presente (se più di uno spazio scelto per **DISOBBEDIENZA CIVILE** è qualificato per questa azione, sceglierne uno casualmente).

PROCEDURA PER LA NON COOPERAZIONE DELLA LEGA MUSULMANA NG (3.3.4): Eseguire l'*Operazione* in ogni *Spazio Musulmano* disponibile.

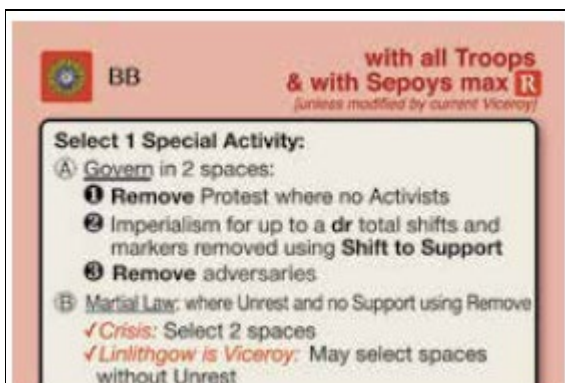
8.6.6 OPERAZIONI DEI RIVOLUZIONARI NG

I Rivoluzionari eseguiranno un'*Operazione* il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'*Operazione* selezionata (3.4).

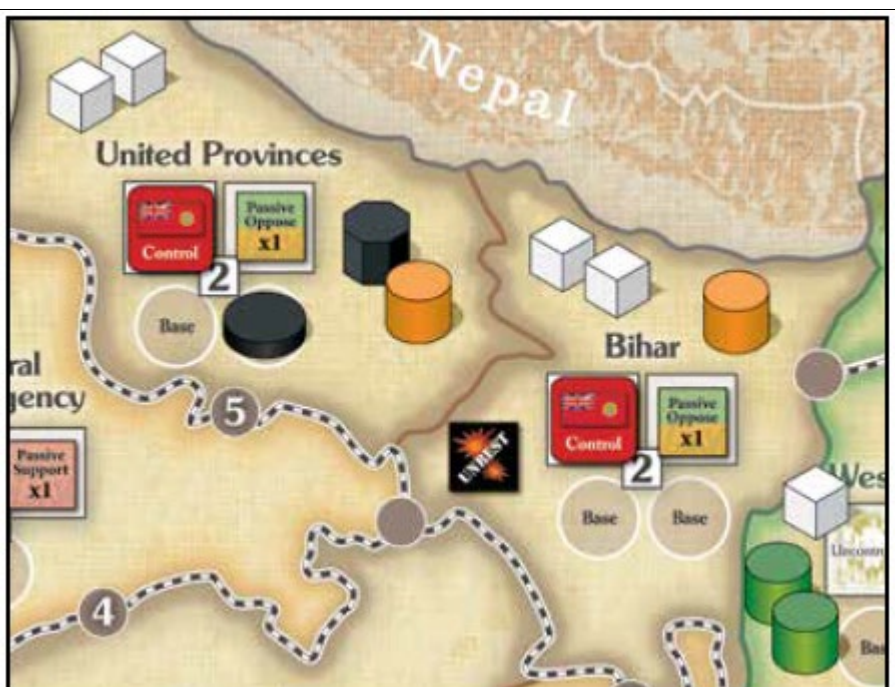
PROCEDURA PER RADUNARE (3.4.1) DEI RIVOLUZIONARI NG: Per prime piazzare Basi in tutti gli spazi disponibili in cui i Guerriglieri superano il valore di Unità (8.4.1); usare la colonna Piazzare Basi della Tabella di Priorità di Selezione Spazi se vi sono più spazi che Basi disponibili. Quindi, selezionare spazi per piazzare Guerriglieri usando la colonna Piazzare Guerriglieri della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1). Dopo aver piazzato pezzi, spostare una Guerriglia da **FUORI DAL GIOCO** a **DISPONIBILE**.

PROCEDURA PER MARCIARE (3.4.2) DEI RIVOLUZIONARI NG: Usare la Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2). Prima di tutto selezionare uno spazio di partenza (istruzione A): lo spazio con più Guerriglieri che non sia stato già selezionato come spazio di destinazione (istruzione B), usando la colonna **MARCIARE** della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1); gli spazi che sono già stati selezionati come spazi di partenza non possono essere selezionati come spazi di destinazione. Quindi, tenendo i Guerriglieri negli spazi di partenza come indicato dalla Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2), spostare una Guerriglia nello spazio di destinazione. Se nessuna Guerriglia fosse disponibile per muovere verso uno spazio destinazione selezionato, saltare questo spazio di destinazione e selezionarne uno nuovo. Dopo che una Guerriglia è stata spostata verso la sua destinazione, verificare se Guerriglieri aggiuntivi sono disponibili per il movimento dallo spazio di partenza selezionato (istruzione C). Se più Guerriglieri possono muovere, ritornare all'istruzione B per selezionare uno spazio di destinazione (una destinazione può essere selezionata più di una volta). Se nessuna Guerriglia può muovere dallo spazio di partenza selezionato e se i Rivoluzionari NG possono selezionare un altro spazio di partenza (8.6.1), ritornare all'istruzione A per selezionare un altro spazio di partenza (lo spazio con più Guerriglieri che non sia stato già selezionato come spazio di destinazione). Continuare selezionando spazi di partenza e di destinazione aggiuntivi sino a quando i Rivoluzionari NG abbiano selezionato il massimo degli spazi di partenza per questa *Operazione* (8.6.1) o non rimane disponibile per il movimento nessuna Guerriglia (8.4.2).

NOTA: Diversamente dalle altre Fazioni NG, i Rivoluzionari NG sposteranno solo una Guerriglia verso uno spazio destinazione, prima di ritornare alla Tabella di Priorità di Selezione Spazi per selezionare un'altra destinazione, possibilmente persino uno spazio già selezionato come spazio di destinazione.



ESEMPIO di GOVERNARE del Raj NG: la carta Arjuna BB istruisce il Raj NG ad eseguire **GOVERNARE** per prima (se possibile). Non ci sono **Spazi Protesta** senza Attivisti, così l'istruzione ❶ viene saltata. Il Raj NG proverà quindi a modificare lo spazio verso il **Supporto Attivo** usando l'istruzione ❷.



Prima lancia un dado per vedere la misura alla quale potrà svolgere **IMPERIALISMO**: il risultato è 2. Quindi usa la colonna Aumenta il Supporto della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare spazi tra quelli che sono idonei a svolgere **IMPERIALISMO**: spazi con cubi e privi di Attivisti avversari (4.2.2). Bihar è selezionato come il primo spazio (è uno spazio con "Popolazione 2, senza segnalini Protesta, con Disordini e più Opposizione"). Prima di tutto il Raj NG deve rimuovere il segnalino Disordini. Quindi, può far crescere il Supporto in Bihar. Normalmente potrebbe farlo salire di due livelli verso il **Supporto Attivo**. Comunque, con un tiro di dado di 2 ed un segnalino Disordini rimosso, il Raj NG farà salire il **Supporto Attivo** in Bihar di un livello, da **Opposizione Passiva** a **Neutrale**. Il Raj NG ha completato **IMPERIALISMO**. Siccome il Raj NG ha selezionato finora solamente uno spazio per **GOVERNARE** e ha completato l'istruzione ❷, esegue l'istruzione ❸. Il Raj NG usa la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare l'ultimo spazio per **GOVERNARE** e quindi utilizza la Tabella di Priorità Avversari (8.5) per selezionare il pezzo avversario da rimuovere da quello spazio.

PROCEDURA PER ATTACCARE (3.4.3) DEI RIVOLUZIONARI NG: Usare la colonna Attacco o Andare Nascosti della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare spazi per **l'Attacco**. Continuare a selezionare spazi per **l'Attacco** fino a quando i Rivoluzionari NG falliscono il loro tiro di dado contro il Numero di Attivazione (8.6.2) o non rimane alcuno spazio disponibile (8.4.1).

PROCEDURA PER DISORDINI (3.4.4) DEI RIVOLUZIONARI NG: Usare la colonna **DISORDINI** della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare gli spazi per effettuare **DISORDINI**. Continua a selezionare spazi per effettuare **DISORDINI** fino a quando i Rivoluzionari NG falliscono il loro tiro di dado contro il Numero di Attivazione (8.6.2) o non rimane alcuno spazio disponibile (8.4.1).

NOTA: Durante una Crisi (6.8), ricordare che gli spazi con Attivisti del Congresso e della Lega Musulmana (con o senza una Guerriglia Nascosta) sono disponibili per le Operazioni di **DISORDINI** (3.4.4).

8.7 ATTIVITÀ SPECIALI NON-GIOCATORE

NOTA: La Sezione 8.7 dettaglia le procedure per le Attività Speciali NG e può essere liberamente presa come riferimento dal giocatore durante il gioco se l'Aiuto Giocatore e le carte Arjuna non fossero sufficientemente chiare.

Quando si è indirizzati da Arjuna ad eseguire un'Attività Speciale, seguire le indicazioni nel riquadro di istruzioni delle Attività Speciali sulla carta Arjuna selezionata. Una Fazione NG implementerà la prima Attività Speciale elencata possibile. Se una specifica Attività Speciale non può essere eseguita (per

manca di spazi disponibili per quella *Attività Speciale* o una condizione di verifica non viene soddisfatta), saltarla e continuare con quella successiva. Una volta che un' *Attività Speciale* è stata selezionata, eseguire prima tutte le istruzioni ❶, quindi le istruzioni ❷, e così via. Implementate ogni istruzione tanto quanto possibile. Per le *Attività Speciali* con opzioni multiple (cioè il **GOVERNARE** del Raj, il **SATYAGRAHA** del Congresso, il **NEGOZIARE** e **PERSUADERE** delle Fazioni NV), implementare solo le azioni indicate dalla carta Arjuna.

