

UNA PIANURA LONTANA

UN GIOCO DELLA SERIE COIN, VOLUME III

di Brian Train e Volko Ruhnke



I CONTENUTI

1. Introduzione.....	2
2. La Sequenza di Gioco	5
3. Operazioni.....	6
4. Attività Speciali	8
5. Eventi	9
6. Round di Propaganda	10
7. Vittoria	11
8. Fazioni del Non Giocatore	12
Indice dei Termini Chiave	16
Le Pedine.....	18
Piazzamento & Forze Disponibili	19
Scenari	20

1.0 INTRODUZIONE

Una Pianura Lontana è un gioco da 1 a 4 giocatori che riproduce il conflitto di insorgenza e contro-insorgenza (COIN) nel moderno Afghanistan. Ciascun giocatore assume il ruolo di una Fazione che cerca di guidare l'Afghanistan: la Coalizione interna, il Governo afgano, i Talebani Islamici o i Signori della Guerra narcotrafficienti. Usando azioni militari, politiche ed economiche e sfruttando vari Eventi, i giocatori costruiscono e manovrano le forze per influenzare o controllare la popolazione, estrarre risorse, o raggiungere in altro modo le finalità della propria Fazione. Un mazzo di carte regola l'ordine di turno, gli Eventi, i controlli per la Vittoria ed altri processi. Le regole possono governare le Fazioni del Non Giocatore, consentire il gioco in solitario, con due giocatori o con più giocatori.

Una Pianura Lontana è un volume della serie COIN che usa regole simili per riprodurre varie situazioni di insorgenza. Il Volume I è *Abisso Andino*, ambientato in Colombia.

1.1 Svolgimento Generale del Gioco

Una Pianura Lontana — a differenza di molti giochi assistiti da carte — non usa una mano di carte. Le carte sono invece giocate dal mazzo una alla volta, con una carta successiva che viene svelata a tutti i giocatori. Ciascuna carta Evento mostra l'ordine nel quale le Fazioni divengono Disponibili per scegliere tra l'Evento della carta o una serie di Operazioni ed Attività Speciali. Svolgere un Evento o una Operazione comporta la penalità di quella Fazione Non Disponibile a farlo con la carta seguente. Le carte Propaganda, mescolate con le carte Evento, danno opportunità periodiche per la vittoria immediata e per attività come ricevere le risorse ed influenzare le simpatie popolari.

1.2 Componenti

Un gioco completo di *Una Pianura Lontana* include:

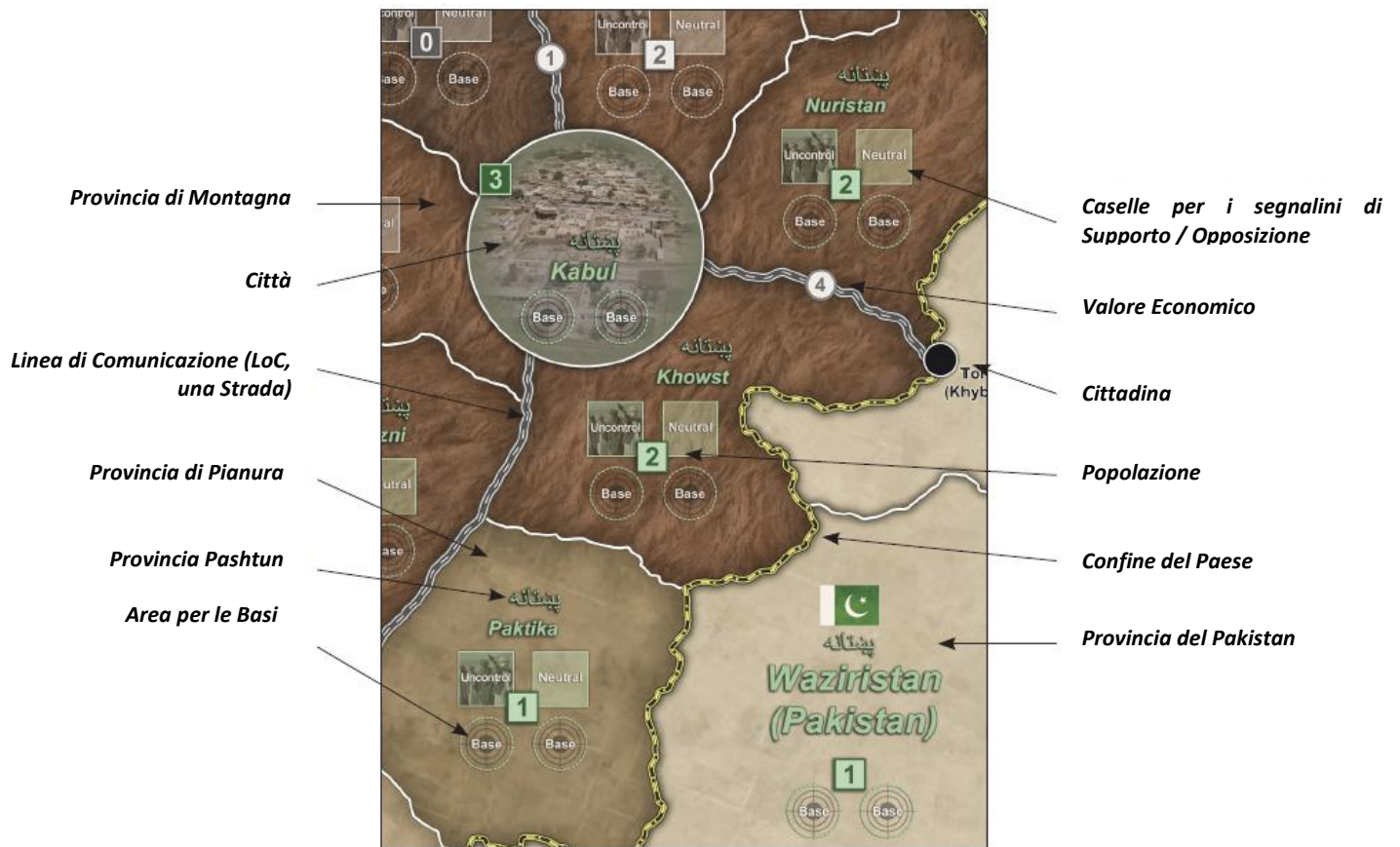
- Una mappa montata (1.3).
- Un mazzo di 78 carte (5.0).
- 158 pezzi blu ed azzurri, marrone, neri e verdi rappresentanti le forze, alcuni più alti
- 7 cilindri alti (1.8, 2.2).
- 6 pedoni rossi e 6 bianchi (3.1.1).
- Un foglio di segnalini.
- Una tabella con la Sequenza di Gioco (2.0, 6.0).
- 4 Schede di aiuto al gioco per le Fazioni (3.0, 4.0, 7.0).
- Una scheda di aiuto per il Non Giocatore (8.0).
- Un foglio con gli Spazi Casuali (8.2).
- 3 dadi a 6 facce — 1 marrone, 1 nero, 1 verde.
- Un fascicolo con gli esempi di gioco.
- Il regolamento.

1.3 La Mappa

La mappa riproduce il paese dell'Afghanistan diviso in vari tipi di spazi, e parti dei paesi confinanti.

1.3.1 Spazi sulla Mappa. Gli spazi sulla mappa includono Province rurali, la città di Kabul, e le strade dette Linee di Comunicazione (LoC). Tutti gli spazi - incluse le LoC - possono contenere forze.

1.3.2 Province. Ciascuna Provincia ha indicato un valore di Popolazione (Pop) di 0, 1, o 2 che influenza la Vittoria mediante il Supporto per l'Opposizione o per il Governo (1.6) o il Controllo (1.7) ed alcune azioni degli Insorgenti. L'attività del Governo (4.3.1) può incrementare la Popolazione. Le Province sono ulteriormente distinte come Montagna o Pianura, cosa che influenza l'Assalto del Governo (3.2.4) e gli Eventi (5.0), o il Pakistan (1.3.5), influenza il Raggruppamento (1.4.2). Molti sono di etnia Pashtun, fatto che influenza gli Eventi e le Operazioni degli Insorgenti.



1.3.3 Città. La Città di Kabul ha etnia Pashtun ed un valore di Popolazione di 3.

NOTA: Ciascun valore di Popolazione rappresenta circa un milione di afgani.

1.3.4 LoC. Ciascuna Linea di Comunicazioni (LoC) ha Indicato un valore Economico (Econ) che va da 1 a 4 e che influenza le Risorse Governative (1.8) e l'attività di estorsione dei Talebani (4.3.1). Le LoC non sono mai Pashtun (1.3.2-3).

1.3.5 Paesi Stranieri. La mappa include parti del Pakistan, Iran, e molte repubbliche dell'Asia Centrale. Solo il Pakistan ha spazi giocabili (1.3.1). Sono tre Province dove possono stare solo le forze Talebane (1.4.2).

1.3.6 Adiacenza. L'Adiacenza influenza il movimento delle forze e l'implementazione di alcuni Eventi. Due qualsiasi spazi che rispettano le seguenti condizioni sono adiacenti:

- Spazi che confinano (toccano) l'uno con l'altro.
- Province separate da LoC.
- LoC o Province separate da Cittadine.

NOTA: Le Cittadine non sono spazi; terminano semplicemente le LoC.



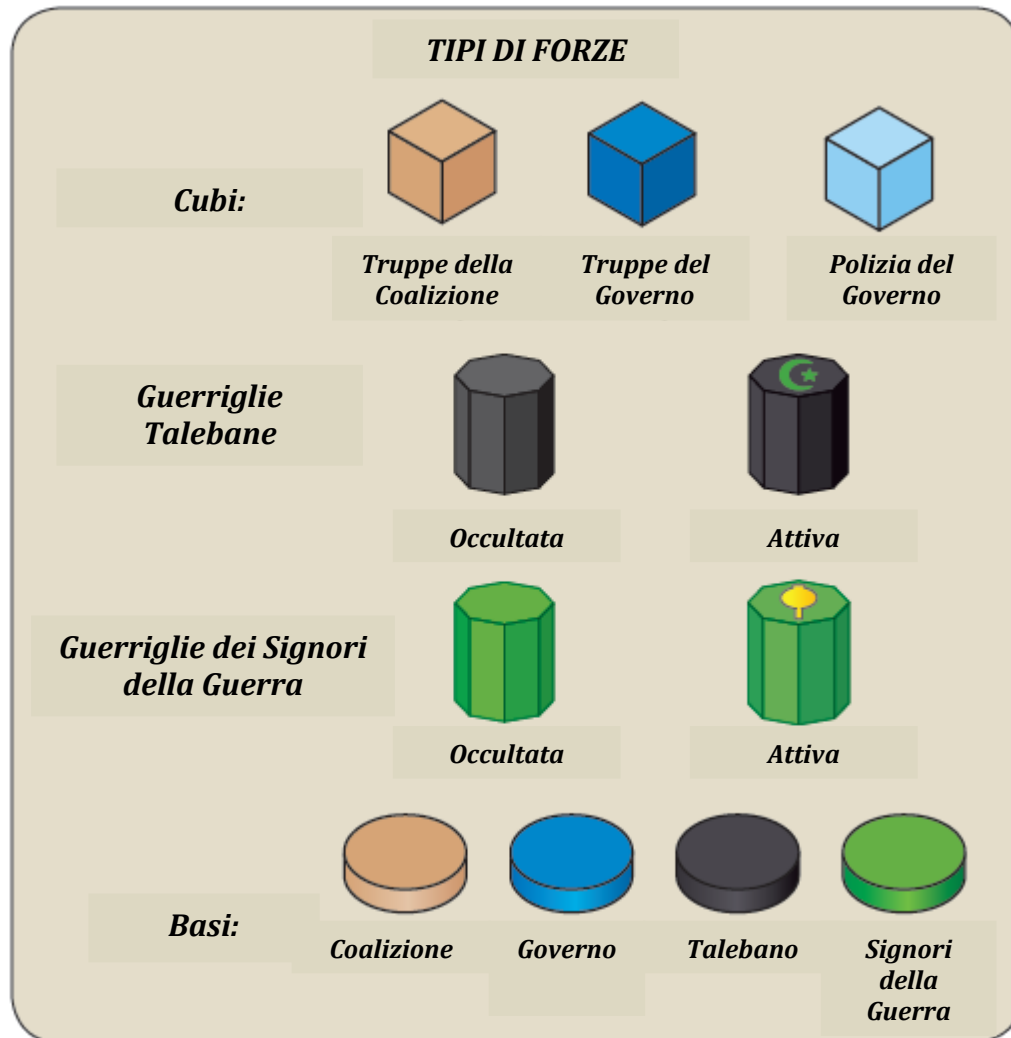
ESEMPIO DI ADIACENZA: La Provincia di Faryab e la LoC che termina nella cittadina di Shibirghan sono adiacenti, come le Province nord e sud della LoC.

1.4 Forze

I pezzi in legno rappresentano le varie forze delle Fazioni: Coalizione Truppe (cubetti marrone chiaro), Truppe Governative (cubetti blu) e la Polizia (cubetti azzurri), le Guerriglie Insorgenti, e le Basi di tutte le Fazioni.

NOTA: Le Basi rappresentano strutture di addestramento e raccolta, amministrazione politica e, per gli Insorgenti, i campi di papaveri.

NOTA: Usate le caselle "Eccesso" ["Overflow"] per i pezzi che eccedono lo spazio disponibile in uno spazio della mappa; ponete il segnalino con lettera in quello spazio.



1.4.1 Disponibilità e Spostamento. L'inventario limita il numero di pezzi che possono essere in gioco. tenete le forze non sulla mappa nelle caselle delle Forze Disponibili [*Available Forces*]. (Ponete le Basi dei Talebani e dei Signori della Guerra negli spazi di numero superiore, e quelle della Coalizione negli spazi di numero inferiore, rivelando il numero di Basi sulla mappa e di pedine Disponibili della Coalizione per aiutare a registrare le Risorse che si ottengono, 6.2, e la Vittoria, 7.0). *NOTA: vedere anche le Perdite (3.3.3, 6.6).*

- Le forze possono essere poste da o spostate con quelle nelle caselle Disponibili - ignorate qualsiasi istruzione di porre forze se il tipo appropriato non è disponibile (rimuovete invece che spostare tali pezzi). ECCEZIONI: i Talebani in Pakistan (1.4.2); Addestramento (3.2.1).
- Importante:** I giocatori Talebani e Signori della Guerra (solamente), mentre svolgono una Operazione, Attività Speciale o Evento, possono spostare le loro pedine ponendole nelle Forze Disponibili.

ESEMPIO: gli Insorgenti senza Guerriglie Disponibili possono rimuovere le Guerriglie durante un Raduno (3.3.1) per poterle piazzare poi Occultate.

- Una volta che una Fazione nemica viene attaccata, è obbligatoria la rimozione o Attivazione dei pezzi sino al completamento dell'abilità della Fazione. *ESEMPIO: Un Assalto della Coalizione (3.2.4) con 3 Truppe deve rimuovere 3 pezzi Attivi se ve ne sono tra le Fazioni attaccate.*

Markers







Segnalini di Controllo *Segnalini di Supporto ed*

Usateli per indicare il controllo *Opposizione (1.6.2)*

delle Città e Province










Segnalini di ricordo per *Terrore* *Sabotaggio*

Eventi (5.4) *(3.3.4)* *(3.3.4)*



Segnalino di
Patrocinio



Usatelo sulla Tabella
della Propaganda



Postura di
Islamabad



Inganno
(regola Opzionale)











Usateli sulla Tabella nel Bordo Mappa:
segnalini correlati alla vittoria



Segnalini di Capacità
Coalizione / Talebano





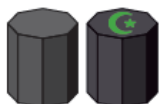
Popolazione
Rimpatriata (4.3)



Segnalino di Eccesso
(1.4)

1.4.2 Raggruppamento. Non più di 2 Basi (indipendentemente dalla Fazione) possono occupare una singola Provincia o Kabul. Le Basi non possono occupare le LoC. Solo le forze Talebane possono occupare spazi in Pakistan (1.3.5).

- Ignorate qualsiasi istruzione (ad esempio da Operazioni o Eventi) di piazzare o muovere forze se si violerebbe il limite di raggruppamento. Le istruzioni di spostare una pedina nemica non influenzano mai i Talebani in Pakistan (1.3.5, 1.4.1).



1.4.3 Occultata/Attiva. Le Guerriglie sono Occultate - simbolo In basso - o Attive - simbolo in alto. Alcune azioni ed Eventi le fanno cambiare da uno stato all'altro. Le Basi, Truppe e Polizia sono sempre attive. Piazzate sempre le nuove Guerriglie Occultate (anche se spostate un pezzo).

NOTA: A meno che le istruzioni specifichino Guerriglia "Occultata" è sufficiente "Attivare" le Guerriglie già Attive (rimangono Attive).

1.5 Giocatori & Fazioni

Una Pianura Lontana è giocabile da 1, 2, 3, o 4 giocatori. Il primo tiene la Coalizione (marrone chiaro) o i Talebani (nero), il secondo l'altra Fazione, il terzo il Governo (blu), ed il quarto i Signori della Guerra (verde) (2.1). La Coalizione ed il Governo sono Fazioni Controinsorgenti (COIN); i Talebani ed i Signori della Guerra sono Insorgenti. Le Fazioni rimaste sono Non Giocatore e sono governate dalle regole del capitolo 8.

Opzione No Non-Giocatore: Se state imparando il gioco con 2 o 3 giocatori, ignorate le regole per il Non-Giocatore (8.0). Piuttosto, i giocatori controllano le Fazioni rimanenti:

- Con 3 giocatori, la Coalizione controlla Signori della Guerra .
- Con 2 giocatori, la Coalizione controlla il Governo o, se preferite, i Signori della Guerra; Controllo Talebano della Fazione rimanente.

Il gioco termina con un controllo per la Vittoria (6.1) solo se tutte le Fazioni di un giocatore rispettano le loro condizioni.

Dopo una Propaganda finale, usate il margine di Vittoria minore delle Fazioni di ciascun giocatore (7.3). I giocatori non possono fare volontariamente trasferimenti (1.5.1) tra le loro Fazioni.

1.5.1 Negoziati. I giocatori possono stringere qualsiasi mutuo accordo che rispetti le regole. Tutti i negoziati sono aperti. Le regole non vincolano i giocatori al rispetto degli accordi presi.

- Le Fazioni che non siano la Coalizione possono volontariamente trasferire le Risorse (1.8) ad altre in qualsiasi momento nel quale la Fazione donante o ricevente sta effettuando una Operazione, Attività Speciale o Evento.
- Il Governo può trasferire volontariamente il Patrocinio alle Risorse dei Signori della Guerra, 1 ad 1, quando una delle Fazioni sta effettuando una Operazione, Attività Speciale o Evento.

1.6 Supporto ed Opposizione

Il Supporto ed Opposizione influenzano la Vittoria ed alcune Operazioni ed attività.

1.6.1 Kabul e le Province afgane con almeno 1 Popolazione (1.3.2) mostrano da 1 a 3 livelli del Supporto o Opposizione della sua popolazione al governo centrale afgano che può modificarsi durante il gioco:

- Supporto
- Neutrale
- Opposizione



1.6.2 Indicate il Supporto o Opposizione con segnalini posti a Kabul o in ciascuna tale Provincia. Indicate gli spazi Neutrali con l'assenza di tali segnalini.

NOTA: Le LoC (1.3.4) e le Province con 0 Popolazione o in Pakistan (1.3.5) non hanno mai Supporto o Opposizione (sono sempre Neutrali). Se una Provincia con Popolazione 0 riceve un segnalino +1 Pop (4.3.1), diviene una Provincia 1 Pop per tutti gli aspetti del gioco.



1.7 Controllo

O le due Fazioni Controinsorgenti (COIN) assieme (Coalizione e Governo) o i Talebani da soli Controllano una Provincia o Kabul se i loro pezzi lì eccedono quelli di tutte le altre Fazioni sommate. Se non vi è né Controllo COIN né Talebano, lo spazio è incontrollato. Il Controllo influenza alcune attività delle Fazioni e la Vittoria.

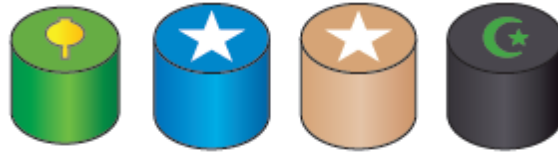
Modificate la posizione dei segnalini di Controllo quando cambia il Controllo per le Operazioni (3.0), Attività Speciali (4.0), Eventi (5.0), rimozione volontaria delle forze (1.4.1), o Round di Propaganda (6.0).



1.8 Risorse, Aiuti e Patrocinio

In qualsiasi momento, ciascuna Fazione eccetto la Coalizione ha tra 0 e 75 Risorse che usa per pagare le Operazioni (3.0). Durante i Round di Propaganda (6.3.1) ed alcuni Eventi, un livello di Aiuti (tra 0 e 75) si somma alle Risorse governative. Un livello di Patrocinio (da 0 a 40) si somma alla Vittoria del Governo (7.0). Indicate le Risorse, Aiuti ed il Patrocinio sulla tabella a bordo mappa - per le Risorse, con un cilindro del

colore della Fazione (1.5).



1.9 Segnalini di Vittoria

In modo simile registrate sulla tabella a bordo mappa i seguenti totali che influenzano la Vittoria (7.0).

- Totale Popolazione in Supporto (1.6) più il numero di pezzi della Coalizione Disponibili (1.4.1).
- Totale Popolazione in Opposizione (1.6) più il numero di Basi Talebane sulla mappa.
- Totale Popolazione Controllata dalle Fazioni COIN (1.7) più il Patrocinio (1.8).
- Totale Popolazione afgana Incontrollata (1.7).

NOTA: Con molti spazi Incontrollati, può essere più semplice calcolare la Popolazione Incontrollata sottraendo la Popolazione Controllata dalle Fazioni COIN e quella Controllata dai Talebani dal Totale Popolazione afgana di 25 (o superiore in caso di aggiunta di segnalini "+1 Pop" [4.3.1]).



NOTA: I 12 segnalini di "Inganno" ["Deception"] sono per una regola opzionale correlata con la Vittoria (7.3).



2.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

2.1 Piazzamento

Seguite le istruzioni per scegliere uno scenario e le varie opzioni di gioco, assegnate le Fazioni ai giocatori, preparate la plancia, e piazzate i segnalini e le forze.

2.2 Inizio

Iniziate il gioco rivelando la prima carta del mazzo di pesca e ponendola da parte a formare la prima carta del mazzo degli scarti. Rivelate poi la carta successiva in alto del mazzo e lasciatela sul mazzo di pesca. La carta sul mazzo degli scarti viene giocata per prima; quella sopra il mazzo di pesca sarà giocata in seguito. *NOTA: i giocatori quindi sanno quale sarà la carta successiva in gioco (2.3.7).* Tutte le carte giocate ed il numero di carte nel mazzo di pesca possono essere ispezionate.

REGISTRAZIONE DELLE FASI: Nel completare le varie fasi del gioco della carta Evento, ponete un cilindro del colore della Fazione (1.5) nella tabella della Sequenza di Gioco nella casella appropriata (o, per un Round di Propaganda [6.0], avanzate il segnalino di Carta Prop).

Opzione No Rivelare: Per un gioco introduttivo con ridotta complessità decisionale, non rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Ignorate la restrizione della carta Evento finale (2.3.8).

2.3 Carte Evento

Quando giocate una carta Evento, sino a 2 Fazioni svolgeranno Operazioni o l'Evento; le altre Fazioni possono Passare o ricevere le Risorse.

- Le Fazioni il cui cilindro si trova nella casella "Disponibile" [*Eligible*] ha queste opzioni nell'ordine a sinistra a destra indicato dai simboli delle Fazioni in alto sulla carta.
- Le Fazioni il cui cilindro si trova nella casella "Indisponibile" [*Ineligible*] non fanno nulla.

2.3.1 Disponibilità. Le Fazioni che non hanno effettuato una Operazione o Evento nella precedente carta sono Disponibili (i loro cilindri iniziano la carta nella casella "Disponibile" secondo 2.3.7). Le Fazioni che la hanno effettuata sono Non Disponibili. (Tutte le

Fazioni iniziano la partita Disponibili). Vedere anche Operazioni Gratuite, 3.1.2.

Opzione di Disponibilità A: Per maggiore varietà ma minore capacità di pianificazione, determinate invece l'ordine delle Fazioni Disponibili per la carta correntemente giocata con i simboli sulla carta Evento che sta sopra il mazzo di pesca. Se questa carta è di Propaganda, rivelate carte aggiuntive sino a che non si arriva ad una carta Evento. Se l'ultima carta del mazzo è di Propaganda, determinate l'ordine delle Fazioni consultando la carta Evento che sta in basso nella casella delle carte giocate. Non usate l'opzione di non rivelare (2.2).

Opzione di Disponibilità B: Per anche maggiore confusione, determinate l'ordine delle Fazioni secondo l'Opzione A, ed ignorate l'esecuzione di Eventi o Operazioni per la Non Disponibilità (2.3.7). Solo il testo di un Evento può rendere una Fazione Non Disponibile.

2.3.2 Ordine delle Fazioni. La Fazione Disponibile che ha il simbolo più a sinistra nel suo colore (saltando le Fazioni Non Disponibili) è la prima Disponibile per effettuare l'Operazione o Evento, o per Passare. La seguente da sinistra è la seconda Disponibile. *NOTA: Il simbolo grigio su alcune carte influenza le scelte del non giocatore (8.4.1).*

2.3.3 Passare. Se una prima o seconda Fazione Disponibile decide di Passare, riceve +1 Risorsa se Insorgente o +3 Risorse al Governo se è una delle Fazioni COIN. La Fazione Disponibile seguente da sinistra rimpiazza poi la Fazione che Passa come nuova prima o seconda Fazione Disponibile e riceve le stesse opzioni di eseguire o passare. Se l'ultima Fazione Disponibile (la più a destra) Passa, variare la posizione dei cilindri (2.3.7) e giocate la carta seguente.



2.3.4 Opzioni per le Fazioni Disponibili

PRIMA DISPONIBILE: Se la prima Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può effettuare:

- Una Operazione (3.0) – con o senza una Attività Speciale (4.0) – oppure:
- L'Evento indicato sulla carta.

OPZIONI PER LA SECONDA DISPONIBILE: Se la seconda Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può anch'essa effettuare una Operazione e forse anche l'Evento, ma le sue opzioni dipendono da cosa la Prima Fazione ha svolto:

- **Solo Op:** Se la prima Fazione Disponibile ha svolto una Operazione, la seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione Limitata (2.3.5).
- **Op & Attività Speciale:** Se la prima Fazione Disponibile ha svolto una Operazione con una Attività Speciale, la seconda Fazione Disponibile può invece svolgere l'Evento o una Operazione Limitata.
- **Evento:** se la prima Fazione Disponibile ha svolto l'Evento, la seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione, con una Attività Speciale se lo desidera.

NOTA: Per facilità queste opzioni sono illustrate sulla tabella della Sequenza di Gioco, sulla mappa.

2.3.5 Operazione Limitata. Una Operazione Limitata è l'Operazione svolta da un giocatore in 1 solo spazio, senza Attività Speciale. Se l'Operazione Limitata è una Pattuglia (3.2.2), Perlustrazione (3.2.3) o Marcia (3.3.2), può coinvolgere perdine provenienti da più spazi ma con 1 solo spazio di destinazione. Una Operazione Limitata conta come Operazione. Vedere anche Carta Evento Finale (2.3.8), Aiuti da Islamabad (6.6.1) e Operazioni Non del Giocatore (8.1).

2.3.6 Variare la Disponibilità. Dopo che la Prima o Seconda Fazione Disponibile ha completato l'esecuzione di tutte le Operazioni, Attività Speciali ed Eventi (o dopo che sono tutte Passate), variare i cilindri sulla Tabella della Sequenza di Gioco come segue:

- Spostate il cilindro alla casella "Non Disponibile" se la Fazione ha svolto una Operazione (inclusa una Operazione Limitata) o Evento (a meno che non sia altrimenti specificato dall'Evento, vedere anche Operazioni Gratuite, 3.1.2).
- Spostate il cilindro alla casella "Disponibile" se la Fazione non ha svolto alcuna Operazione o Evento (e non è stata resa Non Disponibile da un Evento).

2.3.7 Carta seguente. Dopo aver variato la Disponibilità, spostate la prima carta del mazzo di pesca sul mazzo delle carte giocate, a faccia in su, e rivelate la carta seguente del mazzo. Giocate la carta presente nel mazzo delle carte giocate, procedendo con la sequenza appropriata.

2.3.8 Carta Evento Finale. Con l'ultima carta Evento prima della Carta Propaganda Finale (2.4.1), le Operazioni di qualsiasi giocatore devono essere Limitate (2.3.5, no Attività Speciali) e non possono includere la Perlustrazione (3.2.3) o la Marcia (3.3.2).



2.4 Carta Propaganda

Se si gioca una carta Propaganda, svolgete un Round di Propaganda (6.0), indicando ciascuna fase sulla Sequenza di Gioco con il segnalino "Carta Prop".

2.4.1 Propaganda Finale. Se il Round della quarta carta Propaganda viene completato senza una vittoria (6.1), la partita termina: determinate la vittoria secondo 7.3.

NOTA: Mettete da parte le carte Propaganda per mostrare quante sono state giocate. Ciascuna serie di carte Evento, sino ad un Round di Propaganda, viene detta "Campagna".

3.0 OPERAZIONI

3.1 Le Operazioni in Generale

La Fazione che svolge una Operazione (Op) sceglie 1 delle 4 Operazioni elencate per la sua Fazione e, se applicabile, sceglie gli spazi sulla mappa da coinvolgere. Le Operazioni solitamente costano Risorse (non Aiuti o Patrocinio, 1.8), spesso per spazio scelto; la Fazione che paga deve avere Risorse sufficienti per pagare l'Operazione, incluso in ogni spazio scelto. Scegliete un dato spazio una sola volta per una data Operazione.

NOTA: La Coalizione non ha Risorse di per sé ma spesso spende le Risorse del Governo nelle sue Operazioni.

La Fazione che sta operando sceglie l'ordine di risoluzione dell'Operazione nei vari spazi, le Fazioni o pedine nemiche da influenzare, e le pedine amiche da piazzare o rimpiazzare. Una singola Operazione può coinvolgere una o più Fazioni ed ignorare altre. Una volta scelti, i pezzi di una Fazione sono influenzati quanto più possibile (1.4.1).

3.1.1 Pedoni. I giocatori possono indicare gli spazi scelti per le Operazioni (3.0) ed Attività Speciali (4.0), rispettivamente, (o altre azioni) con pedoni bianco e rosso. I pedoni sono stati inclusi per comodità, non sono un limite al gioco.

3.1.2 Operazioni Gratuite. Alcuni Eventi (5.5) danno Operazioni o Attività Speciali gratuite: non costano Risorse e, se svolti da una Fazione che non sia quella che gioca l'Evento, possono lasciarla Disponibile (2.3.6). Altri requisiti e procedure si applicano ancora a meno che non siano superati dal testo dell'Evento (5.1.1, 5.5).



3.2 Operazioni COIN

Il Governo sceglie tra Operazioni di Addestramento, Pattuglia, Perlustrazione ed Assalto. *Nota: le Fazioni che non siano i Talebani non possono mai piazzare o muovere i pezzi nel Pakistan (1.4.2).*

3.2.1 Addestramento. Le Operazioni di Addestramento incrementano le forze del Governo e possono dare Supporto (1.6) o ridurre il Patrocinio (1.8). Scegliete qualsiasi Provincia o Kabul. Pagate 3 Risorse del Governo per spazio scelto. La Coalizione può scegliere una Provincia se ha pezzi della Coalizione e spende 3 Risorse solo se piazza cubi.

PROCEDURA: come prima cosa, in ciascuna Provincia scelta con una Base della Fazione COIN ed a Kabul, ponete sino a 6 cubi del Governo (qualsiasi combinazione di Truppe Governative e Polizia). Se non sono Disponibili altri cubi del Governo (1.4.1), i cubi possono essere presi da dovunque sulla mappa. La Coalizione può porre i cubi del Governo solo se lo spazio (incluso Kabul) ha una Base della Coalizione. Poi, in uno spazio scelto:

- Svolgete un'Azione Civica (6.4.1) per guadagnare Supporto. Lo spazio deve avere Controllo COIN (a differenza della Fase di Supporto, da parte di qualsiasi pezzo COIN). L'Azione Civica costa 3 Risorse del Governo per segnalino di Terrore rimosso e per livello di spostamento, anche se l'Operazione di Addestramento era gratuita. OPPURE:
- Se Governo, rimpiazzate qualsiasi 3 cubi del Governo con 1 Base del Governo (dalla mappa se necessario, rispettando il raggruppamento (1.4.2), OPPURE:
- Se Coalizione e lo spazio è Kabul, trasferite 3 Patrocinio alle Risorse del Governo.

3.2.2 Pattuglia. Le Operazioni di Pattuglia proteggono le LoC muovendo Truppe o Polizia su di esse, cercando e rimuovendo la Guerriglia ivi esistente. Se Governo pagate 3 Risorse in totale (non per spazio); se Coalizione, il costo è zero. Se è un'Operazione Limitata (2.3.5), tutti i cubi che muovono devono terminare in un singolo spazio di destinazione.

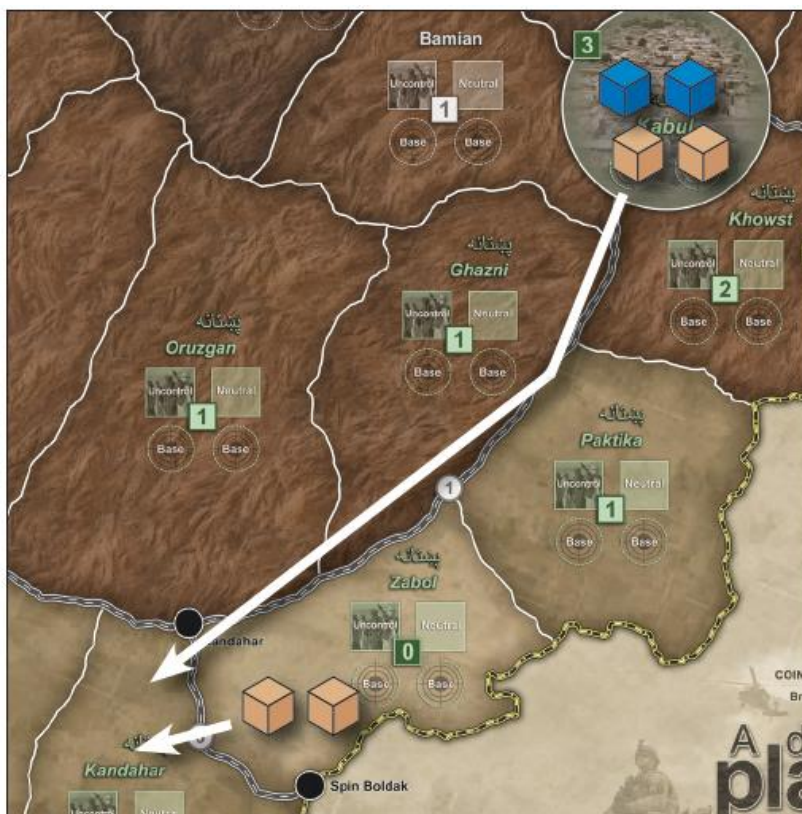
PROCEDURA: Muovete un numero qualsiasi di cubi della vostra Fazione da qualsiasi spazio. Ciascun cubo può muovere in qualsiasi LoC adiacente o Kabul sino a che il giocatore non decide di smettere di muoverlo o entra in uno spazio che contiene una LoC

Sabotata (3.3.4). Poi, in ciascuna LoC (che il cubo abbia mosso lì o no), Attivate 1 Guerriglia per ciascun cubo presente. Poi, se desiderate, effettuate un Assalto (3.2.4) in 1 LoC senza alcun costo aggiuntivo. Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.5), l'Assalto deve avvenire nella LoC di destinazione.

3.2.3 Perlustrazione. Le Operazioni di Perlustrazione spostano Truppe e localizzano la Guerriglia nemica. Scegliete qualsiasi Provincia o Kabul come destinazioni (non Pakistan, 1.4.2). Pagate 3 Risorse del Governo per spazio scelto. Pagate 3 Risorse del Governo per spazio scelto. La Coalizione paga Risorse solo per gli spazi nei quali le Truppe del Governo muovono. La Perlustrazione non è consentito con la carta Evento finale (2.3.8).

PROCEDURA: Come prima cosa, muovete qualsiasi Truppa della vostra Fazione adiacente che desiderate negli spazi scelti. Inoltre, ciascun gruppo di Truppe può muovere prima in una LoC adiacente (1.3.3) che sia priva di Sabotaggio (3.3.4) e poi in spazi adiacenti (qualsiasi Truppa che muove deve raggiungere spazi pagati come destinazioni). Ciascun cubo della Coalizione che muove può prendere con sé una Truppa del Governo che inizia nello stesso spazio.

- Poi, in ciascun spazio scelto, Attivate 1 Guerriglia (1.4.3) per ciascun cubo del Governo lì presente (Polizia più Truppe, che abbiano appena mosso o che fossero già lì).
- Se si tratta di Perlustrazione della Coalizione, Attivate 1 Guerriglia per ciascun cubo lì presente (di qualsiasi Fazione) solo se è presente qualsiasi pezzo della Coalizione.
- Se si tratta di Perlustrazione del Governo, il Governo trasferisce 1 Risorsa ai Signori della Guerra (se ne ha) per ogni LoC dove entra che contiene qualsiasi Guerriglia (indipendentemente a chi appartenga).



ESEMPIO: La Coalizione sceglie Kandahar per una Perlustrazione. Nessuna LoC è Sabotata. Due Truppe della Coalizione muovono da Kabul sulla LoC a sud e da lì nella Provincia di Kandahar, portando con sé 2 Truppe del Governo. Le Truppe della Coalizione a Zabol possono anch'esse entrare a Kandahar.

3.2.4 Assalto. Le Operazioni di Assalto eliminano le forze Insorgenti. Scegliete qualsiasi spazio e pagate 3 Risorse per spazio scelto. Gli Assalti della Coalizione costano 3 Risorse del Governo per spazio solo se il giocatore della Coalizione opta per cubi del Governo lì presenti per causare perdite al nemico.

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, rimuovete Guerriglia Attive (1.4.3) secondo il numero di cubi lì presenti, come segue.

- Se è un Assalto del Governo, contate solo i cubi del Governo e rimuovete 1 pezzo nemico per ogni 2 cubi (arrotondate per difetto) o ogni 3 se in Montagna.

- Se è un Assalto della Coalizione, contate i cubi della Coalizione e – solo se pagano Risorse del Governo – cubi del Governo e rimuovete un pezzo nemico per ciascun cubo.
- A Kabul o sulle LoC, contate le Truppe e la Polizia; nelle Province, solo la Truppa.

BASI PER ULTIME: Una volta che una Fazione attaccata non ha più Guerriglie nello spazio di Assalto, rimuovete invece le sue Basi. Per ogni Base Talebana rimossa da Assalto del Governo, aggiungete +6 Aiuti.

NOTA: Le Guerriglie sono meno forti delle unità COIN ma hanno un vantaggio di informazioni in quanto i controinsorgenti devono Attivarle (localizzarle) prima di Assaltarle.

NOTA: Le schede della Fazione usano la frase “le Basi per ultime” per ricordare che una Operazione non può rimuovere una Base nemica fintanto che la Guerriglia (Attiva o Occultata), Truppe, o Polizia della stessa Fazione rimangono nello stesso spazio. Tutta la Guerriglia di una Fazione in uno spazio può essere Nascosta, impedendo ulteriore rimozione con Assalto dei suoi pezzi (incluse le Basi) sino a quando la Guerriglia non viene Attivata. Inoltre, qualsiasi cubo protegge tutte le Basi COIN dall’Attacco (3.3.3).



3.3 Operazioni dei ribelli (Insorgenti)

I Talebani ed i Signori della Guerra scelgono tra Operazioni di Riorganizzazione, Marcia, Attacco e Terrorismo.

3.3.1 Riorganizzazione. Le Operazioni di Riorganizzazione incrementano o recuperano le forze amiche. Scegliete qualsiasi Provincia o Kabul. Pagate 1 Risorsa per spazio scelto.

- I Talebani possono scegliere soltanto spazi Neutrali, con Opposizione (1.6), o Pashtun (1.3.2.-3).
- I Signori della Guerra non possono scegliere il Pakistan (1.4.2).

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, la Fazione che svolge l'operazione pone 1 delle sue Guerriglie disponibili o rimpiazza 2 delle sue Guerriglie con 1 delle sue Basi, entro i limiti di raggruppamento (1.4.2). Se lo spazio ha già almeno 1 Base della Fazione e, per i Signori della Guerra, è uno spazio non Pashtun, la Fazione può invece:

- Girare tutte le sue Guerriglie lì presenti ad Occultate (1.4.3), OPPURE:
- Porre un numero delle sue Guerriglie Disponibili, sino al numero delle sue Basi più il valore di Popolazione dello spazio (1.3.2.-3).

I Talebani in uno spazio di Base Talebana scelto per la Riorganizzazione possono anche condurre la Sharia (6.4.2) per incrementare l'Opposizione (a differenza della Fase di Supporto, senza tener conto del Controllo). La Sharia costa 1 Risorsa per segnalino di Terrore rimosso e livello di variazione, anche se l'operazione di Riorganizzazione era gratuita.

3.3.2 Marcia. Le Operazioni di Marcia muovono le Guerriglie amiche. Scegliete qualsiasi spazio come origine delle Guerriglie che muovono. Pagate 1 Risorsa per Provincia o Città dove le Guerriglie muovono (0 Risorse per muovere su LoC). Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.5), tutte le Guerriglie che muovono devono terminare in un singolo spazio di destinazione. I Signori della Guerra non possono scegliere il Pakistan come destinazione (1.4.2). I giocatori non possono Marciare nella carta Evento finale (2.3.8).

PROCEDURA: La Fazione che esegue l'operazione muove le sue Guerriglie in spazi adiacenti (1.3.3). Le Guerriglie dei Signori della Guerra muovono solo una volta. Le Guerriglie dei Talebani possono svolgere Marce aggiuntive (pagando per le altre destinazioni) se la destinazione era Pashtun. Le Guerriglie che muovono da uno spazio ad un altro lo fanno in gruppo. Passate le Guerriglie di un gruppo che muove ad Attive (1.4.3) se:

- Lo spazio di destinazione è una LoC o – per la Marcia dei Talebani – uno spazio non Pashtun (1.3.2.-3), o – per le Marce dei Signori della Guerra, Pashtun – E:
- Il numero di Guerriglia del gruppo che muove più il numero di Guerriglie nemiche e, solo per la Marcia dei Talebani, i cubi nello spazio di destinazione eccede 3.

EXAMPLE: Due Guerriglie Occultate Talebane Marciano da Ghazni a Bamian, dove vi sono 1 Guerriglia dei Signori della Guerra ed 1 cubo di Polizia. La destinazione non è Pashtun ed il totale di 4 pezzi che sono presi in considerazione eccede 3, quindi le Guerriglie dei Talebani si girano ad Attive.

NOTA: I Talebani avevano basi Pashtun, i Signori della Guerra afgani principalmente Tajik, Uzbek, ed altre etnie non Pashtun.

3.3.3 Attacco. Le Operazioni di Attacco cercano di eliminare le forze nemiche; gli attacchi che hanno particolare successo incrementano le Guerriglia amiche (catturando armi nemiche, equipaggiamento, razioni, reclute). Scegliete qualsiasi spazio dove la Fazione che sta operando ha almeno 1 Guerriglia ed 1 pezzo nemico; pagate 1 Risorsa per spazio.

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, Attivate (1.4.3) tutte le Guerriglie della Fazione che sta agendo, poi tirate un dado: se il risultato è pari o inferiore al numero delle Guerriglie della Fazione che sta agendo lì presenti (che abbiano iniziato Attive o no), rimuovete sino a 2 pezzi nemici (a scelta della Fazione che agisce; si possono includere Guerriglie Occultate). I 2 pezzi possono appartenere a Fazioni diverse.

- Le Basi Insorgenti non possono essere rimosse prima di tutte le Guerriglie di quella Fazione nello spazio.
- Le Basi della Coalizione o del Governo non possono essere rimosse prima di tutti i cubi (di una delle Fazioni) nello spazio.
- Rimuovete i cubi del Governo prima di quelli della Coalizione.
- Ponete qualsiasi pezzo della Coalizione rimossi da Attacco nella casella delle Perdite.

BENI CATTURATI: Se il tiro di dado è stato “1”, ponete lì 1 delle Guerriglie Disponibili della Fazione (1.4.1).



