



# FITNA

GLOBAL WAR IN THE MIDDLE EAST

# RULES



**PIERRE RAZOUX**

<b>1.0 - INTRODUZIONE</b> .....	3	<b>18.0 - ATTACCHI E COMBATTIMENTI</b> .....	9
<b>2.0 - COMPONENTI DI GIOCO</b> .....	3	18.1 RISOLUZIONE COMBATTIMENTO .....	9
2.1 LA MAPPA .....	3	18.2 SPOSTAMENTI COLONNA .....	10
2.2 FOGLI DI AIUTO PER I GIOCATORI .....	3	18.3 RISORSE .....	10
2.3 LIBRETTO SCENARI.....	3	18.4 RISULTATI DEL COMBATTIMENTO... ..	10
2.4 PEZZI DI GIOCO .....	3	18.5 PERDITE .....	11
2.5 DADO .....	3	18.6 RITIRATE.....	11
<b>3.0 - PEDINE</b> .....	3	18.7 AVANZARE DOPO IL COMBATTIMENTO.....	11
3.1 CODICI COLORE DELLE UNITÀ .....	4	<b>19.0 - TRINCERARSI</b> .....	11
3.2 VALORI DELLE UNITÀ COMBATTENTI.4	4	<b>20.0 - UNITÀ ALLEATE E RAGGRUPPAMENTO DI PIÙ FAZIONI</b>	11
3.3 ABBREVIAZIONI DI UNITÀ E DI GIOCO	4	<b>21.0 - PRECISAZIONI</b> .....	12
<b>4.0 - RAGGRUPPAMENTO</b> .....	5	<b>22.0 - TENSIONE INTERNAZIONALE</b> .....	13
<b>5.0 - CONTROLLO DEGLI SPAZI</b> .....	5	22.1 EFFETTI DELLA TENSIONE INTERNAZIONALE .....	13
<b>6.0 - PREPARAZIONE DEL GIOCO</b> .....	5	<b>23.0 - COLPI DI STATO</b> .....	13
<b>7.0 - INIZIATIVA</b> .....	5	23.1 FORZE LEALISTE .....	13
7.1 REGOLA OPZIONALE .....	5	23.2 GOLPE IN SIRIA.....	13
<b>8.0 - LE CARTE</b> .....	5	23.3 GOLPE IN IRAQ.....	14
8.1 CARTE RISORSA .....	6	<b>24.0 - GUERRA IN LIBANO</b> .....	14
8.2 CARTE EVENTI.....	6	<b>25.0 - IS (DAESH)</b> .....	14
8.3 CARTE ALTA TENSIONE.....	6	25.1 PEDINE IS .....	14
<b>9.0 - JOLLY</b> .....	6	25.2 ATTIVAZIONE IS .....	14
<b>10.0 - JOLLY SPECIALI</b> .....	6	25.3 RESTRIZIONI AL COMBATTIMENTO	15
<b>11.0 - DEPOSITI STRATEGICI</b> .....	6	25.4 RIFORNIMENTO IS .....	15
<b>12.0 - SEQUENZA DI GIOCO</b> .....	7	25.5 CONTROGUERRIGLIA .....	15
12.1 FASE INIZIATIVA GIOCATORE .....	7	25.6 TORNARE ALLA NORMALITÀ .....	15
12.2 GIOCATORI RIMANENTI.....	7	<b>26.0 - PESHMERGA CURDI</b> .....	15
<b>13.0 - TURNO 1</b> .....	7	26.1 PEDINE CURDE.....	15
<b>14.0 - RIFORNIMENTO</b> .....	7	26.2 ATTIVAZIONE CURDA .....	15
14.1 EFFETTI FUORI RIFORNIMENTO .....	7	26.3 RESTRIZIONI AL COMBATTIMENTO .	15
14.2 ALLEATI ARABI E ESERCITO IRAQ LIBERO .....	7	26.4 RIFORNIMENTO CURDA .....	15
14.3 MILIZIA SUNNITA & AL SHAM IN IRAQ.....	8	26.5 RIVALITÀ CURDA.....	15
14.4 ESERCITO SIRIA LIBERA E MILIZIA SUNNITA & AL SHAM IN SIRIA.....	8	26.6 TORNARE ALLA NORMALITÀ .....	15
14.5 MILIZIA SCIITA.....	8	26.7 RIBELLIONE PKK .....	16
14.6 ESERCITO LIBANESE E HEZBOLLA LIBANESE .....	8	26.8 PYD e KDP .....	16
14.7 PESHMERGA CURDI .....	8	<b>27.0 - COINVOLGIMENTO DEGLI STATI UNITI</b> .....	16
14.8 UNITÀ JIHADISTE IS .....	8	27.1 INTERVENTO MILITARE USA .....	16
14.9 TRUPPE RUSSE .....	8	27.2 APPROVAZIONE DEGLI STATI UNITI PER GIOCARE ALCUNE CARTE.....	16
14.10 UNITÀ USA E OCCIDENTALI .....	8	<b>28.0 - INTERVENTO RUSSO</b> .....	17
<b>15.0 - RINFORZI E RIMPIAZZI</b> .....	8	<b>29.0 - ALLEANZE</b> .....	17
<b>16.0 - PIANIFICAZIONE (ATTRIBUZIONE DEI PUNTI OPERAZIONALI - OPS)</b>	8	<b>30.0 - NEBBIA DI GUERRA</b> .....	17
<b>17.0 - MOVIMENTO</b> .....	9	<b>31.0 - COME VINCERE</b> .....	17
17.1 MOVIMENTO NORMALE.....	9	31.1 CALCOLO PUNTI VITTORIA (VPS)	17
17.2 CAPACITÀ AEROMOBILE .....	9	<b>32.0 - SCENARI</b> .....	18
17.2.1 MOVIMENTO AEROMOBILE STANDARD .....	9	<b>33.0 - PROGETTA IL TUO SCENARIO PERSONALE!</b> .....	18
17.2.2 ASSALTO AEROMOBILE .....	9	<b>34.0 - NOTE DEL PROGETTISTA</b> .....	18
17.3 MOVIMENTO STRATEGICO.....	9		