*ESEMPI di salto d'istruzioni delle Attività Speciali: la carta Arjuna H recita: "A - **NEGOZIARE** per liberare Gandhi dalla **PRIGIONE**". Se Gandhi non è in **PRIGIONE**, non Negoziare per rimuovere uno **Stato Musulmano**. Piuttosto, saltate l'istruzione ed eseguite la prossima: "B - **SATYAGRAHA** per Muovere Gandhi".*

*La carta Arjuna N, recita: "A ✓ - Crisi; **INFILTRARSI** per piazzare uno **Stato Musulmano**". Se l'India non è in crisi, la Lega Musulmana non può usare **INFILTRARSI** per piazzare uno **Stato Musulmano** così saltate questa istruzione.*

Se eseguite un' *Operazione Limitata* (2.3.5), ignorate tutte le istruzioni *Attività Speciale* sulla carta Arjuna selezionata.

PROCEDURA: Usare la Tabella di Priorità di Selezione Spazi della Fazione attiva (8.4.1) per selezionare il primo spazio per l' *Attività Speciale*. Una volta selezionato uno spazio, eseguite l' *Attività Speciale* in quello spazio. Se la Fazione NG può selezionare spazi aggiuntivi, ritornare alla Tabella di Priorità di Selezione Spazi per selezionare un altro spazio. Continuate a selezionare spazi fino a quando il loro numero massimo viene raggiunto e selezionato o non rimanesse nessuno spazio disponibile.

Quando un' *Attività Speciale* provoca la rimozione di pezzi avversari, consultate la Tabella di Priorità dei Pezzi Avversari (8.5) per determinare i pezzi rimossi dallo spazio selezionato.

8.7.1 ATTIVITÀ SPECIALI DEL RAJ NG

PROCEDURA PER TRATTATIVA (4.2.1) DEL RAJ NG: Rimuovere o arrestare avversari Attivi in ogni *Stato* con Sepoy.

PROCEDURA PER GOVERNARE (4.2.2) DEL RAJ NG: Seguire la sequenza delle azioni di **GOVERNARE** sulla carta Arjuna. Se non ci fossero più spazi disponibili per la prima azione (ed il Raj NG non avesse selezionato due spazi), eseguire la seconda azione e così via.

- **Rimuovere Proteste:** in ogni spazio con cubi, Proteste e privo di Attivisti, rimuovere i segnalini Protesta. Se vi sono più di due spazi così, usare la colonna Rimuovere o Spostare della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare gli spazi.
- **IMPERIALISMO:** tirare un dado. Il Raj NG tenterà di rimuovere segnalini Disordini e **Stato Musulmano**, e di aumentare il Supporto in due spazi di un numero di livelli non superiore al risultato del tiro di dado. Usare la colonna Aumentare Supporto della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare tra spazi disponibili per **IMPERIALISMO** (4.2.2). Se ci sono segnalini Disordini in quello spazio, rimuoverli per primi. Quindi, se presente, rimuovere il segnalino **Stato Musulmano**. Se nessun segnalino **Stato Musulmano** fosse presente, aumentare invece l'influenza di due livelli verso il **Supporto Attivo**. Continuare a rimuovere segnalini e ad aumentare il Supporto il più possibile sino al limite posto dal risultato del tiro di dado.
- **Rimuovere avversari:** Usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare ogni spazio ed usare la Tabella di Priorità Avversari (8.5) per determinare i pezzi rimossi da ogni spazio selezionato.

NOTA: Se si esegue **IMPERIALISMO**, notare che il Raj NG a volte potrebbe non usare tutti gli spostamenti di livello e il numero massimo di segnalini rimossi – il tiro di dado semplicemente fissa un limite superiore. I livelli di spostamento non eseguiti non possono essere conservati per turni successivi.

PROCEDURA PER LEGGE MARZIALE (4.2.3) DEL RAJ NG: tra gli spazi che già possiedono Disordini (eccezione: Lord Linlithgow, vedi sotto), usare la colonna Rimuovere o Sostituire della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio o gli spazi per eseguire **LEGGE MARZIALE**. Se l'India è in Crisi (6.8), selezionare due spazi disponibili (8.4.1); altrimenti selezionare uno spazio disponibile.



Capacità Del Viceré:

- Se **Lord Linlithgow** è il Viceré corrente, il Raj NG può selezionare spazi privi di Disordini per eseguire **LEGGE MARZIALE**.

8.7.2 ATTIVITÀ SPECIALI DEL CONGRESSO NG

PROCEDURA PER NEGOZIARE (4.3.1) DEL CONGRESSO NG: eseguire l'azione specificata dalla carta Arjuna (se possibile; se non lo fosse, saltare questa istruzione seguendo 8.7). Se si sta tentando di liberare Gandhi, usare la colonna Muovere o Liberare Gandhi della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare il suo spazio di destinazione. Se si sta rimuovendo uno **Stato Musulmano**, usare la Colonna Rimuovere o Sostituire della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio **Stato Musulmano** tra gli spazi disponibili.

PROCEDURA PER SATYAGRAHA (4.3.2) DEL CONGRESSO NG: Se Gandhi è in **PRIGIONE**, il Congresso NG richiederà sempre che Gandhi sia liberato (se la richiesta venisse negata, il Congresso NG selezionerà una diversa *Attività Speciale* per la carta Arjuna selezionata). IL Congresso NG userà sempre SATYAGRAHA per muovere Gandhi. Usare la colonna Muovere o Rilascia Gandhi della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio di destinazione. Quindi eseguire l'azione specificata dalla carta Arjuna. Quando si rimuovono i segnalini Disordini rimuovere anche ogni segnalino Protesta in quello spazio,

NOTA: a volte, lo spostamento di Gandhi da uno spazio, può far cedere il Controllo di quello spazio al Raj.

PROCEDURA PER PERSUADERE (4.3.3) DEL CONGRESSO NG: Seguire la sequenza delle azioni di **PERSUADERE** sulla carta Arjuna. Se non vi fossero più spazi disponibili per la prima azione (ed il Congresso NG non avesse ancora agito in due spazi), eseguire la seconda azione.

- **Attivare Guerriglieri:** Usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare spazi con Attivisti Attivi del Congresso.
- **Rimuovere 1 Avversario:** Usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare gli spazi e usare la Tabella di Priorità Avversari (8.5) per selezionare il pezzo da rimuovere.

8.7.3 ATTIVITÀ SPECIALI DELLA LEGA MUSULMANA NG

PROCEDURA PER NEGOZIARE (4.4.1) DELLA LEGA MUSULMANA NG: eseguire l'azione specificata dalla carta Arjuna (se possibile; se non lo fosse, saltare questa istruzione seguendo 8.7). Se si stanno rimuovendo Disordini, usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio. Se si sta piazzando uno **Stato Musulmano**, usare la colonna Piazzare **Stato Musulmano** della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare la *Provincia* disponibile, qualora ve ne fossero più d'una.

PROCEDURA PER INFILTRARSI (4.4.2) DELLA LEGA MUSULMANA NG: usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio ed usare la Tabella di Priorità Avversari (8.5) per selezionare il pezzo da sostituire.

PROCEDURA PER PERSUADERE (4.4.3) DELLA LEGA MUSULMANA NG: Seguire la sequenza delle azioni di **PERSUADERE** sulla carta Arjuna. Se non vi fossero più spazi disponibili per la prima azione (e la Lega Musulmana NG non avesse ancora agito in due spazi), eseguire la seconda azione.

- **Attivare Guerriglieri:** Usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare spazi con Attivisti Attivi della Lega Musulmana.
- **Rimuovere 1 Avversario:** Usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare gli spazi e usare la Tabella di Priorità Avversari (8.5) per selezionare il pezzo da rimuovere.



8.7.4 ATTIVITÀ SPECIALI DEI RIVOLUZIONARI NG

PROCEDURA PER AIUTARE (4.5.1) DEI RIVOLUZIONARI NG: i Rivoluzionari useranno solo **AIUTARE** per capovolgere i Guerriglieri e renderli Nascosti. Usare la colonna Attaccare o Nascondersi della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare sino a 2 spazi con Guerriglieri attivi e, in quegli spazi selezionati, capovolgerli per renderli Nascosti.

PROCEDURA PER INFILTRARSI (4.5.2) DEI RIVOLUZIONARI NG: usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio e usare la Tabella di Priorità degli Avversari (8.5) per selezionare il pezzo da sostituire.

PROCEDURA PER ASSASSINARE (4.5.3) DEI RIVOLUZIONARI NG: fra gli spazi già selezionati per **DISORDINI** (3.4.4), usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare uno spazio e usare la Tabella di Priorità Avversari (8.5) per selezionare il pezzo rimosso.

8.8 EVENTI NON-GIOCATORE

Le Fazioni NG eseguono *Eventi* tramite la Tabella di Disponibilità NG (8.2.1).

***NOTA:** Abbiamo fatto del nostro meglio per scrivere *Eventi* che potessero essere eseguiti dalle Fazioni NG senza ulteriori istruzioni, ma questa è stata una parte difficile della progettazione del gioco. Quando avete dubbi, usate il vostro giudizio migliore per rendere l'Evento più efficace possibile per la Fazione NG. Se vi doveste bloccare veramente, scegliete la migliore mossa che voi potreste fare per quella Fazione.*

8.8.1 EVENTI CRITICI NG

Se l'icona di una Fazione sulla carta *Evento* è sottolineata (con un fucile per il Raj NG ed i Rivoluzionari NG; con una freccia per il Congresso NG e la Lega Musulmana NG), questo *Evento* è un *Evento Critico* per quella Fazione NG. Generalmente le Fazioni NG sceglieranno un *Evento Critico* al posto di un'*Operazione* più *Attività Speciale* e Passeranno in funzione di selezionare un *Evento Critico* sulla carta Successiva (8.2.1).

8.8.2 OMBREGGIATO O NON OMBREGGIATO?

Il Raj NG seleziona sempre il testo dell'*Evento* **non ombreggiato**. Generalmente, il Congresso NG, la Lega Musulmana NG e i Rivoluzionari NG selezionano il testo dell'*Evento* **ombreggiato**. Comunque, se l'icona della Fazione sulla carta *Evento* è evidenziata da un alone quadrato, quella Fazione NG seleziona invece il testo dell'*Evento* **non ombreggiato**.