3.3.4 Terrorismo. Le Operazioni di Terrorismo nelle Province o a Kabul influenzano il Supporto ed Opposizione (1.6) e pongono segnalini di Terrore che ostacolano i futuri tentativi di influenzarlo. Nelle LoC, pongono segnalini di Sabotaggio che bloccano le entrate delle Risorse Governative (6.3.1) ed il Trasporto (4.3.2). Scegliete qualsiasi spazio dove la Fazione che agisce ha almeno 1 Guerriglia Occultata; pagata 1 Risorsa per Provincia o Kabul (0 per

le LoC).

PROCEDURA: Attivate 1 Guerriglia Occultata amica in ciascun spazio scelto.

- Se lo spazio è una Provincia o Kabul, ponete un segnalino di Terrore. Se Talebani, spostate di 1 livello verso l'Opposizione (1.6). Se Signori della Guerra, rimuovete qualsiasi Supporto o Opposizione (ponete a Neutrale).
- Se lo spazio è una LoC senza segnalino di Sabotaggio, ponete un segnalino di Sabotaggio.
- Non ponete un segnalino di Terrore/Sabotaggio se sono già tutti sulla mappa (ve ne sono 30).

NOTA: Molti segnalini di Terrore possono occupare una Provincia o Kabul, solo 1 Sabotaggio per LoC.

4.0 ATTIVITÀ SPECIALI

4.1 Attività Speciali in Generale

Quando una Fazione, secondo la sequenza di gioco della Carta Evento (2.3) svolge una Operazione in almeno 1 spazio (3.0), può anche svolgere 1 tipo delle sue Attività Speciali (Eccezione: Operazioni Limitate, 2.3.5). Alcuni Eventi danno Attività Speciali gratuite (3.1.2, 5.5).

- Come per le Operazioni, la Fazione che li svolge sceglie gli spazi, Fazioni o pezzi influenzati e l'ordine delle azioni e deve avere Risorse sufficienti per pagarne i costi. Una Fazione può svolgere le sue Attività Speciali in un qualsiasi momento immediatamente prima, durante o immediatamente dopo lo svolgimento della sua Operazione.

ESEMPIO: I Talebani con 0 Risorse Estorcono quanto sufficiente per pagare le Operazioni da effettuare in seguito (4.1.1).

NOTA: Se la 1° Fazione Disponibile usa una Attività Speciale, la 2° Disponibile avrà l'opzione di svolgere l'Evento della carta (2.3.4).

4.1.1. Operazioni di Accompagnamento. Alcune Attività Speciali specificano che possono accompagnare solo alcuni tipi di Operazioni (3.0). Alcune Attività Speciali possono aver luogo solo nelle locazioni delle loro Operazioni di Accompagnamento. Se non viene specificato altrimenti, le Attività Speciali possono accompagnare qualsiasi Operazione ed avvenire in qualsiasi spazio altrimenti valido.

4.2 Attività Speciali della Coalizione

La Coalizione può scegliere tra le Attività Speciali Missione, Trasporto Aereo o Attacco Aereo.

4.2.1 Missione. La Missione porta le forze della Coalizione in o fuori dall'Afghanistan e può aggiungere Aiuti al Governo (1.8, 6.2.1) o Risorse ai Signori della Guerra. Può accompagnare solo l'Addestramento (3.2.1) ed avvenire in sino 3 spazi che includono Kabul o qualsiasi Provincia con Controllo COIN (mai il Pakistan, 1.4.2).

PROCEDURA: Muovete qualsiasi pezzo della Coalizione che si desidera tra i 3 spazi e la casella delle Forze Disponibili della Coalizione. Poi, se lo desiderate, tirate un dado e distribuite quel numero (pieno) tra Aiuti e Risorse ai Signori della Guerra.

NOTA: La Coalizione deve usare una Attività Speciale per aggiungere o rimuovere le sue forze straniere sulla mappa. Il tiro di dado rappresenta l'incertezza degli esiti delle conferenze di donazione e simili. La Coalizione ha talvolta pagato i Signori della Guerra per la sicurezza locale.

4.2.2 Trasporto Aereo. Il Trasporto Aereo muove le Truppe, specialmente per ammassarle velocemente per una Operazione.

PROCEDURA: Muovete qualsiasi Truppa della Coalizione e sino a 3 Truppe del Governo tra 3 qualsiasi spazi (non in Pakistan, 1.4.2).

4.2.3 Attacco Aereo. Un Attacco Aereo distrugge le unità Insorgenti esposte. Può accompagnare solo una Pattuglia, Perlustrazione o Assalto (3.2.2.-4) ed avvenire sino in 3 spazi che non siano Kabul.

PROCEDURA: Rimuovete 1 Guerriglia Attiva o, se la Fazione attaccata non ha Guerriglia nello spazio, 1 delle sue Basi. Se qualsiasi di questi spazi è in Pakistan, spostate Islamabad di 1 casella verso il Sostegno (6.6.1)

4.3 Attività Speciali del Governo

Il Governo sceglie tra le Attività Speciali Governare, Trasporto o Estirpare.

4.3.1 Governare. Governare aggiunge rifugiati alla Popolazione di uno spazio o ottiene Patrocinio. Può accompagnare solo l'Addestramento o la Pattuglia (3.2.1.-2) ed avvenire in 1 o 2 spazi controllati dal COIN – Province o Kabul – che hanno o Supporto o Popolazione zero.

PROCEDURA: In ciascuno spazio, scegliete una di queste azioni.

- Porre un segnalino disponibile di +1 Popolazione Rimpatriata (+1 Pop). Non vi deve già essere un segnalino di +1 in quello spazio. Una volta che uno dei sei segnalini +12 viene posto, non è più disponibile.
- Trasferire il valore di Popolazione da Aiuto a Patrocinio (ad un massimo di 40) e far diventare quello spazio Neutrale. Non vi devono essere lì Basi della Coalizione.



NOTA: Il Governo può Governare in modo benigno e quindi attrarre più popolazione da controllare, o in modo meno benigno per spostare maggiori Aiuti al Patrocinio.

4.3.2 Trasporto. Il Trasporto muove le Truppe, in modo da ottenere un rapido controllo delle zone rurali.

PROCEDURA: Scegliete 1 spazio e muovete qualsiasi Truppe Governative da lì in 1 Loc adiacente, se desiderato. Possono proseguire a muovere lungo LoC adiacenti o attraverso Kabul e poi, se desiderato, in 1 qualsiasi destinazione adiacente (non Pakistan, 1.4.2). Le Truppe devono fermarsi in qualsiasi Sabotaggio. Il Governo trasferisce poi 1 Risorsa ai Signori della Guerra (se ne ha) per ciascuno spazio dove entra (Loc, Provincia o Città) che contiene Guerriglie qualsiasi (indipendentemente di chi siano).

NOTA: Le forze dei Signori della Guerra, sotto compenso, davano ai contro insorgenti la sicurezza delle vie di comunicazione.

4.3.3 Estirpare. Lo Estirpare distrugge le Basi rurali dei Signori della Guerra e fa ottenere Aiuto e Patrocinio. Può accompagnare solo l'Addestramento, Pattuglia ed Assalto (3.2.1.-2,-4) ed avviene in 1 o 2 Province (non Kabul) sotto controllo COIN, con cubi del Governo ed un qualsiasi numero di Basi dei Signori della Guerra.

PROCEDURA: Per ciascuno spazio, incrementate gli Aiuti di +3 ed il Patrocinio di +1, e rimuovete 1 Base sei Signori della Guerra lì presente (indipendentemente dalla presenza di Guerriglie). Poi:

- Variate la Provincia di 1 livello verso l'Opposizione (1.6.1), se possibile.
- Se Pashtun, ponete una Guerriglia dei Talebani.

4.4 Attività Speciali dei Talebani

I Talebani scelgono tra le Attività Speciali Estorsione, Infiltrazione o Imboscata.

4.4.1 Estorsione. L'Estorsione consente ai Talebani di ottenere Risorse da regioni o strade che dominano. I Talebani possono fare Estorsione in qualsiasi spazio con almeno 1 Guerriglia Occultata dei Talebani e più pezzi Talebani rispetto ai pezzi nemici.

PROCEDURA: Per ciascuno spazio, Attivate 1 Guerriglia dei Talebani Occultata lì presente (1.4.3). Aggiungete +1 o – se Loc non Sabotata, il suo valore Economico – alle Risorse Talebane (1.8). Se vi è lì qualsiasi Base dei Signori della Guerra, trasferite invece 2 Risorse per Base dei Signori della Guerra dai Signori della Guerra ai Talebani.

4.4.2 Infiltrazione. L'Infiltrazione rimpiazza i pezzi del Governo o dei Signori della Guerra con Guerriglie dei Talebani e sottrae Patrocinio. Può accompagnare solo una Riorganizzazione o Marcia (3.3.1.-2). Può avvenire in 1 qualsiasi spazio con almeno 1 Guerriglia dei Talebani Occultata.

PROCEDURA: Rimuovete 2 pezzi non della Coalizione da quello spazio o rimpiazzatene 1 lì presente con una Guerriglia dei Talebani. Le Basi del Governo o dei Signori della Guerra non possono essere rimosse prima di tutti i cubi del Governo o delle Guerriglie dei Signori della Guerra in quello spazio, rispettivamente. Poi riducete il Patrocinio di -1 per pezzo del Governo che è stato rimosso, se è il caso.

NOTA: Le Truppe della Coalizione non proteggono le Basi del Governo dall'Infiltrazione.

4.4.3 Imboscata. L'Imboscata consente ai Talebani di assicurare il successo di sino a 3 Attacchi. Deve avvenire in spazi scelti per l'Attacco (3.3.3, non ancora risolto) e che hanno ciascuno almeno 1 Guerriglia dei Talebani Occultata (1.4.3).

PROCEDURA: Invece della solita procedura di Attacco (3.3.3), gli Attacchi in questi spazi Attivano ciascuno 1 Guerriglia Occultata soltanto ed hanno automaticamente successo (*non tirate; rimuovete i 2 pezzi nemici normalmente*). Ponete una Guerriglia dei Talebani Disponibile in ciascuno spazio (Occultata; 1.4.3) come se fosse stato tirato un "1".

4.5 Attività Speciali dei Signori della Guerra

I Signori della Guerra possono scegliere tra le Attività Speciali Coltivare, Narcotraffico, o Corrompere.

4.5.1 Coltivare. La Coltivazione aggiunge un'altra area di coltivazione. Può accompagnare solo le Operazioni di Riorganizzazione o Marcia (3.3.1-2). La Locazione deve essere una Provincia scelta per la Riorganizzazione o come destinazione della Marcia, con Popolazione superiore a zero, e con più Guerriglie dei Signori della Guerra che Polizia.

PROCEDURA: Ponete 1 Base dei Signori della Guerra nello spazio (rispettando il raggruppamento, 1.4.2).

4.5.2 Narcotraffico. Il Narcotraffico dà Risorse immediate dalle Basi dei Signori della Guerra. Deve accompagnare una Operazione di Riorganizzazione o Marcia (3.3.1-2) e deve avvenire in qualsiasi o tutti gli spazi con 1 o 2 Basi dei Signori della Guerra senza pezzi della Coalizione.

PROCEDURA: Per ogni spazio scelto, aggiungete +1 Risorsa dei Signori della Guerra per Base dei Signori della Guerra. Se lo spazio è Controllato dai Talebani, aggiungete anche +1 Risorsa dei Talebani (in totale per spazio). Se lo spazio è Controllato dal COIN, aggiungete anche +1 Patrocinio (ad un massimo di 40).

4.5.3 Corrompere. Corrompere neutralizza le unità nemiche o occulta le Guerriglie, ma costa Risorse. Può avvenire in qualsiasi 3 spazi massimo.

PROCEDURA: Per ciascuno spazio, diminuite le Risorse dei Signori della Guerra di -2 e rimuovete sino a 3 cubi del Governo, una Base del Governo, o una Guerriglia dei Talebani da quello spazio, o girate qualsiasi o tutte le Guerriglie lì presenti rendendole Occultate (1.4.3).

5.0 EVENTI

Ciascun Evento ha un titolo, un testo descrittivo in corsivo, ed un testo dell'Evento. Il testo descrittivo è solo per interesse storico e non ha effetti nel gioco.

5.1 Svolgimento degli Eventi

Quando una Fazione svolge un Evento, implementa il testo dell'Evento letteralmente (talvolta coinvolgendo azioni o decisioni di altre Fazioni). A meno che non sia altrimenti specificato, la Fazione che lo implementa effettua tutte le scelte riguardanti l'implementazione del testo, come quali pezzi sono influenzati. Alcuni Eventi con effetti duraturi hanno segnalini per aiutare a ricordarli.

5.1.1 Dove il testo dell'Evento contraddice le regole, l'Evento ha priorità.

Comunque:

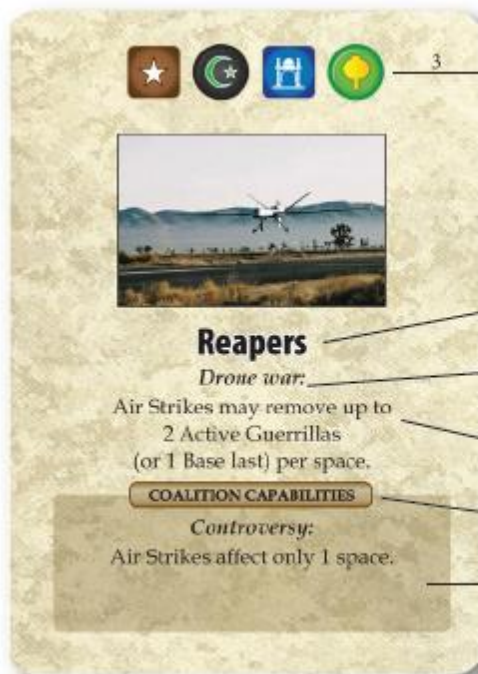
- Gli Eventi non pongono mai pezzi che non sono disponibili (1.4.1); rimuovono invece che rimpiazzare se il rimpiazzo non è disponibile.
- Gli Eventi non violano il raggruppamento (1.4.2). Non possono porre forze non Talebane in Pakistan. Lo "spostare" non influenza mai i Talebani in Pakistan.
- Gli Eventi non possono aumentare gli Aiuti o le Risorse oltre 75 o il Patrocinio oltre 40 (1.8).
- Gli Eventi non consentono mai ad una Fazione di svolgere un tipo di Operazione o Attività Speciale disponibile solo alle altre Fazioni (3.0, 4.0).

5.1.2 Se due eventi si contraddicono, l'Evento correntemente giocato ha precedenza. *ESEMPIO: "Paura dei MANPADS" potrebbe risultare in un Trasporto Aereo anche se era in essere "Tempeste di Sabbia".*

5.1.3 Se non si può rispettare tutto il testo dell'Evento svolto, implementate solo la parte possibile.

5.2 Uso Duplice

Molti Eventi hanno un testo sia in chiaro che ombreggiato. La Fazione che lo svolge può scegliere uno dei due testi (non entrambi). Mentre il testo in chiaro spesso favorisce i Controinsorgenti, un giocatore può scegliere una delle due opzioni indipendentemente dalla Fazione.



Ordine delle Fazioni

NOTA: Un alone grigio attorno ad alcuni simboli di Fazione riguarda istruzioni per il Non Giocatore (8.4.1)

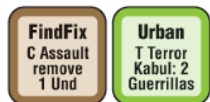
Titolo

Testo in corsivo, descrittivo

Testo dell'Evento

Indicatore di Effetto Duraturo (5.3)

Testo ombreggiato (vedere Uso Duplice 5.2)



5.3 Capacità

Gli Eventi duplici indicate con "CAPACITA' DELLA COALIZIONE" o "CAPACITA' DEI TALEBANI" hanno effetti duraturi che aiutano o penalizzano quella Fazione. Quando si svolge un tale Evento, ponete il segnalino corrispondente dalla parte appropriata (non ombreggiata se pro Coalizione, ombreggiata se pro Talebani) della casella Capacità di quella Fazione. Gli effetti dell'Evento durano per tutta la partita.

5.4 Momentum

Il testo dell'evento (non ombreggiato, ombreggiato o entrambi) che ha l'indicazione "MOMENTUM RIBELLI" ha effetti duraturi. Quando si implementa il testo di un tale evento, ponete la carta in vista accanto al mazzo di pesca. L'effetto dura sino alla fase di Sistemazione del round di Propaganda seguente (6.6), quando la carta viene scartata. *NOTA: può essere in gioco un qualsiasi numero di Eventi Momentum.*

5.5 Operazioni Gratuite

Alcuni Eventi consentono alla Fazione che agisce o ad un'altra Fazione una Operazione immediata o Attività Speciale che interrompe la solita sequenza di gioco e tipicamente è gratuita: non ha costo in Risorse e non influenza la Disponibilità (3.1.2, 2.3.1), sebbene rimangano altri requisiti a meno che non siano superati dal testo dell'Evento (5.1.1).

ESEMPIO: La Corruzione Gratuita (4.5.3) costa 0 Risorse e non influenza la Disponibilità dei Signori della Guerra. Il Narcotraffico gratuito (4.5.2) non può avvenire in uno spazio con la Coalizione a meno che il testo dell'Evento lo specifichi.

6.0 ROUND DI PROPAGANDA

Svolgete un Round di Propaganda nella sequenza delle fasi sotto elencate quando viene giocata ciascuna carta Propaganda.

ECCEZIONE: Non svolgete mai più di un Round di Propaganda in fila (senza che si sia giocata una carta Evento a fraporsi) – invece, le carte Propaganda aggiuntive sono giocate senza un Round di Propaganda. Se una tale carta Propaganda è finale (2.4.1), terminate la partita e determinate il vincitore (7.3).

6.1 Fase della Vittoria

Se qualsiasi Fazione rispetta le sue condizioni di Vittoria, la partita termina (eccezioni: opzione Non-giocatore [1.5]; 1-giocatore [8.8]). Vedere Vittoria (7.0) per determinare il vincitore e l'ordine dei giocatori. Altrimenti, proseguite con il Round di Propaganda. Dopo aver completato il Round di Propaganda finale (2.4.1), determinate la vittoria secondo 7.3.

6.2 Fase delle Risorse

Seguite queste fasi per aggiungere le Risorse delle Fazioni sino ad un massimo di 75 (1.8).

6.3.1 Sabotaggio. Fate Sabotaggio (3.3.4) in ciascuna LoC non sabotata dove il numero di Guerriglie dei Talebani eccede i pezzi non Talebani.

6.3.2 Entrate del Governo. Aggiungete Aiuti più il valore Economico (1.3.4) di tutte le LoC che non hanno Sabotaggio (12 meno il valore Economico di qualsiasi LoC Sabotata) alle Risorse del Governo.

6.3.3 Entrate degli Insorgenti. Aggiungete alle Risorse:

- Talebani – Il numero delle loro Basi sulla mappa.
- Signori della Guerra – Il numero delle loro Basi sulla mappa più il numero delle loro Guerriglie su LoC non sabotate.

6.3.4 Perdite ed Aiuti. Infine, sottraete dagli Aiuti 3 volte il numero di pezzi presenti nella casella delle Perdite (3.3.3).

6.4 Fase di Supporto

Le Fazioni COIN e poi i Talebani possono spendere Risorse per influenzare il Supporto ed Opposizione popolari (1.6).

6.4.1 Azione Civica. La Coalizione e poi il Governo possono spendere un qualsiasi numero di Risorse Governative per incrementare il Supporto in Province o nella città di Kabul se lo spazio ha Controllo COIN, Truppe e Polizia. Ogni 3 Risorse spese rimuovono 1 segnalino di Terrore o – una volta che non ve ne è più – lo spostano di 1 livello verso il Supporto. La Fazione che ha più Truppe nello spazio (Coalizione in caso di parità) decide quanta Azione Civica effettuare.

NOTA: Le Truppe e la Polizia assieme forniscono la sicurezza necessaria per incrementare il supporto popolare. Vedere anche Addestramento, 3.2.1.

6.4.2 Sharia. I Talebani possono spendere Risorse per incoraggiare l'Opposizione in spazi da loro Controllati (1.6). Ogni Risorsa spesa rimuove 1 segnalino di Terrore o – una volta che non vi è Terrore in quello spazio – lo sposta di 1 livello verso l'Opposizione.

NOTA: L'amministrazione dei Talebani basata sulla legge islamica (sharia) potrebbe aiutare a dirimere le dispute locali. Vedere anche Riorganizzazione, 3.3.1.

6.5 Fase di Spostamento

Spostate le forze come segue senza modificare il Controllo COIN o Talebano sino a dopo il completamento dell'azione.

6.5.1 Diserzione. In ciascun spazio, il Governo deve scegliere e rimuovere 1 su 3 dei suoi cubi (arrotondate per difetto) tra le sue Forze Disponibili. *NOTA: Due cubi governativi da soli non sono influenzati.*

6.5.2 Spostamento. La Coalizione può spostare qualsiasi sua Truppa su LoC o in Province prive di Basi COIN (solamente) a spazi Controllati dal COIN (1.7) con Basi COIN o a Kabul. Poi il Governo deve fare lo stesso con le sue Truppe.

6.5.3 Il Governo può muovere qualsiasi Polizia a qualsiasi LoC o in spazi Controllati dal COIN (1.7).

6.5.4 Il Talebano poi deve muovere qualsiasi delle sue Guerriglie su LoC o in Province senza Basi talebane in spazi con Basi Talebane e sotto Controllo Talebano (1.7) o a spazi Pashtun in Pakistan. (Le Guerriglie a Kabul rimangono.)

6.5.5 Controllo. Ora modificate il Controllo COIN e Talebano (1.7) in seguito alle mosse sopra effettuate.

6.5.6 Fine della Partita? Se solo se questo è il Round Finale (2.4.1), terminate e determinate la Vittoria (7.3).

6.6 Fase di Sistemazione

Preparate per la carta seguente come segue:

- **Perdite.** Rimuovete dal gioco tutte le Basi ed 1 Truppa su 2 (arrotondate per difetto) che sono nella casella delle Perdite. Spostate le rimanenti Perdite di Truppa tra quelle Disponibili della Coalizione.
- **Islamabad.** Se il segnalino di Islamabad è Forte (6.6), giratelo. Se non lo è, spostatelo di una casella verso il Sostegno (6.6.1).
- Indicate tutte le Fazioni come Disponibili (2.3.1).
- Rimuovete tutti i segnalini di Terrore e Sabotaggio (3.3.4).

- Ponete qualsiasi carta presente nelle caselle del Momentum tra le carte giocate – gli effetti dei loro Eventi non si applicano più (5.4).
- Girate tutte le Guerriglie a Occultate (1.4.3).
- Giocate la carta seguente dal mazzo e rivelate la nuova carta del mazzo di pesca (2.3.8).

6.6.1 La Tabella di Islamabad. La Tabella di Islamabad mostra la postura del Pakistan nei confronti dei Talebani ed i conseguenti effetti.

- **Ostilità.** No Riorganizzazione dei Talebani (3.3.1) in Pakistan. Le Guerriglie dei Talebani in Pakistan sono sempre Attive (1.4.3).
- **Pressione.** No Riorganizzazione dei Talebani in Pakistan.
- **Tolleranza.** Nessun effetto.
- **Sostegno.** La Riorganizzazione dei Talebani in Pakistan e la Marcia (3.3.2) a o da spazi del Pakistan costa 0 Risorse.
- **Sostegno Forte.** La Riorganizzazione dei Talebani in Pakistan e la Marcia (3.3.2) a o da spazi del Pakistan costa 0 Risorse. Qualsiasi Operazione Limitata dei Talebani (2.3.5) può avvenire in più spazi (come se si tratta di una normale solo Op [2.3.3], no Attività Speciale) (vedere anche Talebani Non Giocatore, 8.7.6).

SPOSTAMENTI DI ISLAMABAD: Spostate immediatamente il segnalino di Islamabad a destra o a sinistra sulla tabella quando si applicano le condizioni seguenti:

- **Eventi.** Molti Eventi spostano Islamabad.
- **Attacco Aereo.** Quando un Attacco Aereo (4.2.3) include uno o più spazi in Pakistan, spostatevi di 1 casella verso “Sostegno”.
- **Sistemazione.** In ogni fase di Sistemazione (6.6), girate il segnalino di Islamabad se Forte, o spostatelo di 1 casella verso “Sostegno” se non lo è.

POSTURA PIU’ FORTE: Se uno qualsiasi degli spostamenti sopra indicati sposterebbero Islamabad oltre uno degli estremi della tabella, girate invece il segnalino (o tenetelo) “Forte” [Hard].

NOTA: Il segnalino a Forte si sposta normalmente, eccetto durante la Sistemazione.

7.0 VITTORIA

Ciascuna Fazione ha le sue proprie condizioni di Vittoria, indicate qui sotto.

7.1 Posizione finale e risoluzione dei casi di parità

Se qualsiasi Fazione Non Giocatore (8.0) passa un controllo per la Vittoria (7.2), tutti i giocatori perdono allo stesso modo. Altrimenti, quando qualsiasi giocatore passa tale controllo o se nessuno lo passa entro il termine del gioco, la Fazione che ha raggiunto il margine di Vittoria maggiore (7.3) vince, la seconda più vicina a tale margine arriva seconda e così via. I casi di parità favoriscono i Non Giocatori (8.0), poi i Signori della Guerra, poi il Governo, poi i Talebani (vedere anche Vittoria in solitario, 8.8).

7.2 Durante i round di Propaganda

Controllate la Vittoria all’inizio di ogni Round di Propaganda (6.1), confrontando le posizioni dei vari segnalini di Vittoria (1.9) ed il cilindro delle Risorse dei Signori della Guerra rispetto alle soglie indicate nella tabella di bordo mappa. Le condizioni di Vittoria sono:

- **Coalizione** — Il Totale Popolazione in Supporto più il numero di pezzi nella casella delle Forze Disponibili della Coalizione eccede 30.
- **Governo** — Il Totale Popolazione controllato dal COIN più il Patrocinio eccede 35.
- **Talebani** — Il Totale Popolazione in Opposizione più il numero di Basi Talebane sulla mappa eccede 20.
- **Signori della Guerra** — Il Totale Popolazione Non Controllata entro l’Afghanistan eccede 15 e le Risorse dei Signori della Guerra eccedono 40.

7.3 Dopo la Propaganda Finale

Se viene completato il Round di Propaganda finale (2.4.1) senza una vittoria mediante controllo della vittoria (7.2), la Fazione che ha ottenuto il maggiore margine di Vittoria vince. Un margine di Vittoria è l’ammontare mancante per ottenere le condizioni di vittoria o eccedente tali condizioni, indicate in 7.2.

NOTA: Il margine di Vittoria sarà positive se la Fazione ha raggiunto le condizioni, negative o zero se non le ha raggiunte.

- **Coalizione** : Il Totale Supporto + pezzi della Coalizione Disponibili – 30.

- **Governo:** Popolazione Controllata dal COIN + Patrocinio – 35.
- **Talebani:** Il Totale Opposizione + Basi dei Talebani– 20.
- **Signori della Guerra :** Il minore tra Popolazione Non Controllata afgana– 15 o Risorse dei Signori della Guerra – 40.

Inganno sulla Vittoria - Opzionale: Per una minore conoscenza di quanto le Fazioni, nelle partite a 3 o 4 giocatori, siano vicine a vincere, ciascun giocatore all’inizio pesca 2 segnalini di Inganno (*Deception*) . Mettete da parte gli altri; non possono essere guardati. I giocatori possono rivelare qualsiasi proprio segnalino in qualsiasi momento:

Minaccia a Vuoto: Nessun effetto

Agenda Segreta: Aggiungete permanentemente +1 al margine di Vittoria del giocatore (7.3).

Risorsa Segreta: Convertite qualsiasi opzione 1 Operazione Limitata (2.3.5) in una Opzione Operazione & Attività Speciale.

STOP!

Avete letto tutte le regole necessarie per 4 giocatori o per l'opzione Non Giocatore (1.5, raccomandato quando si gioca per la prima volta).

8.0 FAZIONI DEL NON GIOCATORE

Questo capitolo riguarda le azioni di qualsiasi Fazione oltre a quelle rappresentate da un giocatore.

NOTA: Le Fazioni del Non Giocatore possono non agire solo nel loro interesse diretto. Come i giocatori, talvolta aiutano, talvolta si danneggiano, le une con le altre.

8.1 La Sequenza di Gioco Non Giocatore

- **Evento o Ops?** Eccetto per quanto specificato sotto ed in qualsiasi Istruzione dell'Evento (8.4.1), una Fazione Non Giocatore quando ne ha l'opzione (2.3.4) sceglie l'Evento.
- **Capacità/Islamabad.** I Signori della Guerra Non Giocatore optano solo per Eventi di Capacità Eventi (5.3) o per quelli che influenzerebbero la Tabella di Islamabad (6.6.1) se i Talebani sono Non Giocatore. Il Governo Non Giocatore lo fa solo se la Coalizione è Non Giocatore. I talebani e la Coalizione Non Giocatori optano per le Capacità degli Eventi solo con un tiro di dado inferiore al numero di carte Propaganda rimaste nel mazzo.
- **Eventi Inefficaci.** Indipendentemente da quanto sopra esposto, le Fazioni del Non Giocatore optano per gli Eventi che hanno un effetto (accade qualcosa, incluse le Capacità, 5.3) e per gli Eventi Momentum (5.4) che non siano “Mullah Omar” solo quando la carta seguente non è di Propaganda.
- **Operazioni Non Limitate.** Quando una Fazione del Non Giocatore deve svolgere una Operazione Limitata (2.3.5), svolge invece una Operazione ed Attività Speciale piene. Ignorate la restrizione della Carta Evento Finale (2.3.9).
- **Scarsità di Risorse.** Quando un Insorgente Non Giocatore con 0 Risorse – o il Governo con meno di 3 – deve svolgere Operazioni, invece Passa (ottenendo Risorse, 2.3.3). *NOTA: la Coalizione Non Giocatore può Operare anche quando il Governo termina le Risorse.*

ESEMPIO DI EVENTO INEFFICACE: I Signori della Guerra Non Giocatore sono 1° Disponibile per “Cambio di Tattiche”. Non è in gioco alcun segnalino di Capacità. L'Evento non avrebbe effetto, quindi i Signori della Guerra svolgono Operazioni ed una Attività Speciale.

8.1.1 Operazioni, Attività Speciali, ed Eventi . Per svolgere le Operazioni ed Attività Speciali delle Fazioni Non Giocatore o uno specifico Evento, seguite le regole sottostanti.

LINEE GUIDA: A meno che non sia specificato diversamente, svolgete qualsiasi azione completandola il più possibile (come usando il maggior numero di pezzi consentiti e solo fintanto che i pezzi necessari sono disponibili). Si applicano comunque i normali costi in Risorse, requisiti, e procedure.

ESEMPIO: Il Terrorismo da parte del Non Giocatore richiede l'Attivazione di una Guerriglia Occultata e costa 1 Risorsa per Provincia, secondo 3.3.4.

8.1.2 Linee Guida Procedurali. A meno che non sia specificato diversamente, una volta che sono stati scelti gli spazi coinvolti, le Fazioni del Non Giocatore :

- Attaccano o rimuovono i pezzi dei giocatori nemici prima dei Non Giocatori, ove possibile.
- Rimuovono le Basi nemiche prima degli altri pezzi, le Guerriglie Occultate prima che Attive, e la Polizia poi la Truppa in modo equo (in ciascuno spazio); altrimenti scegliete a caso tra le Fazioni nemiche. Rimuovete i pezzi da spostare anche se non vi sono pezzi

disponibili per rimpiazzarli (1.4.1).

- Ponete sempre Basi amiche ove possibile. **Eccezione:** non ponete più di 1 Base del Governo per spazio. Rimuovete le Guerriglie amiche Attive prima che Nascoste. Piazzate o rimuovete la Polizia e Truppa amica in modo equo, prima la Polizia.
- Marciate in modo da ottenere il maggior numero possibile di Guerriglie Occultate nella destinazione (3.3.2). Entro tale requisito, Marciate prima con le Guerriglie Attive.
- Non spostate alcun pezzo fuori da uno spazio se questo porrebbe o rimuoverebbe lì il Controllo (1.7). **Eccezione:** Crescendo (8.8.2)
- Non trasferite nulla volontariamente (1.5.1).

ESEMPIO DI MARCIA: Guerriglie Non Giocatore dei Signori della Guerra stanno Marciando in uno spazio Pashtun vuoto. Se qualsiasi di queste fosse Nascosta, solo 3 di esse muoverebbero, prima quelle Nascoste.

NOTA: I giocatori possono trasferire (1.5.1) alle Fazioni del Non Giocatore normalmente.

8.2 Spazi a Caso

Se più spazi coinvolti hanno pari priorità per una Operazione, Attività Speciale o Evento di non-giocatore, scegliete una Provincia o Kabul usando la tabella degli Spazi Casuali:

- Tirate tre dadi e consultate la tabella: il marrone indica la colonna, il nero indica la fila del trio di spazi, il verde indica lo spazio entro il trio (a meno che non sia Kabul).
- Se il risultante spazio non è coinvolto, spostatevi in basso lungo la colonna sino ad ottenerne uno. Seguite le frecce, muovendo dal basso di una colonna all'alto della seguente e da Kandahar a Balochistan (o seguite semplicemente le frecce sulla Mappa degli Spazi Casuali).
- Svolgete la maggiore azione possibile nello spazio così determinate, poi ritirate per sceglierne un'altro, se necessario.

NOTA: Se i giocatori concordano, la scelta tra pochi spazi può essere effettuata tirando invece un dado con pari possibilità per gli spazi in questione.

8.3 LoC a Caso

Se sono coinvolte solo LoC, scegliete:

- Prima quella con valore Economico maggiore.
- Poi tirando un dado con possibilità uguali tra le LoC.

Fate Sabotaggio solo contro le LoC non sabotate.

8.4 Eventi del Non Giocatore

NOTA: Gli Eventi non sempre daranno beneficio diretto alla Fazione Non Giocatore che li implementa.

8.4.1 Istruzioni dell'Evento. Quando qualsiasi Fazione Non Giocatore deve svolgere un Evento ed il simbolo di quella Fazione è entro un alone grigio sulla carta, controllate prima per qualsiasi istruzione speciale per quell'Evento.

8.4.2 Uso Duplice. I Signori della Guerra ed i Talebani Non Giocatori che svolgono un Evento Duplice (5.2) usano il testo ombreggiato, la Coalizione ed il Governo Non Giocatore usano la parte non ombreggiata, a meno che le istruzioni dell'Evento non indichino diversamente (8.4.1).

8.4.3 Piazzamento. Piazzate, rimuovete o spostate tanti pezzi (secondo 8.1.2) quanti l'Evento, la disponibilità (1.4.1) ed il raggruppamento (1.4.2) lo consentono.

8.4.4 Chi e Dove. A meno che non sia specificato diversamente.

- Quando vi è scelta tra chi ottenga i benefici dell'Evento (come il porre pezzi o Operazioni gratuite), scegliete la Fazione che agisce poi un'altra Fazione Non Giocatore a caso.
- Per le Operazioni gratuite o Attività Speciali, usate le priorità di quella Fazione (8.5-8.8).
- Scegliete gli spazi per l'Evento in modo da assicurarvi che siano piazzate, rimosse o spostate tante Basi, poi altri pezzi, possibili, poi considerando la maggiore variazione nel Totale Supporto / Opposizione.
- Altrimenti, scegliete gli spazi a caso (8.2.3).

8.5 Azioni dei Signori della Guerra Non Giocatore

8.5.1 Riorganizzazione. Se sono disponibili almeno 6 pezzi dei Signori della Guerra, fate Riorganizzazione in sino a 3 Province:

- Prima, girate le Guerriglie Occultate in qualsiasi Provincia non Pashtun dove le Guerriglie dei Signori della Guerra sono tutte Attive e vi è una Base ed un cubo dei Signori della Guerra.
- Poi, piazzate le Basi dove vi sono almeno 2 Guerriglie dei Signori della Guerra e spazio sufficiente.
- Poi, piazzate le Guerriglie, prima, dove i Signori della Guerra hanno basi ma nessuna Guerriglia; poi, dove hanno Guerriglie ma non Basi; poi, se non è ancora possibile Coltivare, in 1 Provincia dove è possibile piazzare una Base Coltivando (4.5.1); infine in qualsiasi altra Provincia a caso.

Svolgete poi una Attività Speciale secondo 8.5.4.

SE NESSUNO: Se non è possibile Riorganizzare in questo modo, fate invece Marcia come sotto spiegato.

8.5.2 Marcia. Se non valgono le condizioni per la Riorganizzazione (8.5.1) e la somma delle Risorse dei Signori della Guerra più Basi dei Signori della Guerra sulla mappa è 50 o meno, fate invece Marcia. Marciate da tutte le Province adiacenti o da Kabul, senza muovere l'ultima Guerriglia dei Signori della Guerra da uno spazio che ha una Base dei Signori della Guerra (non aggiungendo alcun segnalino di Controllo, 8.1.2):

- Su una LoC vuota (prima con valore Economico maggiore, 8.3) con 1 Guerriglia.
- Poi, con tutte le Guerriglie possibili Guerriglie (secondo 8.1.2) in tutti gli spazi dove il loro arrivo rimuoverebbe il Controllo, prima a Popolazione maggiore.
- Poi, con tutto il possibile (entro 8.1.2) in 1 Provincia a caso, prima una Provincia nella quale Coltivare potrebbe poi piazzare una Base.

Svolgete poi una Attività Speciale secondo 8.5.4.

SE NESSUNO: Se non è possibile, fate Terrorismo come sotto spiegato.

8.5.3 Terrorismo. Se non si avverano le condizioni né per la Riorganizzazione né per la Marcia, svolgete il Terrorismo (con Guerriglie Nascoste, 3.3.4) in 1 spazio:

- Se la Coalizione è un Non Giocatore, dove vi è Opposizione.
- Se i Talebani sono un Non Giocatore, dove vi è Supporto.
- Se non si applica alcuna delle condizioni soprantanti o se è possibile, in uno spazio casuale con Supporto o Opposizione.

Poi fate Corruzione secondo 8.5.4.

SE NESSUNO: Se non è possibile fare Terrorismo secondo 8.5.1 o se non è possibile, Passate.

8.5.4 Attività Speciali. Se i Signori della Guerra Non Giocatore hanno effettuato Riorganizzazione o Marcia, fate Coltivazione poi se possibile secondo quanto segue, altrimenti fate Narcotraffico o, se non è possibile, Corruzione. Se hanno fatto Terrorismo, fate Corruzione.

COLTIVAZIONE: Coltivate in uno spazio per porre una Base in uno spazio casuale possibile (4.5.1), se possibile, in uno spazio che ha già 1 Base dei Signori della Guerra. Se non ve ne sono o se non è disponibile alcuna Base, fate invece Narcotraffico come segue.

NARCOTRAFFICO: A meno che le Risorse dei Signori della Guerra raggiungano 75, fate Narcotraffico in tutti gli spazi con Basi dei Signori della Guerra e nessun pezzo della Coalizione (4.5.2). Se raggiungessero 75, o se non vi sono tali spazi (o solo 1 Base dei Signori della Guerra con "Contro Narcotraffico" in essere), fate invece Corruzione.

CORRUZIONE: Fate Corruzione (4.5.3) in sino a 3 spazi.

- Primo, rimuovete pezzi del Governo o Talebani – Basi del Governo se possibile – in modo da rimuovere Controllo COIN o Talebano dove possibile farlo in Afghanistan.
- Poi, rimuovete Guerriglie talebane se la Coalizione è Non Giocatore, altrimenti pezzi del Governo, prima in LoC e spazi in Pakistan per ultimi.

Se non è possibile tale Corruzione (i Signori della Guerra hanno meno di 2 Risorse o è in essere "Tregua Locale"), non svolgete alcuna Attività Speciale.

8.6 Azioni del Governo Non Giocatore

8.6.1 Momentum. Per il seguente Evento in essere (5.4) con il Governo Non Giocatore:

- Anziani delle Tribù —Se implementato dal Governo, ponete sempre a Supporto, a meno che questo incrementi il margine di Vittoria della Coalizione (7.3) oltre a quello del Governo, nel qual caso ponete a Neutrale.

8.6.2 Addestramento. Se sono disponibili almeno 15 pezzi del Governo o il Governo potrebbe aggiungere Patrocinio o Rimpatriati (4.3.1), Addestrate in questi spazi:

- Primo, in 1 Provincia che ha almeno 3 cubi del Governo, nessuna Base COIN, e spazio per una, rimpiazzando i 3 cubi del Governo con una Base disponibile.
- Poi, per porre da quelli Disponibili sino a 6 cubi ciascuno (4 se sono in effetto le “Lettere Notturme” ombreggiate, 5.3) tra Kabul e sino a 3 spazi con Basi COIN, prima dove vi siano al massimo 6 cubi del Governo in eccesso di quelli necessari per il Controllo COIN, poi in 1 spazio come necessario per consentire l’Azione Civica come sotto spiegato. Una volta che non vi sono più cubi Disponibili, prendeteli da spazi a caso degli spazi con Basi della Coalizione dove non si è avuto Addestramento (e secondo 8.1.2). Se non viene posta alcuna Base, in 1 qualsiasi di questi spazi dove è possibile l’Azione Civica (3.2.1) e non vi sono Basi della Coalizione (se vi sono), spostate il più possibile verso il Supporto.

GOVERNARE: Poi Governate in sino a 2 spazi a caso Controllati dal COIN (4.3.1). Per ciascuno spazio, se ha Supporto e nessuna Base della Coalizione, controllate se ha un segnalino +1 Pop Rimpatriati. In questo caso, trasferite Patrocinio dagli Aiuti e ponetelo a Neutrale. Altrimenti, tirate un dado – se il risultato eccede il numero di segnalini di Rimpatriati, trasferite Patrocinio, altrimenti aggiungete +1 Pop. Se lo spazio ha Supporto, una Base della Coalizione e nessun segnalino +1 Pop, o se ha 0 Popolazione, aggiungete +1 Pop (se disponibile).

- Se non è possibile Governare in questo modo, fate invece Trasporto.

TRASPORTO: Primo, trovate uno spazio Controllato dal COIN che ha la maggiore eccedenza di Truppe governative necessarie per mantenere il Controllo (1.7). Trasportate queste Truppe eccedenti – lasciando almeno 1 Truppa del Governo anche se in eccesso – ad una Provincia che ha Polizia ma non Truppa né Base COIN, se possibile. Altrimenti, Trasportatele in uno spazio dove aggiungerebbero la maggiore Popolazione Controllata dal COIN (più di zero), se possibile rimpiazzando il Controllo Talebano.

- Se non è possibile, non svolgete alcuna Attività Speciale.

SE NESSUNO: Se non è possibile l’Addestramento, fate Pattuglia.

8.6.3 Pattuglia. Se non valgono le condizioni per l’Addestramento (8.6.2) e le Guerriglie dei Talebani su una LoC o a Kabul eccedono i pezzi non Talebani, fate Pattuglia. Spostate i cubi per pareggiare le Guerriglie talebane, se possibile 1 Polizia per LoC e Kabul, il resto Truppe. Prendete ogni cubo di Polizia o Truppa da una Città o Provincia con la maggior parte che può raggiungere la LoC di destinazione. Assaltate una LoC per rimuovere il maggior numero di Talebani possibili.

- Poi Governate o Trasportate come sopra indicato (8.6.2).

SE NESSUNO: Se non è possibile tale Pattuglia, Perlustrate.

8.6.4 Perlustrazione. Se non valgono né nelle condizioni per l’Addestramento né per la Pattuglia (8.6.2-3) e l’Assalto secondo 8.6.5 (con Estirpare) non rimuoverebbe né una Base né almeno 2 Guerriglie, fate Perlustrazione in 3 spazi per Attivare le Guerriglie dei Talebani poi dei Signori della Guerra:

- Prima, nello spazio con maggiore Popolazione possibile, muovetevi Truppe sufficienti per aggiungere Controllo COIN, da qualsiasi spazio che lo possa raggiungere.
- Poi, senza muovere, per Attivare il maggior numero possibile di Guerriglie Occultate dei Talebani e poi dei Signori della Guerra, prima a Kabul in caso di parità.

Poi Trasportate secondo 8.6.2.

SE NESSUNO: Se non è possibile una tale Perlustrazione, Assaltate.

8.6.5 Assalto. Se non valgono le condizioni per l’Addestramento e per la Pattuglia e l’Assalto con qualsiasi Sradicamento rimuoverebbe una Base o almeno 2 Guerriglie, Assaltate sino in 3 spazi:

- Prima in spazi per rimuovere il maggior numero di Basi talebane, poi per rimuovere il maggior numero possibile di Guerriglie dei Talebani e poi dei Signori della Guerra, sulle LoC per ultime.
- In ciascuno spazio, attaccate i Talebani poi i Signori della Guerra.

ESTIRPARE: Poi Sradicate in 12 o 2 spazi possibili (4.3.3), prima dove vi è Opposizione, poi in spazi non Pashtun, poi a caso.