## 1.0 INTRODUZIONE

*Fitna - Guerra globale in Medio Oriente (2013-?)* è un wargame guidato da carte, a livello grande strategico, da 2 a 6 giocatori che descrive i vari scontri militari in Medio Oriente e l'emergere dell'IS (Stato islamico in Iraq e Siria - ISIS), dal 2013 al prossimo futuro. Il gioco consente ai giocatori di simulare un grande confronto tra attori globali (Stati Uniti e Russia) e attori regionali (Israele e gli stati sunniti e sciiti), che sono supportati dai rispettivi alleati, coinvolgendo milizie di ogni tipo, ma anche Daesh e i Peshmerga curdi. Il gioco permette quindi di giocare diversi ipotetici conflitti che potrebbero sorgere negli anni futuri. Puoi scegliere di giocare qualsiasi campo (eccetto IS che viene attivato tramite le carte evento) e in tal modo testare le tue strategie.

Il numero di giocatori (da 2 a 6) dipende dallo scenario selezionato. Le regole opzionali consentono sempre a 2 giocatori di giocare qualsiasi scenario.

Ogni turno rappresenta due mesi di tempo reale ed è suddiviso in tante fasi quanti sono i giocatori. Ogni fase è suddivisa in 7 segmenti (vedi sequenza di gioco). Le 95 carte costituiscono il meccanismo propulsore del gioco. Consentono la generazione di eventi, lo spostamento di unità, il lancio di offensive, l'assunzione di rinforzi o rimpiazzi ed influenzano la risoluzione del combattimento.

## 2.0 COMPONENTI DI GIOCO

Ogni copia di *Fitna* contiene quanto segue:

- Una mappa formato A1 del Medio Oriente, contenente i "depositi" delle forze, tracciati Tempo e Tensione Internazionale;
- 288 pedine a due lati;
- un mazzo di 95 carte ("Risorse" ed "Eventi");
- 5 carte "Jolly speciali";
- 6 fogli di aiuto per i giocatori;
- un libretto delle regole;
- un libretto di scenari;
- un dado a sei facce (D6).

### 2.1 LA MAPPA

La mappa rappresenta una versione estesa della Mezzaluna Fertile del Medio Oriente tra il Golfo Persico e il Mediterraneo orientale. Copre Kuwait, Iraq, Siria e Libano, nonché quelle parti di Israele, Turchia, Iran, Giordania e Arabia Saudita colpite dal conflitto. La mappa contiene 115 spazi collegati tramite linee grigio scuro che rappresentano i principali assi di comunicazione. Ogni spazio rappresenta uno dei tre diversi tipi di terreno nella regione (aperto, montuoso o paludoso), che può contenere città, giacimenti petroliferi o luoghi sacri. Gli spazi evidenziati in rosso rappresentano obiettivi politici, economici o strategici da catturare. Alcuni spazi hanno un bonus di difesa (-1 o -2) che

rappresenta il naturale valore difensivo dell'ambiente topografico dello spazio.

### 2.2 FOGLI DI AIUTO PER I GIOCATORI

Gli aiuti al giocatore includono la sequenza di gioco dettagliata e contengono grafici e informazioni che riassumono le regole principali, così come la Tabella Risultati del Combattimento, i suoi modificatori ed effetti.

### 2.3 LIBRETTO SCENARI

Il libretto degli scenari include 11 scenari che consentono ai giocatori di simulare:

- **1)** La guerra civile in Siria: 2012-2013 (scenario tutorial per 2 giocatori; 6 turni);
- **2)** La lotta contro l'IS: 2014-2015 (la massima estensione dell'IS; 3-4 giocatori; 6 turni);
- **3)** I contrattacchi del Cremlino: intervento russo in Siria e ribellione del PKK in Turchia, 2015-2016 (3-4 giocatori; 6 turni);
- **4)** Il crollo dell'IS: 2017-2018 (3 giocatori; 9 turni);
- **5)** L'Iraq invade nuovamente il Kuwait (2 giocatori; 6 turni);
- **6)** Il sultano si sveglia: intervento militare Turco in Iraq e Siria (3 giocatori; 9 turni);
- **7)** La lotta per l'indipendenza curda (4 giocatori; 9 turni);
- **8)** Guerra limitata tra Iran e Arabia Saudita (2 giocatori; 9 turni);
- **9)** Tsahal vs. Hezbollah: Israele attacca Libano e Siria (2 giocatori; 6 turni)
- **10)** Guerra regionale in Siria che coinvolge Israele, Iran, Turchia e Russia dopo il ritiro degli Stati Uniti (5 giocatori; 6 turni);
- **11)** *Fitna*: Guerra Globale in Medio Oriente (l'intera campagna: 6 giocatori; 12 turni).

### 2.4 PEZZI DI GIOCO

I pezzi di gioco comprendono 288 pedine (inclusi indicatori), le 95 carte Risorsa ed Evento, oltre a 5 carte Jolly Speciali.

### 2.5 DADO

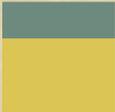
I giocatori usano un normale dado a sei facce (D6) per risolvere il combattimento e gli eventi casuali.

## 3.0 PEDINE

Le pedine rappresentano tutte le unità militari che possono svolgere un ruolo nei vari scenari, insieme a vari indicatori. Le unità combattenti rappresentano corpi (XXX), divisioni (XX), brigate (X), reggimenti (III) e gruppi di Peshmerga curdi o jihadisti IS. Possono muoversi e combattere sulla mappa in base alle regole del gioco, a parte alcune unità curde, che sono guarnigioni di villaggio e non possono muoversi tranne quando si ritirano. Le trincee non possono muoversi o essere spostate e non contano per il raggruppamento.