8.8.3 EVENTI EFFICACI

Le Fazioni NG sceglieranno di eseguire un *Evento* solo se quell'*Evento* si traduce in una o più azioni efficaci (ma implementerà sempre tutte le azioni richieste). Gli *Eventi* che non si traducevano in risultati efficaci non sono considerati efficaci per quella Fazione NG. Vedere la Tabella degli *Eventi* Efficaci sul foglio di Aiuto Non-Giocatore per una lista di azioni specifiche che sono efficaci per ogni Fazione NG. Ignorare tutte le istruzioni per aggiungere o sottrarre Risorse al Raj o ai Rivoluzionari.

8.8.4 IMPLEMENTARE IL TESTO DELL'EVENTO

Come indicato in 5.1.2, le Fazioni NG eseguiranno la maggior parte di *Evento* possibile secondo quanto indicato dal testo, selezionando spazi dove la maggior parte del testo dell'*Evento* può essere svolta. Qualora vi fosse un'opzione di scelta, le Fazioni NG implementerebbero solo il testo dell'*Evento* che renderebbe efficace quell'*Evento* per quella Fazione NG (8.8.3). Quando il testo dell'*Evento* include l'espressione "...fino a...", implementare l'effetto tanto quanto possibile e solo se l'azione è efficace per la Fazione NG.

Importante:

Quando viene offerta un'opzione di scelta, le Fazioni NG implementano solo le azioni del testo dell'*Evento* che soddisfano i criteri per un *Evento* Efficace (8.8.3) per quella Fazione NG.

ESEMPI di Testo di Eventi Efficaci:

*Il Raj NG esegue la carta #6: **Massacro di Chauri Chaura**. Il testo non ombreggiato recita: "In uno **Spazio Protesta**, rimuovere tutti i pezzi appartenenti ad una Fazione: Gandhi e gli Attivisti in **PRIGIONE**, cubi,*

*Guerriglieri e Basi nei riquadri **DISPONIBILI**”. Il Raj NG non sceglierebbe di rimuovere cubi, perché solo gli Eventi che rimuovono pezzi avversari sono efficaci per il Raj NG. In questo caso, il Raj NP usa la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio da scegliere tra i diversi **Spazi Protesta**, quindi usa la Tabella di Priorità Avversari (8.5) per determinare quale Fazione avversaria prendere di mira in quello spazio.*

*Il Congresso NG esegue la carta #16: **Dichiarazione del Pakistan Pubblicata a Londra**. Il testo non ombreggiato recita: “Aggiungere 1 segnalino Disordini in Spazi Musulmani fino a un massimo di 2, quindi rimuovere una Base a scelta fra gli spazi selezionati.”. Aggiungere Disordini non è un Evento Efficace per il Congresso NG (8.8.3), ma rimuovere pezzi avversari lo è, così il Congresso NG eseguirà l'Evento. Usa la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare sino a 2 spazi tra gli Spazi Musulmani con Basi. In ciascuno di questi rimuoverà una Base. Il Congresso NG piazzerà Disordini quando il testo dell'Evento sarà specifico e non consentirà di scegliere di non piazzare Disordini. Se non ci fossero Basi da rimuovere, questo Evento non sarebbe un Evento Efficace per il Congresso NG.*

8.8.5 SELEZIONARE SPAZI PER EVENTI

Le Fazioni NG usano sempre le proprie Tabelle di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio o gli spazi in cui l'Evento sarà eseguito. Usare la colonna sulla Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) che corrisponde all'azione dell'Evento che lo renda Efficace per la Fazione NG Attiva. Se una Fazione NG dovesse svolgere azioni efficaci multiple per un Evento, usare la colonna più a sinistra sulla Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare spazi per tutte le azioni dell'Evento.

*ESEMPIO: Il testo non ombreggiato per la carta #44 recita: “Rimuovere fino a 2 Guerriglieri totali da uno o due spazi, quindi modificare ciascuno di questi spazi di un livello verso il **Supporto Attivo**”. Questo Evento modifica gli spazi verso il **Supporto Attivo** e rimuove pezzi avversari; entrambe le cose rendono questo Evento Efficace per il Raj NG. Il Raj NG dovrebbe usare la colonna Modifica verso Supporto sulla Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) perché quella colonna è più a sinistra della colonna Rimuovere o Sostituire. Anche se il Raj NG ha usato la colonna Modifica verso Supporto per selezionare spazi, rimuoverà comunque i Guerriglieri da queglii spazi perché anche questa è un'azione efficace per il Raj NG.*

Usare le seguenti linee guida per determinare la colonna appropriata da usare sulla Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) della Fazione attiva:

Il Raj NG. Se il testo dell'Evento selezionato recita...

- **Aggiungere o piazzare cubi:** usare la colonna Piazzare cubi (*Place Cubes*).
- **Attivare, Arrestare, Spostare FUORI DAL GIOCO, Rimuovere o Sostituire:** usare la colonna Rimuovere o Sostituire (*Remove or Replace*).
- **Fissare o Modificare un livello negli spazi:** usare la colonna Modificare verso Supporto (*Shift to Support*).

Il Congresso NG. Se il testo dell'Evento selezionato recita...

- **Attivare Guerriglieri, Muovere cubi, Rimuovere o Sostituire:** usare la colonna Rimuovere o Sostituire (*Remove or Replace*).
- **Aggiungere Attivisti, Muovere Attivisti da FUORI DAL GIOCO, Piazzare Attivisti o Liberare Attivisti:** usare la colonna Piazzare Attivisti (*Place Activists*).
- **Aggiungere Protesta o Piazzare Protesta:** usare la colonna Piazzare Proteste (*Place Protests*).
- **Muovere Gandhi o Liberare Gandhi:** usare la colonna Muovere o Rilasciare Gandhi (*Move or Release Gandhi*).
- **Fissare o Modificare un livello negli spazi:** usare la colonna Modificare verso Opposizione (*Shift to Opposition*).

La Lega Musulmana NG. Se il testo dell'Evento selezionato recita...

- **Attivare Guerriglieri, Muovere cubi, Rimuovere o Sostituire:** usare la colonna Rimuovere o Sostituire (*Remove or Replace*).
- **Aggiungere Attivisti, Muovere Attivisti da FUORI DAL GIOCO, Piazzare Attivisti o Liberare Attivisti:** usare la colonna Piazzare Attivisti (*Place Activists*).
- **Aggiungere una Base o Piazzare una Base:** usare la colonna Piazzare Basi (*Place Bases*).
- **Aggiungere Protesta o Piazzare Protesta:** usare la colonna Piazzare Proteste (*Place Protests*).



- **Piazzare uno Stato Musulmano:** usare la colonna Piazzare **Stati Musulmani** (*Place Muslim States*).
- **Fissare o Modificare un livello negli spazi:** usare la colonna Modificare verso Opposizione (*Shift to Opposition*).

I Rivoluzionari NG. Se il testo dell'*Evento* selezionato recita...

- **Aggiungere Guerriglieri:** usare la colonna Piazzare Guerriglieri (*Place Guerrillas*).
- **Aggiungere Disordini:** usare la colonna Piazzare Disordini (*Place Unrest*).
- **Aggiungere una Base o Piazzare una Base:** usare la colonna Piazzare Basi (*Place Bases*).
- **Arrestare, Rimuovere o Sostituire:** usare la colonna Rimuovere o Sostituire (*Remove or Replace*).
- **Attaccare:** usare la colonna **Attaccare o Nascondere** (*Attack or Go Underground*).
- **Capovolgere per Nascondere:** usare la colonna **Attaccare o Nascondere** (*Attack or Go Underground*).

8.8.6 PIAZZARE PEZZI

Quando viene indicato dal testo di un *Evento* di piazzare pezzi sulla mappa, selezionare lo spazio di destinazione per ogni pezzo singolarmente. Quando viene data un'opzione, il Raj NG piazza sempre per prime le Truppe, sia Disponibili che fuori al Gioco.

8.9 ROUND CAMPAGNA NG

Durante il *Round Campagna*, Le Fazioni NG eseguono ogni passo di ciascuna Fase a meno che non venga indicato di non farlo. Queste istruzioni forniscono dettagli che specificano come ogni Fazione NG implementa ogni Fase.

8.9.1 FASE RISORSE (6.2.1)

Il Congresso NG piazza segnalini Sciopero su ciascuna *Ferrovia* disponibile. Se vi sono insufficienti segnalini Sciopero, selezionare prima le *Ferrovie* con il più alto valore di *Econ* (1.3.6). Sia il Raj NG che i Rivoluzionari NG saltano questa Fase.

8.9.2 FASE DI SUPPORTO (6.2.2)

Per ciascuna Fazione NG, eseguire la Fase di Supporto come di seguito specificato:

- Il Raj NG usa la colonna Modifica verso Supporto della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare fino a 4 spazi. Tra questi spazi selezionati, rimuovere segnalini Disordini e modificare i livelli verso il **Supporto Attivo** in un numero di spazi sino a due volte un tiro di dado. In ogni spazio così selezionato, rimuovere per primo ogni segnalino Disordini, quindi modificare lo spazio di 2 livelli verso il **Supporto Attivo**. Continuare selezionando spazi aggiuntivi sino a quando non si sia raggiunto il totale di spazi indicato dal risultato del tiro di dado o tutti e quattro gli spazi siano stati selezionati. Liberare due Attivisti dalla **PRIGIONE** per ogni spazio selezionato. Se possibile, rilasciare un Attivista del Congresso ed un Attivista della Lega Musulmana. Infine, se Gandhi è in **PRIGIONE**, rilasciarlo in uno spazio a caso privo del **Controllo del Raj**.
- Il Congresso NG quindi la Lega Musulmana NG selezionano spazi per effettuare **PROGRAMMA COSTRUTTIVO** usando la colonna Modificare verso Opposizione della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1). Ciascuna Fazione NG seleziona quanti più spazi possibili fino a raggiungere il valore di Unità.
- La Lega Musulmana NG piazza una Base usando la colonna Piazzare Basi della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1). Selezionare tra gli spazi *Non-Ferrovia* privi del **Controllo del Raj**.
- I Rivoluzionari piazzano una Base usando la colonna Piazzare Basi della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1). Selezionare tra gli spazi *Non-Ferrovia* privi del **Controllo del Raj**.