- Se non è possibile Estirpare, Trasportate secondo 8.6.2.

SE NESSUNO: Se non è possibile alcun tale Assalto, Passate.

8.6.6 Azione Civica. Durante la Fase di Supporto o gli Eventi, acquistate Azione Civica (6.4.1) per rimuovere tutta l'Opposizione possibile. Poi, se questo Round di Propaganda non è quello finale (2.4.1), aggiungete Supporto agli spazi senza Basi della Coalizione (solamente).

8.6.7 Spostamento. Assicurate il Controllo COIN di Kabul (senza perdere altro Controllo, 8.1.2), poi tenete le Truppe del Governo disperse equamente (6.5.2). Spostate la Polizia (6.5.3) per mantenere il Controllo (ad esempio dove è stata tolta Truppa), poi in modo da avere 2 Polizie in ciascuna delle LoC di valore Economico 3 e 4, divisa il più equamente possibile tra le Province e Kabul.

8.7 Azioni dei Talebani Non-Giocatore

8.7.1 Momentum. Se in effetto (5.4):

- Paura dei Missili Antiaerei Portatili. Il Talebano Non-Giocatore con Risorse paga per annullare qualsiasi Trasporto Aereo o Attacco Aereo (4.2.2-.3) con un tiro di dado di 1-4.
- Anziani delle Tribù— Se svolta dai Talebani Non Giocatore, spostatevi sempre ad Opposizione.

8.7.2 Riorganizzazione. Se i Talebani hanno almeno 15 pezzi disponibili o almeno 15 Guerriglie Attive, Riorganizzate in questi spazi possibili (3.3.1):

- Prima, in sino a 3 con Guerriglie dei Talebani tutte le quali siano Attive, una Base talebana, e qualsiasi cubo, girate le Guerriglie a Nascoste.
- Poi, dove vi sono almeno 3 Guerriglie dei Talebani e spazio, rimpiazzate 2 Guerriglie con una Base.
- Se non vi è alcuna Guerriglia Occultata talebana a Kabul, ponete lì una Guerriglia.
- Piazzate poi Guerriglie, prima per aggiungere Controllo Talebano ad 1 spazio che ancora non lo ha, poi in 1 spazio che ha 1 o 2 Guerriglie talebane, poi in tutte le Basi talebane.
- Infine, acquistate Sharia (8.7.7) per ottenere il maggiore spostamento possibile in 1 dei sopra indicati spazi di Riorganizzazione.

ESTORSIONE: Poi fate Estorsione in qualsiasi LoC non Sabotata di valore Economico 3 e 4.

- Se non è possibile (4.4.1). fate invece Infiltrazione.

INFILTRAZIONE: Fate Infiltrazione (4.4.2) per rimpiazzare un pezzo con una Guerriglia, o, se non vi sono Guerriglie Disponibili, per rimuovere 2 pezzi nemici. Attaccate prima il Governo. Infiltratevi in una LoC, se possibile; altrimenti per rimuovere una Base del Governo, se possibile; poi l'ultima Polizia da uno spazio, se possibile; altrimenti in uno spazio a caso.

- Se non vi sono bersagli per questa Infiltrazione, fate Estorsione ovunque possibile; se non è possibile, non fate Attività Speciale.

SE NESSUNO: Se non è possibile Riorganizzare, fate Marcia.

8.7.3 Marcia. Se non si avverano le condizioni per la Riorganizzazione (8.7.2) e gli spazi e LoC con Supporto non hanno né Guerriglie dei Talebani Occultate né almeno 4 Guerriglie dei Talebani in totale, Marciate da tutti gli spazi sotto Controllo Talebano che hanno almeno 2 Guerriglie Talebane (e secondo 8.1.2).

- Prima, entrate in tutte le LoC non Sabotate e poi in Kabul adiacente a tali spazi, sino a che i Talebani eccedono i non Talebani di 1 pezzo, sino al massimo 2 Guerriglie talebane per spazio. Entrate poi in 2 Province che non hanno Opposizione né Controllo Talebano, da tali spazi di origine.
- Infine, Marciate da tali spazi di origine verso e poi in 2 altre Province con né Opposizione né Controllo Talebano e raggiungibili mediante spazi Pashtun, con Guerriglie sufficienti per aggiungere Controllo Talebano. Scegliete la via di minor costo (prima dall'origine più vicina). Le destinazioni Pashtun oltre o lungo il percorso divengono origini – fate Marcia con le Guerriglie anche da lì.
- Lasciate 1 Guerriglia dei Talebani in ciascuna origine, se possibile una Occultata (e Marciate solo secondo 8.1.2, non perdendo Controllo).

Poi fate Estorsione o Infiltrazione secondo 8.7.2.

SE NESSUNA: Se non è possibile alcuna tale Marcia, Attaccate.

NOTA: A meno che non siano in effetto "Tempeste di Sabbia" (5.4), le Guerriglie dei Talebani in spazi Pashtun possono Marciare anche se hanno appena Marciato (3.3.2). Se Islamabad è a Sostengo o Sostegno Forte, Marciate attraverso spazi del Pakistan che costano meno (6.6.1).

8.7.4 Attacco. Se non si avverano le condizioni per la Riorganizzazione o la Marcia (8.7.2-.3) ed il Totale Supporto più pezzi

Disponibili della Coalizione sono a 20 o meno, Attaccate (3.3.3) in 3 spazi (LoC per ultime, 8.2) dove i Talebani possono fare Imboscata – prima per rimuovere almeno 1 pezzo della Coalizione. Poi Attaccate in ogni altro spazio con almeno 4 Guerriglie dei Talebani già Attive (1.4.3) ed un pezzo della Coalizione. In ciascuno spazio, rimuovete prima la Coalizione se possibile, poi il Governo, poi i Signori della Guerra.

IMBOSCATA: Fate Imboscata (4.4.3) nei 3 spazi che hanno il minor numero di Guerriglie dei Talebani. In caso di parità, scegliete prima dove può essere rimosso un pezzo e poi una Base del Governo. Se è in effetto “Autobomba” ombreggiato (5.3), usate una Guerriglia Attiva in uno spazio privo di Talebani Nascosti. Se non è possibile l’Imboscata, non svolgete alcuna Attività Speciale.

SE NESSUNO: Se non è possibile alcun tale Attacco, svolgete invece il Terrorismo o, se non è possibile, Passate.

8.7.5 Terrorismo. Se non valgono le condizioni di Riorganizzazione o di Marcia (8.7.2-.3) ed il Supporto + Disponibili è oltre 20, svolgete invece il Terrorismo (3.3.4) per fare Sabotaggio sulle LoC e spostare il maggior numero possibile di Supporto/Opposizione.

ESTORSIONE: Fate poi Estorsione (4.4.1) dovunque possibile. Se non è possibile, non svolgete alcuna Attività Speciale.

SE NESSUNO: Se non è possibile fare Terrorismo, Attaccate invece secondo 8.7.4 o, se non è possibile, Passate.

8.7.6 Islamabad. Se Islamabad è a Sostegno (6.6.1), i Talebani Non Giocatore rimangono Disponibili (2.3.1) dopo aver svolto l’Evento (incluso un Evento che ha appena ottenuto Patrocinio).

8.7.7 Sharia. I Talebani Non Giocatore svolgono tutta la Sharia (6.4.2) che possono fare, prima per ottenere lo spostamento maggiore, poi dove vi è Supporto, poi dove vi sono meno segnalini di Terrore, poi a caso. Rimuovete il Terrore solo se si otterrebbe uno spostamento.

8.7.8 Spostamento. Tenete le Guerriglie dei Talebani (6.5.4) sparse il più possibile, le guerriglie “dispari” devono essere poste in spazi afgani se possibile.

8.8 Azioni della Coalizione Non Giocatore

8.8.1 Momentum. Se in effetto (5.4):

- Anziani delle Tribù— Se svolta dalla Coalizione Non Giocatore, spostatevi sempre a Supporto.

8.8.2 Addestramento. Se spazi con pezzi COIN (Coalizione o Governo) hanno meno di 4 pezzi Talebani tra di essi, Addestrate in sino a 3 spazi:

- Primo, se il Patrocinio eccede 20 o il Governo ha meno di 3 Risorse, Addestrate a Kabul per trasferire esattamente 3 Patrocinio alle Risorse del Governo; poi ponete lì i cubi disponibili per quanto possibile.
- Altrimenti (o se vi è meno di 3 Patrocinio), Addestrate per acquisire Azioni Civiche secondo 8.8.5 in 1 spazio—2 spazi se è in effetto “PRT” non ombreggiato (5.3) – dove l’Azione Civica otterrebbe uno spostamento (3.2.1). Poi ponete tanti cubi Disponibili quanti possibile negli spazi.
- Infine, nelle Basi della Coalizione senza più di 6 pezzi del Governo oltre a quelli necessari per il Controllo COIN, ponete cubi Disponibili; una volta che non ve ne sono più di Disponibili, prendete la Polizia dagli spazi che ne hanno di più ed aggiungetene sino a 3 per spazio di Addestramento.
- Se si ha avuto l’Addestramento ed è in effetto “Operazioni di Stabilità nei Villaggi” non ombreggiata, prendete 1 Polizia dove vi sono meno Truppe della Coalizione e Polizia, se necessario dallo spazio che ha più Polizia.

CRESCENDO: Poi risolvete il Crescendo in spazi Controllati dal COIN:

- A meno che il Round di Propaganda successivo sia quello finale (2.4.1), tirate un dado e ponete 1 Base ciascuno spazio in numero pari sino alla metà del tiro di dado (arrotondando per difetto), che non abbiano ancora Base della Coalizione e che abbiano la maggiore Popolazione, quelli senza Basi del Governo in caso di parità; poi ponete sino allo stesso numero di Truppe prendendole da quelle Disponibili il più equamente possibile in questi ed altri spazi al massimo 3, prima dove vi sono Talebani.
- Se il successivo Round di Propaganda sarà finale, rimuovete invece a Disponibili tutte le Truppe della Coalizione da 1 spazio (anche se si perde il Controllo, 8.1.2), in caso di parità, in uno spazio che ha meno Popolazione.
- In ogni caso, aggiungete un tiro di dado di Aiuti.

Se non si può porre o rimuovere in questo modo alcun pezzo da tali spazi, fate invece Trasporto Aereo.

TRASPORTO AEREO: Dopo aver effettuato l’Addestramento senza Crescendo, fate Trasporto Aereo da 2 spazi Controllati COIN che hanno la maggiore Truppa della Coalizione eccedente quella necessaria per mantenerne il Controllo, con tante Truppe della Coalizione e del Governo possibile senza perdere quel Controllo o rimuovere l’ultima Truppa del Governo o della Coalizione.

Spostatele per aggiungere il Controllo COIN ad 1 spazio, prima dove vi sono Talebani, poi nella maggiore Popolazione.

- Se non è possibile tale Trasporto Aereo, non effettuate alcuna Attività Speciale.

SE NESSUNO: Se non è possibile fare Addestramento, fate Perlustrazione.

8.8.3 Perlustrazione. Se vi sono 4 o più Talebani con pezzi COIN e l'Assalto secondo 8.8.4 (anche con Trasporto Aereo o Attacco Aereo) non riuscirebbe a rimuovere alcuna Base o almeno 4 pezzi Talebani, fate Perlustrazione in tutti gli spazi con pezzi della Coalizione in luoghi dove Attivare Guerriglie dei Talebani e poi dei Signori della Guerra:

- Se il Trasporto Aereo in uno spazio prima della Perlustrazione Attiverebbe l'ultimo talebano Nascosto lì presente (che altrimenti non sarebbe attivato), fate prima Trasporto Aereo in un tale spazio, in uno in cui si Attiverebbero più pezzi. Altrimenti (o se è in effetto "ISR" ombreggiato), fate Attacco Aereo.
- Se è in effetto "ISR" non ombreggiato, Attivate talebani, prima su una LoC, poi l'ultimo talebano Nascosto in uno spazio afgano, poi a caso.

TRASPORTO AEREO: Muovete il maggior numero di Truppe possibile – scegliendo 2 spazi di origine come nel Trasporto Aereo dopo l'Addestramento (8.8.2) – nello spazio di Perlustrazione o Assalto.

ATTACCO AEREO: Attaccate i Talebani, prima le Basi, poi dove è possibile l'ultimo talebano in uno spazio, poi dove vi è il maggior numero di Guerriglie. Tra questi, scegliete il Pakistan per primo se Islamabad è a Sostegno e Forte (6.6.1). Se "Predators" non ombreggiato è in effetto, scegliete prima 1 spazio nel Pakistan con meno Guerriglie, rimuovendo 1 pezzo lì secondo 8.1.2.

- Se non è possibile, non svolgete alcuna Attività Speciale.

SE NESSUNO: Se non è possibile tale Perlustrazione o Attiverebbe delle Guerriglie, Assaltate.

8.8.4 Assalto. Se l'Assalto con Trasporto Aereo o Attacco Aereo rimuoverebbe una Base con almeno 4 pezzi Talebani, tutte le Truppe della Coalizione Assaltano per rimuovere Talebani e poi Signori della Guerra.

- Se il Trasporto Aereo in uno spazio prima dell'Assalto rimuoverebbe almeno 4 pezzi Talebani o una Base Talebana che non sarebbe rimossa da Assalto più Attacco Aereo, prima fate Trasporto Aereo secondo 8.8.3 in un tale spazio per rimuovere il maggior numero di pezzi Talebani. Se non è possibile un tale Trasporto Aereo, Attacco Aereo secondo 8.8.3.
- Prima Assalto negli spazi per rimuovere il maggior numero di Basi Talebani, poi il maggior numero di Guerriglie dei Talebani, poi dove vi è maggiore Popolazione.
- Pagate per usare i cubi del Governo solo nel primo spazio dove incrementano la rimozione, più dove necessario per rimuovere una Base.
- Se è in effetto "Guerriglie Accidentali" e l'Assalto più il Trasporto Aereo o Attacco Aereo rimuoverebbero solo 1 Guerriglia in totale, Passate invece.

SE NESSUNO: Se non è possibile alcun tale Assalto, Passate.

8.8.5 Azione Civica. La Coalizione del Non-giocatore acquista tutte le Azione Civiche che può (3.2.1, 6.4.1), dapprima per lo spostamento maggiore, poi dove vi è Opposizione, poi dove di sono meno segnalini di Terrorismo, poi a caso. Rimuovete il Terrorismo solo per ottenere uno spostamento.

8.8.6 Spostamento. Le Truppe della Coalizione del Non-giocatore si Spostano quando sono in grado di farlo (6.5.2) solo da spazi che non hanno Polizia, a spazi possibili con meno Truppe della Coalizione.

8.9 Vittoria con 1 Giocatore

Una partita in solitario termina durante una Fase di Vittoria del Round di Propaganda (7.2) solo se il giocatore (Coalizione o Talebani) ha un margine di Vittoria (7.3) inferiore di quello di almeno una altra Fazione. Per avere successo, il giocatore deve evitare quella situazione in ciascun Round di Propaganda ed avere il maggiore margine dopo il Round finale. Altrimenti vince il Non-giocatore con il margine maggiore (in caso di parità i Signori della Guerra, poi il Governo).

- **Se Signori della Guerra** — Governo Feudale! L'Afghanistan torna ai primordi, una regione di feudi invece che una nazione. la produzione di oppio fiorisce.
- **Se Governo** — Dittatori Pashtun! I successori di Karzai consolidano il controllo—leali a se stessi a scapito delle norme e leggi internazionali. La pace con i Signori della Guerra ed Talebani è flebile, i diritti umani sono fuori dall'agenda.
- **Se Talebani Non Giocatore**—Tornano gli Estremisti! Il Governo centrale fallisce di fronte al ritiro della Coalizione ed i Pashtun che puntano alla stabilità dei Talebani. Anni di sforzi della Coalizione lasciano l'Afghanistan come era prima del 2001.

- **Se Coalizione Non Giocatore**—Fondamentalismo Negato! Gli invasori hanno piegato i Talebani, costretti a negoziare il loro posto nell'Afghanistan governato da leggi umane, non divine.

VITTORIA DEL GIOCATORE: Se il giocatore sopravvive al Round finale con il margine di vittoria più alto, sottraete il margine più alto del Non Giocatore da quello del giocatore in modo da determinare il grado di successo:

- **1 to 5—Stallo!** Mentre non la minaccia Talebana non è immediata, non è vicina nemmeno la stabilità o il buon governo. la Coalizione si ritira con il futuro afgano ancora in dubbio.
- **6 o più, giocatore Coalizione** — Insorgenza Bloccata! A scapito degli scettici, le forze contro insorgenti, ben organizzate, hanno consentito alle istituzioni moderne afgane di ottenere il supporto popolare. E' in corso la riconciliazione nazionale.
- **6 o più, giocatore Talebano** — Gloria alla Jihad! Nella grande tradizione del guerriero Pashtun, lo straniero infedele è ancora una volta cacciato ed il paese viene restituito al vero Islam.

ESEMPIO: Un giocatore in solitario con i Talebani evita la Vittoria del Non - giocatore per 4 Round di Propaganda. Al termine della partita, con Controllo COIN + Patrocinio a 34, il Governo ha 1 margine di Vittoria - il più alto per i non giocatori. L'Opposizione è 9 ed i Talebani hanno 12 Basi fuori, quindi il margine di Vittoria del giocatore è +1: 2 oltre quello del Governo per uno "Stallo".

INDICE DEI TERMINI PIU' IMPORTANTI

+1 Pop — Segnalini che aggiungono +1 Popolazione, Rimpatriati. (4.3.1)

Accompagnamento — Operazione necessaria per l'Attività Speciale. (4.1.1)

Addestrare — Operazione COIN che serve per porre pezzi, acquistare Azione Civica, o ridurre il Patrocinio. (3.2.1)

Adiacente — Spazi vicini per azioni o Eventi. (1.3.3)

Aiuti — Assistenza straniera che si somma alle Risorse del Governo durante un Round di Propaganda o mediante Evento (1.8, 6.3.1).

Alone — Simbolo di Fazione sulle carte che indica che il Non Giocatore ha una istruzione per l'Evento. (8.4.1)

Amico—La Fazione che sta agendo, o una Fazione COIN rispetto all'altra. (1.5)

Assalto — Operazione COIN che rimuove pezzi nemici. (3.2.4)

Attacco — Operazione degli Insorgenti che rimuove pezzi nemici. (3.3.3)

Attacco Aereo — Attività Speciale della Coalizione che rimuove pezzi nemici. (4.2.3)

Attivazione—Girare o lasciare Attiva la Guerriglia. (1.4.3)

Attiva — Simbolo della Guerriglia in alto: soggetta ad Assalto o Attacco Aereo (1.4.3).

Attività Speciali —Azioni che accompagnano le Operazioni, uniche per una Fazione. (4.0)

Azione Civica — Attività COIN per incrementare il Supporto. (3.2.1, 6.4.1)

Base—Pezzi di forze pressoché immobili che influenzano la Riorganizzazione, le Risorse e la Vittoria, tra le altre funzioni. (1.4)

Basi per Ultime — Requisito frequente che, impone che non vi siano cubi o Guerriglie di protezione in uno spazio prima di rimuovere una Base. (3.2.4, 3.3.3, 4.2.3, 4.4.2)

Beni catturati—Porre la Guerriglia mediante Attacco. (3.3.3)

Bersaglio —Fazione nemica o pezzo che è oggetto di un'azione. (3.1, 4.1)

Campagna — Serie di carte Evento che portano ad un Round di Propaganda. (2.4)

Capacità —Eventi durevoli che aiutano o penalizzano le azioni della Coalizione o dei Talebani (5.3)

Cilindro — Pezzo del gioco che serve per indicare le Risorse o Disponibilità di una Fazione. (1.8, 2.2)

Città — Tipo di spazio: l'area urbana di Kabul. (1.3.3)

Cittadina —Elemento della mappa che unisce le LoC (non uno spazio). (1.3.6)

Coalizione —Una Fazione COIN (principalmente Forze di Sicurezza internazionali guidate dalla NATO). (1.0, 1.5)

COIN (Controinsorgenza)—Coalizione o Governo. (1.0, 1.5, 1.7, 3.2)

Coltivare — Attività Speciale dei Signori della Guerra che serve per piazzare una Base. (4.5.1)

Controllo — Possesso di più pezzi COIN o Talebani in una Provincia o a Kabul rispetto a tutti i nemici combinati. (1.7)

Costo — Risorse per una Operazione o Attività Speciale. (3.1, 4.1)

Controllo COIN + Patrocinio —Totale della Popolazione sotto Controllo COIN più Patrocinio: the measure of Government Vittoria . (1.9, 7.2-.3)

Corruzione — Attività Speciale dei Signori della Guerra per rimuovere o girare pezzi. (4.5.3)

Crescendo — Attività Speciale della Coalizione che serve per portare pezzi sulla mappa o toglierli, aggiungere Aiuti. (4.2.1)

Cubo — Pezzo che rappresenta Truppe o Polizia. (1.4)

Disposizione (a) — Forze o Rimpatriati nelle caselle, in attesa di essere posti sulla mappa. (1.4.1, 4.3.1)

Diserzione — Rimozione di alcuni pezzi del Governo durante la fase di Sistemazione. (6.5)

Disponibile — Fazione in grado di svolgere un Evento o Operazione: secondo l'ordine delle Fazioni, 1° e 2° Disponibile. (2.3)

Evento — Carta con l'ordine delle Fazioni ed un testo che una Fazione può implementare. (2.3, 5.0)

Eseguire — Implementare l'Evento o svolgere una Operazione o Attività Speciale. (2.3)

Estorsione — Attività Speciale dei Talebani che aggiunge Risorse. (4.3.1)

Eccesso—Caselle e segnalini che aiutano a gestire i casi di sovraffollamento. (1.4)

Eventi Inefficaci — Evitare con il Non Giocatore Eventi non implementabili. (8.1)

Fase — Parte di un Round di Propaganda. (6.0)

Fazione— Ruolo del Giocatore o del Non Giocatore: Coalizione , Governo, Talebani, Signori della Guerra . (1.5)

Finale—Ultima carta Evento o Propaganda. (2.3.8, 2.4.1, 7.3)

Forte — Postura sulla Tabella di Islamabad che ritarda gli spostamenti di Sistemazione. (6.6.1)

Forze—Truppe, Polizia , Guerriglie , o Basi (pezzi; non segnalini come i Rimpatriati). (1.4)

Girare — Far passare la Guerriglia tra Occultata ed Attiva. (1.4.3)

Governare—Attività Speciale del Governo che pone Rimpatriati o ottiene Patrocinio. (4.3.1)

Governo (Govt)—Una Fazione COIN. (1.0, 1.5)

Gratuito — Operazione o Attività Speciale generate da Evento che non costa Risorse né influenza la Disponibilità. (3.1.2, 5.5)

Guerriglia — Pezzo che rappresenta forze mobili Insorgenti. (1.4)

Imboscata — Attività Speciale dei Talebani che assicura il successo nell'Attacco. (4.3.1, 4.4.1)

Inganno — Segnalini opzionali per la Vittoria . (7.3)

Infiltrazione— Attività Speciale dei Talebani che sostituisce dei pezzi. (4.4.2)

Insorgente —Talebani o Signori della Guerra . (1.0, 1.5)

Islamabad — Tabella che indica la postura del Pakistan nei confronti dei Talebani. (6.6.1)

Livello — Stato di Supporto/Opposizione di uno spazio. (1.6.1)

LoC — Linea di Comunicazione: Strada. (1.3.4)

Marcia — Operazione Insorgente che serve per muovere le Guerriglie . (3.3.2)

Margine di Vittoria — Calcolo di quanto una Fazione sia vicina ad ottenere le sue condizioni di Vittoria (7.3)

Momentum — Eventi i cui effetti permangono sino al Round di Propaganda seguente. (5.4)

Montagna—Tipo di Provincia che ostacola l'Assalto del Governo. (1.3.2, 3.2.4)

Narcotraffico — Attività Speciale dei Signori della Guerra per ottenere Risorse. (4.5.2)

Occultata — Guerriglia, simbolo in basso: non soggetta ad Assalto o Attacco Aereo ed in grado di fare Terrorismo, Infiltrazione o Imboscata (1.4.3, 3.3.4, 4.3.1, 4.3.4).

Nemico — Relazione tra una Fazione Insorgente e qualsiasi altra Fazione. (1.5)

Neutrale — Spazio non in Supporto né Opposizione. (1.6.1)

Non Controllato — Spazio che non ha né controllo COIN né Controllo Talebano . (1.7)

Non Disponibile — Una Fazione che viene saltata nell'ordine delle Fazioni. (2.3.1-2)

Non Giocatore—Fazione condotta dal gioco. (1.5, 8.0)

Non Ombreggiata — Prima scelta di Evento Duplice, spesso pro -Coalizione . (5.2)

Ombreggiato — Seconda scelta di Evento Duplice, spesso anti-Coalizione . (5.2)

Operazione (Op)— Azione principale che una fazione intraprende con le sue forze. (3.0)

Operazione Limitata — Operazione del giocatore in 1 spazio senza Attività Speciale. (2.3.5)

Opposizione—La popolazione di uno spazio che è contro il Governo. (1.6)

Opposizione + Basi —Totale Opposizione più il numero di Basi Talebane sulla mappa: una misura della Vittoria dei Talebani. (1.9, 7.2-3)

Ordine delle Fazioni — Simboli sulle carte che determinano la Disponibilità. (2.3.2)

Ostile — Casella della tabella di Islamabad. (6.6.1)

Pakistan —Un tipo di Provincia dove solo i Talebani possono raggrupparsi. (1.3.2, 1.4.2)

Passare — Rinuncia ad effettuare un Evento o Operazione quando Disponibile. (2.3.3)

Pattuglia — Operazione COIN che serve per proteggere le LoC. (3.2.2)

Patrocinio—La misura del successo del Governo nell'indirizzare denaro ai suoi amici. (1.8, 1.9, 3.2.1, 4.3.1-3, 4.4.2, 4.5.2-3, 6.2, 7.2-3)

Pashtun — Uno spazio di tale etnia, che influenza i Talebani ed i Signori della Guerra . (1.3.2-3, 3.3.1-2, 4.3.1)

Pedone — Pezzo del gioco che serve per designare gli spazi scelti per una Operazione (rosso) o Attività Speciale (bianco). (3.1.1)

Perdite — Pezzi della Coalizione rimossi da un Attacco. (3.3.3, 6.6)

Pezzo — Unità che rappresenta una forza: cubo di Truppa o Polizia, Guerriglia, o Base (non un segnalino come Rimpatriati). (1.4)

Perlustrazione — Operazione COIN per muovere Truppe e girare Guerriglie Attive. (3.2.3)

Pianura — Tipo di Provincia che non ostacola l'Assalto del Governo. (1.3.2, 3.2.4)

Polizia —Forze del Governo che mantengono il controllo rurale ed ostacolano il crimine. (1.4)

Popolazione (Pop)—Gli abitanti di una Provincia o di Kabul, circa 1 milione di afgani per punto. (1.3.2-3)

Popolazione Non Controllata — Totale della Popolazione afgana che non è né sotto Controllo COIN né talebano, parte delle condizioni di Vittoria dei Signori della Guerra (1.9, 7.2-3)

Porre — Variare il Supporto/Opposizione di uno spazio ad un livello prescritto (1.6.1)

Piazzare — Spostare un pezzo da Disponibile alla mappa. (1.4.1)

Pressione — Casella della tabella di Islamabad. (6.6.1)

Priorità — Regole che guidano le Fazioni del Non Giocatore . (8.0)

Propaganda—Carte che innescano Round che includono controlli per la Vittoria, acquisizione di Risorse, e molte altre funzioni periodiche. (2.4, 6.0)

Provincia — Spazio rurale. (1.3.2)

Raggruppamento — Limite del numero di pezzi che possono occupare uno spazio. (1.4.2)

Riorganizzazione — Operazione insorgente che serve per porre o raggruppare pezzi. (3.3.1)

Rimuovere — Prendere dalla mappa (forze da Disponibili o Perdite). (1.4.1, 3.3.3)

Risorse — Sono necessarie alle Fazioni per svolgere le Operazioni. (1.8)

Rimpatriati — Segnalini che aggiungono +1 Popolazione. (4.3.1)

Sabotaggio — Porre un segnalino di Sabotaggio su una LoC che non ne ha, danneggiandola per bloccare la Pattuglia, il Trasporto e l'aggiunta di Risorse al Governo ed ai Signori della Guerra. (3.3.4, 6.2, 6.3)

Scegliere — Scegliere le locazioni o bersagli di un'azione. (3.1, 3.1.1, 4.1, 5.1)

Schieramento Aperto — Opzione di piazzamento iniziale delle forze. (2.1)

Sharia — Azione dei Talebani che serve per incrementare l'Opposizione. (6.4.2)

Signori della Guerra — Una Fazione Insorgente: uomini forti locali e narcotrafficienti (1.0, 1.5)

Sistemazione — Fase di Propaganda per preparare la carta seguente. (6.6)

Sostegno — Casella della Tabella di Islamabad. (6.6.1)

Spostare — Spostare i pezzi tra quelli Disponibili e la mappa. (1.4.1)

Spazio — Area della mappa che tiene pezzi in gioco: Provincia, Kabul, LoC. (1.3.1)

Spostamento — Fase di Propaganda nella quale le Fazioni muovono i pezzi. (6.5)

Estirpare — Attività Speciale del Governo che serve per rimuovere Basi dei Signori della Guerra e per aggiungere Aiuti e Patrocinio. (4.3.3)

Supporto — La popolazione di uno spazio che favorisce il Governo. (1.6)

Supporto + Disponibile — Totale Popolazione in Supporto più pezzi Disponibili della Coalizione: una misurazione della Vittoria della Coalizione. (1.9, 7.2-.3)

Strada — Autostrada, una LoC. (1.3.4)

Talebani — Una Fazione Insorgente ("Studenti") (1.0, 1.5)

Terrorismo — Operazione degli Insorgenti che pone segnalini dello stesso nome in una Provincia o Kabul o Sabotaggio di una LoC (3.3.4)

Tolleranza — Casella della Tabella di Islamabad. (6.6.1)

Trasferire — Spostare le Risorse tra le Fazioni o il valore tra le Risorse, Aiuti e Patrocinio. (1.5.1, 1.6, 4.2.2, 4.3.1)

Trasporto — Attività Speciale del Governo che muove le Truppe. (4.3.2)

Trasporto Aereo — Attività Speciale della Coalizione che sposta Truppe (4.2.2).

Truppe — Forze mobili COIN specializzate nel Pattugliamento ed Assalto rurale. (1.4)

Uso Duplice — Evento con 2 effetti alternativi. (5.2)

Valore Economico (Econ) — Risorse che una LoC non Sabotata dà mediante Estorsione e nella Fase delle Risorse. (1.3.4, 4.3.1, 6.3.1)

Variare — Cambio tra Supporto/Opposizione o postura di Islamabad. (1.6.1, 6.6.1)

PIAZZAMENTO (2.1)

In Generale

Scegliete uno scenario tra quelli forniti nel gioco e qualsiasi opzione Non Giocatore (1.5), non rivelare (2.2), Disponibilità (7.3), o Schieramento Aperto. Preparate il mazzo secondo le istruzioni sottostanti. date a ciascun giocatore una scheda della Fazione. Poi assegnate a ciascuno una Fazione:

1-giocatore — Coalizione o Talebani

2-giocatori — Coalizione, Talebani

3-giocatori — Coalizione, Talebani, Governo

4-giocatori—Una Fazione ciascuno**Preparazione del Mazzo**

Separate le 6 carte Propaganda e mescolate le 72 carte Evento.

- Rimuovete a caso e rivelate il numero di carte Evento specificato nello scenario - qualsiasi Capacità (5.3) tra di esse è in effetto, non ombreggiate per le Capacità della Coalizione e ombreggiate per i Talebani (ponete i loro segnalini nella casella delle Capacità). Le carte messe da parte non sono usate.
- Dividete le rimanenti carte Evento in un numero di mazzi eguali come specificato. Mescolate 1 carta Propaganda in ciascun mazzo e ponete un mazzo sopra l'altro per formare un mazzo di pesca che viene tenuto alla portata di tutti i giocatori (mettete da parte le rimanenti carte Propaganda).

Opzione di Schieramento Aperto

Quale alternativa allo schieramento standard sotto elencato, piazzate i segnalini e le forze dei non giocatori come specificato, incluso il Supporto e +1 Pop. Poi piazzate le forze nell'ordine che segue (entro i limiti del Raggruppamento, 1.4.2) e modificate i segnalini di Controllo (1.7) e Vittoria (1.9).

Scenario Breve: 2009-2012

Signori della Guerra : 5 Basi e 5 Guerriglie tra qualsiasi spazio afgano.

Governo : 2 Truppe e 2 Polizia a Kabul; 2 Basi, 16 Truppe, e 16 Polizia tra qualsiasi Provincia afgana di Popolazione 1 o 2.

Talebani: 1 Base In ciascun spazio pachistano; 6 Basi e 19 Guerriglie tra qualsiasi spazio Pashtun (anche in in Pakistan).

Coalizione : 1 Base e 3 Truppe a Kabul; 5 Basi ed 11 Truppe tra qualsiasi spazio afgano.

Scenario Principale: 2005-2012

Signori della Guerra : 7 Basi e 7 Guerriglie tra qualsiasi spazio afgano.

Governo: 2 Truppe e 2 Polizia a Kabul; 5 Truppe ed 8 Polizia tra qualsiasi Provincia afgana di Popolazione 1 o 2.

Talebani: 1 Base in ciascuno di Waziristan e Frontiera Nordoccidentale; 6 Basi e 14 Guerriglie tra qualsiasi spazio Pashtun (incluso in Pakistan).

Coalizione : 1 Base e 2 Truppe a Kabul; 6 Truppe tra qualsiasi spazio afgano.

Scenario Esteso: 2003-2012

Signori della Guerra : 2 Basi e 2 Guerriglie tra qualsiasi spazio afgano.

Governo: 2 Truppe e 2 Polizia a Kabul; 2 Truppe e 2 Polizia tra qualsiasi Provincia afgana di Popolazione 1 o 2.

Talebani: 1 Base in ciascuno di Waziristan e Frontiera Nordoccidentale; 2 Basi e 6 Guerriglie tra qualsiasi spazio Pashtun (incluso in Pakistan).

Coalizione : 1 Base ed 1 Truppa a Kabul; 4 Truppe tra qualsiasi spazio Pashtun afgano (incluso a Kabul).

SCENARI (2.1)

Breve: 2009-2013

La Guerra di Obama — La nuova Amministrazione USA tenta di terminare il suo compito ...

Mazzo: Rimuovete 24 carte di Evento a caso e 2 carte Propaganda. Mescolate e formate 4 mazzi.

Aiuti: 24

Patrocinio: 5

Risorse: Governo 30, Signori della Guerra 20, Talebani 15.

Supporto + Disponibile: 10

COIN + Patrocinio: 21

Opposizione + Basi : 9

Popolazione Non Controllata : 13**Islamabad:** Sostegno (non Forte)**Disponibile:** Tutte le Fazioni**Kabul:** Controllo COIN , Supporto, +1Pop

Coalizione —1 Base, 3 Truppe

Govt—2 Truppe, 2 Polizia

Herat: Controllo COIN

Govt—1 Base, 2 Truppe, 2 Polizia

Farah, Balkh:

Signori della Guerra —1 Base, 1 Guerriglia

Helmand: Controllo COIN

Coalizione —1 Base, 3 Truppe

Govt—2 Truppe, 2 Polizia

Talebani—1 Base, 2 Guerriglie

Kandahar: Controllo COIN

Coalizione —1 Base, 2 Truppe

Govt—2 Truppe, 2 Polizia

Talebani—1 Base, 2 Guerriglie

Oruzgan, Nuristan:

Coalizione —1 Truppa

Govt—1 Truppa , 1 Polizia

Talebani—2 Guerriglie

Signori della Guerra —1 Base, 1 Guerriglia

Ghazni, Paktika, Khowst: Controllo COIN (solo Khowst: +1Pop)

Coalizione —1 Base, 1 Truppa

Govt—2 Truppe, 2 Polizia

Talebani—1 Base, 2 Guerriglie

Zabol: Controllo Talebano

Coalizione —1 Truppa

Talebani—1 Base, 2 Guerriglie

Konduz: Controllo COIN , +1Pop

Govt—1 Base, 2 Truppe, 2 Polizia

Signori della Guerra —1 Base, 1 Guerriglia

Baghlan: +1Pop**Balochistan, Waziristan, Frontiera Nordoccidentale:** Controllo Talebano

Talebani—1 Base, 1 Guerriglia

Periodo Principale: 2005-2013*Talebani Risorgenti — Con i partner chiave della Coalizione impegnati in Iraq, i Talebani tornano velocemente alla ribalta ...***Mazzo:** Rimuovete 12 carte Evento a caso ed 1 carta Propaganda. Mescolate e formate 5 mazzi.**Aiuti:** 15**Patrocinio:** 5**Risorse:** Governo 30, Signori della Guerra 15, Talebani 10.**Supporto + Disponibili:** 17**COIN + Patrocinio:** 17**Opposizione + Basi :** 8**Popolazione Non Controllata :** 9**Islamabad:** Sostegno (not Hard)**Disponibili:** Tutte le Fazioni

Kabul: Controllo COIN , +1Pop
Coalizione —1 Base, 2 Truppe
Governo—2 Truppe, 2 Polizia

Herat: Controllo COIN
Govt—1 Truppa , 2 Polizia
Talebani—1 Guerriglia

Farah, Faryab, Balkh:
Signori della Guerra —1 Base, 1 Guerriglia

Helmand, Nuristan: Controllo Talebani
Talebani—1 Base, 2 Guerriglie
Signori della Guerra —1 Base, 1 Guerriglia

Kandahar: Controllo COIN
Coalizione —1 Truppa
Govt—2 Truppe, 2 Polizia
Talebani—1 Guerriglia
Signori della Guerra —1 Base, 1 Guerriglia

Oruzgan, Paktika, Zabol, Ghazni: Controllo Talebani
Coalizione —1 Truppa
Talebani—1 Base, 1 Guerriglia

Khowst: Controllo COIN , +1Pop
Coalizione —1 Truppa
Govt—1 Truppa , 2 Polizia

Konduz: Controllo COIN
Govt—1 Truppa , 2 Polizia
Signori della Guerra —1 Base, 1 Guerriglia

Waziristan, Frontiera Nordoccidentale: Controllo Talebani
Talebani—1 Base, 2 Guerriglie

ESTESO: 2003-2013

Mazzo: Usate tutte le carte. Mescolate e formate 6 mazzi.

Aiuti: 9

Patrocinio: 5

Risorse: Governo 20, Signori della Guerra 10, Talebani 5.

Supporto + Disponibili: 20

COIN + Patrocinio: 13

Opposizione + Basi : 4

Popolazione Non Controllata : 16

Islamabad: Sostegno (non Forte)

Disponibili: Tutte le Fazioni

Kabul: Controllo COIN
Coalizione —1 Base, 3 Truppe
Govt—2 Truppe, 2 Polizia

Herat: Controllo COIN
Govt—1 Truppa , 1 Polizia

Helmand:
Signori della Guerra —1 Base, 1 Guerriglia

Kandahar: Controllo COIN
Coalizione —1 Truppa
Govt—1 Truppa , 1 Polizia

Paktika, Zabol: Controllo Talebani

Talebani—1 Base, 1 Guerriglia

Khowst: Controllo COIN

Coalizione —1 Truppa

Konduz:

Signori della Guerra —1 Base, 1 Guerriglia

Waziristan, Frontiera Nordoccidentale: Controllo Talebano

Talebani — 1 Base, 2 Guerriglie

FORZE DISPONIBILI (1.4.1)

(Totali, prima del piazzamento)

	<i>Coalizione</i>	<i>Governo</i>	<i>Talebano</i>	<i>Signori della Guerra</i>
Truppe	20 x 	30 x 	-	-
Polizia	-	30 x 	-	-
Guerriglie	-	-	30 x 	15 x 
Basi	6 x 	3 x 	12 x 	12 x 

Una Pianura Lontana - Esempio guidato di gioco

Di Jordan Kehr e Mike Bertucelli

Chi gioca per la prima volta inizi da qui!

Benvenuti a *UNA PIANURA LONTANA*! to *A DISTANT PLAIN*! Dal momento che questo gioco utilizza alcuni meccanismi di gioco innovativi, abbiamo ritenuto che fosse più facile impararlo se avessimo incluso una guida interattiva per insegnare ad i nuovi giocatori come giocare minimizzando i disagi. In questa guida interattiva usiamo uno stile di scrittura più da conversazione. In alcuni casi richiediamo di leggere alcune regole prima di proseguire con la guida.

La prima cosa che dovete fare se non lo avete già fatto è aprire la mappa. Ponetela su una superficie piana e pulita, assicurandovi di avere ampio spazio attorno in modo da poter porre i pezzi.

Poi togliete tutti i pezzi in cartone del gioco (le "pedine") e divideteli per tipo. Poneteli accanto alla mappa in modo che sia semplice accedervi.

Ora dividete i pezzi di legno per colore e forma. Poneteli in gruppi accanto alla mappa.

Infine, scartate le carte del gioco. Vi sono due tipi diversi di carte: Carte Evento (la grande maggioranza) e Carte Propaganda (ve ne sono 4). Ponete le 6 Carte Propaganda in un mazzo, e tutte quelle Evento in un altro. Comporremo tra poco il mazzo di pesca.

STOP. Per favore fermatevi un attimo e leggete i paragrafi da 1.3 a 1.3.6 delle regole. Quando avete terminato, inizieremo a piazzare il gioco.

Fatto? Bene! Dovreste avere ora una certa dimestichezza con la mappa del gioco. Iniziamo ora a piazzare il gioco per lo Scenario Principale:

- Ponete la pedina "Aiuti" nello spazio 15 della Tabella Generale, quella che corre lungo il perimetro della mappa.
- Ponete il cilindro di Risorse del Governo (quello grande blu) nello spazio 30, il cilindro di Risorse dei Signori della Guerra (quello grande verde) nello spazio 15, il cilindro di Risorse del Talebani (quello grande nero) nello spazio 10. Non vi è un cilindro di Risorse per la Coalizione.
- Ponete i segnalini "Supporto + Disponibili" e "COIN + Patrocinio" nello spazio 17.
- Ponete il segnalino "Opposizione + Basi" nello spazio 8.
- Ponete il segnalino "Popolazione non Controllata" nello spazio 9.
- Ponete il segnalino di bandiera pakistana sulla casella "Sostegno" della Tabella di Islamabad sulla mappa. Assicuratevi che il lato della pedina con indicazione "Forte" sia a faccia in giù.
- Ponete i rimanenti 4 cilindri grandi (quelli di Disponibilità) nella casella delle "Fazioni Disponibili" sulla scheda della Sequenza di Gioco. Il cilindro panna appartiene alla Coalizione.
- Prendete 5 pedine "Controllo COIN" e poneteli nelle caselle "non controllate" di Herat, Kandahar, Khowst, Konduz, e dovunque nella città di Kabul.
- Prendete 8 pedine "Controllo Talebano" e poneteli nelle caselle "non controllate" nelle Province di Helmand, Zabol, Paktika, Nuristan, Oruzgan, Ghazni, e dovunque nel Waziristan e nella Frontiera Nordoccidentale (in Pakistan).
- Prendete 2 segnalini "+1 Rimpatriati" e ponetelo uno a Kabul ed uno a Khowst. Ponete i rimanenti 4 segnalini di Rimpatriati nella omonima casella.

OK siamo pronti a partire! La prossima cosa da fare è di porre le forze delle quattro Fazioni sulla mappa.

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete i capitoli da 1.4 a 1.4.3 delle regole.