Le unità turche a livello di corpo (XXX) rappresentano unità di fanteria motorizzata e meccanizzata da 15.000 a 20.000 uomini, i loro veicoli da combattimento e armamenti (inclusi artiglieria ed elicotteri). Le divisioni rappresentano unità da 8.000 a 12.000 uomini con tutto il loro armamento. Brigate e reggimenti rappresentano unità da 2.000 a 3.500 uomini con tutto il loro armamento. Le divisioni corazzate e le brigate corazzate (carri armati) sono rappresentate da una sagoma di carro armato e da un fattore di movimento in rosso, ad indicare la loro capacità di sfruttare uno sfondamento durante il segmento offensivo. Le unità sono identificate con la loro denominazione attuale o storica.

### 3.1 CODICI COLORE DELLE UNITÀ

			
ESERCITO SAUDITA	ESERCITI ARABI ALLEATI	FORZE USA	FORZE FRANCESI
			
FORZE BRITANNICHE	ESERCITO ISRAELIANO	ESERCITO TURCO	MILIZIA SUNNITA
			
ESERCITO IRANIANO	ESERCITO IRACHENO	ESERCITO SIRIANO	MILIZIA SCIITA
			
ESERCITO LIBANESE & HEZBOLLAH	FORZE RUSSE	GUERRIGLIERI PESHMERGA CURDI	IS (STATO ISLAMICO)

### 3.2 VALORI DELLE UNITÀ COMBATTENTI

		
FORZA ATTACCO: 6 8 5	FORZA DIFESA: 6 5 6	Movimento consentito (in termini di spazi contigui): 2 3 4
		
UN SINGOLO VALORE TRA PARENTESI SIGNIFICA CHE L'UNITÀ PUÒ SOLO DIFENDERE E NON PUÒ MUOVERE O ATTACCARE	CAPACITÀ DI MOVIMENTO AEROMOBILE (VEDI 17.2): 3 3 A	

### 3.3 ABBREVIAZIONI DI UNITÀ E DI GIOCO

- **AA:** Assalto Aereo (Regno Unito)
- **AB:** Aviotrasportato
- **Arm:** Corazzato
- **BAH:** Bahrein
- **Bde:** Brigata
- **Cdo:** Commando (Regno Unito)
- **CRT:** Tabella Risoluzione del Combattimento
- **Div:** Divisione
- **EGY:** Egitto
- **FR:** Francia
- **Gd:** Guardia
- **GOL:** Golan (Forze di Difesa Israeliane)
- **Hezb:** Hezbollah
- **IRG:** Guardia Rivoluzionaria Islamica (Iran)
- **IRQ:** Iraq
- **JOR:** Giordania
- **KDP:** Guerriglieri curdi in Iraq
- **KUW:** Kuwait
- **LEB:** Libano
- **MD:** Divisione meccanizzata
- **MEB:** Brigata di spedizione marittima (US)
- **Mech:** Meccanizzato
- **MEU:** Unità di spedizione marittima (US)
- **Mil:** Milizia
- **NG:** Guardia nazionale (saudita)
- **OMN:** Oman
- **OP:** Punti operativi
- **Para:** Forze di paracadutisti
- **PKK:** Guerriglieri curdi in Turchia
- **Pr Gd:** Guardia presidenziale (IRQ e SYR)
- **PYD:** Guerriglieri curdi in Siria
- **QAT:** Qatar
- **Regt:** Reggimento
- **RDP:** Reggimento Paracadutisti Dragoni (FR)
- **SF:** Forze speciali
- **SYR:** Siria
- **UAE:** Emirati Arabi Uniti
- **UK:** Regno Unito
- **VP:** Punto(i) vittoria
- **YEM:** Yemen

Le unità militari devono sempre essere collocate in uno spazio sulla mappa o tra le Forze Disponibili del giocatore proprietario. Tutte le unità combattenti hanno due "livelli" e sono a piena forza sul lato anteriore e forza ridotta sul retro. Una striscia chiara indica il lato a forza ridotta di un'unità combattente.

I **Valori di Attacco e Difesa** indicano la capacità di combattimento di un'unità espressa in punti di forza. Gli indicatori di trincea non hanno forza combattimento e non contano per il raggruppamento. Le unità raggruppate in un trinceramento beneficiano di un bonus difensivo -1 oltre al valore di difesa intrinseco dello spazio.

La **capacità di movimento** di una unità determina quanto lontano (in termini di spazi contigui) può muoversi durante il suo segmento di movimento. Gli indicatori di trincea non possono essere mossi. Una volta posizionato in uno spazio, l'indicatore trinceramento rimane sul posto a meno che non sia stato occupato da un'unità nemica o distrutto a seguito di un'offensiva. Un giocatore può costruire nuove trincee usando le carte combattimento Risorsa Geniere.

## 4.0 RAGGRUPPAMENTO

Il raggruppamento è la capacità di un giocatore di ammassare **3 unità militari in un unico spazio**, incluso un massimo di 1 corpo (per il giocatore turco). Questa regola riflette le limitate capacità di supporto logistico e coordinamento tattico delle truppe dispiegate nella stessa zona.

Ci sono due eccezioni a questa regola:

- **4 unità IS possono essere raggruppate insieme nello stesso spazio** perché hanno solo 1 livello (NB – La pedina Al Baghdadi a 2 livelli beneficia della stessa eccezione).
- Le unità statunitensi e russe aggiunte alla mappa come risultato dell'intervento militare statunitense o russo, e le unità israeliane aggiunte ad Haifa attraverso il gioco di una carta Rinforzi possono temporaneamente superare il limite (vedere 27.1 e 28.0, e le Regole speciali per gli scenari 9, 10 e 11) fino alla fine della fase successiva del giocatore che le controlla.