8.9.3 FASE DI RIPOSIZIONAMENTO (6.4)

Prima di tutto, sostituire il Viceré Britannico corrente con la carta Campagna che ha innescato questo *Round Campagna* (6.4.1).

Quindi, Riposizionare pezzi per ogni Fazione NG, seguendo, quando si spostano i pezzi, tutte le restrizioni della Fase di Riposizionamento (6.4). Se non ci sono abbastanza pezzi per rispettare un'istruzione, muovere quanti più pezzi possibili e selezionare casualmente gli spazi di destinazione tra gli spazi specificati:

- **Il Raj NG:** Muovere cubi come descritto di seguito e tenere gli altri cubi nei loro spazi correnti. Muovere per primi i cubi dalle *Province* prive di Controllo del Raj, quindi dagli spazi con più Sepoy (scegliere casualmente se più di uno). Non perdere il Controllo del Raj. Muovere i cubi solo una volta durante il Riposizionamento:
 1. Per ciascuna Truppa in una *Provincia*, muovere un Sepoy verso la *Provincia* di quella Truppa.
 2. Raggiungere il numero di 1 Truppa per ogni *Città*, quindi rimuovere e riporre tra le Truppe DISPONIBILI tutte le Truppe non necessarie a mantenere il Controllo del Raj nelle *Province* e tutte tranne una in ogni *Città*.
 3. Raggiungere il numero di 1 Sepoy in ogni *Città*, quindi aggiungere Sepoy per ottenere il Controllo del Raj a tutte le *Città* prive di Controllo.
 4. Raggiungere il numero di 1 Sepoy in ciascuno di tre Stati privi di Supporto.
 5. Distribuire i cubi rimasti nelle *Province* prive del Controllo del Raj, in modo uniforme tra gli spazi con il Controllo del Raj, prima in quelli con valore di Popolazione 2.
- **Il Congresso NG:** Spostare gli Attivisti dagli spazi con più Attivisti del Congresso (scegliere casualmente se più d'uno). Mantenere un numero di Attivisti uguale alla Popolazione in ogni spazio non in Opposizione Attiva. Spostare gli Attivisti solo una volta durante il Riposizionamento:
 1. Portare Gandhi nello spazio con più Supporto, prima quelli con Popolazione 2.
 2. Raggiungere il numero di 2 Attivisti in ogni spazio con Popolazione 2, prima gli spazi non Musulmani.
 3. Raggiungere il numero di 1 Attivista in ogni spazio con Popolazione 1, prima quelli con più Supporto.
 4. Distribuire gli Attivisti rimasti uniformemente tra gli spazi con Popolazione 2.
- **La Lega Musulmana NG:** Spostare gli Attivisti dagli spazi con più Attivisti della Lega Musulmana (scegliere casualmente se più d'uno). Mantenere un numero di Attivisti uguale alla Popolazione in ogni *Spazio Musulmano*. Spostare gli Attivisti solo una volta durante il Riposizionamento:
 1. Raggiungere il numero di Attivisti della Lega Musulmana in modo che i pezzi della Lega Musulmana (Attivisti più Basi) superino i pezzi del Congresso (Attivisti più Gandhi) in tutti gli *Spazi Musulmani* con Popolazione 2.
 2. Raggiungere il numero di 2 Attivisti in ogni *Spazio Musulmano* con Popolazione 2, quelli con più Supporto per primi.
 3. Raggiungere il numero di 1 Attivista in ogni *Spazio Musulmano* con Popolazione 1, quelli con più Supporto per primi.
 4. Distribuire gli Attivisti rimasti uniformemente tra gli *Spazi Musulmani* con Popolazione 2.
- **I Rivoluzionari NG:** Spostare i Guerriglieri come descritto di seguito e tenere gli altri Guerriglieri nei loro spazi correnti. Spostare i Guerriglieri dagli spazi con più Guerriglieri (scegliere casualmente se più d'uno). Tenere una Guerriglia in ogni spazio con Disordini o una Base dei Rivoluzionari. Muovere i Guerriglieri solo una volta durante il Riposizionamento:
 1. Raggiungere il numero di 1 Guerriglia in ogni spazio con Disordini e privi del Controllo del Raj.
 2. Raggiungere il numero di 1 Guerriglia in ogni spazio con una Base dei Rivoluzionari.
 3. Raggiungere il numero di 3 Guerriglieri negli spazi privi di Disordini, prima quelli con più Supporto.

8.9.4 FASE DI RESET (6.5)

Eseguire la Fase di Reset tramite 6.5. In aggiunta:

- Mescolare il mazzo di carte Arjuna.
- Se il Congresso è una Fazione NG, al termine della Fase di Reset, piazzare un segnalino Protesta in uno spazio con Attivisti del Congresso. Usare la colonna Piazzare Proteste della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio.



8.10 VITTORIA IN SOLITARIO

Un singolo giocatore in una partita in solitario non vince mai prima del *Round Campagna* finale. Per riuscirci, il giocatore deve evitare che ogni Non-Giocatore superi la propria condizione di Vittoria durante una qualsiasi Fase Vittoria (che farebbe terminare il gioco in quel momento, 7.1-7.3) e avere il più alto margine di Vittoria nella Fase Vittoria finale. Risolvere i pareggi tramite 7.1.

VITTORIA DEL NON-GIOCATORE: a meno che il Giocatore non vinca, la Fazione Non-Giocatore con il più alto margine di vittoria (pareggi risolti tramite 7.11) vince la sfida:

- **Se sono i Rivoluzionari: Guerra Civile Indiana.** Non appena i Britannici si ritirano, l'India si sbriciola in violenze comunitarie da parte di Indù, Musulmani e Sikhs per difendere le loro enclavi etniche.
- **Se è La Lega Musulmana – Pakistan Indipendente.** I Britannici si ritirano dall'India negoziando la partizione del subcontinente in Stati separati Indù e Musulmani. Molti vengono uccisi nella violenza conseguente prima di una difficile pace lungo la nuova frontiera tra India e Pakistan. **Questo è il risultato della Storia.**
- **Se è il Congresso Nazionale Indiano – India Unita Libera.** Un partito del Congresso politicamente dominante negozia il ritiro delle forze britanniche e stabilisce la più ampia democrazia sul pianeta. L'India rimane fermamente non allineata nella Guerra Fredda globale che segue.
- **Se è il British Raj – Commonwealth India.** Il controllo britannico dell'India rimane fermo, consentendo ai britannici di negoziare l'indipendenza indiana alle proprie condizioni. Come importante e potente alleato del Commonwealth, l'India custodisce gli interessi britannici ed americani in Asia.

VITTORIA DEL GIOCATORE: se il giocatore sopravvive al *Round Campagna* finale ed ha il più alto margine di vittoria, sottrarre il più alto margine NG da quello del Giocatore per trovare il grado del successo:

- **Da 1 a 5 – Indipendenza costosa!** Non appena i movimenti di decolonizzazione cancellano i vecchi imperi, i britannici si ritirano dall'India, lasciandosi dietro una fragile coalizione di fazioni Indù e Musulmane. L'India ha guadagnato l'indipendenza, ma il suo futuro è incerto.
- **6 o più – Giocatore con i Rivoluzionari – Azad Hind!** I britannici lasciano l'India in disgrazia non appena i crescenti disordini attraverso l'Asia meridionale e la pressione politica interna, rende impossibile l'occupazione continuativa. La sconfitta ispira i gruppi rivoluzionari anticoloniali attorno al mondo a sollevare le armi contro i loro oppressori.
- **6 o più – Giocatore con il Congresso – Hind Swaraj!** La strategia di Gandhi di resistenza non violenta consente ai britannici di lasciare l'India senza ostilità. Mentre l'Asia meridionale passa alla pacifica regola democratica, il movimento d'indipendenza Indiano diviene un potente modello di resistenza non violenta di successo.
- **6 o più – Giocatore con la Lega Musulmana – Pakistan Zindabad!** La richiesta Musulmana per una nazione indipendente forza una Gran Bretagna in partenza alla partizione dell'Asia meridionale. Il nuovo Pakistan diviene un modello per lo Stato Musulmano moderno.
- **6 o più – Giocatore con il Raj Britannico – Dio salvi il Re!** La Gran Bretagna mantiene il controllo dell'India nonostante la resistenza diffusa, sia violenta che non violenta. Riconoscendo infine che l'epoca imperiale è finita, il suo ritiro dall'India è controllato ed ordinato. Il popolo britannico è elogiato per la gestione dignitosa della decolonizzazione.