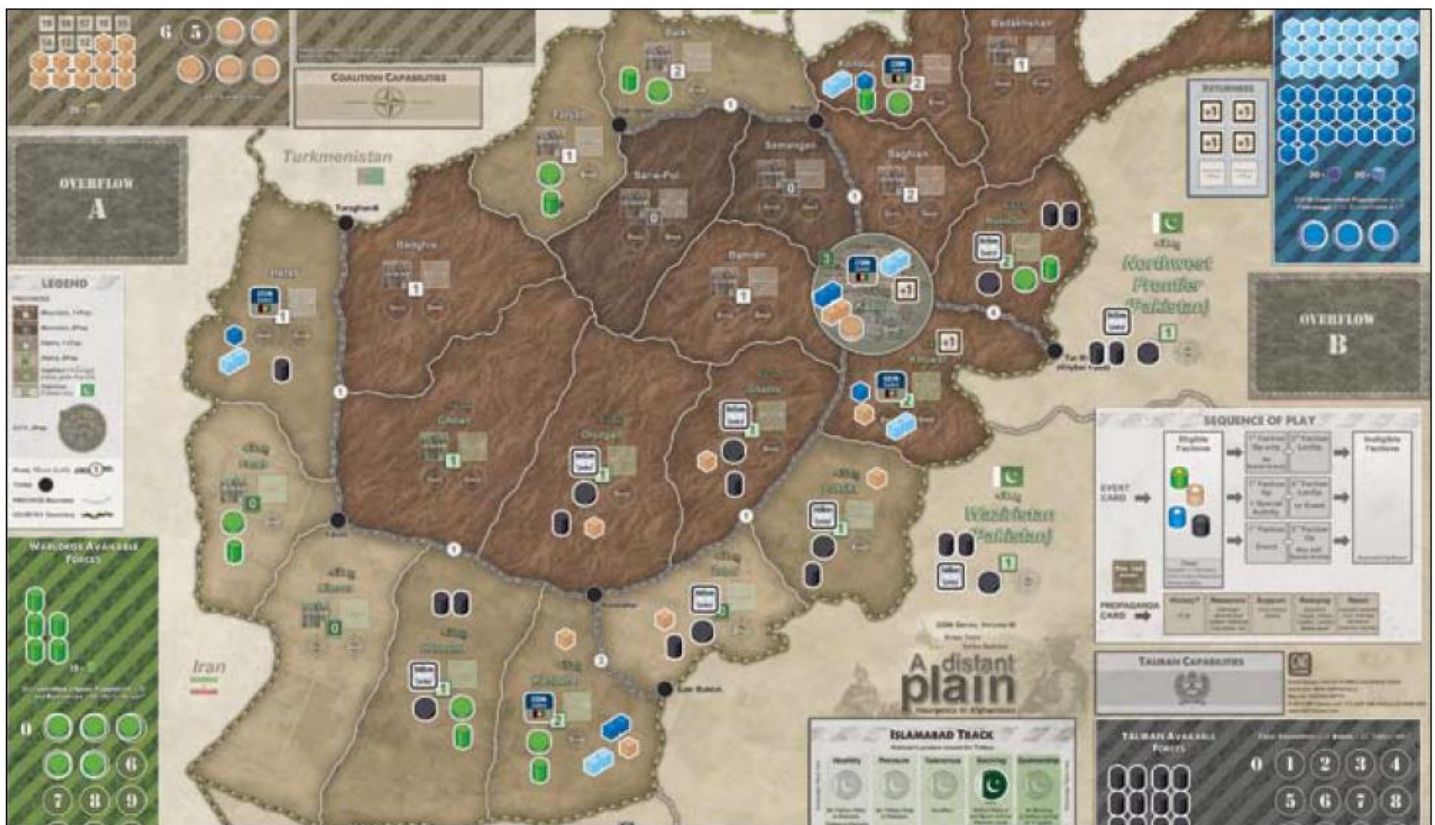
Ora che avete letto come vi siano diverse forze disponibili ai giocatori, possiamo iniziare a porre queste pedine sulla mappa. Ma prima, dovremmo fare un inventario dei pezzi in legno che avete diviso in precedenza. E' probabile che abbiate uno o due pezzi in più, quindi troviamoli e togliamoli di mezzo. Il vostro gioco dovrebbe avere:

- 20 cubi panna
- 6 dischi panna
- 30 cubi blu
- 30 cubi azzurri
- 3 dischi blu
- 30 cilindri ottagonali neri
- 12 dischi neri
- 15 cilindri ottagonali verdi
- 12 dischi verdi

Riponete nella scatola qualsiasi pezzo in legno che avanza di qualsiasi colore, sono pezzi di ricambio.

Iniziamo ora a piazzare le forze

- Prendete un totale di 8 cubi panna, che sono "Truppe della Coalizione". Ponetene 2 a Kabul ed 1 ciascuno a Kandahar, Zabol, Paktika, Khowst, Oruzgan, e Ghazni.
- Ponete un disco panna - una Base della Coalizione, in uno degli spazi di "base" a Kabul.
- Ponete i restanti pezzi della Coalizione, uno dopo l'altro, negli spazi di valore inferiore della forma appropriata nella casella delle "Forze Disponibili della Coalizione".
- Prendete ora i 7 cubi blu - Truppe del Governo: ponetene 2 ciascuno a Kabul e Kandahar ed 1 ciascuno ad Herat, Khowst e Konduz.
- Prendete 10 cubi azzurri - Polizia, e ponetene 2 ciascuno ad Herat, Kandahar, Khowst, Konduz, e Kabul.
- Ponete i 3 dischi blu - Basi del Governo - nei tre spazi numerari nella casella delle "Forze Disponibili del Governo". Ponete anche le rimanenti truppe del Governo e la polizia nell'area sopra le basi.
- Prendete 14 cilindri neri - Guerriglie Talebane. Ponetene 2 ciascuna ad Helmand, Nuristan, Waziristan, e Frontiera Nordovest; ponetene uno ciascuno in Herat, Kandahar, Zabol, Paktika, Oruzgan, e Ghazni.
- Ponete le rimanenti 16 Guerriglie talebane nella casella delle "Forze Disponibili Talebane".
- Prendete 8 dischi neri - le Basi Talebane. Ponetene uno in uno spazio "base" nelle seguenti province: Helmand, Zabol, Paktika, Nuristan, Oruzgan, Ghazni, Waziristan e Frontiera Nordoccidentale.
- Ponete le rimanenti 4 Basi Talebane nei 4 spazi circolari di valore superiore nella tabella delle Basi Talebane.
- Prendete ora 7 cilindri verdi - le Guerriglie dei Signori della Guerra, e 7 dischi verdi - Basi del Signore della Guerra. Ponete una Guerriglia ed una Base ciascuna in Farah, Helmand, Kandahar, Nuristan, Konduz, Balkh, e Faryab.
- Ponete le rimanenti 8 Guerriglie dei Signori della Guerra nella casella delle "Forze Disponibili dei Signori della Guerra".
- Ponete le rimanenti 5 Basi dei Signori della Guerra nei 5 spazi circolari di valore superiore nella tabella delle Basi dei Signori della Guerra.



Posizioni iniziali sulla mappa

Ben fatto! Ora il piazzamento sulla mappa è completato. Dobbiamo fare un'ultima cosa: costruire il mazzo. Ponete 4 Carte Propaganda di fila, a faccia in giù, da sinistra a destra.

Importante: Le regole sulla costruzione del mazzo sono state poste al termine del regolamento. Per questo esempio creiamo però un mazzo speciale.

Rimuovete le seguenti 8 Carte Evento e mettetele da parte in un singolo mazzo:

- #6 – Negoziati USA-Pakistan

- #26 – *Timore dei MANPADS*
- #29 – *Lettere Notturme*
- #33 – *Attentati Suicidi*
- #40 – *Veto Parziale sul Budget*
- #49 – *Sostituzione dei Raccolti*
- #58 – *Contro i Trafficanti*
- #66 – *Rapidità in Montagna*
- ed una delle due rimanenti carte *Propaganda!*

Nello Scenario Principale, si rimuovono casualmente 12 carte dal mazzo prima dell'inizio del gioco. Per questo esempio, rimuovete le seguenti 12 carte e ponetele in un mazzo a parte:

- | | |
|--|--|
| • #2 – <i>Droni Predator</i> | • #27 – <i>Tehrik-i-Taliban Pakistan</i> |
| • #3 – <i>Droni Reaper</i> | • #30 – <i>Specialisti Urbani</i> |
| • #15 – <i>Una Tribù alla Volta</i> | • #34 – <i>Guerriglieri per Caso</i> |
| • #18 – <i>Squadre di Ricostruzione Province</i> | • #43 – <i>Offensiva in Pakistan</i> |
| • #19 – <i>Al-Qaeda</i> | • #70 – <i>Aumento dei Fornitori Privati</i> |
| • #24 – <i>Negoziati USA - Talebani</i> | • #72 – <i>Fallimento delle Coltivazioni di Papavero</i> |

Cinque di queste carte rimosse hanno una nota speciale ad indicare che sono Capacità della Coalizione o Talebani. Quando le carte capacità sono rimosse all'inizio dello scenario, si suppone che quell'evento sia stato giocato a favore della fazione corrispondente prima dell'inizio del gioco. Prendete le pedine di capacità per le carte #30 *Specialisti Urbani* e #34 *Guerriglieri per Caso* e ponete queste pedine dalla parte ombreggiata in su ponendola nella casella "Capacità" della tabella delle "Forze Talebane Disponibili". Poi, prendete le pedine di Capacità della Coalizione per #2 *Droni Predator*, #3 *Droni Reaper*, e #18 *Squadre di Ricostruzione Province* e poneteli con la parte non ombreggiata in alto nella casella delle "Capacità" della tabella delle "Forze Disponibili della Coalizione".

Mescolate poi le rimanenti carte Evento assieme. Prendete 12 carte Evento ponendole sopra ciascuna delle 4 carte *Propaganda* in modo da formare quattro mazzi da 13 carte ciascuno. mescolate ciascun mazzo separatamente, poi poneteli l'uno sopra l'altro, creando un singolo mazzo.

Ponete ora le 4 carte Evento rimanenti a faccia in giù sopra il mazzo. Infine, ponete le carte che abbiamo messo da parte in precedenza a faccia in giù sopra il mazzo. Ponetele in questo ordine ESATTO (dal basso in alto): *Sostituzione dei Raccolti*, *Propaganda!*, *Rapidità in Montagna*, *Negoziati USA-Pakistan*, *Timore dei MANPADS*, *Attentati Suicidi*, *Lettere Notturme*, *Veto Parziale sul Budget*, e *Contro i Trafficanti* (carta più in alto).

Uno degli aspetti che rende *Una Pianura Lontana* un gioco unico è il ruolo che le carte assumono nel gioco. le carte saranno giocate dal mazzo creato ad inizio del gioco. I giocatori non hanno una "mano" di carte come in altri giochi. Le carte sono invece giocate da sopra il mazzo. In generale, sono sempre visibili due carte ai giocatori: la carta che viene risolta e la carta che verrà risolta dopo. In altre parole, i giocatori vedono una carta in anticipo.

Proseguite e pescate la prima carta del mazzo: la carta #58, *Contro i Trafficanti*. Ponetela a faccia in su sul mazzo delle "carte giocate" accanto alla mappa. Rivelate poi la prima carta del mazzo ma lasciatela sopra il mazzo a faccia in su: la carta #40, *Veto Parziale sul Budget*.



Prima Carta

Sul mazzo

Contro i Trafficanti è la carta da risolvere per prima. Sapendo che la prossima carta sarà *Veto Parziale sul Budget* può influenzare le decisioni che i giocatori devono prendere.

Ciascuna carta Evento ha 4 simboli nella parte alta, uno per ogni fazione del gioco. L'ordine di questi simboli determina quale fazione ha l'iniziativa con quella carta.

Per poter svolgere una Operazione o implementare l'Evento della carta, una Fazione deve avere il suo cilindro di Disponibilità nella casella "Disponibile" sulla tabella della Sequenza di Gioco. Le fazioni Disponibili possono giocare o passare. In questo momento, tutte e quattro le fazioni sono disponibili.

Per determinare chi deve scegliere per primo, guardate l'ordine dei simboli di disponibilità. La fazione con il simbolo più a sinistra sceglie per prima cosa fare e diviene la Prima Fazione Disponibile. Nel caso de *Contro i Trafficanti*, il giocatore dei Signori della Guerra è la Prima Fazione Disponibile.

La Prima Fazione Disponibile sceglie di Passare, rimane disponibile per giocare con la carta seguente; se fa qualsiasi cosa che non sia passare, diviene non disponibile per il gioco della carta seguente. Il corollario a questo è che una fazione solitamente può giocare solo ogni altra carta.

Se la Prima Fazione Disponibile sceglie di passare, allora la fazione il cui simbolo è immediatamente a destra del simbolo della prima fazione sulla carta che viene risolta diviene la Prima Fazione Disponibile. Nel caso di *Contro i Trafficanti*, se i Signori della Guerra passano, la Coalizione diviene la Prima Fazione Disponibile. E' possibile che tutte le fazioni passino con una data carta e quindi rimanere disponibili per la carta seguente.

In questo caso, comunque, il giocatore dei Signori della Guerra decide di agire. Alcune Carte Evento hanno un evento; altro, come *Contro i Trafficanti*, hanno due versioni dell'evento - sono detti eventi duplici. Se un giocatore svolge un Evento, deve implementare l'uno o l'altro, mai entrambe le versioni.

Suggerimento: *Gli Eventi nella parte non ombreggiata della carta solitamente favoriscono la Coalizione; quelli nella parte ombreggiata solitamente sono contro la Coalizione.*

STOP. *Per favore fermatevi un momento e leggete i paragrafi da 1.6 a 1.9 delle regole.*

I Signori della Guerra vorrebbero implementare l'evento in basso, ma in questo momento vi sono solo 2 spazi in cui varrebbe, quindi gli effetti dell'evento non sono così favorevoli immediatamente e darebbero benefici anche al Governo. Piuttosto, i Signori della Guerra svolgono una Operazione.

Le Operazioni non sono gratuite, costano Punti Risorsa. Inoltre, un giocatore può svolgere UN solo tipo di Operazione; non può mescolare più Operazioni con una singola carta.

Il giocatore dei Signori della Guerra può effettuare una tra quattro azioni: (1) Riorganizzare per ottenere più guerriglie e basi sulla mappa; (2) Marciare per muovere le sue forze; (3) Attaccare per rimuovere pezzi nemici; (4) fare Terrorismo per neutralizzare il supporto o opposizione al governo in uno spazio. L'Operazione che la fazione attiva svolge indica quali Attività Speciali la possono accompagnare (se può effettuare una Azione Speciale).

STOP. *Per favore fermatevi un momento e leggete il paragrafo 3.3.1 delle regole.*

I Signori della Guerra decidono di Riorganizzare. Questa Azione consente al giocatore di scegliere qualsiasi Città o Province. Ciascuna Città o Provincia scelta costa 1 Risorsa. In ogni spazio scelto, normalmente può porre 1 guerriglia dei Signori della Guerra; se lo spazio però non è Pashtun e contiene una base dei Signori della Guerra, il giocatore può porre guerriglie sino alla popolazione più il numero di basi dei Signori della Guerra o girare qualsiasi guerriglia attiva lì presente ad Occultata.

Il giocatore dei Signori della Guerra desidera iniziare la partita mettendo pressione agli altri giocatori incrementando il totale della popolazione controllata avvicinandosi al livello di vittoria. Mentre i Signori della Guerra hanno il numero minore di forze disponibili rispetto a tutte le altre fazioni, hanno il vantaggio che non devono ottenere la maggioranza in uno spazio per ottenere i loro obiettivi. Dal momento che una fazione deve avere più pezzi in uno spazio rispetto alle altre combinate (contate le fazioni COIN, Coalizione e Governo, come una fazione per questo calcolo), i Signori della Guerra necessitano solo di colmare la differenza tra i COIN ed i Talebani in uno spazio disputato per eliminare il controllo.

Ad esempio: correntemente, la provincia di Oruzgan ha 2 pezzi talebani (una guerriglia ed una base) ed 1 pezzo COIN (una truppa della Coalizione). Questo dà controllo talebano in quanto hanno un vantaggio in pezzi di 2-1 sulle altre fazioni combinate. Ora, se i Signori della Guerra fanno Riorganizzazione lì, pongono una delle loro guerriglie e diminuiscono questo rapporto a 2-2 pareggio. Dal momento che i talebani non avrebbero più pezzi del totale delle altre fazioni, non hanno il controllo di Oruzgan. Dalla prospettiva COIN, la riorganizzazione dei Signori della Guerra li ha fatti passare da uno svantaggio 1-2 ad uno svantaggio 1-3. Né i COIN né i Talebani hanno ora la maggioranza, quindi la provincia non è controllata e viene aggiunta alle condizioni di vittoria dei Signori della Guerra.

Ora che abbiamo compreso cosa intendono fare i Signori della Guerra, completiamo la loro operazione di Riorganizzazione. Prendete i pedoni rosso e bianco; si usano per indicare dove avvengono le operazioni. I Signori della Guerra scelgono di Riorganizzare (e porre pedoni rossi) nelle seguenti Province: Helmand, Paktika, Nuristan, Konduz, Balkh, ed Oruzgan.



I Signori della Guerra Riorganizzano per aggiungere Guerriglie.

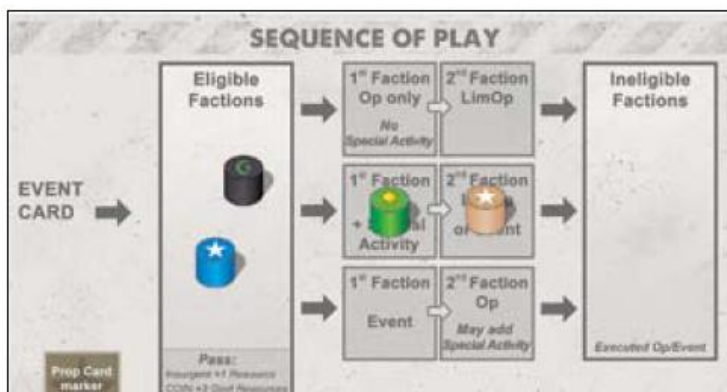
La Riorganizzazione costa 1 punto risorsa per spazio scelto, quindi con 6 spazi scelti, spostate il cilindro delle risorse dei Signori della Guerra da 15 a 9. Helmand, Paktika, Nuristan, ed Oruzgan sono tutte province Pashtun, quindi la Riorganizzazione pone solo 1 guerriglia dei Signori della Guerra in questi spazi. Prendete 4 guerriglie dei Signori della Guerra e ponetene 1 ciascuna in ognuno di quei 4 spazi con il simbolo in giù ad indicare che sono occultate. Gli altri 2 spazi scelti per la Riorganizzazione Konduz e Balkh, sono non Pashtun e contengono una base dei Signori della Guerra, quindi possono ricevere più di 1 guerriglia. Nel Konduz, vi è una base dei Signori della Guerra ed un valore di popolazione di 2, quindi i Signori della Guerra possono porre 3 guerriglie occultate nel Konduz. Gli stessi valori valgono per Balkh; comunque, i Signori della Guerra hanno solo 4 guerriglie rimanenti da dividere tra i due spazi, quindi pone solo 2 guerriglie Occultate in Balkh e Konduz invece delle 3 consentite.

Suggerimento: Indicate gli spazi con con pedoni rossi quando sono oggetto di operazioni e con pedoni bianchi quando oggetto di attività speciali (o viceversa). Servono per ricordare gli spazi scelti.

Date un'occhiata a dove i Signori della Guerra hanno riorganizzato, e vedrete che alcuni segnalini di controllo devono essere rimossi. Rimuovete i segnalini di controllo Talebani da Helmand, Paktika, Nuristan, ed Oruzgan. Il totale della popolazione di queste 4 province è 5, quindi spostate la pedina di "Popolazione Incontrollata" in avanti di 5 spazi a 14. Non vi è pedina per indicare la popolazione controllata dai Talebani quindi non vi è necessità di alcun spostamento. Rimuovete ora il segnalino di controllo COIN da Konduz. I Signori della Guerra ottengono altra 2 popolazione incontrollata, quindi spostate il segnalino nello spazio 16. Inoltre, il controllo COIN viene ridotto di 2 popolazione, quindi spostate indietro il segnalino "COIN + Patrocinio" di 2 spazi a 15.

Ora, i Signori della Guerra devono decidere se effettuare una attività speciale. La Riorganizzazione può essere affiancata da 3 attività speciali. Dal momento che i Signori della Guerra necessitano di tutte le basi che possono avere, scelgono di Coltivare (4.5.1). Konduz è un bersaglio perfetto per questo in quanto porre una seconda base lì impedirà al Governo di stabilirvi una propria base in futuro. Ponete un pedone bianco a Konduz per indicare che è il bersaglio di Coltivazione, poi prendete la base dei Signori della Guerra dallo spazio di valore inferiore ancora coperto e ponetelo nel cerchio libero di Base a Konduz.

Questo conclude le azioni dei Signori della Guerra con questa carta. Spostate il loro cilindro di Disponibilità a "1° Fazione Op ed Attività Speciale", la Coalizione è la 2° Fazione Disponibile.



I Signori della Guerra sono 1° Fazione Disponibile e la Coalizione la 2°.

Quello che la 2° Fazione Disponibile può fare è determinato da cosa ha fatto la 1°. Dal momento che la 1° Fazione Disponibile ha svolto una Operazione ed Attività Speciale, la 2° Fazione Disponibile può svolgere una Operazione Limitata - una singola Operazione in UNO spazio soltanto, OPPURE può giocare l'evento, OPPURE passare. La Coalizione considera la parte non ombreggiata dell'evento. E' un evento momentum (5.4), quindi il suo effetto durerebbe sino alla carta propaganda seguente; inoltre, è la prima carta della campagna, quindi il momentum durerebbe per l'ammontare di tempo massimo possibile. Comunque, la Coalizione non crede che i Signori della Guerra siano in posizione di avvantaggiarsi appieno del Narcotraffico (4.5.2), e non desiderano rendersi per ora nemici i Signori della Guerra. La Coalizione decide di svolgere una Operazione Limitata. Ponete il cilindro di disponibilità nella casella "2° Fazione Op Lim o Evento".

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete il paragrafo 3.2.1 delle regole.

Il giocatore della Coalizione decide di Addestrare. Essendo una operazione limitata, può scegliere 1 solo spazio, e decide per Kabul, primariamente per creare supporto mediante azione civica (6.4.1). La Coalizione è diversa dalle altre fazioni in quanto non ha un proprio cilindro ad indicare le risorse. Piuttosto, quando una operazione della Coalizione necessita di risorse, spende quelle del Governo.



La Coalizione addestra 6 Polizie a Kabul.

Secondo la descrizione dell'operazione Addestramento, la Coalizione può spendere 3 risorse del Governo per porre 6 cubi del governo nello spazio in questione. Prendete 6 polizia dalle "Forze Disponibili del Governo" ed aggiungetele a Kabul; diminuite le risorse del Governo da 30 a 27. Ora, poiché Kabul ha controllo COIN, la Coalizione può acquistare azione civica per incrementare lì il supporto. Kabul è correntemente "neutrale", quindi acquistare 1 livello di azione civica la sposta a "supporto". Diminuite le risorse del Governo di 3 ancora a 24 e ponete una pedina di Supporto nello spazio di Kabul.

Suggerimento: L'azione civica può essere svolta solo durante una Operazione di Addestramento o durante la Risoluzione di una Carta Propaganda.

Kabul normalmente ha un livello di popolazione di 3; comunque, la pedina di rimpatriati incrementa la popolazione di quello spazio di 1. Questa azione civica ha portato la Coalizione di 4 punti verso le sue condizioni di vittoria. Modificate la pedina "Supporto + Disponibili" di 4 spazi a 21. Dal momento che la Coalizione aveva solo una operazione limitata, non può fare attività speciale, quindi questo conclude l'azione della Coalizione per questa carta.

Dal momento che sia la prima che la seconda Fazione Disponibile hanno svolto le loro attività con questa carta, modifichiamo ora la disponibilità sulla tabella della Sequenza di Gioco: tutte le fazioni che hanno svolto un Evento, Operazione o Operazione Limitata ora pongono il loro cilindro nella casella "Non Disponibile" della Sequenza di Gioco. Le Fazioni che non hanno svolto alcun Evento, Operazione o Operazione Limitata rimangono in, o passano, nella casella "Disponibile".

In questo caso, sia i Signori della Guerra che la Coalizione passano nella casella "Non Disponibile". I cilindri del Governo e Talebano rimangono nella casella "Disponibili".

Pescate la carta *Veto Parziale sul Budget* dal mazzo ponendola su *Contro i Trafficanti* e rivelate la carta seguente da giocare: la carta #29 *Lettere Notturne*.

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete il paragrafo 3.2.2 delle regole.

Il Governo è Prima Disponibile con *Veto Parziale sul Budget*. Il giocatore del Governo ritiene che le risorse a lui disponibili sono sufficienti, quindi decide di svolgere operazioni invece che l'evento. Dal momento che la Coalizione ha in precedenza addestrato della polizia a Kabul, il giocatore del Governo decide di fare Pattuglia per proteggere le sue Linee di Comunicazione (LoC). Un'operazione di Pattuglia costa 3 risorse del Governo indipendentemente dal numero di pezzi mossi o spazi scelti come destinazione, quindi spostate il cilindro che indica le risorse indietro di 3 a 21.

Dal momento che la Pattuglia è l'unico modo per muovere la polizia con un'operazione, e questa può essere mossa solo a Kabul o in una LoC, il Governo lascerà la polizia nelle province dove si trova e distribuirà solo la polizia recentemente addestrata partendo da Kabul. Muove 6 polizie fuori da Kabul ponendone 2 nella LoC di valore 4, 2 in quella di valore 3, ed 1 ciascuna nelle altre LoC di valore 1 adiacenti a Kabul.

Il Governo ora può svolgere una attività speciale; leggendo però con attenzione l'ultima parte dell'evento si scopre che i Talebani sono i prossimi a giocare con questa carta. Basandosi sulla Sequenza di Gioco, se il Governo decide di fare una attività speciale, darà ai Talebani la possibilità di implementare l'evento ombreggiato, il che taglierà gli aiuti al Governo e lascerà i Talebani ancora disponibili per agire con la carta seguente. Se però il Governo non svolge l'attività speciale, bloccherà l'evento obbligando i Talebani ad effettuare una Operazione Limitata o a Passare. Decide per quest'ultima opzione, pone quindi il cilindro di disponibilità del Governo sullo spazio "Solo Op" della 1° Fazione della sequenza di gioco.

Ora il Talebano può scegliere solo per una Operazione Limitata o Passare. A questo punto guarda la carta seguente, *Lettere Notturme*, e vede che la prima disponibile con quella carta se non gioca con questa. Questo gli darebbe la capacità di svolgere l'evento o di fare una piena operazione invece che una limitata. Per questi motivi, il Talebano decide di passare (2.3.3); ponete il cilindro di disponibilità nello spazio Passare ed incrementate le risorse dei Talebani di 1 ad 11.

Sebbene solo una fazione abbia giocato con *Veto Parziale sul Budget*, non vi sono fazioni disponibili rimanenti, quindi il gioco con questa carta termina. Spostate i cilindri di disponibilità come prima spostando quelli della Coalizione, Talebani e Signori della Guerra a "Disponibili", quello del Governo a "Non Disponibile". Prendete *Lettere Notturme* ponendola su *Veto Parziale sul Budget* a divenire l'evento attivo e rivelate la carta seguente, #33 *Attentati Suicidi*.

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete il paragrafo 1.5.1 delle regole.

Ora i Talebani hanno un'altra decisione difficile da prendere. Non solo sono 1° disponibile con la carta corrente, lo sono anche per la seguente *Attentati Suicidi*; se però scelgono di agire ora, saranno non disponibili per la carta seguente. Il giocatore dei Talebani ritiene di dover muovere e quindi decide di Riorganizzare con questa carta. Vede che vi sono 3 fazioni disponibili con questa carta, quindi agendo dovrebbe impedire alla Coalizione di agire con questa carta. Quale piccola polizza assicurativa, il Talebano offre un accordo ai Signori della Guerra: "Il talebano darà ai Signori della Guerra 2 risorse ora se i Signori della Guerra non passano con questa carta". Il giocatore dei Signori della Guerra aveva considerato di passare, ma questo gli darebbe 1 sola risorsa invece delle 2 offerte dai Talebani; inoltre, essere amichevole all'inizio potrebbe far considerare il giocatore dei Signori della Guerra meno pericoloso in seguito. Il giocatore dei Signori della Guerra concorda; modificate le risorse togliendone 2 ai Talebani (a 9) ed aggiungendone altrettante ai Signori della Guerra (ad 11).

Sapendo che la Coalizione non sarà in grado di giocare con questa carta e quindi di svolgere l'evento, il Talebano effettua una attività speciale di Estorsione con la sua Riorganizzazione. La Tabella di Islamabad (6.6.1) è correntemente a "Sostegno", quindi il Talebano può Riorganizzare gratuitamente in spazi pachistani. Primo, pone pedoni rossi nel Balochistan, Waziristan, e Frontiera Nordoccidentale; questi spazi costano 0 risorse per la Riorganizzazione. Pone pedoni anche ad Helmand, Paktika, Nuristan, Oruzgan, Ghazni, e Kabul. Non vi sono pedoni rossi sufficienti, usate quelli bianchi o pezzi da un altro gioco. Sono scelti 6 spazi non pachistani, quindi diminuite le risorse dei Talebani da 9 a 3.

Dal momento che tutti gli spazi scelti in Afghanistan sono Pashtun, il giocatore Talebano può porre guerriglie pari alla popolazione più basi in questi spazi. Ponete 2 guerriglie talebane ciascuno in Helmand, Paktika, Oruzgan, Ghazni, e 3 guerriglie in Nuristan. Kabul e Balochistan non hanno basi talebane quindi ponete 1 sola guerriglia talebana in questi spazi. Il Waziristan e la Frontiera Nordoccidentale hanno entrambe 2 guerriglie talebane, quindi il giocatore decide di convertirle in basi. In entrambi gli spazi, rimuovete le 2 guerriglie ponendole nella casella delle forze disponibili e ponete la base talebana seguente nelle caselle vuote di "base". Incrementate il segnalino "Opposizione + Basi" di 2 portandolo a 10.

Ricordate: Vi possono essere solo 2 basi di qualsiasi combinazione di fazioni in qualsiasi Provincia o Kabul.

Inoltre, quale parte della sua operazione di Riorganizzazione, il Talebano può acquistare la Sharia (6.4.2) in uno spazio dove ha una base, per spostare quello spazio verso l'opposizione. Sceglie di farlo nella maggiore popolazione disponibile, Nuristan. Ponete un segnalino di Opposizione nella casella "neutrale" in Nuristan, diminuite le risorse talebane di 1 a 2, ed incrementate la Opposizione + Basi di 2 a 12.

Il giocatore dei Signori della Guerra guarda con rabbia il giocatore talebano. Aveva fatto un accordo con il Talebano per impedire che la Coalizione svolgesse la parte non ombreggiata della Capacità dei Talebani, ma il Talebano l'ha tradito. Gli ricorda che le sue riorganizzazioni hanno distrutto gran parte del lavoro che i Signori della Guerra hanno fatto per ottenere la popolazione non controllata in Afghanistan. Porre pedine di Controllo talebano in Helmand, Paktika, Nuristan, Oruzgan, e Balochistan; ridurre la Popolazione Non Controllata del valore totale della popolazione di questi spazi, 5, riducendola ad 11.

Il giocatore talebano lo ignora e prosegue con la sua attività speciale - Estorsione (4.4.1). Questo richiede una guerriglia Occultata e più pezzi talebani di quelli nemici, quindi Helmand, Zabol, Paktika, Nuristan, Oruzgan, Ghazni, e Balochistan sono tutti possibili. In ciascuno di questi spazi, girate una guerriglia talebana dalla sua parte attiva ed incrementate le risorse talebane di 1 per ciascuno spazio privo di base dei Signori della Guerra - 5 spazi. Helmand e Nuristan hanno ciascuno 1 base dei Signori della Guerra, quindi per questi spazi trasferite 2 risorse dei Signori della Guerra al Talebano per ciascuna base. Alla fine, le risorse dei Signori della Guerra diminuiscono di 4 a 7, e le risorse talebane incrementano di 9 ad 11. Infine, rimuovete tutti i pedoni dalla mappa e spostate la disponibilità talebana allo spazio 1° Fazione Op + Attività Speciale.

I Signori della Guerra sono i seguenti ad agire, ora con rabbia. Il giocatore dei Signori della Guerra dichiara che aderirà all'accordo e non passerà, ma sceglie la parte non ombreggiata dell'evento per puro dispetto. Il Talebano prende la pedina della capacità *Lettere Notturme* e la aggiunge, dalla parte non ombreggiata, alla casella delle sue Capacità. Ha perso un buon modo per ottenere punti opposizione per il resto del gioco. Ponete la disponibilità dei Signori della Guerra nella casella 2° Fazione alla destra dei Talebani.



Lettere Notturme viene aggiunta alla Casella delle Capacità

Due fazioni hanno agito con questa carta, quindi sebbene la Coalizione sia ancora disponibile, non fa nulla. Modificate la disponibilità in modo che la Coalizione ed il Governo siano disponibili ed i Talebani e Signori della Guerra non disponibili. Spostate la carta *Attentati Suicidi* nel mazzo delle carte giocate e girate la carta seguente, #26 *Timore dei MANPADS*, a faccia in su sul mazzo.

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete il paragrafo 3.2.3 delle regole.

Sia i Talebani che i Signori della Guerra non sono disponibili con questa carta, quindi la Coalizione è la prima ad agire con *Attentati Suicidi*. Il giocatore della Coalizione desidera colpire ancora Il Talebano prendendo un'altra capacità non ombreggiata, ma il Talebano è vulnerabile avendo attivato le sue guerriglie. Il giocatore della Coalizione decide di effettuare una operazione di Perlustrazione per attivare ancora più guerriglie per futuri assalti.

Ponete un pedone rosso a Paktika; questo sarà il primo spazio di destinazione per la Coalizione. La Coalizione prende 1 delle due 2 truppe a Kabul e la muove, assieme ad una truppa del Governo, a Paktika attraverso la LoC di valore 1 a sudovest. Dal momento che è stato portato anche un cubo del Governo, la Coalizione deve spendere 3 risorse del Governo per questa destinazione. Diminuite le risorse del Governo a 18. Vi sono ora 3 cubi COIN a Paktika, quindi attivate le ultime 2 guerriglie talebane occultate e la singola dei Signori della Guerra (1 guerriglia per ciascun cubo). Inoltre, rimuovete la pedina di Controllo talebano ed incrementate la popolazione Non Controllata di 1 a 12.

La Coalizione farà Perlustrazione anche a Kandahar, Oruzgan, Ghazni, e Kabul, ma perlustrerà sul posto senza muovere alcun cubo. Dal momento che non sono mossi pezzi del Governo, questo non costa alcuna risorsa governativa.



La mappa dopo la perlustrazione

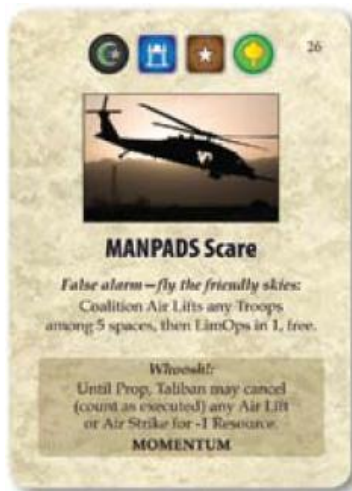
Sebbene non siano state spese risorse per muovere altri pezzi del Governo, i cubi che erano già a Kandahar e Kabul contano ancora per il numero di guerriglie in grado di essere attivate in questi spazi. Vi sono cubi più che sufficienti in ogni spazio, quindi attivate entrambe le guerriglie talebane e dei Signori della Guerra a Kandahar e quella talebana a Kabul. Infine, ad Oruzgan e Ghazni, vi è 1 truppa della Coalizione in ogni spazio, quindi attivate 1 guerriglia talebana in entrambi gli spazi.

Dal momento che il Governo è ancora disponibile con questa carta, il giocatore della Coalizione non è preoccupato nel consentire che accada l'evento effettuando un'attività speciale. Il giocatore della Coalizione decide di effettuare un Attacco Aereo (4.2.3) attaccando Oruzgan, Ghazni e Waziristan; ponete pedoni bianchi in questi spazi. Normalmente un attacco aereo è in grado di rimuovere 1 pezzo per spazio attaccato; comunque, con la capacità non ombreggiata Droni Reaper in effetto, gli attacchi aerei della Coalizione possono rimuovere sino a 2 guerriglie attive per spazio. Rimuovete, ponendoli tra le forze Disponibili del Talebano, entrambe le guerriglie attive in Oruzgan ed entrambe in Ghazni. Per la gioia dei Signori della Guerra, questo fa sì che Oruzgan divenga incontrollata. Rimuovete il controllo talebano da Oruzgan ed incrementate la Popolazione Incontrollata a 13.

Nel Waziristan, il giocatore talebano ha lasciato le sue basi esposte non avendo lì guerriglie. Gli attacchi aerei non sono in grado di attaccare le basi di alcuna fazione se sono presenti guerriglie della stessa fazione. Il Talebano ha pensato che la sua base fosse al sicuro perché un attacco aereo che colpisce uno spazio in Pakistan normalmente causa lo spostamento di uno spazio a destra della tabella di Islamabad. Si è dimenticato che la capacità non ombreggiata dei Droni Predator è attiva per la Coalizione. Con questa, una delle basi nel Waziristan può essere rimossa da un attacco aereo ignorando gli effetti sulla tabella di Islamabad. Rimuovete una di queste basi, ponendola nel valore esposto più alto sulla tabella delle basi talebane e diminuite la Opposizione + Basi di 1 ad 11. Spostate la Coalizione nello spazio 1° Fazione Op + Attività Speciale.

Il Governo decide ora di effettuare una operazione limitata. Ponete la disponibilità del Governo nello spazio della 2° Fazione alla destra della Coalizione. Il giocatore del Governo ritiene di dover stabilire una presenza fuori da Kabul con le sue truppe prima della prima fase di propaganda, quindi sceglie di effettuare una operazione di Addestramento a Khowst per costruire lì una base del Governo. Diminuite le risorse del Governo di 3 a 15. Una delle opzioni delle operazioni di Addestramento del Governo è di scambiare 3 cubi del Governo (di qualsiasi tipo) in uno spazio con una base del Governo. Il giocatore lo fa a Khowst; rimuovete la Truppa ed entrambe le Polizie e rimpiazzateli con 1 base del Governo, ponendola in 1 dei 2 cerchi vuoti "Base" a Khoest. Questo consentirà alle Truppe del Governo di spostarsi a Khowst durante una fase di propaganda, ma la base è esposta ad attacco da ora e dovrà essere protetta al più presto.

Essendo una Operazione Limitata, Khowst è l'unico spazio di Addestramento e non è consentita alcuna attività speciale. Con questa carta non si può agire oltre, quindi modificate la disponibilità, rimuovete i pedoni dalla mappa, e passate alla carta seguente rendendo *Timore dei MANPADS* la carta attiva e rivelando la #6 *Negoziati USA-Pakistan*.



Prima carta



Sul mazzo

Il giocatore talebano è il 1° Disponibile con *Timore dei MANPADS* e vede un'opportunità di rispondere alla Coalizione per gli attacchi aerei. Decide di effettuare un Attacco assieme ad Imboscata come attività speciale. A differenza di gran parte delle attività speciali che avvengono prima, durante, o dopo un'operazione, l'Imboscata incrementa l'operazione di Attacco dei Talebani assicurando il suo successo e richiedendo solo l'attivazione di 1 guerriglia occultata. Il talebano sceglie Herat, Oruzgan, e Ghazni per i 3 attacchi con imboscata (e pone lì i pedoni rossi e bianchi) e Paktika come spazio aggiuntivo di attacco (solo pedone rosso). Con 4 spazi scelti, diminuite le risorse talebane da 4 a 7.

RisolviAMO prima gli spazi di Imboscata. In Herat, Oruzgan, e Ghazni girate la guerriglia talebana ad attive, e ponete un'altra guerriglia occultata prendendola dalle forze disponibili. Quale risultato degli attacchi con successo causati dall'imboscata, il giocatore talebano può rimuovere 2 pezzi nemici in ogni spazio. Ad Herat sceglie di rimuovere le 2 polizie ponendole nella casella delle Forze Disponibili del Governo in quanto le truppe non possono stare lì durante il round di propaganda seguente (6.5) senza una base del Governo. Ad Oruzgan e Ghazni, la singola truppa della Coalizione può essere attaccata perché non vi sono pezzi del Governo in questi spazi. Ad Oruzgan rimuovete

prima la guerriglia dei Signori della Guerra e, in entrambi gli spazi, rimuovete le truppe della Coalizione ponendola nella casella delle Perdite. Queste truppe non saranno disponibili per la Coalizione, e la metà di esse saranno permanentemente fuori gioco, sino a causare una riduzione agli aiuti al Governo nella fase delle Risorse (6.3.4 / 6.6) del round di propaganda seguente. Inoltre, questi attacchi danno il controllo Talebano di Herat ed Oruzgan. Ponete un segnalino di controllo Talebano ad Oruzgan e girate il segnalino di controllo COIN ad Herat dalla parte Talebana. Diminuite la popolazione incontrollata di 1 a 12 ed il COIN + Patronato di 1 a 14.

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete i paragrafi 3.3.3 e 4.4.3 delle regole.

Risolviamo ora l'attacco normale a Paktika. Non essendo spazio di Imboscata, il talebano deve attivare tutte le sue guerriglie in quello spazio e tirare un dado. Tutte le guerriglie talebane a Paktika sono già attive, quindi non vi è necessità di attivarne altre. Il giocatore talebano tira un singolo dado ed ottiene 4. Questo risultato è superiore rispetto al numero di guerriglie talebane nello spazio, quindi l'attacco fallisce. Spostate il Talebano nello spazio 1° Fazione Op ed Attività Speciale.

I Signori della Guerra sono 2° Fazione disponibile e possono ora effettuare una Operazione Limitata, implementare l'evento, o passare. Il giocatore non ha intenzione di implementare l'evento che aiuterebbe la Coalizione o i Talebani. Guardando l'evento seguente, nota che la Coalizione sarà 1° Disponibile e probabilmente implementerà l'evento. Dal momento che il Talebano ha appena agito con questa carta, non sarà disponibile con *Negoziati USA-Pakistan* quindi i Signori della Guerra saranno 2° Disponibile con quella carta. Se la Coalizione implementerà l'evento, i Signori della Guerra potranno svolgere una piena operazione ed attività speciale invece di solo una Operazione Limitata, quindi decidono di passare con questa carta. Spostate i Signori della Guerra nello spazio Passare ed incrementate le loro risorse di 1 ad 8. Non vi sono altre fazioni disponibili, quindi spostate i cilindri di disponibilità rendendo i Talebani indisponibili e le altre 3 fazioni disponibili. Infine, spostate *Negoziati USA-Pakistan* nel mazzo delle carte giocate e pescate la carta seguente, #66 *Rapidità in Montagna*, mettendola sopra il mazzo.



Azione talebana ad Herat.



Azione talebana ad Oruzgan e Paktika.

Come previsto, il giocatore della Coalizione sceglie la parte non ombreggiata dell'evento. Ponete la Coalizione nello spazio 1° Fazione Evento. Seguendo le istruzioni dell'evento, spostate il segnalino sulla tabella di Islamabad da "Sostegno" a "Pressione". Questo ostacolerà fortemente la capacità dei Talebani di riorganizzare nuove forze sin da ora, non solo non può riorganizzare gratuitamente in Pakistan, non le è nemmeno consentito lì.

Con la Coalizione che ha scelto l'evento, la 2° fazione disponibile, i Signori della Guerra, può effettuare una piena operazione con attività speciale. Ponete il cilindro di disponibilità dei Signori della Guerra nello spazio 2° Fazione: Op ed Attività Speciale alla destra della Coalizione. Il giocatore dei Signori della Guerra sceglie di Riorganizzare nelle seguenti Province: Herat, Balkh, e Faryab. Diminuite le loro

risorse di 3 a 5. Correntemente i Signori della Guerra hanno solo 1 guerriglia disponibile, quindi non possono porre guerriglie in tutte e 3 le province. Dal momento che l'esecuzione in ogni provincia avviene nella sequenza scelta dal giocatore attivo, questi decide di Riorganizzare prima nel Balkh, scambiando 2 guerriglie con una Base. Ora vi sono 3 guerriglie dei Signori della Guerra disponibili per il piazzamento nelle altre due province. Ponete il massimo, 2 guerriglie, a Faryab, e l'ultima guerriglia ad Herat; rimuovete il controllo Talebano ad Herat ed incrementate la popolazione Incontrollata di 1 a 13.

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete il paragrafo 4.5.2 delle regole.

Ora, il giocatore dei Signori della Guerra decide di fare Narcotraffico come sua attività speciale. Questo è possibile dove vi sono basi dei Signori della Guerra e nessun pezzo della Coalizione, quindi il giocatore dei Signori della Guerra fa narcotraffico a Farah, Helmand, Nuristan, Konduz, Balkh, e Faryab. I Signori della Guerra hanno un totale di 8 basi in questi spazi, quindi incrementate le risorse dei Signori della Guerra di 8 per un totale di 13. Quale conseguenza del Narcotraffico, incrementate le risorse dei Talebani di 2, a 9, in quanto il Helmand e Nuristan sono sotto Controllo Talebano.

Le azioni sono ora terminate con *Negoziati USA-Pakistan*. Spostate i cilindri di disponibilità rendendo il Governo ed i Talebani disponibili e la Coalizione ed i Signori della Guerra non disponibili. Rendete *Rapidità in Montagna* la nuova carta attiva e rivelate la carta seguente del mazzo, *Propaganda!* I Signori della Guerra non sono disponibili con questa carta, quindi i Talebani sono i primi ad agire.