Gli indicatori trincea e altri indicatori non contano ai fini del limite di raggruppamento. Unità di diversi giocatori e unità di fazioni alleate controllate da un giocatore non possono raggrupparsi insieme a meno che non sia specificamente consentito (vedere 20.0 per i dettagli).

## 5.0 CONTROLLO DEGLI SPAZI

Uno spazio è controllato dal giocatore le cui unità sono nello spazio - lo spazio è sotto controllo amico per le unità di quel giocatore. Se due giocatori hanno unità raggruppate nello stesso spazio, il giocatore le cui unità hanno la forza di difesa totale più alta controlla lo spazio. Durante un'offensiva, lo spazio bersaglio è contestato e (temporaneamente) controllato da nessun giocatore. Uno spazio senza unità è controllato dall'ultimo giocatore che ha mosso un'unità attraverso esso. Per definizione, all'inizio di uno scenario, ogni giocatore controlla gli spazi vuoti nel proprio paese.

Ogni giocatore ha un'area di "deposito" per le sue forze sulla mappa (Force Pool), dove può raggruppare i rinforzi che devono ancora arrivare, e le unità eliminate che possono essere ricostruite durante il gioco.

## 6.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

Posiziona la mappa tra i giocatori. Le carte Risorsa ed Evento vengono posizionate su due pile separate, coperte, accanto alla mappa. Gli indicatori "Tensione Internazionale" e "Turno" sono posti sul relativo tracciato. Le pedine vengono quindi posizionate secondo le istruzioni dello scenario selezionato. Ogni giocatore prende quindi un indicatore Jolly e ad alcuni giocatori viene assegnata una carta speciale Jolly.

Il giocatore con l'iniziativa (vedere 7.0) sceglie quindi una mano di 4 carte in totale, guardando tra la pila delle Risorse e/o degli Eventi e selezionando le carte che desidera. È seguito dal secondo giocatore, poi dal terzo e così via. Le carte vengono quindi rimescolate e rimesse al loro posto.

## 7.0 INIZIATIVA

Ogni scenario indica quale giocatore ha l'iniziativa e gioca per primo ogni turno eD anche l'ordine di gioco degli altri giocatori.

### 7.1 REGOLA OPZIONALE

Negli scenari con almeno 3 giocatori essi possono, se lo desiderano, optare per la seguente regola di iniziativa; all'inizio di ogni turno, ogni giocatore seleziona le carte che desidera utilizzare per ottenere Punti Operazione. I giocatori rivelano queste carte simultaneamente e il giocatore che si è impegnato a spendere più Punti Operazione gioca per primo, il successivo totale più alto gioca per secondo e così via. In caso di pareggio, le regole di iniziativa dello scenario determinano l'ordine di gioco dei giocatori che hanno impegnato lo stesso numero di OP. Una volta che un giocatore si è impegnato a spendere i suoi OP, le sue carte vengono scartate e usa gli OP quando è il suo turno di giocare. Una volta scartate, queste carte non possono essere eliminate dal gioco di una carta Evento.

Per evitare il classico dilemma dell'ultimo turno di uno scenario, in cui il giocatore che gioca per ultimo gode di un vantaggio reale, i giocatori che hanno scelto di seguire il normale ordine di gioco determinato dallo scenario, possono scegliere di applicare questa regola opzionale al turno finale.

## 8.0 LE CARTE

Le 95 carte indicano un supporto particolare che può influenzare il combattimento (le carte Risorsa) o un'azione/evento (le carte Evento), così come un numero di Punti Operazione (OP) compreso tra 4 e 8. Le carte sono usate a piacere per generare eventi o per eseguire determinate azioni: muovere unità, lanciare offensive o influenzare il combattimento. Ogni giocatore sceglie 4 carte all'inizio dello scenario e alla fine della sua fase pesca nuove carte a caso per riportare la sua mano a 4 carte.

Ogni carta è sufficientemente chiara per spiegarne il significato e il modo in cui giocarla, ma è importante leggerle attentamente e prestare attenzione alle condizioni di utilizzo.

All'inizio di ogni scenario, ogni giocatore crea la sua mano di 4 carte esaminando tutte le carte Risorsa ed Evento usate nello scenario e selezionandone 4. Una volta che il gioco è iniziato, alla fine di ciascuna delle sue fasi, un giocatore riporta la sua mano a 4 carte - quando necessario - pescando carte dai mazzi Risorsa e/o Evento. Le carte non possono essere esaminate finché non sono state pescate tutte. Dopo essere stata giocata, ogni carta viene posta a faccia in giù in una pila degli scarti accanto al corrispondente mazzo di pesca. Ogni pila degli scarti viene rimescolata con il suo mazzo una volta ogni tre turni - all'inizio dei turni 3, 6, 9 e 12 - per creare un nuovo mazzo. Questo aumenta la nebbia di guerra. Se un mazzo esaurisce le carte, il mazzo degli scarti viene immediatamente mescolato per creare un nuovo mazzo (questo è in aggiunta al rimescolamento ogni 3 turni).

### 8.1 CARTE RISORSA

Queste carte (titoli in rosso) influenzano il combattimento o annullano l'uso di determinate carte giocate da altri giocatori. La maggior parte delle carte Risorsa ha effetto solo durante una singola offensiva. Se gli effetti di una carta durano fino alla fine del turno, questo è specificamente indicato sulla carta. Per ricordarlo, il giocatore può posizionare un indicatore sulla mappa o nello spazio pertinente sul Tracciato del Tempo, oppure può posizionare la carta di fronte a sé prima di scartarla alla fine del suo turno.

I jihadisti IS possono utilizzare solo carte Risorsa contrassegnate con il simbolo ●; i Peshmerga curdi possono usare solo carte Risorsa contrassegnate con il simbolo ●. Tuttavia, anche tutti gli altri giocatori possono usare queste carte, se non diversamente specificato. Solo i giocatori siriani e IS possono utilizzare la carta "Armi chimiche" (n. 19) come risorsa.