9 BIBLIOGRAFIA

- Abrahms, Max. "Why Terrorism Does Not Work." *International Security*. Fall, 2006.
- Ackerman, Peter and Jack DuVall. *A Force More Powerful: A Century of Non-violent Conflict*. St. Martin's Griffin, 2000.
- Anderson, Perry. "Gandhi Centre Stage." *London Review of Books*. 2012.
- Brown, Judith M. "Gandhi and Civil Resistance in India, 1917-1947: Key Issues." *Civil Resistance and Power Politics: The Experience of Non-violent Action From Gandhi to the Present*. Oxford Univ. Press, 2009.
- Chandra, Bipan. *India's Struggle for Independence*. Penguin Books, 1989.
- Chenoweth, Erica and Kathleen Gallagher Cunningham. "Understanding nonviolent resistance: An introduction." *Journal of Peace Research*. 2013.
- Chenoweth, Erica and Maria J. Stephan. "Mobilization and Resistance: A Framework for Analysis." *Rethinking Violence, States and Non-State Actors in Conflict*. MIT Press. 2010.
- ——. *Why Civil Resistance Works*. Columbia Univ., 2011.
- ——. "Drop Your Weapons, When and Why Civil Resistance Works." *Foreign Affairs*. July/August, 2014.
- Easwaran, Eknath. *Gandhi the Man: How One Man Changed Himself to Change the World*. Nilgiri Press, 2011.
- Farwell, Byron. *Armies of the Raj, From the Great Indian Mutiny to Independence: 1858-1947*. Norton, 1989.
- Finkelstein, Norman. *What Gandhi Says: About Nonviolence, Resistance and Courage*. OR Books, 2012.
- French, Patrick. *Liberty or Death: India's Journey to Independence and Division*. HarperCollins, 1998.
- Gandhi, Mohandas. *The Essential Gandhi: An Anthology of His Writings on His Life, Work, and Ideas*. Vintage Books, 2002.
- ——. *Gandhi: An Autobiography – The Story of My Experiments With Truth*. Beacon Press, 1993.
- Holmes, Robert. *Nonviolence in Theory and Practice*. Wave-land Press, 2005.
- James, Lawrence. *Raj: The Making and Unmaking of British India*. St. Martin's Griffin, 1997.
- Kurlansky, Mark. *Non-violence: The History of a Dangerous Idea*. Modern Library, 2008.
- Nagler, Michael. *The Nonviolence Handbook: A Guide for Practical Action*. Berrett-Koehler Publishers, 2014.
- ——. *The Search for a Nonviolent Future*. New World Library, 2004.
- Nanda, B.R. *Mahatma Gandhi, A Biography*. Oxford University Press, 1958.
- Popovic, Srdja. *Blueprint for Revolution: How to Use Rice Pudding, Lego Men, and Other Nonviolent Techniques to Galvanize Communities, Overthrow Dictators, or Simply Change the World*. Spiegel & Grau, 2015.
- Schock, Kurt. "Nonviolent Action and Its Misconceptions: Insights for Social Scientists." *PS Online*. 2003.
- Sharp, Gene and Joshua Paulson. *Waging Nonviolent Struggle: 20th Century Practice and 21st Century Potential*. Extending Horizons, 2005.
- Wilson, Jon. *The Chaos of Empire: The British Raj and the Conquest of India*. Public Affairs, 2016.
- Wolpert, Stanley. *Shameful Flight: The Last Years of the British Empire in India*. Oxford University Press, 2009.



10SETUP (2.1)

10.1 GENERALE

Scegliere uno scenario e le opzioni Non-Giocatore desiderate (se meno di quattro giocatori, 1.5, 8.0, 8.9). Preparare il mazzo secondo le istruzioni del paragrafo seguente e le indicazioni dello scenario. Dare a ciascun giocatore il pieghevole di una Fazione e assegnargli i pezzi della rispettiva Fazione (1.5 oppure vedere 8.0 le opzioni Non-Giocatore):

2 Giocatori: Raj e Rivoluzionari contro Congresso e Lega Musulmana;

3 Giocatori: Raj contro Rivoluzionari e contro Congresso e Lega Musulmana

4 Giocatori: Una Fazione ad ogni giocatore, Raj, Rivoluzionari, Congresso e Lega Musulmana.

Se state giocando con più di una Fazione, il margine sul punteggio vittoria finale (7.3) è pari al margine sul punteggio vittoria più basso tra quelli delle vostre due Fazioni.

Posizionare tutti i pezzi in legno delle Forze nei riquadri delle **FORZE DISPONIBILI** e tutti i segnalini in una riserva facilmente accessibile. Tenere i restanti fogli di aiuto a portata di mano. Preparare la plancia di gioco per lo scenario scelto, piazzando Forze e segnalini sulla plancia come da elenco.

10.2 PREPARAZIONE DEL MAZZO

- Separare le 7 carte Campagna dal resto del mazzo e mescolatele tra loro.
- Mescolare quindi le carte *Evento* e distribuirle casualmente in pile da 6 carte coperte ciascuna, per un numero di pile come indicato nello scenario.
- Mescolare quindi una carta *Campagna* in alcune delle pile da 6 carte, come da specifiche dello scenario.
- Impilare la prima pila sulla seconda, poi sulla terza e così via sino a formare un unico mazzo di pesca coperto e piazzarlo sullo spazio **MAZZO DI PESCA** (**DRAW DECK**) sulla plancia.
- Selezionare casualmente una delle carte Campagna inutilizzate per determinare il Viceré dell'India iniziale e piazzarla nel riquadro **VICERÉ DELL'INDIA** (**BRITISH VICEROY OF INDIA**).
- Mettere da parte ogni restante carta *Evento* e carta *Campagna* – non saranno utilizzate nella partita corrente e non possono essere ispezionate dai giocatori.

10.3 SCENARIO BREVE (1930-1947)

***Marzo 1930:** La restrittiva “Legge del Sale” diventa l’obiettivo di uno dei più famosi atti di disobbedienza civile. Egli inizia la marcia di 240 miglia sino al mare con 80 seguaci ed arriva sulla costa tre settimane dopo con 50000. La Marcia del Sale ispira la resistenza non violenta attraverso l’India “scuotendo le fondamenta dell’Impero Britannico”.*

Mazzo di pesca: distribuire 36 carte in 6 pile da 6 carte *Evento*. Inserire una carta Campagna nella seconda, quarta e sesta pila. Impilare per formare un unico mazzo con la prima pila sopra e la sesta sul fondo.

Risorse: Raj = 32, Rivoluzionari = 5;

Supporto + Controllo del Raj = 28;

Opposizione Totale = 9;

Opposizione Musulmana + 2x Popolazione degli Stati Musulmani = 3;

Popolazione spazi con Disordini + Basi Rivoluzionarie = 6;

Moderazione = 3;

Unità = 3;

Disponibili: tutte le Fazioni;

Viceré Britannico dell'India: una carta Viceré (Campagna), pescata a caso tra quelle non inserite nel Mazzo di pesca.

FORZE DISPONIBILI:

Raj: 4 Truppe, 6 Sepoy;

Congresso: 3 Attivisti

Lega Musulmana: 3 Attivisti, 4 Basi

Rivoluzionari: 4 Guerriglieri, 3 Basi

FUORI DAL GIOCO (OUT OF PLAY):

Raj: 4 Truppe, 10 Sepoy;

Congresso: 5 Attivisti

Lega Musulmana: 5 Attivisti

Rivoluzionari: 5 Guerriglieri

PRIGIONE (JAIL):

Congresso: 1 Attivista

Lega Musulmana: 1 Attivista

Central India Agency, Orissa, Coastal Andhra:

SUPPORTO PASSIVO

Gujarat, Hyderabad:

OPPOSIZIONE PASSIVA

Sind:

OPPOSIZIONE PASSIVA

Lega Musulmana: 1 Attivista

Punjab:

CONTROLLO DEL RAJ

Raj: 1 Truppa, 3 Sepoy

Congresso: 1 Attivista (Attivo)

Lega Musulmana: 1 Attivista (Attivo), 1
Segnalino Protesta

Rivoluzionari: 2 Guerriglieri, 1 Segnalino
Disordini

Karachi, Madras:

CONTROLLO DEL RAJ

SUPPORTO PASSIVO

Raj: 1 Truppa, 1 Sepoy

Delhi:

CONTROLLO DEL RAJ

SUPPORTO ATTIVO

Raj: 1 Truppa, 5 Sepoy

Congresso: 1 Attivista

United Provinces:

CONTROLLO DEL RAJ

OPPOSIZIONE PASSIVA

Raj: 2 Sepoy

Congresso: 1 Attivista

Rivoluzionari: 1 Guerriglia, 1 Base

Bihar:

CONTROLLO DEL RAJ

OPPOSIZIONE PASSIVA

Raj: 2 Sepoy

Congresso: 1 Attivista

Rivoluzionari: 1 Guerriglia

West Bengal:

CONTROLLO DEL RAJ

Raj: 1 Sepoy

Lega Musulmana: 2 Attivisti

East Bengal:

CONTROLLO DEL RAJ

OPPOSIZIONE PASSIVA

Raj: 1 Truppa, 3 Sepoy

Lega Musulmana: 2 Attivisti

Rivoluzionari: 2 Guerriglieri, 1 Base, 1
Segnalino Disordini

Calcutta:

CONTROLLO DEL RAJ

SUPPORTO PASSIVO

Raj: 1 Truppa, 4 Sepoy

Lega Musulmana: 1 Attivista

Central Provinces:

CONTROLLO DEL RAJ

SUPPORTO PASSIVO

Raj: 1 Sepoy

Bombay:

CONTROLLO DEL RAJ, SUPPORTO PASSIVO

Raj: 1 Truppa, 2 Sepoy

Congresso: 1 Attivista

Bombay Presidency:

Raj: 2 Sepoy

Congresso: 2 Attivisti (Attivi), Gandhi,
segnalino Protesta

Rivoluzionari: 1 Guerriglia

Ferrovia uscente da Bombay:

Segnalino Sciopero! (Strike!)

Madras Presidency:

CONTROLLO DEL RAJ

Raj: 2 Sepoy

Se si usano una o più Fazioni Non-Giocatore

- Mescolare insieme a faccia in su tutte le carte Arjuna per ogni Fazione Non-Giocatore in gioco.
- Il Raj NG ed i Rivoluzionari NP non usano i loro cilindri Risorsa.





10.4 SCENARIO COMPLETO (1917-1947)

Aprile 1917: La controversia su una tassa locale a Champaran attira l'attenzione di un avvocato di Bombay poco conosciuto, Mohandas Gandhi. Champaran diverrà l'obiettivo della prima campagna di Gandhi per liberare l'India dal governo britannico, un test delle tecniche di resistenza non violenta che egli sviluppò durante più di venti anni in Sudafrica.

Mazzo di pesca: mescolare e distribuire 4 pile di 12 carte *Evento*. Inserire, mischiandola, una carta Campagna tra le ultime 6 carte di ogni pila.

Risorse: Raj = 35, Rivoluzionari = 8;

Supporto + Controllo del Raj = 24;

Opposizione Totale = 4;

Opposizione Musulmana + 2x Popolazione degli Stati Musulmani = 2;

Popolazione spazi con Disordini + Basi Rivoluzionarie = 3;

Moderazione = 4;

Unità = 3;

Disponibili: tutte le Fazioni;

VICERÉ BRITANNICO DELL'INDIA: una carta Viceré (Campagna), pescata a caso tra quelle non inserite nel Mazzo di pesca.