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete il paragrafo 3.3.2 delle regole.

Sapendo che questa sarà l'ultima carta prima del round di Propaganda, il talebano nota una fantastica opportunità per avanzare di molto nel suo livello di vittoria. Essendo in grado di acquistare la Sharia (per creare opposizione) durante la Propaganda dove ha Controllo Talebano, decide di creare il maggior controllo talebano possibile sin da ora. Il Talebano decide di Marciare.

Nello scegliere le destinazioni, ponete un pedone rosso nello spazio. Scegliete prima Ghowr come destinazione; spostate la guerriglia attiva da Helmand ed entrambe le guerriglie da Oruzgan a Ghowr, aggiungendo lì il controllo Talebano. Faremo le modifiche finali ai livelli di vittoria al termine dell'operazione. Dal momento che Ghowr è una provincia Pashtun, le guerriglie che hanno mosso lì possono marciare ancora in un'altra provincia che viene scelta come destinazione. Scegliete Herat e Badghis come destinazioni e muovete le 2 guerriglie attive da Ghowr ponendone 1 ad Herat ed 1 a Badghis. Ponete pedine di controllo Talebano in entrambe queste province.

Scegliete Khowst come destinazione. Marciate con entrambe le guerriglie da Ghazni e con 1 guerriglia da Paktika a Khowst, acquisendo ancora controllo Talebano. Infine, scegliete Kabul e Baghlan come destinazioni. Muovete 1 guerriglia occultata in ciascuno spazio, entrambe dal Nuristan, ponendo controllo Talebano a Baghlan. Il giocatore Talebano termina la marcia quindi paga 6 risorse (1 per ciascuna destinazione scelta). Diminuite le risorse Talebane di 6 a 3. Ora il talebano pensa di effettuare un'attività speciale. Se la effettua, il Governo potrà svolgere l'evento invece di solo una Operazione Limitata ed ostacolare quello che il Talebano sta cercando di fare. Per questo motivo, il Talebano rinuncia alla sua attività speciale obbligando il Governo alla sola Operazione Limitata. In sintesi, il Talebano ha ottenuto il controllo di 5 popolazione precedentemente incontrollata, quindi diminuite la popolazione incontrollata di 5 ad 8. Inoltre, il controllo di Khowst è stato strappato al COIN, quindi diminuite COIN + Patrocinio di 3 ad 11. Spostate la disponibilità Talebana nella fila in alto, 1° Fazione Solo Op.

Il giocatore del Governo sa che avrà l'ultima azione prima del round di Propaganda, e decide di mitigare il più possibile il danno che il Talebano causerà. Potendo scegliere 1 solo spazio per effettuare un'operazione, decide di convertire Khowst, con il valore di popolazione maggiore, da Controllo Talebano a COIN. Per farlo, il Governo sceglie Khowst per un'operazione di Addestramento. Ponete il cilindro di disponibilità del Governo nello spazio 2° Fazione Op Limitata alla destra del Talebano.

Vi è già una base governativa lì, quindi ponete 6 cubi del Governo - 3 truppe e 3 polizie - a Khowst e girate la pedina di controllo Talebano alla parte del controllo COIN. Incrementate il Controllo COIN + Patrocinio di 3 a 14 e diminuite le risorse del governo di 3 a 12. Il Governo non può effettuare una attività speciale, quindi terminate il gioco della carta spostando la Coalizione ed i Signori della Guerra a disponibili ed il Talebano ed il Governo a non disponibili. Rendete Propaganda la carta attiva e rivelate *Sostituzione dei Raccolti* da sopra il mazzo.

STOP. Per favore fermatevi un momento e leggete i paragrafi da 6.0 a 6.6 delle regole.

E' adesso ora di effettuare il primo round di Propaganda della partita. Ponete la pedina di Propaganda nel primo spazio "Vittoria?" della Tabella della Propaganda. Questo è l'unico momento nel gioco in cui si controllano le condizioni di vittoria. Se un giocatore eccede la sua soglia di vittoria durante il resto della carta Propaganda o durante il normale gioco, la partita proseguirà sino a che non si controlla ancora per la vittoria all'inizio della carta Propaganda seguente. Attualmente nessun giocatore è arrivato al suo livello di vittoria, quindi spostate il segnalino di propaganda alla fase successiva: risorse.

Nella fase delle risorse, ogni fazione ottiene risorse aggiuntive a seconda di vari criteri. Le risorse del Governo incrementano della somma di tutte le LoC on sabotate + il Livello di Aiuti. In questo caso, nessuna LoC è sabotata quindi il Governo ottiene il valore pieno 12 + 15 Aiuti per un incremento di 27 risorse. Spostate il cilindro delle risorse del Governo di 27 spazi, a 39. Il Talebano ottiene 9 risorse secondo il numero di basi che ha sulla mappa, quindi passano a 12. Infine i Signori della Guerra non hanno guerriglie sulle LoC quindi ricevono solo 9 risorse per le basi che hanno sulla mappa, che incrementano quindi a 22. Vi sono 2 pezzi della Coalizione nella casella delle perdite, quindi diminuite gli aiuti di 6, a 9. Spostate il segnalino di Propaganda a destra di uno spazio per andare alla fase di supporto.



La Tabella della Propaganda

Prima nella fase di Supporto, la Coalizione può spendere risorse del Governo per acquistare azioni civiche negli spazi dove vi è controllo COIN ed almeno tante truppe della Coalizione quante governative. Nessun spazio sulla mappa rispetta queste condizioni, quindi ora il Governo può decidere di acquistare azioni civiche dove vi è controllo COIN e più truppe governative di quelle della Coalizione. L'unico spazio che rispetta questo requisito è Khowst. Acquistare azione civica sposta uno spazio a supporto, e mentre questa è una condizione di vittoria esclusiva per la Coalizione, il giocatore del Governo nota che sarà il primo ad agire con la prima carta della campagna seguente, *Sostituzione dei Raccolti*. Dal momento che sarà in grado di agire prima della Coalizione, potrà spostare Khowst a supporto ed essere in grado di svolgere l'attività speciale Governo (4.3.1) prima che la Coalizione possa fare Missione (4.2.1) ponendo una base in essa.

Diminuite le risorse del Governo di 3 a 36. Ponete una pedina di supporto a Khowst. Incrementate Supporto + Disponibili di 3 a 21. Il Talebano può ora acquistare la Sharia dove vi è controllo Talebano. Acquistate la Sharia e ponete pedine di Opposizione ad Herat, Helmand, Baghlan, Badghis, Ghowr, Oruzgan, e Ghazni. Diminuite le risorse talebane di 7 a 5. Incrementate Opposizione + Basi di 8 a 19. Spostate la pedina di Propaganda a Sistemazione.

Per la diserzione del Governo, rimuovete 1 truppa governativa da Kandahar, 1 truppa governativa ed 1 polizia da Khowst, 1 truppa governativa da Konduz, ed 1 polizia da Kabul. La Coalizione potrebbe ed il Governo deve spostare le sue truppe dove non vi sono basi COIN a basi COIN con controllo COIN, o Kabul. La Coalizione desidera evitare quello che è accaduto alle sue truppe ad Oruzgan e Ghazni che sono state poste tra le perdite, quindi sposta la sua truppa da Zabol qa Khowst. Poi, unite le truppe governative da Herat, Kandahar, e Paktika e ponetele tutte e 3 a Kabul. Ora la polizia può spostarsi ovunque vi è controllo COIN. Per mantenere il controllo COIN a Kandahar, spostate l'ultima polizia da Kabul a Kandahar.

Il Talebano deve spostare le guerriglie dagli spazi dove non vi sono basi talebane (eccetto Kabul) a basi talebane con controllo talebano. Riunite le 11 guerriglie talebane da Herat, Kandahar, Khowst, Baghlan, Badghis, Ghowr, e Balochistan. Non è necessario mantenere il loro stato di attivazione, dal momento che tutte le guerriglie diventeranno occultate nella fase seguente. Ponete 1 di queste guerriglie in Nuristan, 2 in Oruzgan, 2 in Ghazni, 3 in Waziristan, e 3 nella Frontiera Nordoccidentale. Avendo terminato la sistemazione, modificate il controllo delle province. Rimuovete il controllo Talebano da Herat, Baghlan, Badghis, Ghowr, e Balochistan; incrementate la popolazione incontrollata di 5 a 13. Anche se i Talebani hanno perso il controllo delle province dove hanno marciato prima del round di Propaganda, l'opposizione che hanno acquistato con la Sharia rimane. Spostate la pedina di Propaganda alla fase di Sistemazione.

Prima il giocatore della Coalizione deve considerare le sue perdite. Metà delle truppe nella casella delle perdite (arrotondata per eccesso) sono rimosse dal gioco permanentemente, quindi prendete 1 delle 2 truppe della Coalizione e toglietelo dal gioco. L'altra truppa torna tra le forze disponibili. Incrementate il Supporto + Disponibili di 1 a 22. Poi, la pedina nella Tabella di Islamabad non è dalla parte "Forte", quindi seguite la freccia di "Sistemazione" di 1 spazio verso Tolleranza. I Talebani ora possono ancora Riorganizzare in Pakistan, ma dovranno pagare per questo come qualsiasi altro spazio. Non vi sono pedine di terrorismo o sabotaggio sulla mappa, ma verrebbero rimosse in questo momento. Non vi è momentum, ma sarebbe scartato ora. Infine, variate le guerriglie attive ad occultate, e rendete tutte le fazioni disponibili con la prossima carta.

A questo punto, *Sostituzione dei Raccolti* diviene il primo evento attivo della nuova campagna. Rivelate la carta seguente dal mazzo che è stata mescolata a caso in precedenza, Potete proseguire il gioco da questo punto e vedere se altri giocatori possono ottenere il controllo della situazione di opposizione del Talebano, o, se lo desiderate, potete piazzare nuovamente il gioco dall'inizio.

Questo esempio non ha compreso tutte le possibili azioni di ciascuna fazione, ma ha semplicemente cercato di illustrare lo svolgimento del gioco ed alcuni dei processi decisionali dei giocatori. Vi raccomandiamo di leggere le regole sulle operazioni ed attività speciali che non sono state comprese in questo esempio prima di proseguire da soli. Buona fortuna e divertetevi!



Situazione al termine dell'esempio di gioco

VARIAZIONI DA *Abisso Andino*

Giocatori di *Abisso Andino* — iniziate qui!

Questo paragrafo riassume le maggiori variazioni rispetto ad Abisso Andino.

Coalizione

Il Volume III introduce la prima Fazione Controinsorgente straniera della serie COIN: la Coalizione. La Coalizione ha il Supporto generale al Governo come sua condizione di Vittoria, similmente al Governo in *Abisso Andino*. Ma la Coalizione non vive in Afghanistan - desidera anche alla fine di portare fuori dal paese (o tenervi) le sue forze illese. Quindi più pezzi la Coalizione ha nella sua area Disponibile, maggiore è il suo punteggio di Vittoria (7.2.-3).

Poiché una forza straniera deve compiere un considerevole sforzo logistico per portare le sue Truppe e Basi in e fuori dal paese, la Coalizione non può porre i suoi pezzi con una Operazione, né semplicemente rimuoverli volontariamente, come possono fare le Fazioni in *Abisso Andino*. Invece, deve usare la sua Attività Speciale Missione per porre o rimuovere i suoi pezzi (4.2.1).

Inoltre, il pubblico straniero è molto sensibile alle perdite nel lontano Afghanistan, quindi la Coalizione è soggetta alle Perdite - qualsiasi pezzo che perde per Attacchi degli Insorgenti. Le Perdite non solo diminuiscono gli Aiuti ma lasciano il gioco in modo da non essere più disponibili per tornare con una Missione nel teatro, né per la Vittoria (3.3.3, 6.3.4, 6.6).

Vi è qualche buona notizia, comunque. Sostenuta dai finanziamenti occidentali, la Coalizione non considera le Risorse: ha un assegno in bianco per le proprie Operazioni; e spende le Risorse del Governo afgano per l'Azione Civica e qualsiasi Operazione della Coalizione che comprende forze governative (vedere sotto). Fare Missione incrementa le Risorse assicurando maggiori Aiuti (4.2.1). Oppure una Missione può generare Risorse per i Signori della Guerra quale parte dell'accordo.

La Coalizione può trarre aiuto dai suoi partner COIN prendendo Truppe governative per le Perlustrazioni ed il Trasporto Aereo (3.2.3, 4.2.2). Le Perlustrazioni della Coalizione in modo automatico e gli Assalti se si paga con Risorse governative beneficiano in efficacia per la presenza di forze governative (3.2.3-4).

L'Addestramento della Coalizione pone cubi del Governo invece che della Truppe Coalizione, e può anche prenderli da dovunque sulla mappa se non ve ne sono di disponibili (3.2.1). Addestrare nella capitale, Kabul, può portare ad un Governo afgano più pulito recuperando Patrocinio che può essere stato dirottato da Aiuti stranieri facendolo tornare come Risorse utili per la controinsorgenza.

Come per il Governo colombiano in *Abisso Andino*, la Coalizione può migliorare (o peggiorare) le sue tattiche e tecnologie durante il conflitto mediante molti Eventi Capacità (5.3). Molte azioni COIN della Coalizione come Azione Civica, Assalto, Attacco Aereo e Trasporto Aereo sono già più potenti rispetto alle stesse in *Abisso Andino*. Ma nel Round di Propaganda, può acquistare Azione Civica solo dove ha almeno tante Truppe di quelle del Governo (6.4.1). Altrove, l'Azione Civica sta al Governo afgano, che può non curarsi così tanto del Supporto popolare come fa la Coalizione.

Talebano

Gli insorgenti Talebani hanno Operazioni, Attività Speciali, ed obiettivi di Vittoria simili al FARC in *Abisso Andino*. Ma hanno due potenti vantaggi strategici non disponibili al FARC: la cintura Pashtun etnicamente allineata ed un sicuro santuario ed amici in Pakistan.

In qualsiasi spazio indicato come Pashtun - gran parte della mappa inclusa la capitale Kabul - il Talebano può Riorganizzare indipendentemente dal Supporto per il Governo, può continuare a Marciare attraverso con una singola azione, e rimanere Occultato quando Marcia in, indipendentemente dai sentimenti locali o dalla presenza del nemico (1.3.2-3, 3.3.1-2).

Solo il Talebano può occupare i tre spazi del Pakistan sulla mappa (1.4.2). Il Talebano può costruire e contare le Basi lì per la Vittoria e può fare Estorsione lì per ottenere Risorse normalmente.

Nel frattempo, la Tabella di Islamabad (rimpiazza El Presidente di *Abisso Andino*) dà al Talebano potenti vantaggi o restrizioni nelle Operazioni entro ed oltre gli spazi del Pakistan (6.6.1). La postura di Islamabad sulla Tabella è influenzata principalmente dal gioco di Eventi. Inoltre, gli Attacchi Aerei della Coalizione entro il Pakistan incrementano l'appoggio di Islamabad per la Fazione Talebana (4.2.3).

La Sharia talebana può generare Opposizione al Governo non solo nel Round di Propaganda ma quale parte di Operazioni di Riorganizzazione dove il Talebano ha una Base, anche se il Talebano non Controlla lo spazio! Questo potere rappresenta l'uso che fa il talebano dell'autorità della legge religiosa quando sopravvive una parte sufficiente dei loro sostenitori politici clandestini.

Il Talebano può fare Estorsione non solo nei confronti dei locali ma anche per prendere Risorse dai Signori della Guerra dove il Talebano controlla Basi dei Signori della Guerra. L'Estorsione talebana sulle LoC è particolarmente lucrativa assieme alle due strade di rifornimento in Afghanistan dal Pakistan (4.4.1).

Inoltre, il Talebano può Infiltrarsi tra forze esili del Governo o dei Signori della Guerra per sostituirle da dentro (4.2.2) e minare il sistema di Patrocinio del Governo.

Come la Coalizione, anche il Talebano può migliorare o peggiorare le sue tattiche e tecnologie mediante Eventi Capacità durevoli (5.3).

Governo

Il Governo afgano ha finalità di Vittoria molto diverse rispetto al Governo in *Abisso Andino*. Non cerca il Supporto popolare ma di Controllare la popolazione mediante forze di sicurezza. Registrare il Controllo COIN - una maggioranza combinata di forze del Governo e della Coalizione in uno spazio - nel corso del gioco per calcolare la Vittoria del Governo (1.7, 7.2-.3).

Ma il Controllo fisico non è sufficiente. Il Governo afgano deve inoltre pagare il Patrocinio: la rete tradizionale di lealtà nei confronti di individui, alimentata da favori materiali, che conferisce al Governo centrale la sua influenza (1.8, 7.2-.3).

Il Governo ha inoltre vari mezzi per rafforzare il Patrocinio, ma il principale è l'Attività Speciale Governare (4.3.2), che può dirottare gli Aiuti stranieri trasformandoli in Patrocinio dove Controlla le Popolazioni locali in Supporto. Più è la Popolazione, più sono gli Aiuti, quindi più Patrocinio! Ma la presenza di una Coalizione a lungo termine - rappresentata da qualsiasi Base della Coalizione nel paese - agisce come cane da guardia locale e blocca qualsiasi tale dirottamento.

In alternativa, il Governo può Governare in modo benigno per attrarre Rimpatriati afgani nelle regioni Controllate dal COIN che sono in Supporto o dislocati in modo sparso (4.3.1). I Rimpatriati alterano il quadro demografico dell'Afghanistan aggiungendo in modo permanente +1 Popolazione allo spazio - più Popolazione per il Governo per Controllare e Governare!

Il Governo afgano non possiede la sua capacità di Trasporto Aereo, ma ha invece una Attività Speciale meno flessibile di Trasporto (4.3.2). Il Trasporto (come la Pattuglia, 3.2.2) dipende molto dal mantenimento senza Sabotaggio della limitata rete stradale afgana (3.3.4).

Come il Governo Colombiano in *Abisso Andino*, il Governo afgano può Estirpare le colture di droga (rimuovere le Basi dei Signori della Guerra), ma poiché si basa più su metodi manuali che su diffusione di sostanze mediante aerei, può solo farlo con le sue Truppe e Polizia in spazi sotto Controllo COIN (4.3.3). Come in *Abisso Andino*, aggiunge Aiuti e può reclutare Guerriglie nemiche, ma incrementa anche il Patrocinio in quanto le popolazioni locali pagano per falsificare i registri di estirpazione.

Quale partner COIN della Coalizione, il Governo non può rimuovere direttamente le forze della Coalizione che potrebbero frapporsi (come Basi della Coalizione che bloccano il dirottamento degli Aiuti al Patrocinio). Né il Governo può rimuovere volontariamente le proprie forze unite alla Coalizione, a meno che non si faccia Addestramento per porre cubi da altrove sulla mappa quando non ve ne sono più disponibili (3.2.1).

Signori della Guerra

La Fazione dei Signori della Guerra, dipendente dalla coltivazione dell'oppio, persegue alcune attività e condizioni di vittoria simili a quelli dei Cartelli in *Abisso Andino*. Ma, intrecciata con la precedente Alleanza Settentrionale non Pashtun e con signori della guerra minori di etnia Pashtun, la Fazione cerca la Vittoria non solo basandosi sulla forza economica ma perseguendo l'obiettivo politico di tenere la maggiore quota di popolazione afgana possibile non controllata né dal Governo centrale né dai Talebani (1.7, 7.2-.3). Registrare sia il Controllo COIN che quello Talebano nel corso del gioco: qualsiasi casella di Controllo priva di segnalini aggiunge la sua Popolazione alla "Popolazione Incontrollata" dei Signori della Guerra quale livello di Vittoria.

Per ottenere le Risorse necessarie per la Vittoria, i Signori della Guerra possono Coltivare per aggiungere Basi (simile all'attività dei Cartelli) e possono fare Traffico di Droga per generare Risorse da quelle Basi immediatamente e ripetutamente durante una campagna, sostituendo il Processo di Spedizione della partite di droga dei Cartelli (4.5.1-.2).

I Signori della Guerra hanno una importante fonte aggiuntiva di entrate: la fornitura di sicurezza a livello locale per il movimento di forze del Governo e della Coalizione. Le Guerriglie dei Signori della Guerra sulle LoC non Sabotate aiutano la loro protezione dal Sabotaggio talebano e danno Risorse ai Signori della Guerra durante i Round di Propaganda (6.2). Le Guerriglie sulle LoC durante Perlustrazioni del Governo o in qualsiasi spazio dove si entra durante le attività di Trasporto del Governo danno ulteriori Risorse (3.2.3, 4.3.2).

Particolarmente utili per ostacolare il Controllo, i Signori della Guerra possono usare non solo denaro ma legami etnici, famigliari e vari per Corrompere le forze governative in modo più economico rispetto alla Corruzione dei Cartelli (4.5.3). La Corruzione può anche influenzare i Talebani.

La Riorganizzazione dei Signori della Guerra in spazi Pashtun pone solo singole Guerriglie anche dove vi sono Basi dei Signori della Guerra, a riprodurre la postura anti-Pashtun ed anti-Talebana della Fazione (3.3.1). Similmente, Le Guerriglie dei Signori della Guerra che Marciano controllano per l'Attivazione quando entrano in spazi Pashtun e non Pashtun, con l'Attivazione più probabile dalle Guerriglie talebane e non dalle forze COIN.

Non Giocatori

Il capitolo 8.0 delle regole ha molte variazioni importanti e dovrebbe essere letto interamente con attenzione se si usano Fazioni Non Giocatore. A differenza di *Abisso Andino*, tutte le 4 Fazioni hanno azioni Non Giocatore, in modo che un giocatore in solitario possa agire sia da Insorgente che da Controinsorgente e con 3 giocatori il sistema guidi 1 qualsiasi delle 4 Fazioni, e così via.

RIASSUNTO DELLE REGOLE

di Ahmad Siddiqi

Coalizione

Situazione. Le vostre forze multinazionali hanno assunto il compito di costruire la nazione dopo la cacciata del regime talebano. Ma i Talebani stanno tornando, e né il governo centrale che avete instaurato né i signori della guerra anti-Talebani che hanno aiutato la vostra invasione sembrano agire per l'ottenimento di un Afghanistan stabile che sperate di lasciarvi dietro una volta partiti.

Fini. Aggregare il supporto popolare a favore del Governo e portare le vostre truppe fuori dall'Afghanistan.

Risorse. Punto chiave per ottenere i vostri scopi è la capacità di addestrare le forze afgane e gli amministratori e di fare missioni. L'addestramento vi consente di fare azioni civiche (cioè, progetti di sviluppo) per incrementare il supporto. Costruiscono anche l'esercito del Governo e la polizia per proteggere le vostre operazioni, come le perlustrazioni per manovrare le truppe e far uscire allo scoperto le guerriglie occultate per assaltarle ed eliminarle. Le forze governative inoltre aiutano a proteggere le vostre forze da perdite che non vi potete permettere. Le Missioni sono l'unico modo per far entrare e (si spera) uscire le vostre forze dall'Afghanistan e sono il modo principale per aggiungere aiuti stranieri.

Combinazioni. Se riuscite a coordinare con efficacia le vostre operazioni con quelle del Governo (come Perlustrazione ed Assalto in successione), saranno molto più efficaci. Ma fate attenzione che le priorità del Governo sono diverse dalle vostre. I Signori della Guerra hanno anch'essi un'agenda anti-Talebana e possono cooperare se non permettete che il Governo li colpisca troppo duramente.

Suggerimenti. Il Governo lasciato da solo allontanerà supporto per ottenere patrocinio: tenere basi della Coalizione in territori popolosi ostacolerà questa azione.

Talebano

Situazione. Siete stati estromessi dal potere da invasori e dai loro collaboratori locali in seguito a raid di al-Qaeda contro gli Stati Uniti. Ma ora, dopo aver provato la corruzione e le ingiustizie dell'occupazione, gli afgani stanno ancora una volta tornando sotto la bandiera dell'Islam e si rivoltano. Dovete lavorare sull'odio nei confronti del governo fantoccio e rafforzare la vostra presenza nel paese. Fate attenzione - la Coalizione, il Governo ed i Signori della Guerra sono tutti sospettosi nei vostri confronti, e la vostra capacità nell'usare le aree di base in Pakistan in modo efficiente è soggetta ai capricci del governo di Islamabad.

Fini. Rafforzare l'opposizione popolare al Governo e stabilire le vostre basi di infrastruttura politica e militare nel paese.

Risorse. Avete un importante vantaggio informativo sulle forze COIN. La Coalizione ed il Governo devono perlustrare le province per trovare le vostre guerriglie occultate prima che possano assaltarvi. Tentate di impedire che effettuino in sequenza perlustrazioni ed assalti. Radunare seguaci è fondamentale per i vostri scopi, questo vi consente di costruire basi, reclutare guerriglie, nascondere le guerriglie vulnerabili, e portare la giustizia della Sharia alle popolazioni locali nelle vostre aree con basi al fine di incrementare l'opposizione al governo di Kabul. Quando potete, terrorizzate chi supporta il governo quale metodo economico e veloce per incrementare l'opposizione in molte località contemporaneamente. Riorganizzate e marciate per diffondervi nel paese - più facile attraverso i Pashtun - fate terrorismo e stabilite il controllo in tali aree. Questo vi consentirà in seguito di stabilire la Sharia per rafforzare l'opposizione al termine di ciascuna campagna. Fate estorsione per tassare le popolazioni locali al fine di ottenere risorse che servono per svolgere operazioni - le strade di rifornimento attraverso la cintura Pashtun sono particolarmente utili per questo fine.

Combinazioni. L'invasore della Coalizione è il vostro nemico principale. La sua strategia di costruire supporto a favore del governo è direttamente opposta al vostro fine di costruire opposizione, ed i suoi assalti ed attacchi aerei sono una perenne minaccia per le vostre basi. E' vitale proteggere le vostre guerriglie occultate. Potrete però riscontrare che sarete in grado di stipulare tregue non ufficiali con la Coalizione in momenti quando questa è sotto pressione. Questa cooperazione è anche più facile con il Governo, che può essere molto ben disposto a lasciare le vostre guerriglie occultate per non perdere forze per i vostri attacchi ed imboscate. I Signori della Guerra anti Pashtun sono anch'essi vostri nemici, ma cercate di tenerli buoni. Possono terrorizzare la gente se scelgono di farlo. Potete ritirarvi da regioni temporaneamente per sollevare i Signori della Guerra dalla preoccupazione che troppa parte del paese sia controllato centralmente.

Suggerimenti. Fate Imboscata contro pezzi isolati della Coalizione per rimuoverli permanentemente dalla lotta, intaccate gli aiuti stranieri, impedite alla Coalizione di ottenere la vittoria quando si ritira. Fate Sabotaggio sulle strade per ostacolare la mobilità delle truppe. Ma ricordate che non potete fare estorsione su strade sabotate.

Governo

Situazione. Avete preso il controllo del paese dopo la cacciata dei Talebani, tra speranze di una fine di più di venti anni di guerre in Afghanistan. Sfortunatamente, queste speranze sono state ben presto frustrate. I Talebani si sono raggruppati ed hanno iniziato una rivolta che sta guadagnando forza. I Signori della Guerra che vi hanno aiutato ad ottenere il potere si sono rivelati alleati perlomeno volubili. Ed i vostri alleati della Coalizione non solo hanno un piede fuori dalla porta, ma sono troppo occupati a parlare di nozioni occidentali sul buon governo per comprendere ciò che è essenziale nel governare l'Afghanistan: la capacità di proiettare la forza nell'interno ed influenza sufficiente con i detentori dei poteri locali per tenere a bada la situazione.

Fini. Stabilire il controllo di territori sufficienti ed incrementare il patrocinio - la capacità di dispensare favori ed ottenere influenza con i leader locali.

Risorse. La vostra capacità di governare è importante per il vostro successo, in quanto vi consente di attrarre rifugiati, incrementando la popolazione nelle aree sotto il controllo delle forze controinsorgenti. In alternativa, potete governare per dirottare gli aiuti stranieri verso il patrocinio, al costo di perdere supporto popolare in quel territorio. Costruite le vostre forze addestrando truppe e polizia a Kabul ed in qualsiasi posto dove voi o la Coalizione avete stabilito basi. Potete fare perlustrazione o trasportare truppe in province per stabilire il controllo, o porre la polizia o le truppe in pattuglia sulle LoC per impedirne il sabotaggio. Le perlustrazioni inoltre svelano le guerriglie occultate, che i vostri alleati della Coalizione possono poi assaltare. Potete anche assaltarle da soli, ma le vostre forze da sole non sono meno efficienti in questo. Estirpare i campi di papaveri è un modo importante per ottenere sia aiuti stranieri che patrocinio, sebbene renda ostile la popolazione.

Combinazioni. La cooperazione con i vostri alleati della Coalizione è importante, in quanto possono addestrare le vostre forze e ripulire i territori dagli insorgenti, consentendovi di stabilire il controllo congiuntamente. Ma la Coalizione può anche spendere le vostre risorse senza la vostra approvazione ed addestrare burocrati ufficiosi per ridurre il vostro patrocinio, in modo che i vostri fini non siano ignorati quando lavorate assieme. Spesso si possono fare accordi anche con una delle fazioni insorgenti. I Talebani possono essere disposti a non attaccare le vostre forze se non svolgete azione civica per rimuovere l'opposizione. Similmente, i Signori della Guerra possono preferire la prospettiva di incrementare il vostro patrocinio facendo narcotraffico in aree sotto il vostro controllo quale alternativa affinché togliate le loro basi.

Suggerimenti. E' importante l'accurata gestione delle risorse. A differenza delle altre fazioni, ottenete risorse solo all'inizio di ogni campagna e dovete assicurarvi che durino nel tempo. Tenere le strade aperte non solo aiuta la vostra mobilità, ma aggiunge risorse che ricevete dal commercio al termine di una campagna. Inoltre, quando le vostre truppe si ritirano da una provincia, spostate la polizia in questa per tenere il controllo.

Signori della Guerra

Situazione. Rappresentate diversi gruppi - minoranze etniche e religiose, trafficanti di droga, capi locali - i quali sono tutti sono interessati a conservare la loro autonomia locale contro qualsiasi intrusione centralizzatrice. Avete combattuto contro i Talebani nel decennio precedente quando hanno cercato di espandere il loro controllo su tutto l'Afghanistan. Ed avete aiutato le forze della Coalizione nel porre fine al governo dei Talebani. Ma ora combattete allo stesso modo per rimanere indipendenti dal nuovo governo sostenuto dalla Coalizione e dal suo presidente Pashtun e per preservare la vostra cultura, stile di vita e libertà di commercio indisturbata.

Fini. Costruire una riserva di risorse per i tempi duri a venire ed assicurarvi che una quota sufficiente della popolazione afgana rimanga fuori dal controllo sia dei Talebani che delle forze COIN.

Risorse. Potete riorganizzare e specialmente coltivare per far proliferare le vostre basi (che contengono campi di papaveri). Queste vi consentono di trafficare con l'oppio per ottenere risorse immediatamente ed al termine di ogni campagna vi aggiungono ricchezza. Potete reclutare milizia in modo particolarmente rapido nel settentrione multi-etnico del paese. Incrementate le vostre entrate ponendo le guerriglie sulle linee di comunicazione del paese. Lì riceveranno pagamenti per la sicurezza ogni volta che il Governo perlustra o trasporta lungo di esse ed incrementeranno inoltre le vostre entrate dopo una campagna se la linea rimane priva di sabotaggio. Una volta che avrete accantonato risorse sufficienti, usatele per corrompere (e, se necessario, attaccare) i vostri nemici per rimuovere le loro forze e sottrarre le province dal loro controllo. Terrorizzate le popolazioni per dissuaderle dal dare troppo supporto al governo sostenuto dagli stranieri, o troppa opposizione che favorisce il movimento Talebano.

Combinazioni. Il vostro vantaggio principale è che non siete la priorità di nessuno. Ai Talebani ed alla Coalizione non interessano direttamente i vostri scopi e spesso saranno in competizione per ottenere la vostra alleanza. Il Governo è una minaccia maggiore, in quanto punta al controllo della popolazione, ma impiegherà del tempo nel costruire la sua posizione in tutto il paese. Sfortunatamente, quando i vostri nemici vi attaccheranno, sarete vulnerabile. Il Governo si può arricchire estirpando i vostri raccolti, il Talebano può estorcere i vostri profitti dalle basi, e le forze della Coalizione possono causare forti perdite alle vostre guerriglie e basi se provocate. Tenete un profilo basso, annullate gli accordi senza alienarvi troppo gli avversari, e minacciate la rappresaglia quando dovete.

Suggerimenti. Costruite le vostre basi dove la Coalizione è assente in modo che possiate fare narcotraffico in pace. Sebbene operiate in modo più efficiente fuori dalle province Pashtun, prendete in considerazione di stabilire della presenza nelle aree Pashtun dominate dai Talebani dove potete fare narcotraffico ed eventualmente togliere il controllo talebano.

GUIDA ALLE OPERAZIONI COIN

Note Strategiche per i Controinsorgenti

di Joel Toppen

Ecco una introduzione alle forze ed alcune azioni chiave disponibili alla Coalizione ed alle Fazioni Governative.

Truppe

Le truppe sono i vostri cavalli da tiro. Fanno tutti i lavori pesanti. In sintesi, le Truppe sono i vostri pezzi che possono essere mossi negli spazi per cercare (Perlustrazione) e distruggere (Assalto) le Guerriglie e Basi Insorgenti.

Le Truppe sono portate in gioco con l'Operazione di Addestramento. Le Truppe possono muovere con:

- **Operazione di Perlustrazione** — in una Provincia adiacente o Kabul per trovare (Attivare) le Guerriglie Insorgenti. La Coalizione può pagare con Risorse del Governo per muovere le Truppe governative assieme a quelle della Coalizione nelle Perlustrazioni.
- **Operazione di Pattuglia** — lungo le LoC per trovare (Attivare) le Guerriglie Insorgenti (e forse per distruggerle in un tale spazio) ed anche per rinforzare Kabul.
- **Attività Speciale del Governo - Trasporto** — qualsiasi gruppo di Truppe muove da 1 qualsiasi spazio ad un altro lungo LoC non sabotate. Non sottovalutate l'importanza di questa Attività Speciale per schierare le forze governative nel paese!
- **Attività Speciale della Coalizione - Trasporto Aereo** — qualsiasi Truppa della Coalizione più sino a 3 Truppe governative muovono tra qualsiasi 3 spazi della mappa. La Coalizione può usare il Trasporto Aereo per effettuare veloci raid contro concentrazioni nemiche, o per ridistribuire agevolmente le proprie forze o del Governo.

Le Truppe distruggono le Guerriglie Insorgenti mediante l'Operazione di Assalto, ma solo guerriglie Attive. Le Truppe della Coalizione lo fanno in modo più efficace - 1 ad 1 - ma possono pagare Risorse per rendere le Truppe governative nell'area di pari potenza in quell'Assalto.

Le Guerriglie devono essere Attivate da una Perlustrazione (o da qualche azione che esse stesse intraprendono) prima che le Truppe possano eliminarle. Le forze locali del Governo aiutano le Perlustrazioni della Coalizione senza costo extra.

Inoltre, mediante la loro presenza, le Truppe possono prendere il controllo COIN di uno spazio. Di per sé, le Truppe una capacità più limitata di alterare lo stato di Supporto / Opposizione con Azione Civica in una singola area durante una Operazione di Addestramento. Con il supporto della Polizia, possono influenzare l'Azione Civica in più spazi durante un Round di Propaganda. Nella Fase di Spostamento, le Truppe del Governo su una LoC o in uno spazio di Provincia senza una Base della Coalizione o del Governo, devono spostarsi fuori da tale area (anche se quello spazio è sotto controllo COIN). Pertanto la loro autonomia fuori da una Città è limitata. Le Truppe della Coalizione, al contrario, possono optare di rimanere.

Inoltre le Truppe, stabilendo il controllo amico di uno spazio o bloccandone il controllo nemico, possono inibire le condizioni di vittoria dei Signori della Guerra riguardanti la Popolazione Incontrollata, l'attività di Estorsione dei Talebani, ed in parte la capacità del Talebano di amministrare la Sharia per incrementare l'Opposizione. Infine, quando sono posizionate su una LoC in alcune Province, le Truppe possono Attivare le Guerriglie che marciano.

Le Truppe governative possono essere vitali per la protezione delle Truppe della Coalizione dal subire perdite che ostacolano la condizione di vittoria della Coalizione.

Polizia

La Polizia sono pedine estremamente importanti. Mentre è molto meno mobile delle Truppe, la Polizia conferisce ai giocatori COIN una forza fondamentale di resistenza nelle posizioni.

Ecco le azioni che la Polizia può fare:

- La Polizia non può muovere con le Truppe in una Perlustrazione, Trasporto o Trasporto Aereo. Ma può, se già posizionata in uno spazio, assistere le truppe nello spazio perlustrato. I cubi di Polizia contano quando di calcolano gli effetti della Perlustrazione.
- La Polizia inibisce la capacità dei Signori della Guerra di usare l'Attività Speciale Coltivare per aumentare il numero delle Basi rapidamente. Come le Truppe, la Polizia sulle LoC o in alcuni spazi può Attivare le Guerriglie che marciano (molto importante per proteggere le Strade).
- La Polizia può essere usata per Pattugliare le LoC ed attivare le Guerriglie lì presenti, ed anche per Assaltare una LoC quale parte dell'azione.
- Nelle Città, la Polizia può partecipare ad un Assalto.
- La Polizia, come le Truppe, può proteggere le Basi COIN e le Truppe della Coalizione dall'Attacco (i cubi devono essere rimossi prima che

sia rimossa una Base ed i cubi del Governo prima di quelli della Coalizione).

Sino a qui la Polizia non sembra terribilmente utile ai giocatori. Vi è però un ruolo cruciale che la Polizia ha e che la rende indispensabile: consente ai giocatori COIN di svolgere Azioni Civiche durante lo svolgimento di una carta Propaganda.

L'Azione Civica è il mezzo mediante il quale i giocatori della Coalizione e del Governo degradano l'Opposizione e/o aggiungono Supporto - necessario per raggiungere le condizioni di vittoria della Coalizione e per il Governo per governare e quindi incrementare il Patrocinio e raggiungere la propria vittoria. E' necessario avere almeno 1 cubo di Polizia per svolgere l'Azione Civica in una Fase di Propaganda.

La Polizia non può muovere con Perlustrazione, Trasporto o Trasporto Aereo. Può essere mossa solo nelle LoC ed a Kabul durante una Pattuglia. Ma portare la Polizia nelle Province non è così semplice e richiede della pianificazione. Quindi come portare la Polizia dove ne avete bisogno nell'interno del paese?

Vi sono principalmente due modi:

Addestramento — Potete portare la Polizia in uno spazio semplicemente svolgendo una Operazione di Addestramento ed Addestrando la Polizia in quello spazio. Per Kabul, questo non è un problema in quanto il Governo può sempre Addestrare per porre cubi lì. L'addestramento in una Provincia impone però della pianificazione.

Per poter porre dei cubi mediante Addestramento in una Provincia, dovete avere lì una Base. Se siete il Governo, basta una Base della Coalizione. Per porre una Base in quella Provincia, il Governo deve prima avere lì 3 cubi. Ma allora come portare i cubi in una Provincia in modo che possa porre una Base? Tipicamente, si effettua una Operazione di Perlustrazione per muovere le Truppe nella Provincia. Si potrebbe anche usare l'Attività Speciale Trasporto per portare le Truppe lì. Poi, in un turno seguente, si svolge una Operazione di Addestramento in quella Provincia, solo se non si pongono cubi; piuttosto, si rimuovono 3 cubi e si pone una Base del Governo.

Una volta che avete una Base, in un turno futuro, potete Addestrare e porre Polizia in quella Provincia. Se avete Controllo COIN (più pezzi del Governo e della Coalizione rispetto a qualsiasi altra Fazione in quella Provincia), potete anche pagare per fare Azione Civica per incrementare il Supporto (anche senza una Base).

Per la Coalizione (o per il Governo con aiuto della Coalizione), è anche più facile! In uno spazio dove già avete Controllo COIN, usate l'Attività Speciale Missione della Coalizione per porre una Base della Coalizione, o prendendola dai pezzi disponibili o da dovunque sulla mappa. Ora la Coalizione (anche nella stessa mossa) ed il Governo possono entrambi Addestrare per porre Polizia o Truppe aggiuntive lì.

Spostamento — Durante la Fase di Spostamento di una carta Propaganda, il giocatore del Governo può riposizionare qualsiasi Polizia a qualsiasi LoC o qualsiasi spazio con Controllo COIN. Questa è un'opportunità molto importante per muovere la Polizia, altrimenti poco mobile, su tutta la mappa. Dovete pianificare con molta cura qui altrimenti sarete obbligati a sprecare Risorse e tempo Operazionale in seguito.

E quindi, in breve, il giocatore del Governo può riposizionare la Polizia gratuitamente durante la Fase di Sistemazione, Può porre la nuova Polizia in modo reattivo e per un considerevole costo in Risorse quando svolge Operazione di Addestramento durante il gioco di una carta evento. La Polizia consente al Governo di mantenere il Controllo rurale ed aiuta la Coalizione ad incrementare il Supporto, necessario per ottenere le proprie condizioni di vittoria. Questo poi, probabilmente, consente di liberare Truppe da schierare altrove contro gli Insorgenti. La Polizia dà quindi al COIN forza di resistenza.

Basi

Le Basi sono cruciali per il successo del Governo in quanto sono l'unico modo con il quale il giocatore del Governo può mantenere una presenza costante di Truppe nel paese. Il Governo ha solo 3 Basi che può creare. Non sprecatele!

Dove avete bisogno di Basi? Nelle Province. Il Governo non ne ha bisogno a Kabul. Perché? Kabul è di fatto una Base del Governo. La Coalizione porrà una Base a Kabul per Addestrare le Truppe del Governo lì da sola. Le Basi consentono al giocatore di Addestrare le Truppe e/o Polizia in quello spazio. Dal momento che il Governo può già farlo in una Città, non necessita di perdere tre cubi ed usare una delle sue tre Basi per porre pezzi lì!

L'unico beneficio al Governo per avere una Base in una Città è di negare ad una delle altre Fazioni la capacità di porre una seconda Base in quella Città. Ma dal momento che il Governo ha 3 sole Basi, così si spreca una Base.

Perché necessitate di Basi? Per Addestrare la Polizia e le Truppe in una Provincia. Per rimanere in una Provincia e Controllarla e per fare Governo al fine di ottenere Patrocinio, entrambi necessari per la vittoria, necessitate di Polizia lì, o che Truppe rimangano lì. Per portare la Polizia in una Provincia dove al momento non vi è Polizia, si deve inizialmente Addestrarla lì. Per farlo, necessitate di una Base. Le Basi consentono anche alle Truppe di rimanere in una Provincia durante la Fase di Sistemazione di una carta Propaganda. E quindi se il giocatore del Governo sta ancora lottando per prendere il controllo di una Provincia da una fazione Insorgente quando si risolve la Propaganda, la presenza di una Base in quella Provincia consente al giocatore del Governo di tenere le sue Truppe sul campo.

Basi della Coalizione — più numerose e si creano velocemente - hanno una funzione chiave aggiuntiva a favore della Coalizione: bloccano la capacità del Governo di spostare gli Aiuti in Patrocinio per ottenere la vittoria del Governo. Spesso, la Coalizione dovrà considerare la finalità di "buon governo" nel posizionare le sue Basi nel paese.

Quindi ecco qui! Le Basi non sono più un mistero nei meccanismi dei controinsorgenti.

ESEMPIO DI GIOCO IN SOLITARIO

Una volta che avete letto l'esempio di gioco precedente, vi raccomandiamo di leggere passo per passo questo esempio di gioco in solitario. Vi aiuterà ad imparare come funzionano le Fazioni Non Giocatore anche per le partite a 2 e 3 giocatori. Seguendo l'esempio, fate riferimento alle illustrazioni, o piazzate la mappa ed effettuate le mosse indicate. Potete pescare ogni carta quando viene indicata, o sistemare in precedenza il mazzo nell'ordine indicato qui sotto. Un paragrafo numerato inizia con ogni nuova carta giocata.

Il giocatore decide di non usare regole opzionali, sceglie lo scenario Esteso, e piazza la mappa e crea il mazzo (2.1). Nel giocare in solitario, il giocatore tiene la Coalizione o il Talebano, cercando di battere le altre Fazioni guidate dalle regole del Non Giocatore (capitolo 8). Il giocatore opta di tenere la Coalizione.

Preparazione del Mazzo per questo esempio

Le carte vanno poste a faccia in giù, nell'ordine dall'alto in basso.