### 8.2 CARTE EVENTO

Queste carte (titoli in blu) generano eventi, azioni specifiche o consentono l'arrivo di rinforzi o rimpiazzi. Nota che alcune carte possono essere giocate solo dopo un particolare turno di gioco (e ovviamente non proprio all'inizio della partita) o dopo che un'altra carta è stata giocata in precedenza, in modo da riflettere le realtà geopolitiche. Nota anche che alcune carte vengono rimosse permanentemente dal gioco una volta giocate come evento. Alcune carte vengono anche ritirate dal gioco prima del gioco (vedi Libretto degli Scenari) per riflettere il contesto particolare di ogni scenario. Una volta che il gioco è iniziato, i giocatori sono liberi di pescare carte, se necessario, dalla pila delle

Risorse o dalla pila degli Eventi, o da entrambe. Dopo essere state giocate, le carte vengono messe a faccia in giù in una pila degli scarti accanto al corrispondente mazzo di pesca, in attesa di essere rimescolate con il mazzo una volta ogni tre turni - turni 3, 6, 9 e 12. Questo aumenta la nebbia di guerra.

### 8.3 CARTE ALTA TENSIONE

15 carte (6 Risorsa e 9 Evento) sono le carte di Alta Tensione Internazionale, identificate come tali da un accenno rosso sulla carta. Queste sono le carte più potenti del gioco, che rappresentano il crescente coinvolgimento di Stati Uniti e Russia nel gioco. Quando entra in gioco la regola dell'Alta Tensione Internazionale (una volta che la Tensione Internazionale raggiunge il Livello 5) le carte vengono aggiunte ai rispettivi due mazzi, che vengono poi nuovamente mescolati. Queste carte rimangono nel gioco, anche se la Tensione Internazionale torna al di sotto del Livello 5.

### 9.0 JOLLY

I jolly rappresentano risorse speciali (finanziarie, logistiche, fornitura di armi sofisticate) oltre ad un discreto supporto diplomatico. All'inizio del gioco ogni giocatore ha un indicatore Jolly della sua nazionalità. Quando gioca il suo Jolly un giocatore può pescare immediatamente 2 carte. I jolly possono essere giocati in qualsiasi momento del gioco, anche durante la fase di un altro giocatore. In alcuni scenari a 2 giocatori ciascuno dei giocatori ha due indicatori Jolly invece di uno. Una volta giocato, un indicatore Jolly viene rimosso dal gioco.

### 10.0 JOLLY SPECIALI

In alcuni scenari, le carte "Jolly Speciali" consentono ai giocatori israeliani, iraniani (o al giocatore che controlla gli Hezbollah libanesi), russi e americani di lanciare una serie di attacchi devastanti sui loro avversari senza dover usare le carte standard. Ogni carta Jolly speciale è sufficientemente chiara per spiegare la sua funzione e il suo utilizzo. Queste carte rappresentano la classica capacità di dissuasione di questi quattro paesi; tra di loro creano un certo "equilibrio del terrore". Non possono essere cancellati da nessun'altra carta. Una volta giocata, una carta Jolly Speciale viene rimossa dal gioco. In alcuni scenari il giocatore iraniano ha due jolly speciali (uno per l'Iran e uno per gli Hezbollah).

### 11.0 DEPOSITI STRATEGICI

Un giocatore può sempre muovere 2 unità e lanciare 1 offensiva nella sua fase senza spendere una carta per farlo, utilizzando carburante e munizioni immagazzinate per questo scopo. Dichiara che sta usando la regola "Deposito strategico". Tuttavia, se usa questa particolare regola

non può allocare carte per ottenere OP durante la sua fase. Se vuole usare più OP, deve spendere una o due carte per farlo, e quindi non può usare la regola del Deposito Strategico.

## 12.0 SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori rispettano la seguente sequenza di gioco per ogni turno di gioco.

### 12.1 FASE INIZIATIVA GIOCATORE

(giocatore determinato dallo scenario a meno che non si utilizzi la regola opzionale spiegata in 7.1)

- 1. EVENTI** - Il giocatore attivo gioca una, più o nessuna carta Evento; piazza i suoi rinforzi e qualsiasi rimpiazzo sulla mappa. Può scambiare una delle sue carte (e una sola) con un altro giocatore, dichiarando pubblicamente lo scambio (gli altri giocatori lo sanno grazie ai propri servizi segreti!) ma senza rivelare la carta scambiata.
- 2. RIFORNIMENTI** - Controlla le linee di comunicazione e rifornimento per ogni unità (di tutti i giocatori). Posiziona un indicatore "Isolato" su ogni unità fuori rifornimento.
- 3. PIANIFICAZIONE** - (spesa e assegnazione di punti operazione) - Il giocatore attivo decide quante carte (1 o 2) selezionerà dalla sua mano per acquisire OP; le scarta immediatamente senza utilizzare nessuna delle loro altre funzioni. Quindi distribuisce i suoi Punti Operazione, annunciando quanti OP sta allocando per muovere e quanti OP per combattere. Se non è sicuro, gli si consiglia di dividere equamente i suoi OP.
- 4. MOVIMENTO** - Ogni OP assegnato al movimento consente di muovere 2 unità sulla mappa. Tutto il movimento deve essere completato prima di passare al segmento di combattimento.
- 5. OFFENSIVE** - Ogni OP assegnato al combattimento consente al giocatore di lanciare 1 offensiva con un raggruppamento di massimo 3 unità (4 per IS) - risolvere l'offensiva(e) - rimuovete subito i segnalini Isolati dalle unità le cui linee di rifornimento sono state ristabilite.
- 6. MOVIMENTO STRATEGICO** - Il giocatore attivo può muoverne una unità rifornita in uno spazio amico controllato ad un altro spazio amico controllato e rifornito, indipendentemente dal numero di spazi contigui amici controllati percorsi (anche se questa unità si è già mossa o ha combattuto durante la fase di combattimento).
- 7. PESCARE CARTE** - Il giocatore attivo pesca le carte da uno o entrambi i mazzi finché non ha 4 carte in mano. Se ha già più di 4 carte (es. ha giocato il suo indicatore Jolly), le tiene ma non può pescare altre carte. Nota che un giocatore non può mai scartare una carta senza effetto per

pescare un'altra carta - ogni carta deve essere giocata o tenuta nella sua mano.