FORZE DISPONIBILI:

Raj: 4 Truppe, 12 Sepoy

Congresso: 5 Attivisti

Lega Musulmana: 5 Attivisti, 5 Basi

Rivoluzionari: 5 Guerrieri, 4 Basi

FUORI DAL GIOCO (OUT OF PLAY):

Raj: 6 Truppe, 12 Sepoy

Congresso: 6 Attivisti

Lega Musulmana: 6 Attivisti

Rivoluzionari: 6 Guerrieri

Bihar, Central Provinces, Coastal Andhra:

SUPPORTO PASSIVO

Gujarat, Hyderabad:

OPPOSIZIONE PASSIVA

Rajputana, Central Indian Agency, Orissa, Mysore:

Raj: 1 Sepoy

Punjab:

CONTROLLO DEL RAJ

Raj: 1 Truppa, 1 Sepoy

Congresso: 1 Attivista

Lega Musulmana: 1 Attivista

Rivoluzionari: 1 Guerriglia

Delhi:

CONTROLLO DEL RAJ

SUPPORTO PASSIVO

Raj: 1 Truppa, 4 Sepoy

Congresso: 1 Attivista

United Provinces, Bombay Presidency, Madras Presidency:

SUPPORTO PASSIVO

Rivoluzionari: 1 Guerriglia

Calcutta, Bombay:

CONTROLLO DEL RAJ

SUPPORTO PASSIVO

Raj: 1 Truppa, 3 Sepoy

Congresso: 1 Attivista

Lega Musulmana: 1 Attivista

West Bengal:

Lega Musulmana: 1 Attivista

East Bengal:

CONTROLLO DEL RAJ, OPPOSIZIONE PASSIVA

Raj: 1 Truppa, 2 Sepoy

Lega Musulmana: 1 Attivista

Rivoluzionari: 1 Guerriglia, 1 Base, 1 Segnalino
Disordini

Karachi, Madras:

CONTROLLO DEL RAJ

SUPPORTO PASSIVO

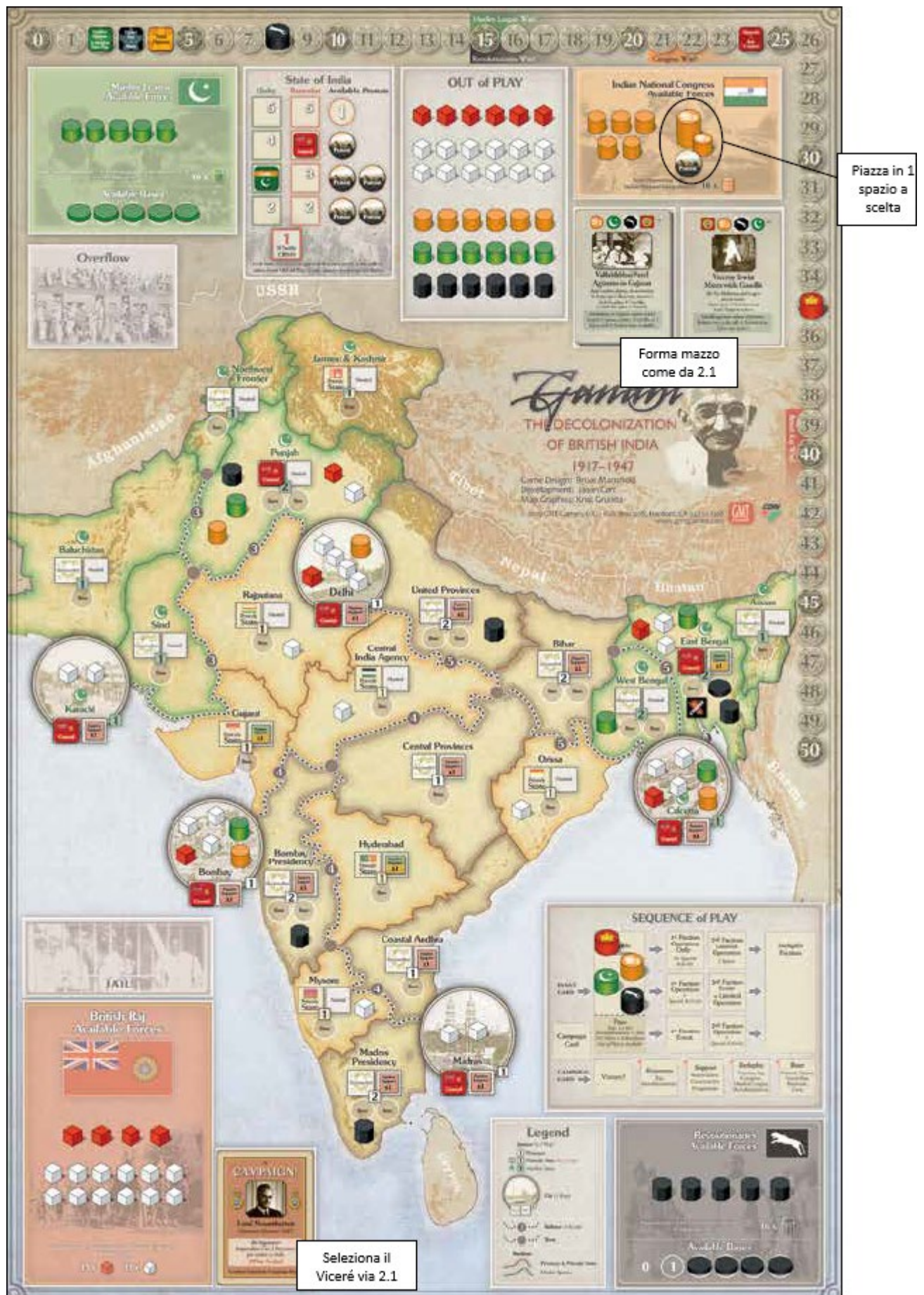
Raj: 2 Sepoy

Infine, il **Congresso** piazza **Gandhi**, 1 proprio Attivista (Attivo) e un segnalino *Protesta* in uno spazio qualsiasi. Modificare il **Controllo del Raj** e il segnalino vittoria del Raj se necessario.

Se si usano una o più Fazioni Non-Giocatore

- Mescolare insieme a faccia in su tutte le carte Arjuna per ogni Fazione Non-Giocatore in gioco.
- Il Raj NG ed i Rivoluzionari NP non usano i loro cilindri Risorsa.
- Il Congresso NG all'inizio dello scenario piazza Gandhi, un Attivista ed un segnalino *Protesta* in uno spazio con Popolazione 2 scelto a caso (8.1.2).





11 GLOSSARIO

1. **Accompagnamento:** *Operazione* richiesta per un' *Attività Speciale* (4.1.1).
2. **Adiacenti:** Spazi confinanti ai fini delle azioni o degli *Eventi* (1.3.8).
3. **Raggruppamento:** Limite sul numero di Basi che possono occupare uno spazio e corrisponde alla Popolazione di quello spazio (1.4.2).
4. **Aiutare:** *Attività Speciale* dei Rivoluzionari per aggiungere Risorse e Nascondere Guerrieri (4.5.1)
5. **Amiche (Forze, Unità):** Forze appartenenti alla Fazione attiva (1.5).
6. **Arrestare:** Mandare Gandhi e gli Attivisti in **PRIGIONE** (1.3.9).
7. **Assalto:** *Operazione* del Raj Britannico per rimuovere o Arrestare unità avversarie Attive (3.2.4).
8. **Assassinare:** *Attività Speciale* dei Rivoluzionari per rimuovere pezzi avversari e far diminuire l'*Unità* (4.5.3).
9. **Attaccare:** *Operazione* dei Rivoluzionari per rimuovere Avversari e piazzare segnalini Disordine (3.4.3)
10. **Attivare:** Capovolgere o lasciare Attivi i Guerrieri. Gli Attivisti divengono Attivi automaticamente negli **Spazi Protesta** e nelle *Ferrovie* (1.4.3).
11. **Attive (Unità):** vedi Pezzi Attivi
12. **Attivi (Pezzi):** vedi Pezzi Attivi
13. **Attività Speciali:** Azioni di accompagnamento alle *Operazioni*: uniche per ciascuna Fazione (4.0).
14. **Attivisti:** Pezzi di forma cilindrica del Congresso o della Lega Musulmana, con icona sul lato Attivo e vuoti sul lato Nascondito (1.4).
15. **Avversari:** Qualsiasi pezzo appartenente ad ogni altra Fazione rispetto a quella che agisce.
16. **Base:** Pezzo dei Rivoluzionari o della Lega Musulmana che rappresenta il supporto regionale per il dominio Musulmano o Indù (1.4).
17. **Basi per ultime:** Requisito frequente secondo il quale nessun Attivista o Guerriero deve essere presente in uno spazio prima di rimuovere una Base (3.2.4, 3.4.3, 4.2.1, 4.2.2, 4.3.3, 4.4.3)
18. **Campagna:** Serie di carte *Evento* che conducono e terminano in un *Round Campagna* (2.4).
19. **Capacità:** Abilità speciale del Raj che dura per l'intero periodo di una Campagna e viene fornita dal Viceré corrente (2.5.1).
20. **Capovolgere:** cambiare lo stato di un Attivista da Inattivo ad Attivo o di una Guerriera da Nascondita ad Attiva (1.4.3).
21. **Carte Campagna:** Carte che innescano un *Round Campagna*, che include la verifica delle condizioni di Vittoria, l'acquisizione di Risorse ed altre diverse attività periodiche (2.4, 6.0).
22. **Città.** Spazio urbano (1.3.2).
23. **Cittadina:** posizione sulla mappa che collega *Ferrovie* (non è uno spazio) (1.3.6).
24. **Cilindro:** pedina cilindrica ad indicare le Risorse o la Disponibilità (nella sequenza di gioco) di una Fazione (1.8, 2.2).
25. **COIN (Contro insurrezione):** il Raj Britannico (1.0, 1.5).
26. **Condizione di Vittoria (VC):** Ogni obiettivo di punti vittoria per Fazione (7.2, 7.3).
27. **Congresso Nazionale Indiano (Congresso):** Fazione Non Violenta (NV) (1.0).
28. **Controllo (solo del Raj):** Possedere più cubi in una *Città* o *Provincia* di tutti gli altri pezzi Attivi sommati. **Principati, Stati Musulmani** e *Ferrovie* non possono mai essere controllati (1.7).
29. **Costo:** Risorse spese dalle Fazioni del Raj e dei Rivoluzionari per compiere un' *Operazione* o un' *Attività Speciale* (3.1, 4.1).
30. **Crisi:** Lo *Stato* dell'India quando sia la *Moderazione* che l'*Unità* scendono al livello 1 (6.8).
31. **Cubo:** pezzo rappresentante una Truppa o un Sepoy della Fazione del Raj (1.4)
32. **Disobbedienza Civile:** *Operazione* NV (**Congresso** e **Lega Musulmana**) per piazzare segnalini *Protesta* e spostare Attivisti su *Ferrovie* Adiacenti (3.3.3).
33. **Disordini:** *Operazione* dei Rivoluzionari per settare la Popolazione verso **Neutrale**, piazzare segnalini *Disordini* e ridurre *Moderazione* (3.4.4).