- Tajiks
- Politica di Collaborazione
- Partner Strategici
- Pakistan Tehrik-i-Taliban
- Timore dei MANPADS
- **Propaganda!**
- Attentati Suicidi
- Rapidità in Montagna
- Astemi
- Trovare Bloccare Finire
- Karzai ad Islamabad
- ISR
- Karzai

Dividete le rimanenti carte Evento in 5 mazzi uguali e mescolate una carta Propaganda in ciascun mazzo. Mettete i 5 mazzi uno sopra l'altro sotto le carte sopra indicate.

1) Il giocatore gira la prima carta e rivela la seguente: sono *Tajiks* e *Politica di Collaborazione*. I Signori della Guerra sono la 1° Disponibile con *Tajiks*, quindi il Non Giocatore sceglie l'Evento, a meno che una qualsiasi tra varie circostanze (8.1) sia valida, e che i Signori della Guerra Non Giocatore usino il testo ombreggiato nel caso di Eventi Duplici (8.4.2).



Carta giocata

Sul mazzo

Procedendo con l'elenco in 8.1: questo non è un Evento "Capacità", né influenza la Tabella di Islamabad; l'Evento avrebbe effetto (sebbene non lo avrebbe se il Patrocinio fosse a zero); e non vi sono istruzioni speciali per il gioco da parte dei Signori della Guerra di questo Evento (8.4.1). Il giocatore sa che non vi è questa istruzione in quanto il simbolo dei Signori della Guerra nella carta *Tajiks* non ha un alone grigio - l'alone sarebbe un avvertimento per controllare le istruzioni per i Signori della Guerra Non Giocatore per questo Evento.

Quindi i Signori della Guerra Non Giocatore iniziano implementando l'Evento ombreggiato *Tajiks*. Il giocatore tira un dado; con "3" trasferisce 3 Patrocinio (già a 2, CION + Patrocinio a 10) alle Risorse dei Signori della Guerra (su a 13).

Il giocatore della Coalizione è 2° Disponibile e decide di usare l'opportunità di una Attività Speciale per fare Missione con alcune forze ed Aiuti per la lunga guerra che si prospetta. Il giocatore aggiunge Basi della Coalizione prendendole da quelle Disponibili e le pone 1 ciascuna ad Herat, Kandahar, e Khowst, più 3 Truppe a Khowst. Un tiro di dado aggiunge 2 Aiuti (su ad 11). Supporto + Disponibile scende a 14.

Una Missione deve essere accompagnata con Addestramento (4.2.1), quindi il giocatore Addestra 6 Polizia in ciascuna di Kandahar e Khowst, per un costo totale di 6 Risorse del Governo (indietro a 14). Mentre Khowst è libera, il giocatore acquista Azione Civica per spostare quella Provincia a Supporto (Supporto + Disponibili a 16, Risorse del Governo ad 11).

2) Viene ora giocata *Politica di Collaborazione*, rivelando *Partner Strategici* come prossima carta. Il Governo Non Giocatore è 1° Disponibile. Non si applica alcuna delle condizioni che gli impediscono di scegliere l'Evento, quindi svolge l'Evento (8.1). Il Governo Non Giocatore usa il testo non ombreggiato (8.4.2), che per questo Evento dice "La Coalizione o il Governo svolge 2 Operazioni Limitate qualsiasi". Non vi è l'alone sul simbolo blu del Governo: non vi sono istruzioni speciali per l'Evento (8.4.2).



Carta giocata

Sul mazzo

Quando un Non Giocatore ha la scelta tra quali Fazioni ricevono i benefici dell'Evento, sceglie se stesso se possibile (8.4.4). Quindi il Governo e non la Coalizione effettuerà le Operazioni Limitate gratuite. Quando si svolgono Operazioni gratuite con Evento, il Non Giocatore usa le sue priorità (anche 8.4.4). Il testo dell'Evento consente qualsiasi tipo di Operazione Limitata, quindi il giocatore determina dalle scelte possibili che l'operazione sarà Addestramento.

La prima priorità dell'Addestramento (8.6.2) è di porre una Base governativa in una Provincia con 3 cubi del Governo e nessuna Base COIN. Non vi è una tale Provincia (una Base della Coalizione conta come Base COIN).

La priorità seguente dice di Addestrare a Kabul ed in spazi con 1-3 Basi COIN. Questa è una Operazione Limitata, quindi si sceglie 1 solo tale spazio. La priorità è di Addestrare prima dove vi sono massimo 6 cubi del Governo oltre a quelli necessari per mantenere il Controllo COIN (1.7). Questo significa, tra Kabul e le 3 Basi della Coalizione poste sinora, che Herat, Kabul, e Khowst hanno priorità rispetto a Kandahar (dove vi sono 8 cubi del Governo oltre a quelli necessari per mantenere il Controllo COIN, che le forze della Coalizione da sole sono sufficienti per stabilirlo lì).

La priorità seguente, entro lo stesso capoverso, è di Addestrare dove il farlo consentirebbe Azione Civica secondo le priorità dell'Addestramento del Governo. Questo elimina non solo Khowst, che è già a Supporto, ma anche Kabul e gli altri spazi con Base COIN, perché tutti hanno Basi della Coalizione, e l'Addestramento del Governo Non Giocatore non acquisterà Azione Civica dove vi è una Base della Coalizione.

Senza altra priorità, la selezione casuale dello spazio determinerà se siano scelti Herat, Khowst, o Kabul (8.2). Il giocatore per semplicità potrebbe usare un tiro di dado con pari possibilità per decidere i due spazi, ma il giocatore decide di usare la Tabella degli Spazi Casuali per familiarizzare con questa. Tirando 3 dadi assieme ed ottenendo 3 marrone, 1 nero e 1 verde il risultato è Waziristan: non è candidato, quindi il giocatore si sposta giù di una colonna risultando Khowst.

La priorità dice di porre cubi, quindi l'Addestramento gratuito del Governo pone 6 cubi a Khowst: 3 Polizia e 3 Truppe prendendole da quelle Disponibili (da 8.1.2 si deve porre Polizia e Truppe in pari quantità, Polizia per prima). La priorità dice anche di acquistare Azione Civica ma, ancora, non in una Base della Coalizione.



Incremento delle forze Controinsorgenti nella Provincia di Khowst.

Questa era solo la prima delle 2 Operazioni Limitate gratuite date dall'Evento, quindi in giocatore torna a consultare le priorità per il Governo. Vi sono ancora 15 pezzi del Governo disponibili, quindi Addestrerà ancora. Questa volta la differenza è che ora Khowst, come Kandahar, ha più di 6 cubi eccedenti il Controllo, quindi non è più candidato con Herat e Kabul. Un tiro di dado per la selezione casuale dello spazio di 5 marrone, 2 nero e 3 verde dà Badakhshan; spostandosi giù di una colonna e tornando in su a Balochistan risulta infine Herat prima di Kabul. Il Governo addestra 3 Polizia e 3 Truppe ad Herat.

Il Talebano Non Giocatore è la sola Fazione Disponibile rimanente e quindi è 2° Disponibile per Operazioni senza Attività Speciale. La prima decisione da prendere dipende se vi siano 15 pezzi talebani o Guerriglie Attive. Non vi sono Guerriglie talebane attive, ma vi sono ben più di 15 pezzi talebani Disponibili, quindi il Talebano deve Riorganizzare.

Si applicano le normali restrizioni sulla Riorganizzazione del Talebano (8.1.1), quindi il Talebano Non Giocatore non Riorganizza in spazi non Pashtun con Supporto. Non vi sono comunque altri spazi di questo tipo. La prima priorità di Riorganizzazione talebana è di girare le sue Guerriglie ad Occultate in alcuni spazi, ma non vi sono Guerriglie talebane attive da girare. La priorità seguente è di porre Basi dove vi sono almeno 3 Guerriglie talebane - non vi sono nemmeno tali spazi.

Poi, se nessuna Guerriglia Occultata occupa Kabul, il Talebano deve porre lì una Guerriglia. Quindi il giocatore pone un pedone a Kabul per ricordare che il Talebano sta Riorganizzando lì per porre una Guerriglia.

La priorità seguente dice di porre Guerriglie per aggiungere Controllo Talebano in 1 spazio (che non lo ha già). Vi sono molte Province vuote dove questo è possibile: un tiro per la selezione casuale di 6, 3, 5 dà Ghawr, una Provincia di questo tipo, dove il Talebano ora Riorganizza per porre una Guerriglia per avere Controllo talebano (il giocatore pone anche un pedone lì e modifica il segnalino di Popolazione Incontrollata passandolo a 15).

Lo stesso capoverso sulle priorità prosegue poi, indicando di Riorganizzare in uno spazio con esattamente 1 o 2 Guerriglie talebane. Vi sono molti di questi spazi, ma hanno tutti Basi talebane, e la parte seguente della priorità indica di Riorganizzare comunque in una tale Base. Quindi il giocatore implementa questa priorità (ponendo pedoni in 4 spazi con Base talebana). Pone un totale di 7 Guerriglie tra la Frontiera Nordoccidentale, Waziristan, Paktika, e Zabol.

Il talebano ha Riorganizzato in 6 spazi, ma 2 di essi costano 0 Risorse per il Sostegno di Islamabad. Le Risorse talebane scendono da 5 ad 1.

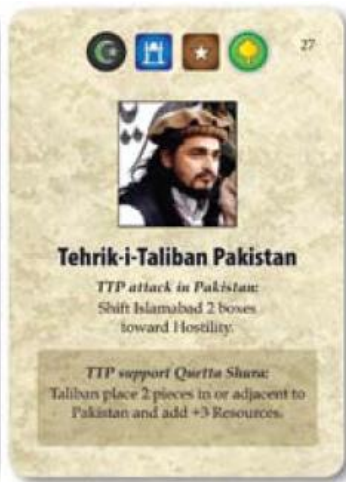
L'ultima priorità per il Talebano dice di acquistare la Sharia per ottenere lo spostamento massimo. L'ultima Risorsa viene spesa per spostare Paktika ad Opposizione (Opposizione + Basi a 5).

Il talebano ora deve aggiungere una Attività Speciale. Secondo le priorità è Estorsione sulle LoC di valore Economico 3 o 4, se possibile. Non ha Guerriglie su tali LoC, quindi non è possibile.

Sempre secondo le priorità, il Talebano fa invece Infiltrazione per rimpiazzare un pezzo del Governo con una Guerriglia talebana, se possibile - lo è. L'Infiltrazione deve essere su una LoC, se possibile - non lo è. La priorità seguente è di rimuovere una Base e poi l'ultima Polizia da uno spazio, se possibile - quest'ultima è possibile a Kabul, ma la priorità antecedente di rimpiazzare un pezzo con una Guerriglia impedisce l'uso dell'Infiltrazione per rimuovere entrambe le Polizie. Infine, lo spazio di Infiltrazione viene scelto a caso. Kabul è l'unico spazio dove è possibile. Il talebano rimuove 1 Polizia (8.1.2 specifica di rimuovere la Polizia e poi le Truppe, equamente) da Kabul e pone lì un'altra Guerriglia talebana. Il Patrocinio scende ad 1 ed il COIN + Patrocinio a 9.



Carta giocata



Sul mazzo

3) Viene giocata *Partner Strategici*, rivelando *Pakistan Tehrik-i-Taliban* come prossima carta. Con il Governo ed i Talebani non disponibili, i Signori della Guerra sono 1° Disponibile. L'Evento ombreggiato sposterebbe Islamabad, sollevando la questione se un Non Giocatore scelga o meno l'Evento (8.1). I Signori della Guerra lo fanno solo nelle partite nelle quali il Talebano è anch'egli Non Giocatore: lo sono ora, quindi i Signori della Guerra svolgono l'Evento correlato ad Islamabad, la quale si sposta a Sostegno Forte, e tocca al giocatore della Coalizione.

Il giocatore è preoccupato dell'infiltrazione nella capitale e decide di fare Perlustrazione. Le forze a Kabul fanno Perlustrazione sul posto per rivelare le Guerriglie lì presenti (3.2.3), mentre 3 Truppe della Coalizione e 3 del Governo fanno Perlustrazione da Khowst a Paktika per prendere il Controllo (COIN + Patrocinio a 10), ed altre 4 Truppe della Coalizione Perlustrano da sole da Kabul e Kandahar a Zabol (lasciando indietro Truppe del Governo per risparmiare denaro). Le Risorse del Governo scendono di 3 ad 8, e sono attivate un totale di 7 Guerriglie talebane. Una Attività Speciale Attacco Aereo rimuove una Guerriglia ciascuna da Paktika e Zabol.



La Coalizione fa Perlustrazione a Paktika e Zabol.

4) Viene giocata *Pakistan Tehrik-i-Taliban*, rivelando *Timore dei MANPADS* come prossima carta. Il Talebano è Disponibile, non vi sono istruzioni speciali per il Non Giocatore sull'Evento, quindi lo svolge, cioè implementa il testo ombreggiato (8.4.2). Come prima cosa pone 2 pezzi in o adiacenti al Pakistan. Secondo le indicazioni in 8.1.2, pone Basi se può. Quando si pongono pezzi mediante un Evento, la regola 8.4.4 indica di scegliere gli spazi per porre il maggior numero di Basi rispetto agli altri pezzi se possibile. Con queste priorità, il Talebano sceglie uno spazio dove se possibile potrà porre 2 Basi - vi sono molti spazi in o adiacenti al Pakistan dove è possibile. Un tiro di dado per la scelta casuale degli spazi di 6, 1, 3 dà il Badakhshan, che ha spazio per 2 Basi ed è in o adiacente alla Frontiera Nordoccidentale del Pakistan. Il talebano riceve 2 Basi ed il Controllo Talebano lì (Opposizione + Basi a 7, Popolazione Incontrollata a 14). Il resto dell'Evento poi incrementa le Risorse Talebane da 0 a 3.

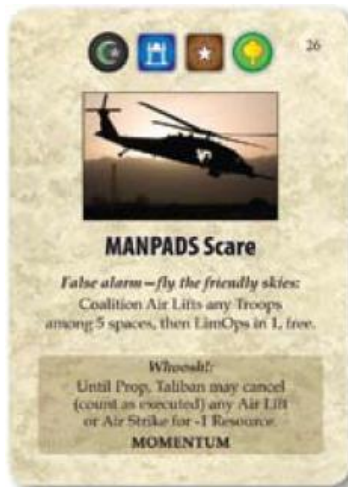
Normalmente, una Fazione che implementa un Evento diviene Non Disponibile per la carta seguente. Comunque, con il Sostegno di Islamabad, il Talebano Non Giocatore rimane Disponibile dopo aver giocato gli Eventi (8.7.6). Quindi il Talebano sarà Disponibile per *Timore dei MANPADS*!

Il Governo ora svolgerà ora Operazioni ed una Attività Speciale. Con moltissimi pezzi ancora Disponibili, Addestra. Pakitka soddisfa i requisiti del primo capoverso per l'Addestramento: vi sono lì almeno 3 cubi del Governo, nessuna Base COIN, e spazio per una Base del Governo. Quindi Addestrare lì rimpiazza le 3 Truppe del Governo che hanno accompagnato la Perlustrazione della Coalizione con una nuova Base governativa (non esattamente quello che il giocatore aveva in mente!). Le Risorse del Governo scendono a 5.

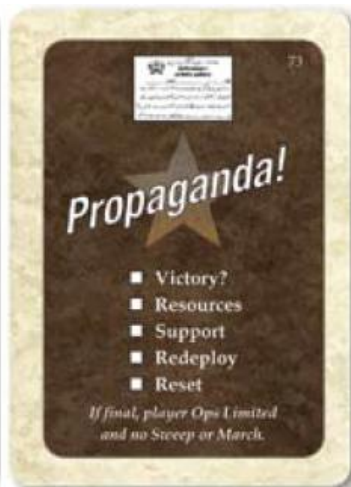
Il primo spazio che rispetta le priorità del secondo capoverso per l'Addestramento è Kabul, con solo 3 cubi del Governo che eccedono il Controllo. Kabul riceve 3 Polizia e 3 Truppe del Governo, facendo scendere le Risorse a 2. Con troppe poche Risorse rimaste per Addestrare altrove, le Operazioni del Governo si concludono (8.1.1).

Per un'Attività Speciale, le priorità del Governo vanno da Addestramento a Governare. Quest'ultima attività richiede il Controllo COIN ed il Supporto o 0 Popolazione. Vi sono due spazi Controllati COIN sulla mappa che rispettano questi requisiti: Khowst a Supporto e Zabol con 0 Popolazione.

Le priorità del Governo sono di scegliere sino a 2 spazi a caso (tra quelli candidati), quindi Governare si avrà sia a Khowst che a Zabol. Seguendo le priorità del capoverso (ed i requisiti dell'Attività Speciale Governare), il Governo Non Giocatore trasferirà Aiuti al Patrocinio o porre un segnalino +1 Pop Rimpatriati. Nessuno spazio di Governo ha Supporto senza una Base della Coalizione, quindi le uniche opzioni sono i segnalini +1 Pop. COIN + Patrocinio sale di 2 a 12, e Supporto + Disponibili di 1, a 17, per la crescita a Khowst.



Carta giocata



Sul mazzo

5) Viene giocata *Timore dei MANPADS*, rivelando *Propaganda!* come prossima carta. Il Supporto di Islamabad tiene i Talebani Disponibili anche se hanno giocato la carta precedente, e sono 1° Disponibili con *Timore dei MANPADS*. Non vi è l'alone delle istruzioni speciali, ma l'evento ombreggiato è considerato inefficace essendo un Evento Momentum (5.4) che non è Mullah Omar, e la carta seguente è *Propaganda!* (8.1).

Quindi il Talebano sceglie Operazioni ed Attività Speciale. Hanno alcune Guerriglie Attive ma meno di 15, ed hanno ancora più di 15 pezzi disponibili, quindi Riorganizzano. Per il primo capoverso dell'Addestramento, il Talebano spende 2 delle sue 3 Risorse per girare le Guerriglie a Paktika e Zabol facendole tornare Occultate. Per il secondo capoverso, rimpiazza 2 delle sue 4 Guerriglie nella Frontiera Nordoccidentale e Waziristan con una Base ciascuna, la Riorganizzazione lì costa 0 Risorse per Islamabad (6.6.1). Opposizione + Basi sale a 9. Per il capoverso seguente, il Talebano spende la sua ultima Risorsa per porre una terza Guerriglia a Kabul. Ora a 0 Risorse, tutto ciò che può fare tra le rimanenti priorità di Riorganizzazione è di porre una Guerriglia per aggiungere il Controllo nel Balochistan per 0 Risorse.



Il Talebano torna in forze a Paktika

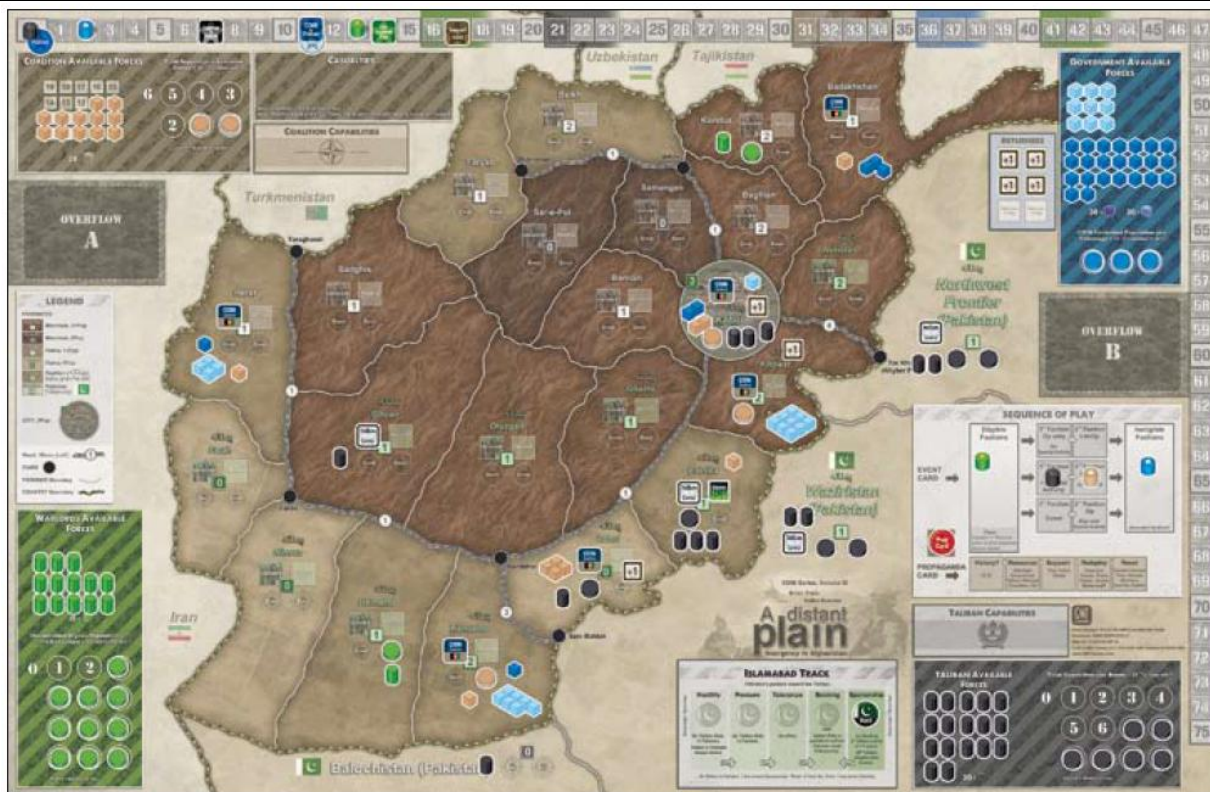
Per l'Attività Speciale dei Talebani, l'Estorsione nelle LoC maggiori non è ancora disponibile, quindi fa Infiltrazione per rimpiazzare la Base governativa non protetta a Paktika con una Guerriglia. Il Patrocinio scende a zero, il Controllo di Paktika passa al Talebano, e COIN + Patrocinio scende ancora, di 2, a 10.

Con l'ultima mossa prima del controllo della vittoria nel Round di Propaganda, il giocatore deve stare ora molto attento. Né i Signori della Guerra né il Governo sono una minaccia, ma i Talebani hanno un margine di vittoria di -11 rispetto al -13 della Coalizione (7.3). Per le condizioni di vittoria in solitario (8.9), la partita terminerebbe con una vittoria talebana a meno che il giocatore non possa mantenere il margine della Coalizione almeno allo stesso livello (non più negativo) rispetto a quello del Talebano. Questo significa far scendere il margine del Talebano o incrementare il margine della Coalizione di almeno 2 con questa singola carta!

E' disponibile alla Coalizione o l'Evento *Timore dei MANPADS* o una Operazione Limitata. Senza l'opzione di Attività Speciale, fare Missione fuori dall'Afghanistan per incrementare il margine della Coalizione non è un'opzione. Ma vi sono almeno due modi per influenzare i margini di vittoria relativi: Addestrare consente Azione Civica per incrementare il Supporto per avere un maggiore margine per la Coalizione, ad esempio a Kabul; un Assalto potrebbe rimuovere le 2 Basi talebane non protette a Badakhshan per diminuire il punteggio talebano Opposizione + Basi.

Il giocatore vorrebbe fare dell'Addestramento gratuito a Kabul (mediante l'Evento) per migliorare le scarse difese contro gli infiltratori talebani e poi svolgere Azione Civica per avere +3 Supporto. Ma questa Azione Civica costerebbe Risorse al Governo anche se l'Addestramento è gratuito (3.2.1), e le Risorse del Governo a 2 sono inadeguate per modificare uno spazio.

Quindi il giocatore usa la parte non ombreggiata di *Timore dei MANPADS* per attaccare con Trasporto Aereo il talebano ed eliminare le 2 Basi nel Badakhshan. Il giocatore usa anche il Trasporto Aereo per intervenire a Paktika, rinforzare Kabul, e posizionare le forze per l'Azione Civica nel Round di Propaganda. Il Trasporto Aereo sposta 3 Truppe del Governo da Herat ed 1 Truppa della Coalizione da Khowst a Badakhshan, 1 Truppa della Coalizione da Paktika a Kandahar, e 2 Truppe della Coalizione da Paktika a Kabul. Un Assalto gratuito guidato dalla Coalizione nel Badakhshan rimuove le 2 Basi talebane, diminuendo Opposizione + Basi a 7 ed il margine di vittoria talebano a -13, prende il controllo dello spazio, ed incrementa COIN + Patrocinio a 11.



L'Afghanistan prima del gioco della prima carta Propaganda: il Talebano rimane la minaccia principale

6) Viene giocata *Propaganda!* rivelando *Attentati Suicidi* come prossima carta.

Vittoria. Nessuna Fazione Non Giocatore eccede i suoi margini di vittoria. I margini sono Talebano -13, Governo -24, Signori della Guerra -27. Il margine della Coalizione tenuta dal giocatore è -13, pari a quella del Talebano. Nessuna Fazione ha un margine superiore rispetto al giocatore, quindi il giocatore non perde (8.9).

Risorse. Le Risorse del Governo incrementano da 2 a 25 (+11 da Aiuti, +12 da LoC), il Talebano da 0 a 6, ed i Signori della Guerra da 13 a 15.

Supporto. Il giocatore della Coalizione ha la prima opzione di Azione Civica, a Kabul e Kandahar, quindi portate ciascuna a Supporto (Risorse del Governo da -6 a 19, Supporto + Disponibile +5 a 22).

Poi il Governo ha una opzione di Azione Civica ad Herat. Comunque, Herat ha una Base della Coalizione, ed il Governo Non Giocatore durante la Fase di Supporto non acquista Azione Civica dove vi sono Basi della Coalizione (8.6.6).

Infine, il Talebano Non Giocatore acquista tutta la Sharia che può (8.7.7), in questo caso, a Ghowr (Risorse talebane a 5, Opposizione + Basi a 8).

Spostamento. La Diserzione del Governo Non Giocatore rimuove cubi secondo 8.1.2 (terzo capoverso), cioè, rimozione in egual misura di Polizia e Truppe, prima la Polizia. Herat, Kabul, e Badakhshan perdono ciascuna 1 Polizia, Khowst 3 Polizia, e Kandahar 1 Polizia ed 1 Truppa del Governo.

Poi, il giocatore potrebbe Spostare Truppe della Coalizione fuori da Badakhshan e Zabol, ma decide di tener duro e rimanere lì.

Poi le Truppe del Governo devono Spostarsi da Badakhshan, dove non vi è Base COIN. Il Governo Non Giocatore Sposta le Truppe per assicurare il Controllo COIN di Kabul (già Controllata COIN) e poi tiene le sue truppe divise equamente (8.6.7). Non vi sono Truppe del Governo nelle Basi COIN a Kandahar e Khowst, quindi 1 Truppa da Badakhshan va in ciascuna di queste Province.

Ora il Governo Sposta la Polizia per mantenere il Controllo (non ne ha perso per lo Spostamento delle Truppe del Governo, dal momento che la Coalizione è rimasta nel Badakhshan) e per coprire le strade di rifornimento con 2 Polizia ciascuna, con qualsiasi tale Spostamento tiene la Polizia divisa il più equamente possibile (8.6.7). Due Polizie lasciano Kandahar per la LoC di valore Economico 3, e 2 lasciano Khowst per la LoC di valore Economico LoC.

Infine, il Talebano deve Spostare le Guerriglie nelle loro Basi Controllate o nel Pakistan Pashtun: questo significa che le singole Guerriglie a Ghowr e Balochistan. Il talebano Non Giocatore Sposta per dividere le sue Guerriglie il più equamente possibile, con le Guerriglie rimanenti che devono andare in spazi afgani se possibile. La Base di Zabol è Controllata COIN, e la Base afgana a Paktika ha più Guerriglie talebano di

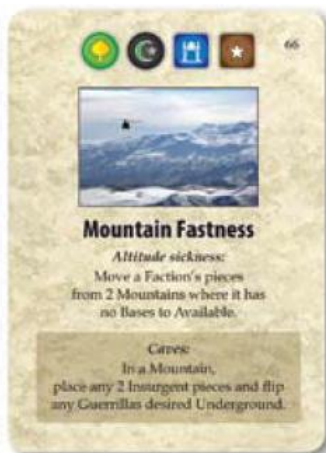
ciascun spazio di Base in Pakistan, quindi le Guerriglie a Ghowr e nel Balochistan si Spostano nella Frontiera Nordoccidentale e nel Waziristan, rispettivamente.

Ghowr è ora Incontrollata: Popolazione Incontrollata a 15.

Sistemazione. Islamabad rimane a Sostegno ma non più Forte. Le Guerriglie a Kabul si girano ad Occultate. Tutte le Fazioni sono Disponibili.



Carta giocata



Sul mazzo

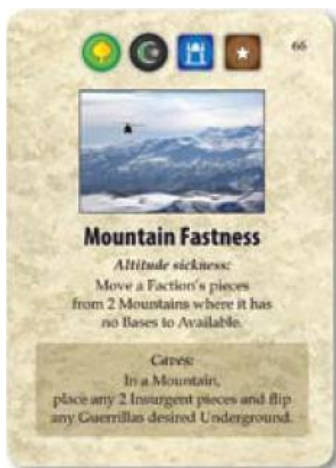
7) *Attentati Suicidi* viene giocata, rivelando *Rapidità in Montagna* come prossima carta. Il Talebano è 1° Disponibile. Il talebano Non Giocatore gioca Eventi Capacità solo quando il tiro di dado è inferiore al numero delle rimanenti carte Propaganda. E' stata giocata 1 sola carta Propaganda, lasciandone 5 da giocare. Il giocatore tira un dado: con 2 il Talebano gioca l'Evento, aggiungendo il segnalino ombreggiato "Suicidi" nella casella delle Capacità. (Il giocatore pone inoltre la carta *Attentati Suicidi* accanto all'angolo talebano della mappa per ricordarlo).

I Signori della Guerra sono 2° Disponibili per Operazione ed Attività Speciale. Hanno almeno 6 pezzi Disponibili quindi Riorganizzano in 3 spazi, in questo caso ponendo 3 Guerriglie nella loro Base a Konduz ed 1 ad Helmand, poi 1 Guerriglia in una Provincia scelta a caso: Khowst (la Coltivazione era già possibile a Konduz o Helmand, quindi il terzo spazio di Riorganizzazione poteva non essere candidato per la Coltivazione, 8.5.1). Le Risorse dei Signori della Guerra scendono di 3 a 12.

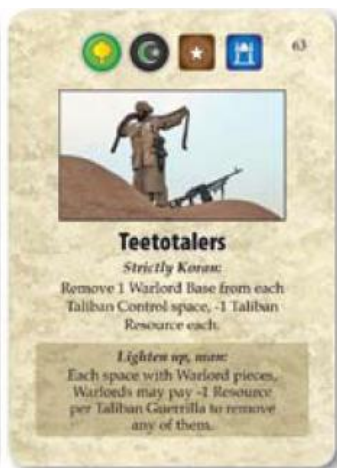
I Signori della Guerra poi Coltivano a Konduz o Helmand — entrambe hanno già una Base dei Signori della Guerra, quindi hanno pari priorità, e Khowst ha troppa Polizia. Un tiro di dado casuale per la scelta aggiunge la nuova Base dei Signori della Guerra a Konduz.

Il giocatore modifica ora i cilindri di Disponibilità. I Signori della Guerra passano a Non Disponibili, ma i Talebani no: il Sostegno di Islamabad consente al Talebano Non Giocatore di svolgere Eventi e rimane Disponibile (8.7.6)!

Alone: E' tempo di controllare le istruzioni dell'Evento per il Talebano Non Giocatore (8.4.1).



Carta giocata



Sul mazzo

8) Viene giocata *Rapidità in Montagna* rivelando *Astemi* come prossima carta. I Signori della Guerra non sono Disponibili, lasciando il Talebano ancora 1° Disponibile. Nella parte con alone della carta *Rapidità in Montagna*, il giocatore trova le seguenti istruzioni:

Rapidità in Montagna – Pone 1-2 Basi che siano protette da una Guerriglia Talebana, altrimenti Operazione & Attività Speciale.

Il Talebano implementa l'Evento ombreggiato, come modificato da queste istruzioni. Solitamente, i Non Giocatori pongono tante Basi quante ne consente il testo dell'Evento (8.1.2 terzo capoverso, 8.4.3, ed 8.4.4 terzo capoverso). Dal momento che l'Evento richiede di porre "2 qualsiasi pezzi degli Insorgenti", questo normalmente significa porre 2 Basi talebane ovunque. Ma l'Evento impone che i pezzi vadano in un singolo spazio di Montagna, e le istruzioni speciali sopra riportate specificano che il Talebano Non Giocatore "1-2 Basi che siano protette da una Guerriglia Talebana". Non vi è alcuno spazio di Montagna che possa tenere altre 2 Basi e dove è già presente una Guerriglia talebana per proteggerle, quindi l'unico modo per rispettare le istruzioni per il Talebano è di porre 1 Base ed 1 Guerriglia.

Un tiro di dado per gli spazi casuali porta ancora a Khowst che riceve i 2 pezzi talebani (Opposizione + Basi a 9). (Se vi fosse qualsiasi Guerriglia Attiva nello spazio, solo il Talebano e non i Signori della Guerra sarebbero girati ad Occultati dall'Evento, secondo 8.4.4 primo capoverso). Il Talebano ha implementato un Evento con Sostegno di Islamabad, quindi rimane ancora Disponibili.

Il Governo è 2° Disponibile per Operazioni ed Attività Speciale: Addestrano per porre 3 Polizia e 3 Truppe prendendoli dalle Disponibili a Kabul, Khowst, Kandahar, ed Herat (Risorse del Governo da 12 a 7). Per la presenza delle Basi della Coalizione in ciascuno di questi spazi di Addestramento, il Governo non svolge alcuna Azione Civica.

Sceglie poi 2 candidati a caso per Governare: gli unici candidati (Controllo COIN con Supporto o 0 Popolazione) sono Kabul e Kandahar. Entrambe hanno Basi della Coalizione, quindi l'effetto è di aggiungere segnalini +1 Rimpatriati in ciascuno (COIN + Patrocinio +2 a 13; Supporto + Disponibile +2 a 24).

9) Viene giocata *Astemi*, rivelando *Trovare Bloccare Finire* come prossima carta. I Signori della Guerra sono 1° Disponibile, con le istruzioni speciali dell'Evento nella parte ombreggiata che sono:

Aumento dei Fornitori Privati , Rimozione di Mine, Astemi – Se la Coalizione è un giocatore, scegliete invece Operazioni & Attività Speciale.

Quindi i Signori della Guerra non giocano l'Evento, dal momento che la Coalizione è un giocatore in questa partita. In questo caso, i Signori della Guerra fanno invece Riorganizzazione per rimpiazzare 2 Guerriglie con una Base ad Helmand e per porre 1 Guerriglia a Khowst ed un'altra in Nuristan, e poi Coltiva una Base in Nuristan (Risorse dei Signori della Guerra -3 a 9).

Il Talebano è 2° Disponibile, ed ha anche una istruzione per Astemi: è semplice: "Scegliere invece Operazioni & Attività Speciale".

Il Talebano ha ancora pezzi sufficienti Disponibili per dover Riorganizzare. Rimpiazza prima 2 Guerriglie ciascuna per aggiungere una Base talebana a Paktika e Kabul (uh oh!). Opposizione + Basi a 11 e Risorse Talebane a 3.

Il Talebano poi aggiunge Guerriglie ad uno spazio per aggiungere Controllo: un tiro di dado casuale sceglie Farah (Risorse Talebane a 2). Poi spende un'altra Risorsa (va ad 1) per porre Guerriglie in uno spazio dove ne ha già 1 o 2 (a caso, se ne aggiungono 4 a Khowst). Infine, spende l'ultima Risorsa per aggiungere Guerriglie ad uno degli spazi con Base fuori dal Pakistan - 1 Guerriglia a Zabol - e senza costo ad ognuna delle sue Basi pachistane - 3 ciascuna nella Frontiera Nordoccidentale e Waziristan.

Il talebano farebbe poi Estorsione nelle LoC di valore Economico alto, ma questo non è possibile. Quindi fa Infiltrazione: i candiadi sono Kabul e Khowst; un tiro di dado sceglie Khowst, dove 1 Polizia viene rimpiazzata con un'altra Guerriglia talebana (questo lascia il Talebano con solo 7 Guerriglie e 3 Basi Disponibili; il Partocinio è già a zero).

Il Talebano, come i Signori della Guerra, è infine Non Disponibile!



Carta Giocata

Sul Mazzo

10) Viene giocata *Trovare Bloccare Finire*, rivelando *Karzai ad Islamabad* come prossima carta. La Coalizione ed il Governo sono 1° e 2°

Disponibile, rispettivamente. Il giocatore desidererebbe fare Operazioni ed Attività Speciali ed avere amici nel Governo per attivare la Capacità Trovare Bloccare Finire; ma il Governo Non Giocatore non opererà per Eventi Capacità nelle partite con un giocatore Coalizione (8.1 secondo capoverso). Quindi se il giocatore desidera attivare la Capacità non ombreggiata, la Coalizione dovrà implementare l'Evento, cosa che fa.

Il Governo quindi fa Operazioni con Attività Speciale: ha 12 Truppe, 4 Polizia, 3 Basi ancora Disponibili - ancora sufficienti per rientrare nella condizione 16+ per Addestrare. Con sole 7 Risorse, Addestrerà in solo 2 spazi.

Non vi è alcuno spazio che si qualifica per il piazzamento di una Base con la priorità dell'Addestramento. Quindi verranno posti cubi, prima dove non vi sono già più di 6 cubi del Governo eccedenti quelli necessari per il Controllo COIN: questo non vale per alcuno spazio con Base COIN. Né vi è alcuno spazio dove i cubi potrebbero essere posti ed avere Azione Civica eccetto dove vi è una Base della Coalizione (questo richiederebbe una Base del Governo o nessuna Base della Coalizione e nessun Supporto a Kabul). Quindi 3 Polizia e 3 Truppe prima sono poste a caso in una Base COIN - Khowst - poi l'ultima Polizia Disponibile e 5 Truppe in un'altra - Kandahar (Risorse del Governo a 1).

Non è possibile l'Azione Civica con 1 sola Risorsa, in qualsiasi caso nessuno spazio di Addestramento sarebbe adatto.

Poi, il Governo deve fare azione di Governare in 2 spazi a caso con effetto. Ma non vi sono spazi dove tale azione potrebbe avere effetto: tutti quelli con Controllo COIN e Supporto o 0 Popolazione hanno già o una Base della Coalizione (che blocca il Patrocinio) o segnalino +1 Pop (limite di 1 per spazio, non se ne possono quindi aggiungere).

Quindi il Governo farà invece Trasporto come sua Attività Speciale (8.6.2). Il giocatore sceglie prima lo spazio di origine: quello che ha più Truppe del Governo eccedenti quelle necessarie per il Controllo COIN. Quello spazio è Kandahar, le cui 9 Truppe del Governo sono tutte oltre i pezzi COIN necessari per mantenere lì il Controllo. Otto di queste 9 muoveranno (perché il Trasporto del Non Giocatore lascia sempre indietro almeno 1 cubo di Truppa del Governo).

Poi, il giocatore determina la destinazione. La prima priorità è una Provincia con Polizia ma senza altri pezzi COIN (incluse Basi): non ve ne sono. La seconda priorità è di aggiungere la maggiore Popolazione Controllata COIN possibile, rimuovendo il Controllo Talebano se anche questo è possibile. Sarà possibile per le 8 Truppe aggiungere Controllo COIN massimo ad una Provincia con 2 Popolazione, delle quale ve ne sono molte non controllate a Nord (nessuna Provincia con 2 Popolazione è Controllata dal Talebano).

Le Truppe dovranno però essere in grado di raggiungere la Provincia, incluso il pagamento di 1 Risorsa per spazio ai Signori della Guerra (LoC, Città o Provincia!) dove entrano contenente qualsiasi Guerriglia (4.3.2). Con 1 sola Risorsa del Governo rimasta, il Trasporto da Kandahar non può raggiungere Nuristan, né può in ogni caso raggiungere Konduz, che non è adiacente alle LoC. Quindi le destinazioni candidate sono Balkh o Baghlan.

Un tiro di dado determina che la destinazione è Baghlan, ed 8 Truppe vanno lì da Kandahar, trasferendo l'ultima Risorsa del Governo ai Signori della Guerra per la sicurezza delle vie di comunicazione nel passare attraverso la capitale investita dai Talebani (Controllo COIN a Baghlan, COIN + Patrocinio +2 a 15, Popolazione Incontrollata -2 a 13, Risorse del Governo a 0, Risorse dei Signori della Guerra +1 a 10).

11) Viene giocata *Karzai ad Islamabad*, rivelando *ISR* come prossima carta. Il Talebano è 1° Disponibile ed implementa l'Evento ombreggiato. Le Risorse talebane vanno a 6. Il Governo rimane Non Disponibile con la carta seguente (mentre il Talebano sarà ancora Disponibile!).

I Signori della Guerra con Operazioni ed Attività Speciale proseguono con il loro rafforzamento Riorganizzando per porre 1 Guerriglia ad Helmand, un'altra a Khowst, ed una terza a Bamian - dove Coltivano la loro sesta Base. I Signori della Guerra spendono Risorse che calano a 7.

Il giocatore ora indica che la Coalizione ed i Talebani divengono Disponibili, i Signori della Guerra ed il Governo Non Disponibili.



Carta giocata



Sul mazzo

12) Viene giocata *ISR*, rivelando *Karzai* come prossima carta. Il giocatore nota che il Talebano - a differenza del Governo - giocherà la parte ombreggiata dell'Evento Capacità ISR (o, almeno, ha un'alta possibilità, 2 su 3, di farlo ad inizio partita, secondo 8.1 secondo capoverso). Per evitare quella possibilità, il giocatore deve o implementare l'Evento per la Coalizione, o svolgere Operazioni solo per bloccarlo. Il giocatore decide di implementare l'Evento, ponendo il segnalino ISR non ombreggiato.

Tocca al Talebano: ha solo 10 pezzi Disponibili e nessuna Guerriglia Disponibile, quindi non Riorganizza. Ha 1 Guerriglia Occultata o almeno 4 Guerriglie in spazi con Supporto (Kabul e Khowst), quindi non Marcia. Quindi, con Supporto + Disponibile a 24, il Talebano svolgerà Terrorismo.

Il Terrorismo è in grado di spostare Kabul e Khowst a Neutrali, e Zabol ad Opposizione. Una Guerriglia diviene Attiva negli spazi, e viene aggiunto un segnalino di Terrore a ciascuna, le Risorse Talebane scendono a 3, Supporto + Disponibile scende di -7 a 17, ed Opposizione + Basi +1 a 12.

Poi, il Talebano riceve i benefici della Capacità ombreggiata *Attentati Suicidi*: rimuove 1 pezzo nemico da Kabul, Khowst, o Zabol. Secondo 8.1.2, il pezzo deve essere del giocatore della Coalizione se possibile ed una Base prima delle Truppe se possibile. E questo è possibile a Khowst, dove non vi sono Truppe della Coalizione a proteggere la Base della Coalizione (i cubi del Governo non proteggono i pezzi da *Attentati Suicidi*)! La Base di Khowst viene posta tra le Perdite (secondo il testo dell'Evento Capacità).

Il Talebano poi fa Estorsione dovunque è possibile: 1 Guerriglia talebana Occultata diviene attiva in ciascuna di queste località: Farah, Paktika, Waziristan, e Frontiera Nordoccidentale; le Risorse Talebane salgono di +4 a 7.

13) Viene giocata *Karzai*, rivelando la carta seguente. Il Governo è 1° Disponibile per l'Evento non ombreggiato. Se non fosse per il rimanente Supporto a Kandahar, il testo dell'Evento sarebbe inefficace: non vi sarebbero spazi a Supporto, e quindi non vi sarebbe Patrocinio o qualsiasi altro risultato dell'Evento. In un tale caso, il Non Giocatore svolgerebbe Operazioni ed Attività Speciale invece (8.1 terzo capoverso). Ma con Kandahar a Supporto, l'evento è efficace (anche se non molto). Il Governo implementa *Karzai* non ombreggiato, il Patrocinio ottiene +1 ad 1, e COIN + Patrocinio sale a 16.

2° Disponibile sono i Signori della Guerra, per Operazioni ed Attività Speciale. E' tempo che proseguiate voi: svolgete le operazioni dei Signori della Guerra e continuate con la carta seguente - fate attenzione, prima o dopo uscirà Propaganda!

Se non avete piazzato mappa e pedine (o se la Propaganda è già la prossima carta, nel qual caso il giocatore ha perso), iniziate una nuova partita. Buon divertimento!



Esempio di Marcia del Talebano Non Giocatore

L'occasionale Marcia da parte del Talebano può essere una operazione intricata da implementare. Per seguire questo esempio, prima piazzate la mappa come indicato nell'illustrazione finale dell'esempio di gioco in solitario, sopra. Oppure fate semplicemente riferimento all'illustrazione sottostante.