### 12.2 GIOCATORI RIMANENTI

Il secondo, terzo, quarto, quinto e sesto giocatore ripetono la stessa sequenza a turno, a seconda dello scenario scelto.

Quando l'ultimo giocatore ha terminato la sua fase, l'indicatore Turno avanza di uno spazio sul Tracciato del Tempo, il primo giocatore inizia il nuovo turno e così via fino alla fine dello scenario.

## 13.0 TURNO 1

Durante il primo turno di gioco, possono verificarsi determinati eventi a seconda dello scenario (ad esempio un colpo di stato). Alcune carte non possono essere giocate (questa informazione è indicata sulle carte). Un giocatore può avere un numero di OP "gratuiti" nel primo turno (vedi le regole dello scenario). Tieni presente che il primo turno potrebbe essere più lungo degli altri.

## 14.0 RIFORNIMENTO

Lo stato di rifornimento di ciascuna unità è "in rifornimento" o "isolato", mentre uno spazio è "rifornito" o non rifornito. Durante il segmento di Rifornimento della sua fase, il giocatore attivo controlla lo stato dei rifornimenti di ogni unità sulla mappa. Quelli che non possono tracciare una linea di comunicazione verso una fonte di rifornimento valida non sono più in rifornimento; su di essi viene posizionato un indicatore Isolato. Un percorso di rifornimento valido è una linea ininterrotta di continuo spazi riforniti controllati da un giocatore che collegano un'unità a una fonte di rifornimento. Un'unità è in definitiva rifornita da una fonte di rifornimento del colore del suo lato.

### 14.1 EFFETTI FUORI RIFORNIMENTO

Le unità isolate hanno solo 2 punti movimento (indipendentemente dal loro tipo) e combattono con una penalità di spostamento di 2 colonne (in attacco e in difesa). Non possono ricevere rimpiazzi. Le unità carri armati non possono utilizzare lo sfruttamento. I rinforzi non possono arrivare in spazi non riforniti. Quando un'unità amica in rifornimento si raggruppa con un'unità precedente isolata, quest'ultima è immediatamente in rifornimento - rimuovi il suo indicatore Isolato. Quando un'offensiva produce che un'unità isolata ristabilisce la sua linea di comunicazione con una fonte di rifornimento amica allora è immediatamente in rifornimento - rimuovi il suo indicatore Isolato.

**14.2 Alleati arabi ed Esercito Libero Iracheno** possono essere riforniti solo dall'Arabia Saudita.

#### Eccezioni:

- Le unità giordane ed egiziane possono anche essere rifornite dalla Giordania.

- Le unità kuwaitiane sono sempre in rifornimento quando piazzate in Kuwait.

**14.3 Milizie Sunnite e Al Sham schierate in Iraq** devono essere rifornite dall'Arabia Saudita.

**14.4 L'esercito libero siriano e le milizie sunnite e Al Sham schierato in Siria** devono essere rifornite dalla Turchia o dalla Giordania. Unità di questo tipo schierate a Tripoli (Libano) sono sempre rifornite (rifornite dalla popolazione locale).

**14.5 Milizie sciite** devono essere rifornite dall'Iran o da una fonte di rifornimento irachena, iraniana o siriana. Le milizie sciite schierate nello spazio di South Litani sono sempre in rifornimento (rifornite dalla popolazione locale).

**14.6 Le unità dell'esercito libanese e Hezbollah libanesi** sono rifornite ovunque in Libano. Queste unità possono essere rifornite anche da Damasco.

**14.7 Unità guerrigliere Peshmerga curde** sono in rifornimento fintanto che si trovano su uno spazio contrassegnato dal simbolo della propria organizzazione: KDP per i curdi iracheni, PYD per i curdi siriani, PKK per i curdi turchi. Se si trovano al di fuori della propria zona politica, devono tracciare una valida linea di rifornimento in uno spazio amico controllato recante il simbolo della propria organizzazione (KDP, PKK o PYD).

**14.8 Le unità jihadiste IS** sono in rifornimento (rifornite dalla popolazione locale) purché in uno spazio contrassegnato con il simbolo IS. Se si muovono fuori dalle zone controllate da IS, devono tracciare una valida linea di rifornimento in uno spazio amico controllato recante il simbolo IS.

**14.9 Truppe russe** devono tracciare il rifornimento a Tartus o Latakia.

**14.10 Unità statunitensi e occidentali** (Francese e britannico) vengono riforniti da una o dall'altra di queste diverse fonti, a seconda dello scenario giocato: Incirlik (Turchia), Netanya (Israele), H5 (Giordania), Baghdad (Iraq), Kuwait City (Kuwait), o qualsiasi fonte di rifornimento in Arabia Saudita.

## 15.0 RINFORZI E RIMPIAZZI

All'inizio di ogni partita, eventuali rinforzi vengono posizionati in gruppi (Gruppo 1, 2, ecc.) tra le unità disponibili dei giocatori interessati, come indicato nelle istruzioni dello scenario. I rinforzi arrivano in gruppi. Ogni volta che il giocatore attivo gioca una carta Rinforzi durante il suo segmento Eventi, immediatamente pesca una carta sostitutiva e ha la scelta tra ricevere un gruppo di rinforzi o prendere dei rimpiazzi.