34. **Disponibile (Fazione):** Fazione in grado di eseguire un *Evento* o un'Operazione: nell'ordine di Fazione, Prima Disponibile e Seconda Disponibile (2.3).
35. **Disponibili:** Forze poste nei riquadri di contenimento, in attesa di essere piazzate. Forze in **PRIGIONE** o nel riquadro **FUORI DAL GIOCO (OUT OF PLAY)** non sono **DISPONIBILI** (1.4.1).
36. **Econ:** vedi Valore Economico.
37. **Eseguire:** Implementare un *Evento* o condurre un'Operazione o Attività Speciale (2.3).
38. **Evento:** Carta con ordine di Fazione e testo che una Fazione può eseguire (5.0).
39. **Evento Critico:** Un *Evento* che sarà scelto da una Fazione Non-Giocatore, contrassegnato dall'icona di un fucile per il Raj NG ed i Rivoluzionari NG, oppure da una freccia per il Congresso NG e la Lega Musulmana NG (8.1.1).
40. **Evento Efficace:** Un *Evento* è Efficace per una Fazione Non-Giocatore se aiuta quella Fazione o rimuove Punti Vittoria o Pezzi Avversari (8.8.1).
41. **Fase:** Parte di un *Round Campagna* (6.0).
42. **Fazione:** Ruolo per Giocatore o Non-Giocatore: **Raj Britannico**, **Congresso Nazionale Indiano**, **Lega Musulmana** o **Rivoluzionari** (1.5).
43. **Ferrovia:** Linea di trasporto e fonte dei guadagni del Raj Britannico (1.3.6, 6.2.2)
44. **Finale:** Ultima carta *Evento* o Ultima carta *Campagna* (2.4.1).
45. **Forze:** Truppe, Sepoy, Attivisti, Gandhi, Guerriglieri e Basi (pezzi, non segnalini) (1.4).
46. **Fuori dal Gioco:** Riquadro per conservare le unità che non sono ancora in gioco (**OUT OF PLAY**) (1.3.13).
47. **Gandhi:** Leader della Fazione del Congresso Nazionale Indiano (1.4.5).
48. **Governare:** **Attività Speciale del Raj Britannico** per rimuovere forze Attive avversarie, Scioperi e Proteste e per orientare la Popolazione verso il Supporto (4.2.2).
49. **Guarnigione:** **Operazione del Raj Britannico** per spostare rapidamente pezzi usando la rete Ferroviaria (3.2.2).
50. **Guerriglia:** Forza mobile dei Rivoluzionari (1.4).
51. **Guerriglieri:** vedi Guerriglia.
52. **Imperialismo:** Azione del Raj Britannico per rimuovere uno **Stato Musulmano**, rimuovere i **Disordini** e/o incrementare il Supporto. Può essere svolta, con modalità diverse, durante l'*Attività Speciale* **GOVERNARE** (4.2.2) o durante la Fase di Supporto del *Round Campagna* (6.3.3).
53. **Inattivi:** Attivisti col simbolo coperto, non soggetti ad **ASSALTO**, **TRATTATIVA** o **GOVERNARE**. Gli Attivisti non su una *Ferrovia* o non in spazi con un segnalino **Protesta** sono sempre Inattivi (1.4.3).
54. **India:** Tutti gli spazi sulla mappa, escludendo i riquadri **DISPONIBILI**, **FUORI DAL GIOCO** e **PRIGIONE**.
55. **Indisponibile (Fazione):** Fazione saltata nell'ordine delle Fazioni (2.3.1).
56. **Infiltrarsi:** *Attività Speciale* della **Lega Musulmana** e dei **Rivoluzionari** che sostituisce un pezzo avversario o piazza un segnalino **Stato Musulmano** o una Base Rivoluzionaria (4.4.2, 4.5.2).
57. **Insorgenti:** La Fazione dei Rivoluzionari (1.0, 1.5)
58. **Insurrezionalisti:** vedi Insorgenti.
59. **Lega Musulmana:** Una Fazione Non Violenta (NV) (1.0).
60. **Legge Marziale:** *Attività Speciale* del Raj Britannico per spostare Attivisti (Attivi e Inattivi) verso il rispettivo riquadro Disponibili (4.2.3).
61. **Livello:** stato di Supporto/Opposizione di uno spazio (1.6.1).
62. **Livello di Vittoria:** Livello corrente di successo di ogni Fazione (7.2).
63. **Manifestare:** *Operazione* NV (**Congresso** e **Lega Musulmana**) per spostare Attivisti (3.3.2).
64. **Marciare:** *Operazione* dei **Rivoluzionari** per muovere i Guerriglieri (3.4.2).
65. **Margine di Vittoria:** Calcolo della vicinanza di una Fazione alla propria Condizione di Vittoria (7.3).
66. **Moderazione:** Una misura del livello generale di ostilità tra le fazioni in India (6.6).
67. **Nascondere Guerriglieri:** capovolgere Guerriglieri sul lato Nascondo (icona coperta).
68. **Nascosta (Guerriglia):** Guerriglia con il simbolo a faccia in giù coperto: non soggetto ad **ASSALTO** o **GOVERNARE** e capace di provocare **DISORDINI**, **AIUTARE** o **INFILTRARSI** (1.4.3, 3.3.4, 4.5.1, 4.5.2).

69. **Negoziare (Congresso):** *Attività Speciale del Congresso* per liberare Gandhi dalla **PRIGIONE** o rimuovere uno **Stato Musulmano** (4.3.1).
70. **Negoziare (Lega Musulmana):** *Attività Speciale della Lega Musulmana* per rimuovere Disordini o piazzare uno **Stato Musulmano** (4.4.1).
71. **Neutrale:** Spazio non in Supporto né in Opposizione (1.6.1).
72. **Non Cooperazione:** *Operazione NV (Congresso e Lega Musulmana)* per orientare la Popolazione negli **Spazi Protesta** verso l'**Opposizione Attiva** (3.3.4).
73. **Non Giocatore:** Fazione guidata dal gioco (1.5, 8.0).
74. **Non ombreggiato (Evento):** Prima possibile scelta di un *Evento* ad uso duplice (doppia opzione di testo), spesso favorevole al Raj (5.2).
75. **Non Violenta (NV):** La Fazione del **Congresso Nazionale Indiano** o della **Lega Musulmana** (1.5).
76. **Obiettivo:** Pezzo o Fazione avversaria che è oggetto di un'azione (3.1, 4.1).
77. **Ombreggiato (Evento):** Seconda possibile scelta di un *Evento* ad uso duplice (doppia opzione di testo), spesso sfavorevole al Raj (5.2).
78. **Operazione:** Azione principale che una Fazione compie con le proprie Forze (3.0).
79. **Operazione Limitata:** *Operazione* di un giocatore in un solo spazio senza alcuna *Attività Speciale* (2.3.5).
80. **Opposizione:** La popolazione di uno spazio contro il Raj (1.6).
81. **Opposizione Musulmana + 2x Popolazione Stati Musulmani:** Somma dell'Opposizione Totale negli *Spazi Musulmani* più il doppio della Popolazione negli **Stati Musulmani**; Condizione di Vittoria della Lega Musulmana (1.9, 7.2-.3)
82. **Opposizione Totale:** Totale dell'Opposizione; Livello che stabilisce la condizione di Vittoria del Congresso (1.9, 7.2-.3).
83. **Ordine di Fazione:** Sequenza di icone di Fazione sulle carte *Evento* che determina la Disponibilità (2.3.2).
84. **Overflow:** Riquadro e segnalino per aiutare il sovraffollamento di uno spazio (1.4).
85. **Passare:** Declinare l'esecuzione di un *Evento* o di un'Operazione quando la Fazione è Disponibile (2.3.3).
86. **Pedone:** un segnaposto per indicare gli spazi selezionati per *Operazioni* e *Attività Speciali* (3.1.1).
87. **Perlustrazione:** **Operazione del Raj Britannico** per spostare pezzi e rendere Attivi i Guerriglieri (3.2.3).
88. **Persuadere:** *Attività Speciale del Congresso e della Lega Musulmana* che rimuove pezzi avversari Attivi, Guerriglieri Attivi e può far diminuire l'Unità (4.3.3, 4.43).
89. **Pezzi:** Unità di Forze: Truppe, Sepoy, Attivisti, Gandhi, Guerriglieri e Basi (1.4).
90. **Pezzi Attivi:** Truppe, Sepoy, Guerriglieri Attivi (simbolo verso l'alto), Basi, Gandhi e Attivisti in **Spazi Protesta** e sulle *Ferrovie* (simbolo verso l'alto) (1.4.3).
91. **Piazzare:** Spostare un pezzo dal riquadro Disponibile alla mappa (1.4.1).
92. **Popolazione:** La popolazione rilevante di una *Provincia, Città* o *Stato* (1.3.2-.3).
93. **Popolazione negli Spazi Disordini + Basi:** Popolazione degli spazi con uno o più segnalini Disordini più il numero di Basi Rivoluzionarie in India; costituisce il livello di vittoria dei Rivoluzionari (1.9, 7.2-.3).
94. **Prigione:** Riquadro che contiene Gandhi e gli Attivisti rimossi (arrestati) durante **ASSALTO**, **TRATTATIVA**, **GOVERNARE** ed alcuni *Eventi* (1.3.9).
95. **Privo di Controllo del Raj:** Ogni spazio con nessun **Controllo del Raj**, inclusi tutti gli Stati e *Ferrovie* (1.7).
96. **Programma Costruttivo:** Azione del Congresso per incrementare l'Opposizione (6.3.2)
97. **Province:** Spazi rurali (1.3.3).
98. **Radunare:** *Operazione delle Fazioni NV (Congresso e Lega Musulmana) e dei Rivoluzionari* per piazzare pezzi e spostare pezzi da **FUORI DAL GIOCO** a Disponibili. Per le Fazioni NV, **RADUNARE** può anche servire al rilascio di pezzi dalla **PRIGIONE** o per l'incremento dell'Unità (3.3.1, 3.4.1).
99. **Raj Britannico (Raj):** Fazione Contro insurrezionalista (COIN) (1.0).
100. **Reset:** Fase del *Round Campagna* di preparazione per la carta *Evento* successiva (6.5).