Supponiamo che il Talebano sia Disponibile per Operazioni. Non ha abbastanza pezzi Disponibili o Guerriglie Attive per Riorganizzare, né ha Guerriglie Occultate o almeno 4 sulle LoC o in Supporto. Quindi il Talebano Marcia. Fate riferimento alla regola 8.7.3.

Per prima cosa, determinate gli spazi di origine dei pezzi - quelli che sono candidati per la Marcia delle Guerriglie talebane per iniziare la Marcia. Il talebano inizialmente può Marciare da qualsiasi spazio sotto Controllo Talebano. Dal momento che dovrà lasciare almeno 1 Guerriglia talebana in ogni spazio di origine, si considerano solo gli spazi sotto Controllo talebano con almeno 2 Guerriglie talebane. Nel nostro esempio, questi spazi sono la Frontiera Nordoccidentale e Waziristan (non Paktika, che ha solo 1 Guerriglia). Potete indicare questi spazi di origine con pedoni bianchi.

A. Il primo gruppo di destinazioni potenziali adiacenti a questi spazi di origine e che sono da cercare sono LoC non Sabotate e poi Kabul, sino a che ciascuno abbia 1 Talebano in più degli altri, ad un massimo di 2 Guerriglie talebane ciascuno. Le LoC di valore Economico 3 e 4 sono adiacenti agli spazi di origine e non hanno Talebani in esse; Kabul non è adiacente ad alcuna origine. Quindi il Talebano Marcia sulle strade di valore Economico 3 e 4. Marcia come indicato dalla regola 8.1.2, incluso con solo tante Guerriglie quante sono sufficienti per rimanere Occultate se possono. Vi sono 2 cubi su ciascuna LoC (e le LoC non sono Pashtun), quindi il Talebano muove 1 Guerriglia Occultata su ciascuna strada dalla Frontiera Nordoccidentale e Waziristan, rispettivamente (0 Risorse).

B. Considerando la priorità seguente, il Talebano Marcerà in 2 Province adiacenti agli spazi di origine e senza Opposizione né Controllo Talebano. I candidati includono tutte le Province afgane che confinano con il Pakistan eccetto Paktika (che ha sia Opposizione che Controllo Talebano) più Balochistan. Quindi il tiro di dado casuale per la determinazione degli spazi dà 2 destinazioni. Un tiro di dado di 6 marrone, 6 nero, 6 verde dà Kandahar. Un secondo tiro di 2, 5, 6 indica Paktika — *nomn candidato* — punta allora a Waziristan — *uno spazio di origine e non di destinazione* — poi Khowst. Primo, le Guerriglie Marciano secondo 8.1.2 da Waziristan in Kandahar (Pashtun, quindi l'Attivazione non è un problema), lasciando 1 Guerriglia (Occultata se possibile) in Waziristan: è 1 Guerriglia Attiva e 3 Occultate che entrano a Kandahar. Questo lascia solo la Frontiera Nordoccidentale come origine per la Marcia a Khowst: muovono ancora 1 Guerriglia Attiva e 3 Occultate, unendosi a Khowst. Il costo è ancora zero, per il Sostegno di Islamabad.

C. Il Talebano ora Marcia in massimo 2 Province che soddisfano le precedenti condizioni di destinazione - ma possono non essere adiacenti alle origini; devono solo essere raggiungibili da vie Pashtun (3.3.2). Inoltre, le destinazioni Pashtun oltre o lungo tali vie divengono origini aggiunte - nel nostro esempio, Kandahar and Khowst. Quindi il tiro di dado casuale per la determinazione degli spazi di 4, 1, 2 e 1, 6, 5 portano a Ghazni e Nuristan, rispettivamente, come destinazioni. Entrambe le origini possono raggiungere Ghazni, ma Khowst è più economica e più vicina ed ha tutte le Guerriglie necessarie. Il talebano per questa priorità Marcia solo con Guerriglie sufficienti per porre il Controllo Talebano. Quindi 1 Guerriglia Occultata Marcia da Khowst a Ghazni, aggiungendo il Controllo. Similmente, 3 Guerriglie Occultate talebane Marciano da Khowst a Nuristan ed aggiungono lì il Controllo Talebano (-2 Risorse in totale).

Questa Marcia è completa - il Talebano ora fa Infiltrazione!



TESTO DEGLI EVENTI E COMMENTO STORICO

Questo capitolo riporta il testo di ciascuna carta evento con il commento storico.

1. ISR CTGW

CAPACITA' DELLA COALIZIONE

Osservazione dall'alto: In ogni Operazione di Perlustrazione della Coalizione, la Coalizione può Attivare altre 3 Guerriglie in 1 qualsiasi spazio.

Competizione per strumenti di attacco: L'Attacco Aereo non può accompagnare la Perlustrazione.

La Coalizione aveva superiorità tecnologica sugli insorgenti, specialmente nell'aria. La ricognizione e sorveglianza era svolta da armamenti da aerei leggeri pilotati a distanza da terra ai satelliti, ma questi armamenti non erano disponibili sempre, né del tutto efficaci.

2. Droni Predator CTGW

CAPACITA' DELLA COALIZIONE

Santuario: In 1 spazio per Attacco Aereo, 1 pezzo attaccato può essere Occultato ed ignorato per Islamabad.

Danno Collaterale: Ogni spazio di Attacco Aereo aggiunge +1 Risorsa talebana.

Il Veicolo Radiocomandato senza pilota (UAV) Predator venne usato dalla Coalizione in Afghanistan sin dall'inizio delle ostilità nel 2001. Poteva rimanere sino a 24 ore in volo, ad altitudini superiori ai 26.000 piedi. Alcuni modelli erano disarmati e portavano solo telecamere, radar e designatore radar; altri avevano anche missili guidati Hellfire. In ogni caso erano controllati da piloti ad una distanza di oltre 7.000 miglia, davanti a schermi nelle basi dell'Aviazione negli Stati Uniti.

3. Droni Reaper CTGW

CAPACITA' DELLA COALIZIONE

Guerra dei Droni: Gli Attacchi Aerei possono rimuovere sino a 2 Guerriglie Attive (o 1 Base se ultimo pezzo) per spazio.

Controversia: Gli Attacchi Aerei influenzano solo 1 spazio.

Dopo il Predator venne il Reaper, schierato per la prima volta in Afghanistan nel 2009. Era più grande, più veloce e più pesantemente armato rispetto al Predator. Si stanno sviluppando modelli ancora più veloci e più pesantemente armati.

4. Il Numero 2 è Morto CTWG

Perdita di Comando: Rimuovete un pezzo talebano dal Pakistan. Sottraete un tiro di dado dalle Risorse talebane.

Martire: Ponete un pezzo talebano in Pakistan. Aggiungete un tiro di dado alle Risorse talebane.

Per ogni leader insorgente numero 1, vi è un numero 2 - e molti di questi vennero eliminati in Afghanistan o Pakistan da attacchi dei droni (perché c'è sempre un numero 3 che prende il posto del numero 2). Talvolta questi attacchi dei droni mancavano il loro bersaglio ma erano presi come atti maligni, intensificando l'astio verso la Coalizione.

5. Aerostati CTWG

CAPACITA' DELLA COALIZIONE

Occhio nel Cielo: La marcia talebana costa +1 Risorsa extra per Spazio, incluse le LoC.

Condizioni meteo: La Marcia talebana gira 1 Guerriglia Attiva ad Occultata per carta.

Microtelecamere e radar possono essere portati in alto da palloni aerostatici, per la costante sorveglianza delle strade, passi, strettoie o terreno altrimenti non osservabile vicino ad una base o postazione della Coalizione.

6. Negoziati USA-Pakistan CTWG

Tentativo di mediazione: Spostate Islamabad di 2 caselle verso Ostilità.

Amici nemici: Spostate Islamabad di 2 caselle verso il Supporto.

Vi furono molti incontri tra rappresentanti del governo americano e pachistano per mettere pressione al santuario talebano nell'Area Tribale Federale Amministrata (FATA) che fa parte del confine del Pakistan con l'Afghanistan. Il governo del Pakistan, combattendo

simultaneamente l'estremismo religioso, l'instabilità politica, una debole economia, la povertà, la disoccupazione, il separatismo regionale, il terrorismo domestico, la costante tensione con l'India, ed il desiderio di influenzare l'Afghanistan, non fu in grado di accumulare se non occasionali successi sui Talebani e sporadiche collaborazioni con le forze della Coalizione nei punti di attraversamento del confine.

7. Trovare Bloccare Finire CGTW

CAPACITA' DELLA COALIZIONE

Guerra rete-centrica: 1 pezzo rimosso in ogni spazio di Assalto della Coalizione può essere Occultato.

Ignoranza del terreno umano: L'Assalto per rimuovere Basi deve includere un qualsiasi cubo del Governo.

Il concetto di "guerra rete-centrica" sembra sia nato all'inizio della guerra in Afghanistan, quando piccoli gruppi o anche singoli uomini delle Forze Speciali potevano accedere a grosse banche dati quasi in tempo reale, consentendo loro di muovere rapidamente e causare il massimo danno al nemico. Ma le migliori foto da satellite del mondo non rimpiazzeranno la necessità di parlare con e di imparare dal "terreno umano" attraverso le quali le truppe muovono.

8. Squadra 6 dei SEAL CGTW

L'alleato talebano perde il leader: Rimuovete un pezzo talebano dal Pakistan. Risorse Talebane -6.

Violazione della Sovranità: Spostate Islamabad di 2 caselle verso il Supporto.

Il 2 maggio 2011 elementi del Gruppo di Sviluppo Operazioni Speciali della Marina degli Stati Uniti lanciò un raid contro il complesso di bin Laden ad Abbottabad, Pakistan e lo uccise. La sua eliminazione fu il compimento di un superiore obiettivo di "Guerra Globale al Terrore" ed un colpo all'efficacia organizzativa di al-Qaeda. Gli elementi raccolti nel raid diedero informazioni significative sullo stato dell'organizzazione. Il governo pachistano, che non era stato informato del raid, protestò contro l'incursione americana.

9. Forze Speciali CGTW

Raid: La Coalizione rimuove 2 pezzi insorgenti da entro 1 spazio dalle sue Truppe.

Sospetta incursione: Se la Coalizione è adiacente al Pakistan Pashtun, spostate Islamabad di 2 caselle verso il Supporto.

La Linea Durand che forma il confine tra l'Afghanistan ed il Pakistan è indistinta in molti punti, ed è capitato che le Forze Operazioni Speciali della Coalizione abbiano sconfinato "accidentalmente e volutamente" per osservare i campi degli insorgenti e colpirli con UAV o altri attacchi aerei. Il governo pachistano comprensibilmente era molto sensibile su questi accadimenti.

10. Politica di Collaborazione CGWT

Unione Salda: La Coalizione o il Governo svolge 2 qualsiasi Operazioni Limitate gratuite.

Sbrogliata: Sino alla Propaganda, non si possono effettuare Operazioni della Coalizione che spenderebbero Risorse del Governo.

MOMENTUM

Gli istruttori ed i consulenti della Coalizione lavorarono come mentori per l'Esercito Nazionale Afgano (ANA) e per la Polizia (ANP) dalla loro ricostituzione nel 2002. Quando arrivarono sempre più reclute, e vennero formate e sviluppate unità più numerose, le unità afgane operarono assieme a "gruppi di addestramento qualificanti" assegnati ed assieme ad unità complete della Coalizione. Nel 2009, con l'arrivo del Generale Stanley McChrystal quale Comandante della Forza Internazionale di Assistenza alla Sicurezza, questi accordi temporanei fecero spazio alla politica di "collaborazione incorporata", dove le unità afgane e della Coalizione dovevano risiedere ed operare dalle stesse basi, ed allineare le loro procedure operazionali ed organizzazione di comando il più possibile. Per il 2012, oltre il 90% delle unità ANA erano in collaborazione con le unità NATO. Comunque, rimangono ampi spazi nelle comprensione culturale, linguaggio, livelli di supporto logistico e competenza tecnica, e fiducia di base che rende questo fine desiderabile difficile da raggiungere.

11. Liberazione Strategica CGWT

La Fazione che agisce rimane Disponibile. Sino alla Propaganda, ogni Assalto tira un dado per ciascuno spazio.

1-4 Detenuti convertiti: Rimpiazzate ogni pezzo rimosso con un cubo del Governo.

5-6 Recidivi: Le Guerriglie rimosse muovono ad una Base del possessore se possibile.

MOMENTUM

Per un certo periodo, gli Stati Uniti implementarono il Programma di Liberazione Strategica, con il quale un numero limitato di comandanti influenti degli insorgenti furono liberati dalla detenzione, in cambio di informazioni o un impegno a perseguire la riconciliazione con il Governo, ed alla condizione che non avrebbero ripreso ancora le armi.

12. Operazione di Stabilità nei Villaggi **CGWT**

CAPACITA' DELLA COALIZIONE

Polizia locale: La Coalizione dopo l'Addestramento aggiunge 1 Polizia gratuitamente da dovunque ad 1 qualsiasi spazio con Truppe della Coalizione.

Reclute della Polizia inaffidabili: Ogni Addestramento della Coalizione non pone più di 1 Polizia per spazio.

Il concetto di Operazioni di Stabilità nei Villaggi fu creato per legare la creazione di forze di difesa locali, rafforzare o rivitalizzare il governo locale, e per sfruttare le opportunità di sviluppo economico a livello di villaggio, sotto la guida delle forze operazioni speciali della Coalizione o di truppe convenzionali appositamente addestrate. I programmi lungo queste linee iniziarono nel 2005, ma il concetto fu applicato in scala molto più ampia a partire dal 2010, assieme alla creazione di una nuova forza di sicurezza, la Polizia Locale afgana, che venne addestrata in gran parte dalle Forze Speciali USA.

13. Campagna anti corruzione **CWTG**

“Intendiamo ora”: Sino alla Propaganda, il Governo non trasferisce Patrocinio.

MOMENTUM

Giocate con il Sistema: Il Governo sceglie Truppa o Polizia per una Corruzione gratuita in 1 spazio ed aggiunge +3 Patrocinio.

La corruzione diffusa un grosso problema in Afghanistan ed un ostacolo formidabile al conferimento di legittimazione al Governo o per ottenere fiducia dai suoi cittadini. Il presidente Karzai emanò molti decreti quale giro di vite alla corruzione nei settori giudiziario, legislativo e di governo locale. Mentre vi furono progressi negli ultimi anni ai tempi della Coalizione in Afghanistan, il paese rimase uno dei più corrotti del mondo.

14. Progetto Economico **CWTG**

Erosione delle strutture: In ogni spazio con cubi, rimpiazzate una Base di una Fazione Insorgente con la sua Guerriglia.

Contrasti tra civili e militari dirottano gli aiuti: Un Insorgente ottiene +3 Risorse per spazio che ha sia Base COIN che suoi pezzi.

Furono spesi in Afghanistan miliardi di dollari nel tentativo di riattivare la moribonda economia civile del paese. Ma tali grandi somme di denaro furono distolte non appena davano beneficio o stabilizzavano le comunità, per fattori come la scarsa polizia o la scadente classe dirigente amministrativa, la corruzione, il furto, l'abuso dei civili, o l'incapacità delle forze di sicurezza di proteggere le Organizzazioni non Governative.

15. Una Tribù alla Volta **CWTG**

Ingaggiare: In una Provincia Controllata COIN, rimuovete tutte le Guerriglie ed acquistate qualsiasi Azione Civica che desiderate.

Signore della Guerra imprenditore: In una Provincia non Controllata, rimpiazzate sino a 3 pezzi del Governo o Talebani con qualsiasi pezzo dei Signori della Guerra.

Nel 2009, un membro delle Forze Speciali degli Stati Uniti scrisse un articolo del titolo “Una Tribù alla Volta”, enfatizzando il ruolo basilare che le tribù detengono nella società afgana, e proponendo di creare Gruppi di Attacco Tribali che sarebbero vissuti e avrebbero combattuto con le tribù per contrastare i talebani. Le sue idee non furono ufficialmente adottate, ma vi furono tentativi di ingaggiare comandanti tribali, e molta milizia che furono create erano effettivamente di natura tribale. Non tutti gli analisi furono d'accordo con queste idee, alcune evidenziavano il danno causato alle strutture tribali nei precedenti 30 anni di violenza o concludendo che la popolazione avrebbe continuato ad agire cogliendo qualsiasi opportunità e seguendo qualsiasi evento che si sarebbe presentato fuori dalle strutture tribali.

16. Amnistia **CWGT**

Incassare ora: In ogni spazio con Supporto o Controllo COIN, pagate -1 Risorse del Governo per rimuovere una Guerriglia.

OK essere me: Rimpiazzate 2 qualsiasi pezzi degli Insorgenti con pezzi di altri Insorgenti dello stesso tipo.

Vi furono rare iniziative di amnistia per reintegrare i membri dei Talebani o singoli signori della guerra nella società afgana e per farli partecipare alla politica locale. Generalmente non furono né efficaci né molto popolari con la popolazione civile, molti di essi li vedevano come collusione del governo col nemico.

17. NATO **CWGT**

ISAF rafforzata: Spostate tutte le Perdite di Truppe o, se non ve ne sono, le Truppe della Coalizione rimosse ponendole tra le Disponibili.

Restrizioni di Comando: Sino alla Propaganda, le Operazioni della Coalizione, Trasporto Aereo Missione si possono effettuare solo dove vi è già la Coalizione.

MOMENTUM

Dozzine di paesi da entro e fuori della NATO inviarono contingenti di truppe in Afghanistan, ma solo pochi di questi permisero alle truppe di ingaggiare direttamente i talebani in operazioni militari offensive.

18. Squadre di Ricostruzione delle Province CWGT

CAPACITA' DELLA COALIZIONE

Distaccamenti per lo sviluppo: L'Operazione di Addestramento della Coalizione può acquistare Azioni Civiche in 1 o 2 spazi.

Postura difensiva: L'Assalto della Coalizione può attaccare 1 solo spazio per carta.

Le Squadre di Ricostruzione Province furono create dall'Esercito degli Stati Uniti con piccole organizzazioni civili-militari con il triplice scopo di creare sicurezza locale, stimolare una migliore cooperazione tra le diverse agenzie che operavano nella stessa area, e per promuovere la ricostruzione. Per il 2011, vi erano 27 Squadre di Ricostruzione Province che operavano nella maggior parte delle province dell'Afghanistan, circa la metà delle quali comandate da ufficiali degli Stati Uniti. Le Squadre di Ricostruzione Province furono un progresso generalmente positivo in quanto distribuirono molti miliardi di dollari in aiuti economici ed hanno intrapreso migliaia di progetti. Ma vi furono tensioni tra le organizzazioni civili, militari e non governative che lavorarono assieme.

19. Al-Qaeda TCGW

Jus ad bellum: Risorse del Governo +9. Aiuti +9. La Coalizione effettua una Missione gratuita.

Aiuti: Il Talebano effettua un Terrorismo o Attacco gratuito in ciascuno spazio afgano con Talebani Occultati. Nessuna Guerriglia si attiva.

Nei giorni del Governo talebano (1996-2001), al-Qaeda stabilì strutture in Afghanistan per i suoi membri e comandanti per addestramento, coordinazione e per pianificare le operazioni. In cambio, i Talebani ricevettero molto denaro, donato da al-Qaeda da singoli e da organizzazioni del mondo arabo, e di membri di al-Qaeda addestrarono i combattenti talebani. Dal 1998, gli Stati Uniti e l'Arabia Saudita fecero pressione sui Talebani per consegnare Usama Bin Ladin e processarlo per gli attacchi di al-Qaeda contro bersagli USA, e fu il loro rifiuto di farlo dopo l'11 settembre che portò al lancio dell'Operazione "Enduring Freedom".

20. Attacco Aereo Casuale TCGW

Focus sulla guerra terrestre: La Coalizione effettua una Missione gratuita ignorando il Controllo e senza rimuovere le forze a Disponibili.

Attacco a Matrimonio: Ponete una Provincia con Coalizione e Talebani ad Opposizione. Ponete lì un segnalino di Terrore.

In qualsiasi anno del conflitto, il Talebano fu responsabile per la grande maggioranza delle perdite tra i civili. Comunque, quando gli UAV guidati dalla Coalizione attaccarono il bersaglio sbagliato causando perdite tra i civili nelle operazioni di Supporto Aereo Ravvicinato, l'evento ebbe ampia pubblicità tra i media sia occidentali che di lingua araba.

21. Operazione Iraqi Freedom TCGW

Carta Moschicida: Il talebano deve rimuovere una Base, un tiro di dado di Guerriglie, ed un tiro di dado di Risorse.

Palude: La Coalizione rimuove 22 dei suoi pezzi passandoli da Disponibili alle Perdite ed è Non Disponibile per la carta seguente.

Fu una critica diffusa che l'invasione dell'Iraq nel 2003 e la lunga insorgenza che ne derivò fu un diversivo fatale per lo sforzo guidato dagli USA in Afghanistan. Questo non è né completamente vero né completamente falso: il modesto impiego di forze USA in Afghanistan nel 2002-04 non era ancora affrontato da una forte insorgenza talebana, e lo scopo ufficiale fu la ricostruzione del governo e della società afgani e la ricostituzione delle sue forze di sicurezza. Per il 2005-06, la sempre maggiori richieste causate dall'insorgenza irachena impedirono di fatto un efficace rinforzo dell'Afghanistan, proprio nel momento in cui l'insorgenza talebana stava ottenendo successi, ma per il 2009-10 il ridimensionamento delle forze impiegate in Iraq permise un significativo incremento delle truppe, degli aiuti e delle risorse.

22. Incidente di Confine TCWG

Infiltrazione talebana sventata: Rimuovete 3 Guerriglie talebane in o adiacenti al Pakistan.

Pakistan furioso: Spostate Islamabad di 2 caselle verso il Supporto. La Fazione che agisce rimane Disponibile.

Sia il Pakistan che l'Afghanistan mantengono ingenti forze in un sistema di guarnigioni ed avamposti per tenere il controllo sul confine tra i due paesi, e le forze della Coalizione spesso hanno operato molto vicine al confine per cercare di interdire i movimenti degli insorgenti. Vi furono scambi di fuoco e talvolta incidenti diplomatici.

23. IED a bordo strada **TCWG**

CAPACITA' DEL TALEBANO

JIEDDO contrasta le tattiche IED: Gli Attacchi talebani possono rimuovere massimo 1 pezzo della Coalizione per spazio.

Incremento delle perdite: Ciascun Attacco talebano rimuove un terzo pezzo e fa Sabotaggio contro una LoC adiacente vuota.

L'Organizzazione Congiunta per Combattere gli Ordigni Esplosivi Artigianali (JIEDDO) fu creata nel 2006 dal Dipartimento della Difesa USA per affrontare il problema dell'uso di IED (ordigni esplosivi artigianali) da parte degli insorgenti, la principale causa di morti e feriti tra le truppe della Coalizione in Afghanistan. JIEDDO adottò una combinazione di metodi semplici e complessi: un esempio dei primi fu asfaltare le strade (che non solo resero gli IED a bordo strada più difficili da occultare, ma migliorò l'economica locale e quindi le relazioni con la popolazione.

24. Negoziati USA - Talebani **TCWG**

Fuoco Selettivo: Sino alla Propaganda, le Operazioni Talebane non possono rimuovere pezzi della Coalizione.
MOMENTUM

Nessuna Mossa Improvvisa: Sino alla Propaganda, nessun Assalto della Coalizione.

Contatti diretti ed ufficiali tra rappresentanti degli Stati Uniti e dei Talebani iniziarono nel tardo 2010. Negoziati coscienziosi e produttivi portarono alla possibilità di ridurre l'escalation delle operazioni in Afghanistan. Gli incontri si tennero in Germania e Qatar, ma il progresso fu lento.

25. Bruciare il Corano **TGCW**

Compensazione: Rimuovete qualsiasi segnalino di Terrore da spazi con la Coalizione.

Disordini: Spostate Kabul ed una Provincia con pezzi della Coalizione ciascuno di 1 livello verso Opposizione.

Nel febbraio 2010, molte copie del Corano e di altri testi religiosi furono bruciati accidentalmente da addetti americani in un inceneritore nell'aeroporto di Bagram a nord di Kabul. I conseguenti disordini nelle città afgane portarono ad oltre 30 morti. Video di comportamenti del personale della Coalizione che urinava o che profanava i corpi dei combattenti talebani provocò risposte simili.

26. Timore dei MANPADS **TGCW**

Falso Allarme — volate su cieli amici: La Coalizione fa Trasporto Aereo tra 5 spazi, poi fa Operazione Limitata in 1, gratuitamente.

Whoosh!: Sino alla Propaganda, il Talebano può annullare (conta come svolto) qualsiasi Trasporto Aereo o Attacco Aereo al costo di -1 Risorsa.

MOMENTUM

Il talebano non aveva armi antiaeree eccetto cannoni automatici leggeri o granate a razzo, che potevano essere efficaci contro elicotteri in volo a bassa quota. Se avessero però ottenuto una partita di Sistemi di Difesa Aerea Portatili (acronimo inglese MANPADS), questo avrebbe potuto essere molto pericoloso, come quando i mujaheddin iniziarono ad usare missili Stinger forniti dagli americani contro gli aerei sovietici alla fine degli anni '80.

27. Pakistan Tehrik-i-Taliban **TGCW**

TTP attacca in Pakistan: Spostate Islamabad di 2 caselle verso l'Ostilità.

TTP supporta Quetta Shura: Il talebano pone 2 pezzi in o adiacenti al Pakistan ed aggiunge +3 Risorse.

Il Tehrik-i-Taliban (TTP) o "Pakistan Talebano" era un movimento estremista religioso entro i Pakistan che fu attivo principalmente nella Provincia della Frontiera Nordoccidentale dominata dalla nazionalità Pashtun. Il TTP ed i Talebani Quetta Shura, la principale organizzazione Talebana afgana, avevano credenze ed obiettivi simili ed occasionalmente collaborarono; il TTP fu anche responsabile di vari incidenti nelle principali città pachistane, provocando una violenta risposta dell'esercito.

28. Karzai ad Islamabad **TGWC**

"Sto Ascoltando": Spostate Islamabad di 2 caselle verso l'Ostilità.

"Vi sento bussare ma non potete entrare": Risorse Talebane +6. Il Governo è Non Disponibile nella prossima carta.

La principale questione diplomatica tra l'Afghanistan ed il Pakistan è stata la Linea Durand, una creazione artificiosa dell'Impero Britannico che divide la nazionalità Pashtun in due, e la disputa associata che causa sull'integrità territoriale, sulle rivolte tribali, e sull'uso da parte degli insorgenti afgani di territorio pachistano quale santuario. Il Pakistan preferirebbe un governo afgano stabile ed efficiente, per

controbilanciare l'influenza dell'India, ma i frequenti scontri alla frontiera pongono entrambi i governi in una difficile posizione.

29. Lettere Notturme **TGWC**

CAPACITA' DEL TALEBANO

Minacce respinte: Il Terrorismo talebano sposta a Neutrale non ad Opposizione.

Intimidazione: L'Addestramento non pone più di 4 cubi per spazio.

Durante la Guerra Sovietico-Afgana, i mujaheddin lasciavano spesso "Lettere Notturme" – letteralmente una lettera lasciata alla porta di notte per avvertire i collaboratori o per intimidire la popolazione. Nel 2005 i Talebani ripresero questa tattica con considerevole successo.

30. Specialisti Urbani **TGWC**

CAPACITA' DEL TALEBANO

Inefficaci: Il Terrorismo talebano a Kabul impone l'Attivazione di 2 Guerriglie Occultate.

Efficaci: Il Terrorismo talebano a Kabul costa 0 Risorse e non Attiva la Guerriglia.

Gli insorgenti devono andare dove vi è gente, e molti sono nel principale centro urbano di Kabul. Il Talebano sono stati ingegnosi nell'usare combattenti dotati tecnicamente per raccogliere informazioni, pianificare assassinii, e svolgere attacchi spettacolari ad alta visibilità contro edifici del governo.

31. Autobomba **TWCG**

CAPACITA' DEL TALEBANO

Migliore addestramento VCP: L'Imboscata Attiva tutti i Talebani nello spazio.

VBIED: 1 spazio di Imboscata talebano può usare una Guerriglia Attiva. Non ponete alcuna Guerriglia in quello spazio.

Il JIEDDO ha tre linee di operazione: "Attacco alla Rete", "Distruggere gli Strumenti" e "Addestrare la Forza". I punti di controllo veicoli (VCP) erano il mezzo principale di combattere le autobombe talebane allontanandole dai bersagli critici.

32. Haqqani **TWCG**

Frizioni con Quetta: Il talebano rimuove 1 Base e 3 Guerriglie dalla Frontiera Nordoccidentale.

Mano Destra talebana: Il talebano pone una Base e 3 Guerriglie in o adiacenti alla Frontiera Nordoccidentale.

La Rete Haqqani era una importante organizzazione basata nel Waziristan. Era alleata con al-Qaeda, i Talebani Quetta Shura, eed il fronte Hezb-e-Islami (una organizzazione islamista afgana), sebbene la coordinazione tra queste organizzazioni fu irregolare.

33. Attentati Suicidi **TWCG**

CAPACITA' DEL TALEBANO

Estremisti Sacrificati: Ogni Terrorismo talebano deve rimuovere una Guerriglia Talebana da 1 spazio scelto.

Martiri Volontari: Il Terrorismo talebano rimuove 1 pezzo nemico (Base della Fazione per ultima) da 1 degli spazi di Terrorismo, la Coalizione va nelle Perdite.

A partire dal 2006, il numero di attentati dinamitardi suicidi in Afghanistan incrementò rapidamente, nel contempo la percentuale di fallimento tecnico per gli attentati diminuì. La tattica fu efficace per danneggiare i bersagli ma di effetto politico decrescente per il gran numero di perdite civili che si ebbero in ciascun attentato. Inoltre si basava su combattenti stranieri portati sul posto: la maggioranza degli attentatori non era afgana.

34. Guerriglieri per Caso **TWGC**

CAPACITA' DEL TALEBANO

Facilmente vengono, facilmente vanno: Rimuovete le Guerriglie Talebane che si Spostano.

Attirate: Dopo che la Coalizione completa una Operazione di Assalto, il Talebano può porre una Guerriglia in 1 qualsiasi degli spazi di Assalto.

Il libro del 2009 di David Kilcullen 2009 La Guerriglia Accidentale esplora in profondità i problemi posti dall'intervento occidentale per contrastare le insorgenze nel mondo in via di sviluppo. In Afghanistan, la diffidenza nei confronti degli stranieri, lo sconvolgimento delle relazioni e dei poteri tradizionali, ed i movimenti ideologici regionali o globali, si sono tutti combinati per creare una complessa resistenza a quello che la Coalizione cercava di fare, in quanto i giovani afgani aderirono alla violenza locale della loro comunità, dalla parte che

resisteva alla invasione straniera.

35. Gulbuddin Hekmatyar TWGC

Lotta interna tra gli islamisti: Rimuovete sino a 3 pezzi talebani da 1 spazio.

Fronte Hezb-e-Islami: Ponete una Base talebana ed una Guerriglia in una Provincia Pashtun Neutrale o ad Opposizione.

Gulbuddin Hekmatyar è il leader del Hezb-e-Islami o "Partito dell'Islam", una importante organizzazione insorgente con base nella Provincia della Frontiera Nordoccidentale ed alleata con i Talebani Quetta Shura. La coordinazione tra di esse è però approssimativa.

36. Mullah Omar TWGC

Comandante talebano ucciso: Girate tutte le Guerriglie talebane ad Attive.

Unificatore dell'Islam: Nella Fase di Supporto seguente, è anche consentita la Sharia se non controllato e vi è qualsiasi pezzo talebano.

MOMENTUM

Mullah Mohammad Omar è il leader dei Talebani Quetta Shura, la principale organizzazione insorgente nell'Afghanistan meridionale. Non dirige le operazioni quotidiane ma è un importante leader spirituale e coordinatore tra le organizzazioni insorgenti alleate, come la Rete Haqqani ed Hezb-e-Islami. Forte e resistente come può essere un Talebano, la sua morte o cattura sarebbe stata uno shock per il gruppo.

37. Commando Afgani GCTW

Attacco di Sorpresa: Il Governo muove qualsiasi 1-4 Truppe del Governo in uno spazio. Poi fa Perlustrazione gratuita e Assalto gratuito lì.

Forze inadeguate dissipano le scarse risorse: Risorse del Governo -6. Aiuti -6. La fazione che opera rimane Disponibile.

L'Ordine di Battaglia dell'Esercito Nazionale afgano include un battaglione di commando in ciascuno dei suoi sei corpi, più un Commando Operazioni Speciali separato composto da 3 Brigate di commando ed una Brigata Forze Speciali, addestrata sulla falsariga degli americani. I primi battaglioni di commando divennero operazionali nel 2007 ma, come le altre unità dell'esercito afgano, subivano l'irrequietezza dei soldati e necessitavano di addestramento, trasporto e supporto logistico dalle unità e basi della Coalizione.

38. Raid Notturmi GCTW

Tattiche efficaci: rimuovete tutte le Basi insorgenti da 2 qualsiasi spazi con Truppe della Coalizione.

Kabul difende la privacy: Il Governo fa azione di Governare gratuita in uno spazio afgano con Supporto, ignorando il Controllo e la Coalizione.

"Raid Notturmi" era una tattica usata principalmente dai membri delle Forze Speciali USA per uccidere o catturare individui sulla "Lista Unificata delle Priorità" riguardante comandanti ed organizzatori degli insorgenti. Poiché queste operazioni prevedevano improvvise irruzioni notturne in case di civili, vi furono casi di perdite collaterali ai civili e di errori di identità, nonché di astio per la violazione della santità delle case afgane (una infrazione culturale grave). Nell'aprile 2012, il Governo afgano ottenne un accordo per far comandare i successivi raid notturni da unità afgane, o almeno che siano condotti previa comunicazione ed approvazione del governo.

39. Summit Trilaterale GCTW

Gli USA spronano i legami Pakistan-Afghanistan: Spostate Islamabad di 1 casella verso Ostilità.

Doppio Gioco: Spostate Islamabad di 2 caselle verso il Sostegno. Aiuti +3. Patrocinio +3.

The United States would have much preferred to see stable and productive relations between Afghanistan and Pakistan, its two main recipients of military and economic aid in the region. But Washington's actual ability to make this so varied.

40. Veto Parziale sul Budget GCWT

Stanziamenti del Congresso: Aggiungete la somma minore tra Aiuti o +15 alle Risorse del Governo.

Tagli: Tagliate gli Aiuti alla metà del loro livello (arrotondate per difetto). La Fazione che agisce rimane Disponibile.

Per citare Ronald E. Neumann, allora Ambasciatore degli Stati Uniti in Afghanistan, nel 2005: "L'Iraq e il programma di ricostruzione "uragano" hanno vinto, e noi abbiamo perso"

41. Politica della NATO GCWT

Impegno dell'Alleanza: La Coalizione rimette tra i Disponibili 3 pezzi che erano stati rimossi dal gioco.

Il pubblico dubita delle finalità della guerra: Rimuovete 1 qualsiasi Truppa della Coalizione dal gioco.

Nelle prime fasi della guerra, i governi dei vari paesi della NATO trovarono relativamente facile dal punto di vista politico inviare contingenti di truppe e lavoratori in aiuto alla ricostruzione. Quando le perdite iniziarono ad accumularsi, questi governi trovarono difficile spiegare ai cittadini cosa stavano facendo queste truppe, e perché le loro truppe erano a rischio mentre contingenti di altre nazioni si rifiutavano di impegnarsi nella contesa. Nel febbraio 2010, il Governo olandese cadde sulla questione del mantenimento di un contingente di truppe in Afghanistan.

42. NGO **GCWT**

Stabilizzazione: Per ogni 10 Aiuti (arrotondate per difetto) spostate uno spazio a Controllo COIN di 1 livello verso il Supporto.

Cattiva gestione dei Conti: Trasferite 1 ogni 5 Aiuti (arrotondate per difetto) al Patrocinio.

Le Organizzazioni Non Governative (NGO) furono fondamentali nella conduzione di aiuti non militari e per il supporto all'Afghanistan. Non sorprende pertanto che i loro addetti e progetti furono bersaglio dei Talebani, nel tentativo di allontanarli dalle comunità. Le NGO avevano anche cattive relazioni con i militari, ed i loro migliori sforzi potevano cadere preda della diffusa corruzione governativa.

43. Offensiva Pachistana **GTWC**

Caccia ai Militanti: Spostate Islamabad di 2 caselle verso Ostilità. Rimuovete 2 pezzi talebani dal Pakistan.

Tutta Apparenza: Spostate Islamabad di 1 casella verso il Sostegno. La Fazione che agisce rimane Disponibile.

Le Forze della Coalizione che operavano vicino al confine con il Pakistan non furono in grado di ottenere una interoperabilità valida con l'Esercito pachistano. Il Governo del Pakistan era comunque ben conscio della minaccia derivante dalla presenza di così tante organizzazioni insorgenti che operano dal suo territorio, dai separatisti Baluchi ed i Talebani Quetta Shura ai Talebani pachistani. Lanciò varie offensive a nordovest, talvolta subendo pesanti perdite.

44. Politica dei Pachistani **GTWC**

Spostate Islamabad di 1 casella verso la Tolleranza. Poi, se a Pressione, rimuovete 1 Base Talebana dal Pakistan. Se a Supporto, +6 Risorse Talebane. La Fazione che agisce rimane Disponibile.

L'Incidente della Moschea Rossa del 2007 (nella quale studenti religiosi occuparono una moschea ad Islamabad che venne poi attaccata dalle forze di sicurezza pachistane, con molte perdite) ed il sospetto coinvolgimento dei Talebani pachistani nell'assassinio in quell'anno del Primo Ministro Benazir Bhutto sono esempi delle turbolente relazioni tra le organizzazioni estremiste e la politica pachistana.

45. Gli Anziani delle Tribù **GTWC**

Una voce nelle shuras locali: Sino al termine della prossima Propaganda, la Fazione che implementa questo evento può seguire qualsiasi spostamento che causa nel Supporto/Neutrale/Opposizione ponendo lo spazio a qualsiasi livello.

MOMENTUM

La struttura tradizionale di potere e decisionale degli anziani delle tribù e dei villaggi era stata in gran parte smantellata in molte aree dell'Afghanistan dai precedenti 30 anni di violenza e sconvolgimento sociale. Il ristabilire questo modo di fare avrebbe aiutato qualsiasi fazione potesse sfruttare il suo potere.

46. Carte di Identità **GTWC**

CAPACITA' TALEBANA

I Vostri Documenti, per Favore: I Talebani che Marciano si Attivano sempre quando entrano in Province non Pashtun.

Documenti Falsificati di Kandahar: Girate tutti i Talebani che Marciano in uno spazio Pashtun a Occultati.

Il controllo del movimento della popolazione è una parte importante di molte strategie di controinsorgenza, e il distribuire carte di identità è un buon modo per ottenerlo. Ma tali documenti possono essere falsificati o rubati.

47. Loya Jirga **GTWC**

Le alleanze politiche sostengono il governo nazionale: Ponete 2 spazi Neutrali non Pashtun a Supporto.

I Pashtun temono l'erosione del loro dominio: Ponete 3 Province Pashtun Neutrali ad Opposizione.

Un Loya Jirga o "grande consiglio" è un metodo tradizionale Pashtun di consultazione politica o discussione di argomenti importanti o specialmente urgenti. Si sono tenuti molti Loya Jirga a livello nazionale sotto il Governo di Karzai, per discutere argomenti come la nuova costituzione afgana (2003) o per considerare i negoziati di pace con i Talebani (2009, 2010). Gli esiti di queste conferenze potevano portare ad importanti riallineamenti regionali con il Governo afgano.

48. Partner Strategici GTWC

Aiuti da New Delhi: Aiuti +6, Risorse del Governo +6, Patrocinio +1.

Alimentare le paure pachistane: Spostate Islamabad di 2 caselle verso il Sostegno.

L'India fu il maggior donatore regionale dell'Afghanistan nel periodo ed aveva un interesse nella creazione e nel mantenimento di un regime stabile lì, sia per controbilanciare l'influenza del Pakistan, sia per contenere la diffusione dell'estremismo e del terrorismo.

49. Sostituzione dei Raccolti GWCT

Tagliare e bruciare: Il Governo fa Sradicare gratuitamente in 1 qualsiasi Provincia con cubi del Governo. Rimuovete tutti i pezzi dei Signori della Guerra lì presenti.

Diversificare: Il Governo rimuove 1 Base dei Signori della Guerra. I Signori della Guerra poi fanno Coltivazione gratuita in sino a 3 spazi possibili (come Riorganizzassero lì).

Lo sradicamento dei raccolti di oppio fu efficace solo su base temporanea, e solitamente peggiorò la situazione dei piccoli contadini su cui gravava gran parte del lavoro per la coltivazione dei papaveri. L'Afghanistan era inoltre leader mondiale nella produzione di hashish, sebbene la parte di terra utilizzata per la coltivazione e la quantità di denaro coinvolta fosse molto minore.

50. Aiuti per lo Sviluppo GWCT

Fondi per i Progetti: La Coalizione ed il Governo svolgono Azione Civica come se fosse la Fase di Supporto, ma spendendo Aiuti invece di Risorse.

Opportunità per diversione: +3 Patrocinio. I Signori della Guerra aggiungono un tiro di dado di Risorse.

Miliardi di dollari sono confluiti in Afghanistan da donatori stranieri per migliorare l'infrastruttura e l'economia del paese. Sono stati completati migliaia di progetti piccoli e grandi, per sistemare tutti i settori necessari alla società afgana, ma il progresso è stato ostacolato da una estesa corruzione, dalla mancanza di sicurezza per proteggere i progetti completati, la diversione dei fondi, ed una florida economia illegale basata sui narcotici che era molto più profittevole di qualsiasi attività legale.

51. Karzai GWCI

Il presidente usa i parenti: +1 Patrocinio per spazio a Supporto.

Il Presidente si accorda per mantenere la carica: Trasferite 2 tiri di dado di Patrocinio alle Risorse dei Signori della Guerra.

Hamid Karzai, un Pashtun, venne eletto Presidente negli Accordi di Bonn del 2002. In seguito venne eletto due volte, sebbene la regolarità delle elezioni fosse in dubbio. La carica di Presidente aveva un considerevole potere nella nuova Costituzione dell'Afghanistan, ma questa carta imponeva anche a Karzai di lasciare il potere nel 2014. Come molti uomini che raggiunsero il vertice del potere nazionale in Afghanistan, sopravvisse accordandosi e coltivando le relazioni tra un complesso di organizzazioni famigliari, etniche e religiose con una azione continuativa e delicata di bilanciamento.

52. Rimescolamento del Potere GWTC

Kabul rispettata: Rimpiazzate sino a 5 Guerriglie dei Signori della Guerra con la Polizia.

Kabul sdegnata: Rimpiazzate sino a 5 Polizia con Guerriglie dei Signori della Guerra.

Uno dei più grandi traguardi raggiunti dalla presidenza di Karzai fu il disarmo e la reintegrazione di molte milizie dei Signori della Guerra nel 2003-2004.

53. Fuga dalla Prigione GWTC

Guardie Comprate: Un Insorgente trasferisce 3 Risorse al Patrocinio e pone un pezzo dove vi è un pezzo del Governo.

Guardie Inette: Rimpiazzate un pezzo del Governo con una Guerriglia.

Gli analisti della Coalizione concordavano sul fatto che il sistema correttivo in Afghanistan necessita di significativi miglioramenti. Vi è una costante necessità di prigionieri meglio edificate, di un maggior numero di guardie migliori, e di ricostruire la credibilità del sistema di prigionieri tra la gente affinché siano umane, sicure ed imparziali. Questa credibilità fu scossa da molte fughe di massa da prigionieri che avvennero con o senza la connivenza delle guardie, e dal rilascio anticipato di criminali che avevano influenza politica.

54. Condivisione dei Profitti GWIC

Confluire lo sforzo bellico: I Signori della Guerra trasferiscono Risorse per 2 tiri di dado al Governo.

...o no: I Signori della Guerra svolgono un round gratuito di Narcotraffico dovunque possibile ma non aggiungono Patrocinio.

I profitti delle attività legali e semi-legali, da parte dei Signori della Guerra, non beneficiavano sempre i Talebani; occasionalmente tali attività davano risorse al governo centrale quale scambio per altre considerazioni come influenzare cariche o promesse di non interferenza.

55. Pausa **WCTG**

Soldati stanchi della guerra sono scontenti: La Coalizione rimuove sino a un tiro di dado di Guerriglie.

Le truppe aiutano con il raccolto: Rimuovete sino a un tiro di dado di cubi del Governo, non più di 1 per spazio.