- Se opta per i rinforzi, riceve il suo primo gruppo di rinforzi (vedi scenario), poi il secondo, ecc. Può prendere solo un lotto di rinforzi per turno.

- Se opta per i rimpiazzi, può scegliere di ricostruire un'unità precedentemente distrutta o di rinforzare due unità a forza ridotta già presenti sulla mappa portandole al loro stato di piena forza.

I rinforzi, come i rimpiazzi, sono posti in qualsiasi spazio che lo sia amico-controllato e rifornito dal proprio paese, a meno che le regole dello scenario non dicano diversamente. Devono essere posizionati rispettando i limiti di raggruppamento. Le unità ridotte ricostruite a piena forza devono essere in rifornimento. Le seguenti regole si applicano in tutti i casi:

- I rinforzi giordani ed egiziani arrivano in Giordania (H4 o H5); altri rinforzi arabi alleati arrivano in Arabia Saudita;
- Le brigate di aeromobili egiziane e degli Emirati Arabi Uniti possono arrivare su qualsiasi spazio amico controllato e rifornito sulla mappa (sono trasportate per via aerea);
- I rinforzi statunitensi, francesi e britannici arrivano in qualsiasi spazio amico controllato e rifornito sulla mappa in conformità con 14.10;
- Le tre brigate paracadutisti iraniane così come le 2 unità Hezbollah arrivano in qualsiasi spazio amico controllato e rifornito sulla mappa;
- I rinforzi russi arrivano a Tartus o Latakia;
- Le milizie sciite arrivano in qualsiasi spazio controllato dal giocatore Iracheno o Siriano, a seconda dello scenario;
- Le milizie Sunnite e Al Sham arrivano in qualsiasi spazio controllato dal giocatore turco o saudita in Siria, Libano o Iraq, a seconda dello scenario, o in qualsiasi spazio vuoto in questi tre paesi. A seconda dello scenario, possono anche essere posizionati in Arabia Saudita in uno spazio al confine con l'Iraq, o in Turchia in uno spazio al confine con la Siria.

Anche se il giocatore attivo può prendere solo un gruppo di rinforzi per turno, può comunque giocare altre carte Rinforzi durante lo stesso turno per prendere rimpiazzi in aggiunta a, o al posto dei, suoi rinforzi

## 16.0 - PIANIFICAZIONE (ATTRIBUZIONE PUNTI OPERAZIONALI - OPS)

Il giocatore attivo decide quante carte (massimo 2) desidera giocare per ottenere Punti Operazionali (4, 6 o 8 a seconda della scheda selezionata). Decide quindi quanti OP assegnare rispettivamente al movimento e al combattimento. Annuncia la sua scelta e questa decisione non può essere modificata. *Esempio: un giocatore ha 6 punti operazione che egli destina 3-3; egli può muovere 6 unità (3x2) e lanciare 3 offensive.*

I pertinenti indicatori sono piazzati sul tracciato del Tempo come promemoria. Nota che certi scenari permettono un numero di OP gratuiti al giocatore che detiene l'iniziativa nel primo turno di gioco.

## 17.0 - MOVIMENTO

Durante il suo segmento Movimento, un giocatore può muovere il doppio delle unità (non raggruppamenti) quanti sono gli OP assegnati per il movimento. *Per esempio, se assegna 4 OP per il movimento, può muovere 8 unità (4x2).*

### 17.1 MOVIMENTO NORMALE

Le unità si muovono lungo un percorso contiguo di spazi amichevoli controllati o vuoti liberi da unità nemiche, secondo la loro capacità di movimento. *Per esempio, una divisione corazzata con 4 punti movimento può muovere di 4 spazi.* Tutti i movimenti devono essere completati prima di iniziare il segmento di combattimento. Il tipo di terreno non influenza il movimento. I limiti al raggruppamento si applicano solo alla fine del segmento di movimento, non durante esso. Le unità isolate hanno tutte una capacità di movimento di 2.

### 17.2 CAPACITÀ AEROMOBILE

Diverse unità presenti nel gioco (in particolare i paracadutisti) hanno una capacità di movimento aeromobile (in elicottero), simboleggiato da un "A". Queste unità possono condurre o un movimento aeromobile standard o un assalto aeromobile. In alternativa, possono muoversi come normali unità con una capacità di 3 punti movimento.

#### 17.2.1 MOVIMENTO AEROMOBILE STANDARD

Un'unità usando il movimento aeromobile standard può muovere da uno spazio amico controllato e rifornito a qualsiasi altro spazio amico controllato sulla mappa collegato a una fonte di rifornimento amica.

#### 17.2.2 ASSALTO AEROMOBILE

Un'unità che effettua un assalto aeromobile può muovere da uno spazio amico controllato e rifornito, fino a 6 spazi contigui, che passano sopra spazi controllati dal nemico, ma deve interrompere il suo movimento in uno spazio libero da qualsiasi unità nemica (anche se lo spazio era stato sotto il controllo nemico all'inizio del turno). Un'unità che effettua un assalto aeromobile è automaticamente in rifornimento fino alla fine del segmento di combattimento del giocatore proprietario. Se alla fine del segmento di combattimento del giocatore attivo questa unità non ha stabilito una valida linea di rifornimento, diventa isolata invece e su di essa viene posizionato l'apposito indicatore. A causa della forte concentrazione di armi antiaeree, AWACS e intercettatori (gli elicotteri sono molto vulnerabili),

gli assalti aeromobili non possono mai sorvolare i territori di Turchia, Israele, Iran o Arabia Saudita (tranne, ovviamente, per le unità di quei paesi).