101. **Rilasciare:** Spostare Attivisti e Ghandi dalla **PRIGIONE** (3.3.1, 4.3.2).
102. **Rimuovere:** Prendere pezzi dalla mappa e rimetterli nello spazio **DISPONIBILI** o in **PRIGIONE** (1.4.1, 3.2.4, 3.4.3).
103. **Riposizionamento:** Fase del *Round Campagna* in cui le Fazioni spostano pezzi (6.4).
104. **Risorse:** Mezzi per le Fazioni del Raj e dei Rivoluzionari per svolgere le *Operazioni* (1.8).
105. **Rivoluzionari (Rev):** Fazione Insurrezionalista di nazionalisti regionali, violenti e anti Britannici (1.0).
106. **Satyagraha:** *Attività Speciale del Congresso* che muove Gandhi e rimuove Disordini o piazza un Attivista del Congresso (4.3.2).
107. **Segnalino Disordini:** Significa importanti disordini civili: sommosse, scioperi, attacchi al personale del Raj e alle istituzioni (1.11).
108. **Segnalino Protesta:** Significa resistenza civile non violenta: Raduni, Marce, Scioperi, occupazione di istituzioni governative, ecc. Consente l'*Operazione* di **NON COOPERAZIONE** delle Fazioni NV e blocca i cubi dal poter uscire dal loro spazio. È scambiato per un segnalino Sciopero sulle *Ferrovie* durante i *Round Campagna* (1.10).
109. **Sepoys:** Forze del Raj che possono operare in ogni spazio (1.4).
110. **Settare:** Spostare uno spazio Supporto/Opposizione ad un livello prescritto (1.6.1).
111. **Slittare:** Cambiare Supporto/Opposizione, Moderazione o Unità (1.6.1, 6.6, 6.7).
112. **Spazio Protesta:** Ogni spazio con un segnalino Protesta (1.3.7).
113. **SCHIERAMENTO:** *Operazione del Raj Britannico* per piazzare pezzi e spostare cubi dal riquadro Out of Play a Disponibile (3.2.1).
114. **Sciopero:** Attivisti che bloccano il Raj dal guadagnare Risorse dalle *Ferrovie* (1.12).
115. **Spazio:** Un'area della mappa che può contenere pezzi in gioco: *Città, Province, Principati, Stati Musulmani* e *Ferrovie* (1.3.1).
116. **Spazio Disordini:** Ogni spazio con uno o più segnalini Disordini (1.3.7).
117. **Spazio Musulmano:** Spazi sfumati di colore verde sulla mappa con rilevante popolazione Indiana Musulmana (1.3.4).
118. **Stato:** Spazio semi-autonomo; non può essere Controllato dal Raj e non può mai contenere Truppe. Sia i Principati che gli **Stati Musulmani** sono Stati (1.3.5).
119. **Stato dell'India:** Rappresentato dai tracciati Unità e Moderazione. Quando entrambi sono a livello 1, l'India è in uno stato di Crisi (6.8).
120. **Stato Musulmano:** Segnalino piazzato su uno *Spazio Musulmano* tramite *Attività Speciale* o *Evento*; incide sulla vittoria della Lega Musulmana (1.3.5, 7.2-3).
121. **Supporto:** La Popolazione di uno spazio favorevole al Raj Britannico (1.6).
122. **Supporto + Spazi Controllati dal Raj:** Supporto Totale più la Popolazione degli spazi con il Controllo del Raj. È il livello che stabilisce la condizione di Vittoria del Raj (1.9, 7.2-3).
123. **Trattativa:** *Attività Speciale del Raj Britannico* per muovere i Sepoys verso gli Stati o rimuovere avversari Attivi dagli Stati (4.2.1).
124. **Truppe:** Forze del Raj che possono operare in ogni spazio tranne che negli Stati. (1.4).
125. **Unità Attive:** vedi Pezzi Attivi.
126. **Uso Duplice:** *Evento* con due effetti alternativi fra loro (5.2).
127. **Unità:** Una misura della cooperazione tra fazioni Indù e Musulmane in India (6.7).
128. **Valore Economico (Econ):** Risorse che una *Ferrovia* priva di Sciopero fornirà durante la Fase Risorse del *Round Campagna* (1.3.6, 6.2.2).
129. **Viceré:** Governatore generale dell'India che garantisce le capacità temporanee della Fazione del Raj Britannico (2.5).

12 GUIDA RAPIDA

Se avete già esperienza con il sistema COIN e non potete attendere per iniziare a giocare, seguite le regole di questa guida rapida per cominciare a giocare nel modo giusto.

12.1 SETUP

1. Seguire le istruzioni contenute nel Regolamento per predisporre lo Scenario Completo (vedi paragrafo 10.4 SCENARIO COMPLETO (1917-1947) a pagina 70).
2. Preparare il mazzo *Eventi* mescolando assieme le 72 carte *Evento*, quindi distribuire su otto pile di sei carte ciascuna. Mescolare tra loro le 7 carte Campagna e, senza rivelarne alcuna, mescolare una carta Campagna nella seconda, quarta, sesta e ottava pila. Unire le singole pile una sull'altra (la prima sopra, l'ottava in fondo) e posizionare il mazzo *Eventi* nel riquadro del Mazzo di Pesca. Riporre nella scatola senza guardarle le carte *Evento* inutilizzate.
3. Tra le carte Campagna rimanenti, pescarne una casualmente e sistemarla scoperta nel riquadro del Viceré Britannico dell'India. Riporre nella scatola senza guardarle le carte Campagna inutilizzate.
4. Il giocatore del Congresso posiziona Gandhi, un Attivista del Congresso e un segnalino Protesta in uno spazio a scelta sulla mappa. Attivare ogni Attivista presente in quello spazio (con l'icona verso l'alto in vista) e verificare il Controllo del Raj in quello spazio, se i cubi presenti superano ancora i pezzi Attivi o meno.
5. La Fazione la cui icona è la più a sinistra sulla carta Corrente è la prima Disponibile. Gandhi segue la sequenza di gioco standard per i giochi COIN a 4 giocatori (2.0).

Forze Disponibili				
	Il Raj Britannico	Congresso Nazionale Indiano	Lega Musulmana	Rivoluzionari
Leader		1x 		
Truppe	15x 			
Sepoy	45x 			
Attivisti		16x 	16x 	
Guerriglieri				16x 
Basi			5x 	5x 

12.2 REGOLE IMPORTANTI

Gandhi condivide molte caratteristiche dei giochi COIN precedentemente pubblicati, ma ha una certa quantità di importanti differenze:

- ✓ Il Controllo del Raj è determinato solamente dai pezzi Attivi: cubi, Basi, Gandhi, Attivisti Attivi e Guerriglieri Attivi. Solo il Raj può controllare uno spazio (1.7).
- ✓ Gli Attivisti NV sono sempre Attivi negli **Spazi Protesta** e sulle *Ferrovie* e sempre Inattivi altrove (1.4.3).
- ✓ Le Truppe del Raj (cubi rossi) agiscono gratuitamente. Pagare Risorse pari alla Moderazione per ogni spazio dove agiscono i Sepoy (cubi bianchi) (3.1).
- ✓ I cubi del Raj non possono uscire dagli **Spazi Protesta** durante le *Operazioni* GUARNIGIONE (3.2.2), PERLUSTRAZIONE (3.2.3) e l'*Attività Speciale* TRATTATIVA (4.2.1).
- ✓ Gandhi e gli Attivisti rimossi da ASSALTO (3.2.4), TRATTATIVA (4.2.1) e GOVERNARE (4.2.2) vengono arrestati e messi nel riquadro **PRIGIONE** (1.3.9). Anche alcuni *Eventi* (5.0) specificano che i pezzi NV vengono mandati in **PRIGIONE**. I pezzi in **PRIGIONE** non sono Disponibili per essere piazzati

sulla mappa sino a quando non vengono rilasciati (3.3.1, 4.3.2).

- ✓ Il Congresso e la Lega Musulmana non usano Risorse, ma possono selezionare, invece, un numero totale limitato di spazi per le *Operazioni* (3.3).
- ✓ Gli spazi ombreggiati di verde sono *Spazi Musulmani* (1.3.4).
- ✓ Gli spazi ombreggiati di giallo sono **Principati** (1.3.5). Il Raj non Controlla mai uno *Stato* e le Truppe del Raj (cubi rossi) non possono mai entrare né essere piazzati negli Stati.
- ✓ Una *Provincia* diventa uno **Stato Musulmano** quando un segnalino Stato Musulmano viene piazzato nel suo riquadro di Controllo durante il gioco (4.4.1, 4.4.22). Gli **Stati Musulmani** seguono le stesse regole dei **Principati**.
- ✓ Quando una carta Campagna viene rivelata, svolgere immediatamente un *Round Campagna* (6.0).
- ✓ La Crisi (6.8) avviene ogni volta che Moderazione (6.6) e Unità sono a 1. Ogni Fazione possiede capacità che applica solo durante la Crisi.



© 2019 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com