Il tempo dei combattimenti in Afghanistan è dominato da molti fattori climatici ed agricoli: il freddo inverno, la stagione del raccolto per le coltivazioni legali, e il tempo dei raccolti di papavero. Sia i combattenti talebani che le truppe ANA/ANP si prendevano una pausa per riposare ed addestrarsi.

56. Fratricidio **WCTG**

Pensavo fossimo camerati: Rimuovete una Guerriglia dei Signori della Guerra ed una Base da uno spazio con Talebani.

Uniformi amiche sparano contro mentori: in 2 spazi con Truppe del Governo, -1 Truppa della Coalizione o, se non ve ne sono, 1 Base della Coalizione va nelle Perdite.

Gli incidenti nei quali truppe o poliziotti afgani ferirono o uccisero membri della Coalizione che lavoravano assieme a loro come addestratori o consulenti incrementarono dopo il 2010. Mentre il numero assoluto di persone uccise in questi incidenti è basso, e gran parte degli incidenti non fossero il risultato dell'infiltrazione talebana nelle forze di sicurezza afgane, ogni episodio erose la fiducia tra la Coalizione e le forze dei Governi. Nel contempo, non era sconosciuto che le forze talebane nell'area rompessero le tregue locali se percepivano che questo fosse a loro vantaggio.

57. Tempeste di Sabbia **WCTG**

La Sabbia ostacola i voli: Sino alla Propaganda, nessun Trasporto Aereo o Trasporto, Marcia Talebana solo 1 spazio adiacente, e la Perlustrazione Attiva solo 1 Guerriglia ogni 3 cubi (arrotondate per difetto). La Fazione che agisce rimane Disponibile.

MOMENTUM

C'è un motivo per il quale le truppe della Coalizione chiamano l'Afghanistan "La Scatola di Sabbia".

58. Contro i Trafficanti **WCGT**

Interdizione: Sino alla Propaganda, dimezzate (arrotondando per difetto) le Risorse ai Signori della Guerra per ogni Narcotraffico.

Kabul acquista i raccolti: Trasferite 1 Risorsa del Governo ai Signori della Guerra per spazio sotto Controllo COIN con Signori della Guerra. -1 Patrocinio

MOMENTUM

La maggiore presenza di forze di sicurezza, specialmente truppe della Coalizione, tendeva a ridurre l'ammontare di oppio prodotto nelle maggiori aree di coltivazione come la provincia di Helmand. Comunque, la presenza delle truppe fu solo una soluzione temporanea, ed il processo di interdizione ed arresto dei responsabili del traffico di oppio era suscettibile di corruzione. In termini stretti ed in dollari, potrebbe essere stato più economico per il Governo afgano, con supporto dei governi delle nazioni della Coalizione, semplicemente acquistare l'oppio dai contadini e distruggerlo o trasformarlo in morfina o altri medicinali per uso medico legale, come viene fatto in India. Quest'ultimo fatto avrebbe anche potuto portare profitti. Questi espedienti non avrebbero comunque risolto il problema del commercio di narcotici alla radice, il consumo tra la popolazione, la corruzione, e le grandi distorsioni che la produzione dell'oppio ha causato all'economia agricola dell'Afghanistan.

59. Tregua Locale **WCGT**

Il Governo trasferisce 6 Risorse ai Signori della Guerra. Nessun Attacco, Terrorismo o Corruzione dei Signori della Guerra dopo la Propaganda. La Fazione che agisce rimane Disponibile.

MOMENTUM

Le tregue temporanee sono state una caratteristica di questa e di molte altre insorgenze nella storia. Un piccolo ammontare di persuasione pecuniaria può creare molti spazi di manovra.

60. Tajik **WCGT**

I Tajik si uniscono contro la minaccia talebana: Spostate 2 spazi non Pashtun ciascuno di 1 livello verso il Supporto.

I Tajik si uniscono contro il governo Pashtun: Trasferite un tiro di dado di Patrocinio alle Risorse dei Signori della Guerra.

I Tajiks sono il secondo maggiore gruppo etnico in Afghanistan, dopo i Pashtun. Comprendono circa il 30% della popolazione e sono concentrati nelle regioni settentrionale e nordorientale del paese. I combattenti Tajik hanno dominato l'Alleanza Settecentrale che ha resistito contro i Talebani nel periodo dell'Emirato (1996-2001), e pertanto furono figure importanti nella riforma del Governo afgano. Ma il dominio Tajik in alcune aree critiche, come il corpo degli ufficiali, è stato eroso ad una percentuale più rappresentativa della popolazione nazionale.

61. Diserzioni & Defezioni **WTGG**

Rimuovete sino a 3 Guerriglie dovunque o rimpiazzatele con Guerriglie dell'altra Fazione. La Fazione che agisce paga 1 Risorsa per Guerriglia (a meno che sia la Coalizione o a zero).

Il Talebano combina un sistema di comando centrale semplice e decentralizzato con un sorprendente elevato grado di coesione delle unità minori, basato sulla lealtà personale ai comandanti tattici, che erano responsabili per unità di 5-50 uomini. Comunque, il Talebano ha reclutato da varie fonti, e ciascuna recluta ha le motivazioni per unirsi e rimanere con la sua unità. Se queste motivazioni non venivano assecondate, se ne andava. Lo stesso valeva per le molte e varieghe organizzazioni che costituivano le forze conosciute come Signori della Guerra.

62. Accordi Locali **WTGG**

In 1 spazio, attacco gratuito dei Talebani contro pezzi COIN; Attivate e contate le Guerriglie dei Signori della Guerra come Talebani.

I Signori della Guerra ed i Talebani ciascuno aggiungono +3 Risorse per Base dei Signori della Guerra sotto Controllo talebano.

In una variante del fenomeno della "guerriglia accidentale", i Talebani spesso erano in grado di reclutare "gruppi scelti" di giovani maschi, pagati giornalmente in denaro, per unirsi alle operazioni contro la Coalizione o il Governo. Il talebano aveva inoltre considerevoli risorse finanziarie da offrire alla milizia o ai comandanti mujahideen per portarli dalla loro parte.

63. Astemi **WTGG**

Stratta osservanza della Legge del Corano: Rimuovete 1 Base dei Signori della Guerra da ogni spazio con Controllo Talebano, -1 Risorsa talebana ciascuno.

***Illuminati, uomo:* In ogni spazio con pezzi dei Signori della Guerra, questi possono pagare -1 Risorsa per Guerriglia Talebana al fine di rimuoverla.**

Nel periodo del Governo Talebano, la produzione dell'oppio venne scoraggiata, ed in effetti venne quasi completamente annullata nel 2001. Dopo il "rilancio" dell'insorgenza talebana nel 2003-2004, la produzione di oppio salì sempre di più. Mentre i Talebani trovarono profittevole partecipare al processo (circa il 10% dell'intero valore del commercio di oppiacei finiva in mani talebane, con stime che variano da 70 a 400 milioni di dollari l'anno), possono aver ancora deciso che i narcotici sono una piaga sociale con costi sociali troppo elevati (ad esempio, si stima vi siano 1,5 milioni di dipendenti dall'oppio in Afghanistan, circa il 5% della popolazione).

64. Hazara **WTGG**

Pulizia etnica: In ciascuno di 2 spazi di Montagna non Pashtun - se è presente il Talebano, passarlo ad Opposizione. Poi, se i pezzi dei Signori della Guerra eccedono quelli del Governo, rimuovete 2 pezzi del Governo o Talebani. Se il Governo eccede i Signori della Guerra, rimuovete 2 pezzi dei Signori della Guerra.

Gli Hazara sono Musulmani Sciiti e compongono circa il 9% della popolazione (la grande maggioranza degli afgani sono Sunniti). Storicamente sono stati minacciati e discriminati da altri gruppi etnici, in particolare dai Pashtun, ed hanno goduto di pochi benefici dalla collaborazione con il Governo. Oltre il confine, a Quetta, gli Hazara hanno risposto agli attacchi estremisti con piani di autodifesa, e gli Hazara perseguitati nell'Afghanistan centrale possono aver agito allo stesso modo.

65. Islamabad Blocca i Rifornimenti **WTGG**

Pressione COIN, tasse Talebane, entrambi pesano: Fate Sabotaggio su entrambe le Strade adiacenti al Pakistan. -7 Risorse Talebane. La Coalizione ed il Governo sono Non Disponibili per la prossima carta. La Fazione che agisce, se Insorgente, rimane Disponibile.

Quale ritorsione per gli incidenti dove soldati pachistani a guardia di posti di frontiera vennero uccisi in scambi accidentali di fuoco con truppe della Coalizione, il Governo pachistano ha due volte chiuso le due vie principali per i rifornimenti della Coalizione per raggiungere l'Afghanistan dai porti marittimi pachistani: una volta nel 2010 per una settimana, ed una volta nel 2011-12 per quasi nove mesi. La Coalizione fu obbligata a trasportare rifornimenti via aerea o usare la via settentrionale con strade secondarie. Questo espediente fu molto costoso, ma prese in contropiede il sistema talebano di "tassazione" e di raid contro i convogli che correvano lungo le vie meridionali.

66. Rapidità in Montagna **WTGG**

Mal di Altitudine: Spostate i pezzi di una Fazione da 2 Montagne dove non ha Basi a Disponibili.

Caverne: In uno spazio di Montagna, ponete 2 qualsiasi pezzi Insorgenti e girate qualsiasi Guerriglia che desiderate ad Occultata.

L'Afghanistan è un paese alto, quasi la metà coperto da montagne. Ad est, i picchi dell'Hindu Kush sono di oltre 7.000 metri. Kabul stessa è a 1.800 s.l.m. Questo semplice aspetto della geografia ha aiutato a determinare come, e quando, avvengono i combattimenti. Gli insorgenti potevano sempre ritirarsi sulle montagne ma non vi potevano rimanere a lungo.

67. Cambio di Tattica **WGCI**

Rimuovete 1 qualsiasi segnalino di Capacità in effetto (ombreggiato o no). Quella Capacità non si applica più.

Le misure e contromisure sono un aspetto durevole dell'insorgenza, quindi non tutte le innovazioni tattiche o tecniche mantengono il loro impatto sul campo di battaglia a lungo.

68. Dostum **WGCI**

Signore della Guerra uzbeko torna dall'esilio: 2 spazi non Pashtun a Supporto e 2 ad Opposizione divengono Neutrali. Rimpiazzate 3 pezzi del Governo o 3 dei Signori della Guerra in spazi non Pashtun con qualsiasi pezzo dell'altro.

Abdul Rashid Dostum, un uzbeko, era stato comandante militare nelle guerre afgane sin dagli anni '70, combattendo prima contro i mujahideen e poi contro i Talebani. Per un breve periodo fu Deputato al Ministero della Difesa nel governo di Hamid Karzai, ma si scontrò con questi ed andò in esilio in Turchia. Nel 2009, tornò in Afghanistan e creò una zona semi-indipendente, dominata dagli uzbeki, nel nord dell'Afghanistan.

69. Rimozione delle Mine **WGCI**

Specialisti ANA: Rimpiazzare qualsiasi 4 segnalini di Sabotaggio con 1 cubo del Governo ciascuno.

Bonifica dei campi minati: Ponete a Supporto una Provincia con Pop 3 e controllo COIN e ponete lì una Base dei Signori della Guerra.

Trent'anni di guerra ininterrotta hanno lasciato milioni di mine e parti di proiettili inesplosi sul suolo afgano. La bonifica delle vie di comunicazione e delle aree al fine di renderle sicure per l'uso civile viene visto positivamente.

70. Aumenti dei Fornitori Privati **WGIC**

Ognuno riceve la sua fetta: Variate sino a 3 spazi con pezzi della Coalizione e del Governo verso il Supporto. Aggiungere +1 Patrocinio, +1 Risorse talebane, e +1 Risorse dei Signori della Guerra per spostamento.

L'ampio uso di fornitori privati, specialmente delle società di sicurezza private che impiegavano personale locale, è stato un segno distintivo delle contrinsorgenze sia in Iraq che in Afghanistan. Mentre il comportamento di queste società potrebbe essere stato efficace nel risolvere i problemi immediati, nel lungo periodo potrebbe lavorare contro gli interessi dei controinsorgenti. Ad esempio, si scoprì che milioni di dollari pagati alle società private di trasporto e sicurezza per guidare i convogli di rifornimento alle basi della Coalizione, finirono nelle mani dei Talebani con accordi da parte dei signori della guerra che possedevano queste società.

71. Colpo di Stato! **WGTC**

Nuovo leader Pashtun o ex-Alleanza Settentrionale: Spostate o 3 Province 3 Pashtun o 3 non-Pashtun ciascuna di 1 livello verso il Supporto. Le forze del Governo Disertano; le Truppe del Governo si Spostano; poi modificate il Controllo.

Non vi furono colpi di stato per cambiare il Governo afgano nel periodo considerato, sebbene colpi di stato deposero i governi afgani nel 1973 e 1978. Una mossa da un subordinato ambizioso al momento giusto poteva essere un grosso cambiamento delle regole del gioco.

72. Fallimento delle Coltivazioni di Papavero **WGIC**

Riduzione del raccolto: Rimuovere 1 Base dei Talebani o 2 dei Signori della Guerra.

I prezzi lievitano: Rimuovere 1 pezzo dei Signori della Guerra. Poi gli Insorgenti aggiungono ciascuno +1 Risorsa per loro Guerriglia alle Basi dei Signori della Guerra.

Mentre l'ammontare di denaro coinvolto nel commercio dell'oppio è spettacolare (oltre 2 miliardi di dollari all'anno), i prezzi sono molto volatili ed i raccolti possono facilmente rovinarsi. Talvolta questo portava a colpire i piccoli contadini ma consentiva ai distributori che avevano immagazzinato ampi quantitativi di incrementare i profitti per l'incremento dei prezzi dovuti alla scarsità dell'offerta.

MAPPA DEGLI SPAZI CASUALI (8.2)

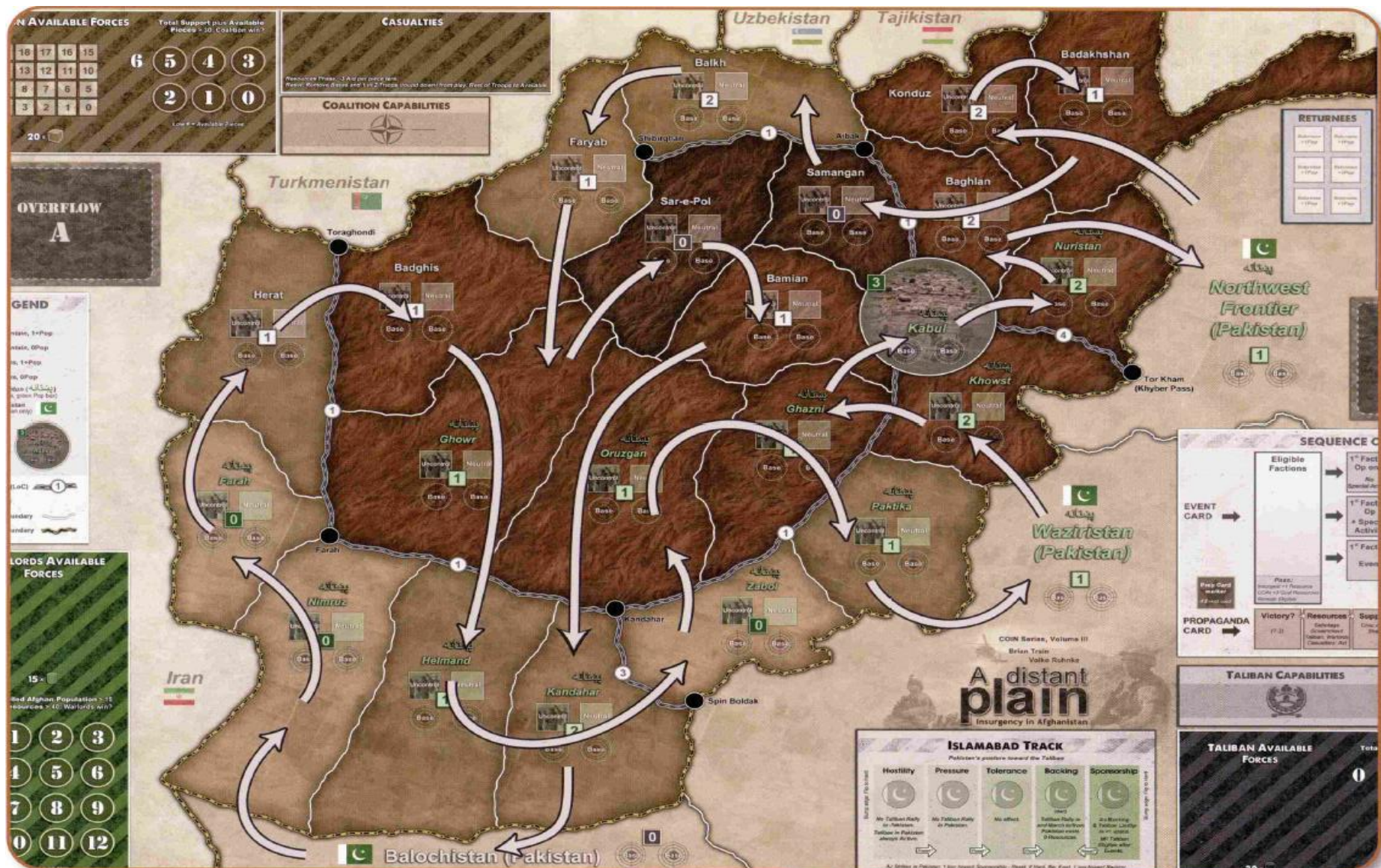
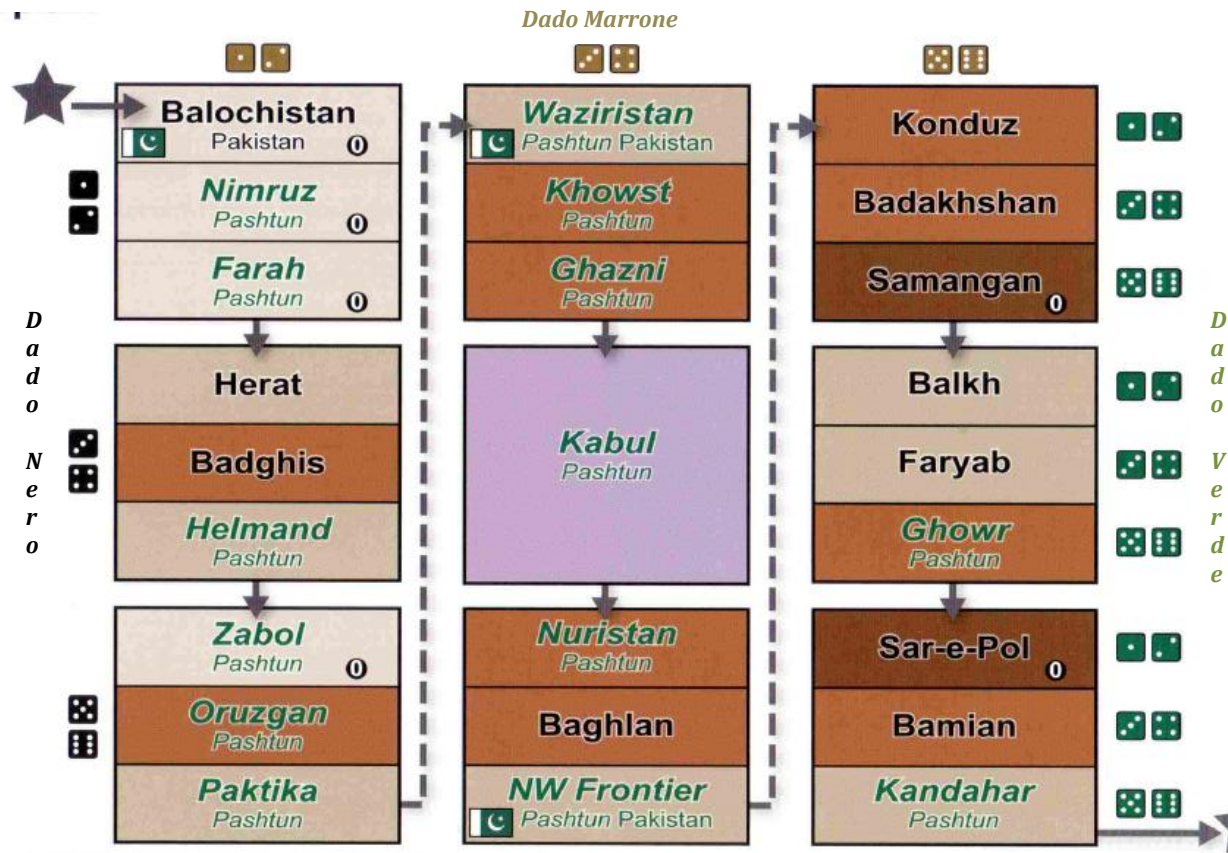


TABELLA DEGLI SPAZI CASUALI



Porre, Rimuovere, Muovere

8.1.2

- Rimuovete i pezzi o Risorse dei giocatori nemici prima dei Non Giocatori, ove possibile.
- Ponete sempre Basi amiche o rimuovete quelle nemiche per primo (Governo massimo 1 Base per spazio).
- Rimuovete le Guerriglie amiche Attive prima che Nascoste, quelle nemiche Nascoste prima di Attive.
- Piazzate o rimuovete la Polizia poi le Truppe il più equamente possibile.
- Muovete in modo da ottenere il maggior numero di nascoste in uno spazio, poi le Attive prima; non cambiate il Controllo dello spazio di origine.

Evento: Chi, Dove

8.4.4

- La Fazione che lo implementa ottiene azioni, benefici, quando ha scelta.
- Usate le priorità di quella Fazione per le Operazioni Gratuite, Attività Speciali.
- Scegliete gli spazi in modo che siano posti, rimossi o rimpiazzati (Basi per prime) il maggior numero di pezzi, poi per il massimo spostamento di Supporto ed Opposizione, altrimenti a caso.

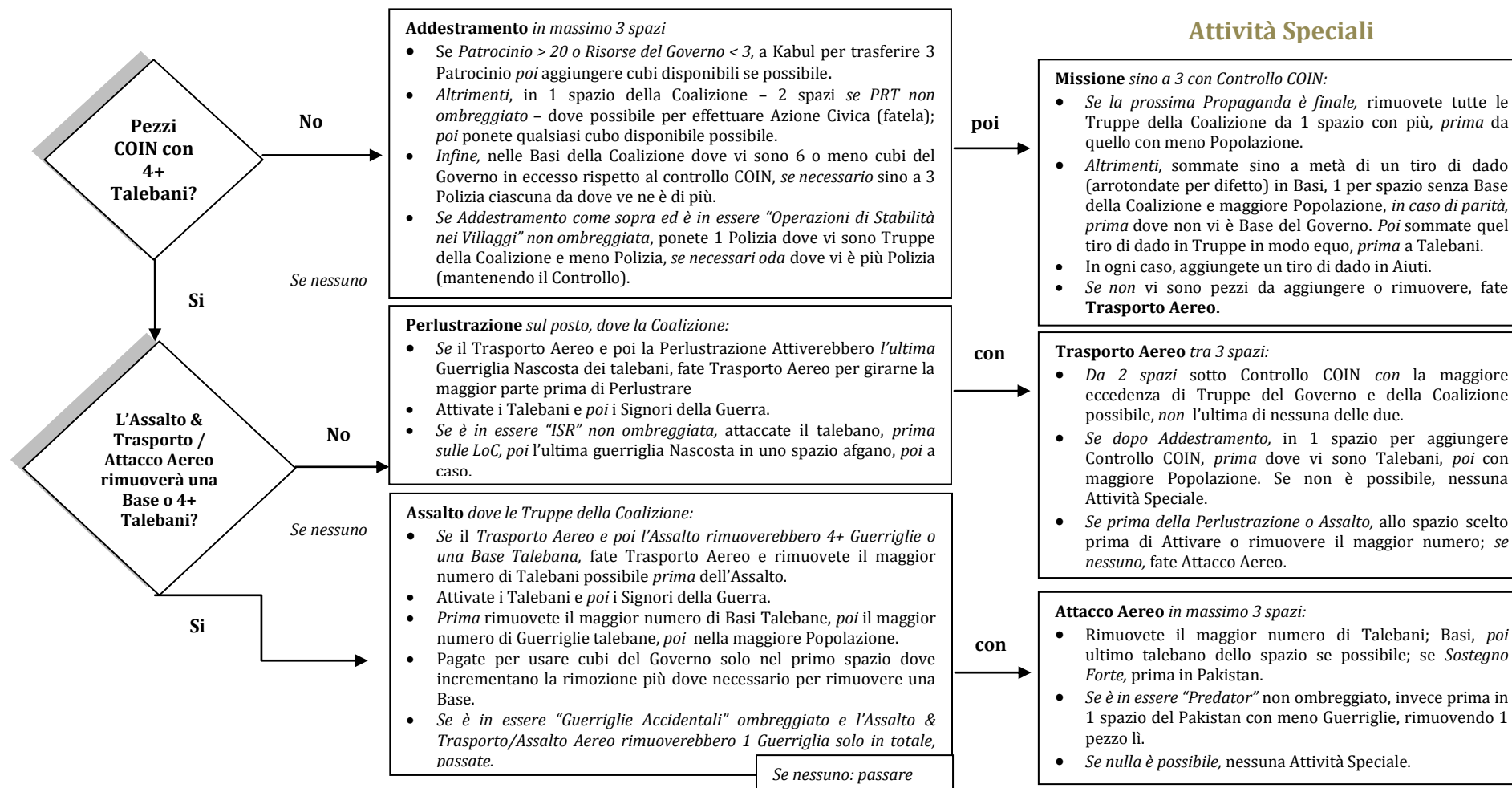
LoC a Caso

- Maggiore valore Economico, *poi*
 - con tiro di dado con pari opportunità.
- Sabotate solo le LoC non Sabotate.



© 2013 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93292
www.GMTGames.com

AZIONI DELLA COALIZIONE NON-GIOCATORE



Eventi: Scegliete l'Evento (usate il testo non ombreggiato) a meno che sia inefficace o altrimenti indicato qui sotto (8.1, 8.4).

Capacità - Tirate meno delle rimanenti carte *Propaganda*, altrimenti scegliete *Operazioni & Attività Speciale* invece (8.1).

Commando Afgani - Spostate le Truppe con maggiore eccedenza di Controllo COIN in uno spazio con Talebani, prima per aggiungere Controllo COIN.

Campagna Anti- Corruzione, Dostum, Fratricidio, Hazara, Tregua Locale, Comprensione Locale, Polita Pachistana, Fuga dalla Prigione, Tempeste di Sabbia - Scegliete invece *Operazione & Attività Speciale*.

Cambio di tattica - Scegliete a caso un segnalino ombreggiato. Se non ve ne sono, scegliete *Operazioni & Attività Speciale*.

Diserzioni & Defezioni - Rimuovete (non rimpiazzate) i Talebani. Se non è possibile, scegliete *Operazioni & Attività Speciale*.

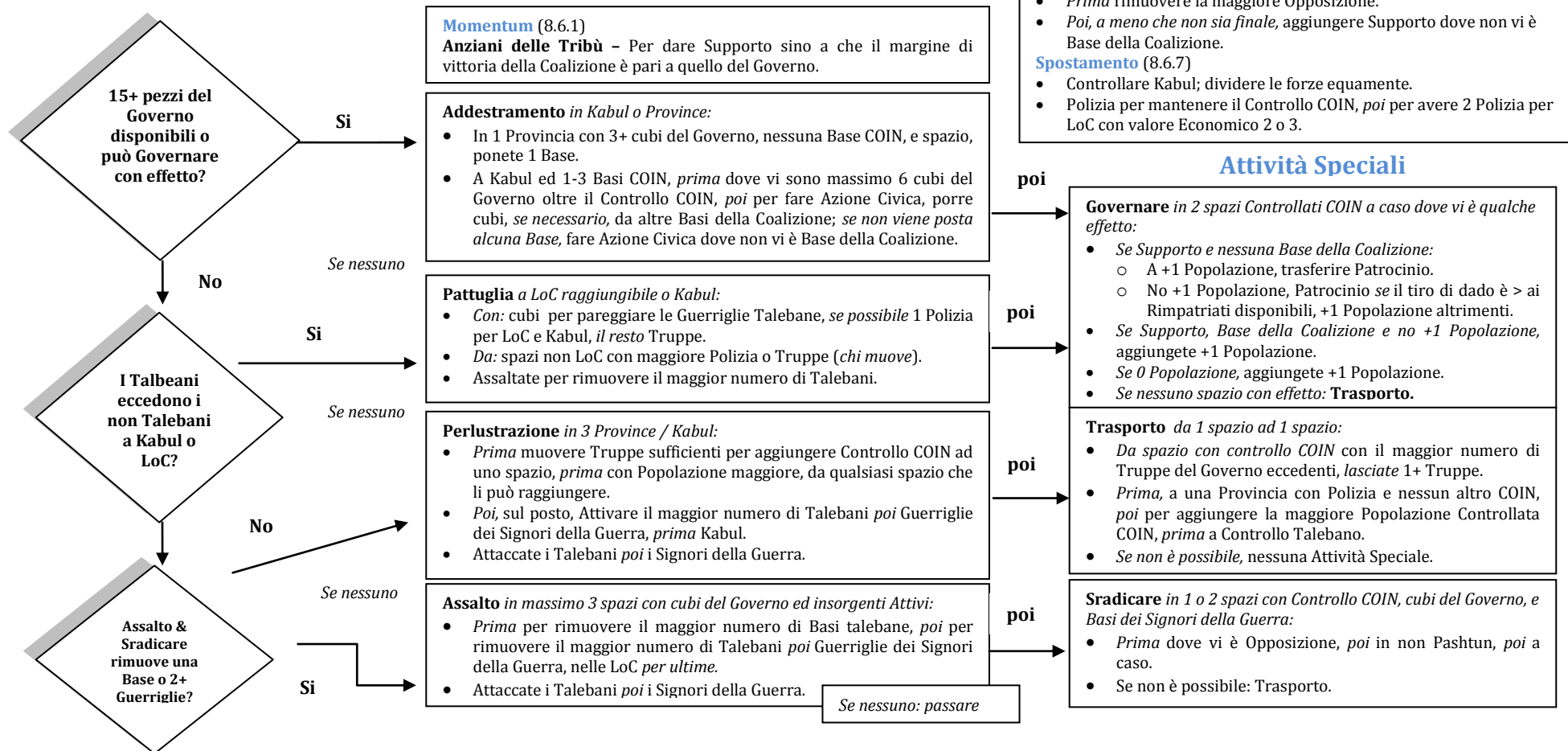
Islamabad Blocca i Rifornimenti - Scegliete *Operazioni & Attività Speciale* a meno che *Risorse Talebane* siano tra 2 e 6.

Paura dei MANPADS - Scegliete *Operazione Limitata* secondo le priorità dell'Operazione; *Trasporto Aereo* secondo le priorità sino a 4 spazi alla spazio di *Operazione Limitata*.

Rapidità in Montagna - Attaccate il Talebano se possibile, altrimenti i Signori della Guerra. Se nessuno, scegliete *Operazione & Attività Speciale*.

Fallimento dei Raccolti di Papavero - Rimuovete una Base talebana, se possibile.

AZIONI DEL GOVERNO NON-GIOCATORE



Eventi: Scegliete l'Evento (usate il testo non ombreggiato) a meno che sia inefficace o altrimenti indicato qui sotto (8.1, 8.4).

Capacità/Islamabad - Se la Coalizione è un giocatore, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece (8.1).

Commando Afgani - Spostate le Truppe con maggiore eccedenza di Controllo COIN in uno spazio con Talebani, *prima* per aggiungere Controllo COIN.

Campagna Anti- Corruzione, Controtrafficienti, Aiuti per lo Sviluppo, Raid Notturni, NGO - Usate il testo ombreggiato.

Pausa, Colpo di Stato, Attacco Aereo Casuale, Fratricidio, Gulbuddin Hekmatyar, Haqqani, Bruciare il Corano, Loya Jirga, Mullah Omar, NATO, Politica della NATO, Operazione Iraqi Freedom, Squadra 6 dei SEAL, Forze Speciali, Tajik, Negoziati USA - Talebano - Se la Coalizione è un giocatore, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece (8.1).

Cambio di tattica - Se la Coalizione è un Non Giocatore, scegliete a caso un segnalino ombreggiato; se il Talebano è Non Giocatore, sceglietelo non ombreggiato. Se entrambi sono giocatori, scegliete un segnalino a caso.

Diserzioni & Defezioni, Hazara, Comprensione Locale, Tempeste di Sabbia - Scegliete Operazioni & Attività Speciale.

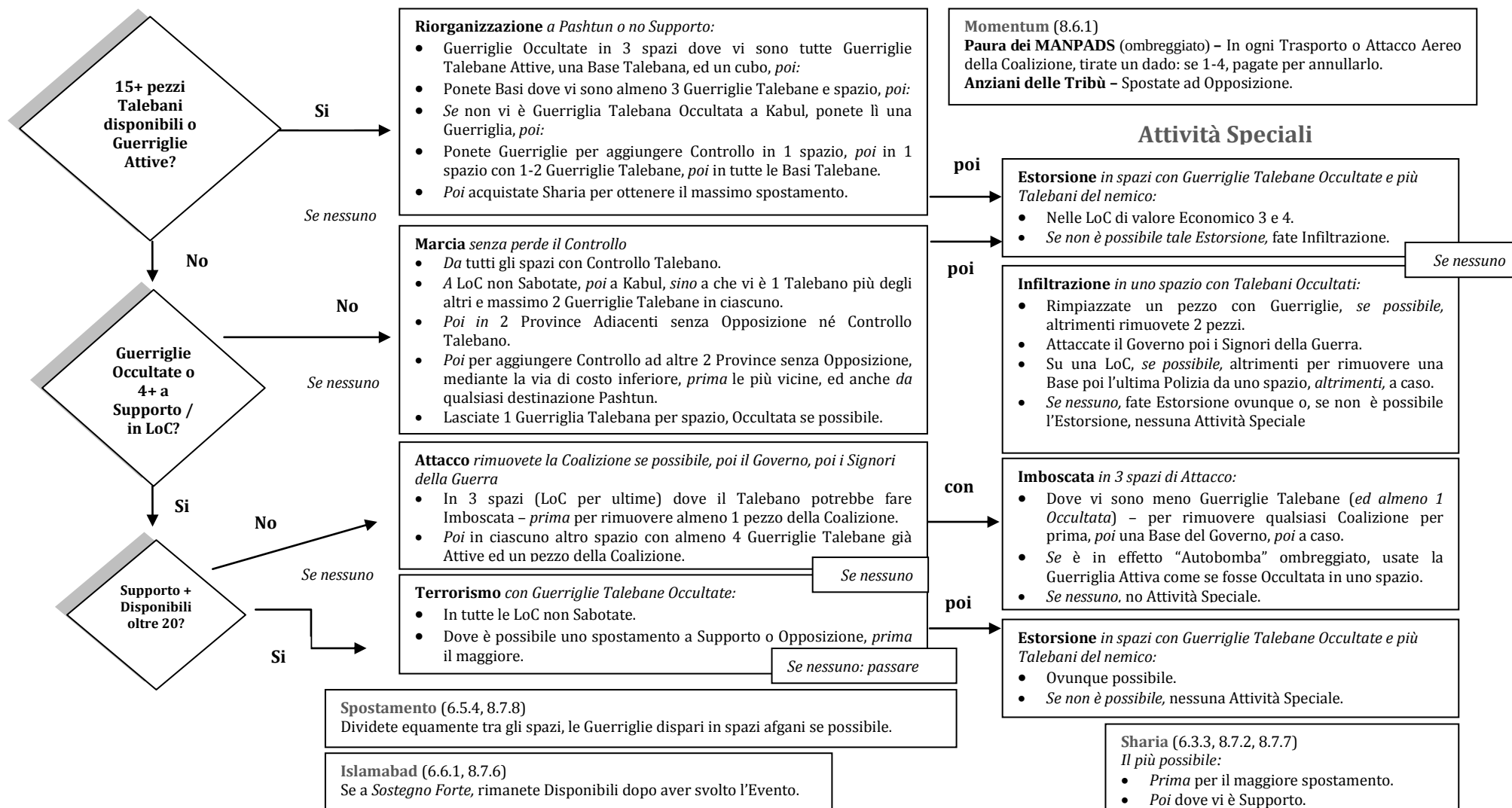
Islamabad Blocca i Rifornimenti - Scegliete Operazioni & Attività Speciale a meno che Risorse Talebane siano tra 2 e 6.

Paura dei MANPADS - Se la Coalizione è un giocatore, scegliete Operazioni & Attività Speciale. Se la Coalizione è Non Giocatore, la Coalizione sceglie Operazione Limitata secondo le sue priorità di Operazioni e Trasporto Aereo da massimo 4 spazi allo spazio con Operazione Limitata.

Rapidità in Montagna - Attaccate il Talebano se possibile, altrimenti i Signori della Guerra. Se nessuno, scegliete Operazione & Attività Speciale.

Fallimento dei Raccolti di Papavero - Rimuovete una Base talebana, se possibile.

AZIONI DEL TALEBANO NON-GIOCATORE



Eventi: Scegliete l'Evento (usate il testo ombreggiato) a meno che sia inefficace o altrimenti indicato qui sotto (8.1, 8.4).

Capacità - Tirate meno delle carte Propaganda rimanenti, altrimenti scegliete Operazioni & Attività Speciale invece (8.1).

Campagna Anti-Corruzione, Aumenti dei Fornitori Privati, Diserzioni & Defezioni, Dostum, Progetto economico, Karzai, Rimozione delle Mine, Una Tribù alla Volta, Politica Pachistana, Fallimento dei Raccolti di Papavero, Condivisione dei Profitti, Tajik, Astemi - Scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

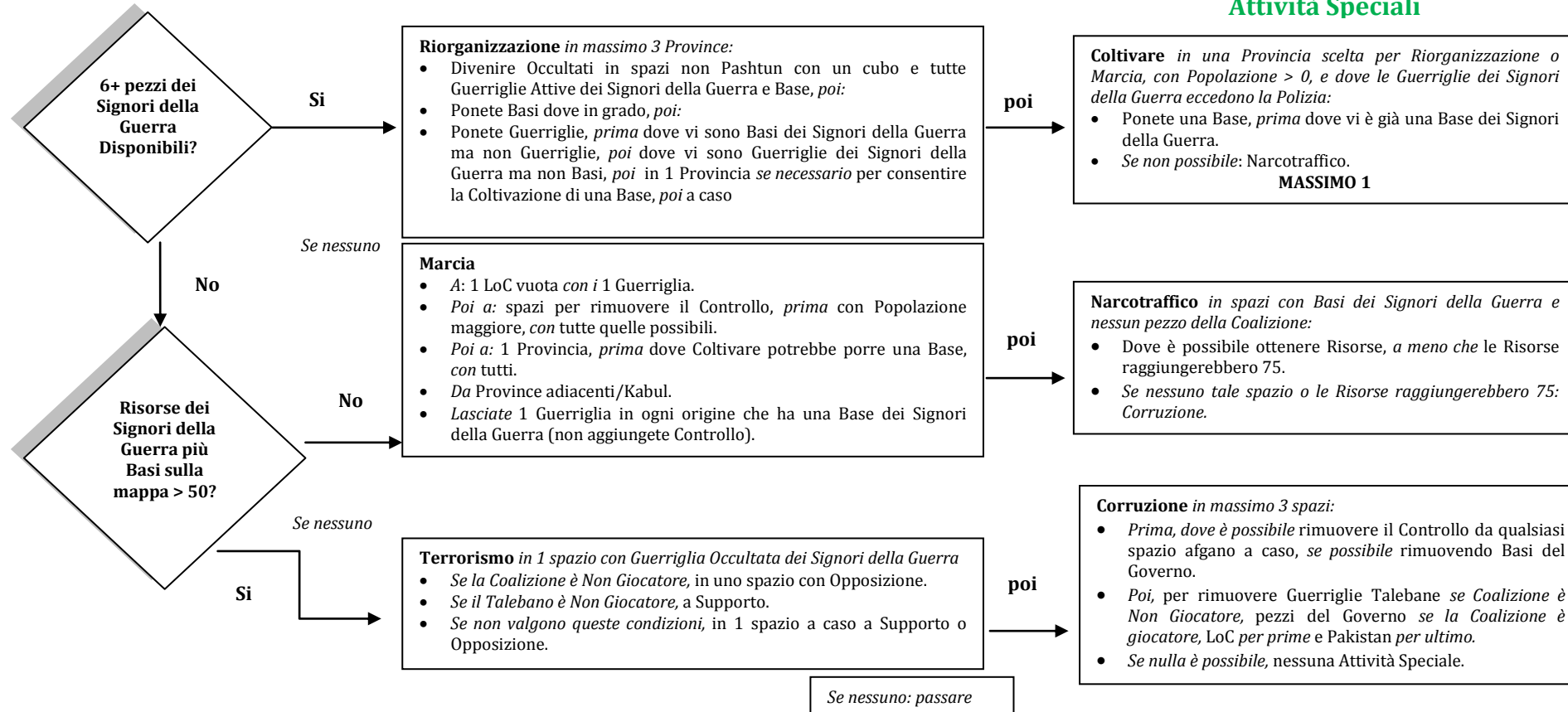
Cambio di tattica - Scegliete a caso un segnalino non ombreggiato; se nessuno, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Hazara - Scegliete l'Evento solo se rimuoverebbe Supporto, altrimenti scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Rapidità in Montagna - Ponete 1-2 Basi che siano protette da una Guerriglia Talebana, altrimenti Operazioni & Attività Speciale.

AZIONI DEI SIGNORI DELLA GUERRA NON-GIOCATORE

Attività Speciali



Eventi: Scegliete l'Evento (usate il testo ombreggiato) a meno che sia inefficace o altrimenti indicato qui sotto (8.1, 8.4).

Capacità/Islamabad - Se il Talebano è giocatore, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece (8.1).

Il numero 2 è Morto, Attacco Aereo Casuale, Gulbuddin Hekmatyar, Haqqani, Karzai ad Islamabad, Bruciare il Corano, Loya Jirga, Veto Parziale sul Budget, Paura dei MANPADS, Mullah Omar, Politica della NATO, Operazione Iraqi Freedom, Tehrir-i-Taliban Pakistan, Negoziati USA - Talebani - Se il Talebano è un giocatore, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece (8.1).

Campagna Anti- Corruzione, Raid Notturmi, NGO, Anziani delle Tribù - Scegliete invece Operazione & Attività Speciale.

Pausa, Fratricidio - Se la Coalizione è Non Giocatore, scegliete invece Operazione & Attività Speciale.

Cambio di tattica - Se la Coalizione è Non Giocatore, scegliete a caso un segnalino ombreggiato. Se il Talebano è Non Giocatore, sceglietelo non ombreggiato. Se entrambi sono giocatori, scegliete a caso.

Aumenti dei Fornitori Privati, Rimozione delle Mine, Astemi - Se la Coalizione è giocatore, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Diserzioni & Defezioni - Rimpiazzate i Talebani con i Signori della Guerra. Se non è possibile, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Progetto Economico - Se i Signori della Guerra non otterrebbero Risorse, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Hazara - Scegliete l'Evento solo se incrementerebbe la Popolazione Incontrollata afgana, altrimenti scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

Rapidità in Montagna - Ponete 1-2 Basi che siano protette dalla Guerriglia dei Signori della Guerra, altrimenti scegliete Operazione & Attività Speciale.

Fallimento dei Raccolti di Papavero - Rimuovete una Guerriglia. Se non è possibile, scegliete Operazioni & Attività Speciale invece.

TABELLA DI ISLAMABAD

OSTILITA'	PRESSIONE	TOLLERANZA	SOSTENGNO	SOSTEGNO FORTE
No Riorganizzazione Talebana in Pakistan. I Talebani in Pakistan sono sempre Attivi	No Riorganizzazione Talebana in Pakistan.	Nessun effetto	La Riorganizzazione e Marcia Talebana in Pakistan costa 0 Risorse.	Come Sostegno & Operazione Limitata Talebana in > 1 spazio. Talebano Non Giocatore Disponibile dopo gli Eventi.
 Sistemazione?  Sistemazione?  Sistemazione?  Sistemazione?				
Attacchi Aerei in Pakistan: 1 casella verso il Sostegno Forte. Sistemazione: se Forte, girate; altrimenti, 1 casella verso Sostegno Forte.				

SCHEDA DELLA SEQUENZA DI GIOCO

Fazioni Disponibili	→	1° Fazione Solo Operazione	2° Fazione Operazione Limitata	→	Fazioni non Disponibili
	→	1° Fazione Operazione + Azione Speciale	2° Fazione Operazione Limitata o Evento	→	
	→	1° Fazione Evento	2° Fazione Operazione + Attività Speciale	→	
					Op/Evento Svolto
Passare: +3 Risorse Governo / +1 Insorgenti Ruimane Disponibile					