## 17.3 MOVIMENTO STRATEGICO

Durante il segmento di Movimento Strategico della sua fase, il giocatore attivo può muovere una singola unità in rifornimento (anche se l'unità si è già mossa ed ha combattuto) in uno spazio amico controllato e rifornito, attraverso un percorso ininterrotto di spazi amici controllati e riforniti. In particolare, il Movimento Strategico consente a un giocatore di riempire un varco sul terreno prima che il giocatore successivo svolga il suo turno.

## 18.0 ATTACCHI E COMBATTIMENTI

**Un giocatore può lanciare tante offensive quanti sono i Punti Operazione che ha assegnato al combattimento.** Per ogni offensiva, muove un raggruppamento (di un massimo di 3 unità) (la forza d'attacco) da un singolo spazio a un singolo spazio adiacente occupato da unità nemiche cioè appartenenti ad un altro giocatore o unità IS o curde (la forza in difesa). Di conseguenza, un massimo di 3 unità possono partecipare ad una singola offensiva (o 4 quando un giocatore lancia un'offensiva con le truppe IS). L'offensiva viene quindi risolta seguendo le normali regole di combattimento (vedi sotto). A differenza della maggior parte dei wargame, un singolo gruppo di unità può attaccare più volte di seguito, a condizione che il giocatore attivo abbia abbastanza OP per farlo. Allo stesso modo, uno spazio bersaglio può essere attaccato più volte durante il turno. Un gruppo di unità che ha appena vinto un'offensiva e ha occupato lo spazio liberato può continuare l'offensiva attaccando un altro spazio adiacente occupato da unità nemiche se ha OP sufficienti per farlo. Questa regola riflette le ripetute offensive lanciate da entrambi i belligeranti durante un turno di 2 mesi.

### 18.1 RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO

Non tutte le unità in un determinato gruppo devono partecipare ad un'offensiva.

Quelli che non prendono parte rimangono nello spazio iniziale. Coloro che sono coinvolti nel combattimento devono occupare l'esagono bersaglio se l'attacco ha successo.

Il giocatore attivo somma la forza di attacco di tutte le unità che prendono parte all'offensiva e confronta il risultato con la forza di difesa totale delle unità in difesa presenti nello spazio bersaglio. La differenza (positiva o negativa) indica la colonna iniziale per la risoluzione dell'offensiva sulla Tabella Risultati del Combattimento (CRT). Questa colonna iniziale può essere modificata da diversi fattori.

## TABELLA RISOLUZIONE COMBATTIMENTO

Dado	-8 o meno	-5 a -7	-2 a -4	-1 a +1	+2 a +4	+5 a +7	+8 a +10	+11 a +13	+14 a +17	+18 o più
1	AR*	AR*	AR	AR	AR	AR	AR	EX	EX	DR
2	AR*	AR	AR	AR	AR	EX	EX	EX	DR	DR
3	AR	AR	AR	EX	EX	EX*	EX	DR	DR	DR*
4	AR	AR	EX	EX*	EX*	DR	DR	DR	DR*	DS
5	AR	EX	EX*	EX*	DR	DR	DR	DR*	DS	DS
6	EX	EX*	DR	DR	DR	DR	DR*	DS	DS	DS

### 18.2 SPOSTAMENTI DELLA COLONNA

Il giocatore attivo regola la colonna da utilizzare per la risoluzione dell'offensiva in accordo con i seguenti fattori:

- **Valore di Difesa intrinseco di uno spazio:** spostamento di 1 o 2 colonne a sinistra (a favore del difensore).

- **Trinceramento:** spostamento di 1 colonna a sinistra (in aggiunta al valore di difesa intrinseco dello spazio).

- **Carta Risorse:** da 1 a 5 spostamenti di colonna in accordo con la carta.

- **Isolamento:** le unità isolate sono penalizzate con uno spostamento di 2 colonne a loro sfavore.

*Nota: Tutti questi modificatori sono cumulativi. I giocatori calcolano la differenza tra le modifiche dell'attaccante e del difensore.*

*Per esempio, la 1a Divisione Meccanizzata (6-6-4), la 5a Divisione Fanteria (4-4-3) e la 9a Divisione Corazzata (8-8-4) Irachene a Mosul (18 punti attacco) attaccano la 66a Brigata Meccanizzata Turca (2-3- 5) (3 punti difesa) schierata a Dahuk (1 colonna a sinistra a causa del terreno difensivo). Il giocatore iracheno sostiene l'offensiva con il Supporto Aereo Ravvicinato (3 colonne a destra). La differenza naturale tra i fattori di attacco e difesa è +15 (colonna +14 a +17) a favore del giocatore iracheno ed anche la differenza tra i modificatori dello spostamento di colonna è di 2 colonne a destra (3 meno 1) è in favore del giocatore iracheno; la colonna finale usata sulla CRT per risolvere l'offensiva è quindi l'ultima colonna a destra (+18 o più), anche se teoricamente il giocatore Iracheno avrebbe dovuto beneficiare di uno spostamento di 2 colonne a suo favore.*

### 18.3 RISORSE

Durante un'offensiva, qualsiasi giocatore può giocare carte Risorse. Il difensore annuncia prima quali carte Risorse intende giocare (o i difensori se unità di più di un giocatore sono raggruppate insieme) e poi qualsiasi altro giocatore può giocare carte Risorsa a sostegno della forza in difesa. Quindi l'attaccante annuncia quali delle sue carte sta impegnando, e infine qualsiasi altro giocatore può giocare una o più carte Risorsa a sostegno della forza attaccante. Le carte Risorse sono sufficientemente auto-esplicative per comprenderne l'impatto e le condizioni di utilizzo. Gli effetti della

maggior parte delle carte Risorsa si applicano solo ad una singola offensiva. In caso contrario, viene specificato esplicitamente sulla carta stessa. Due carte identiche (*Supporto Aereo Ravvicinato* per esempio) non possono essere giocate durante la stessa offensiva.

### 18.4 RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

Una volta che il giocatore attaccante determina la colonna esatta da usare, tira un dado e incrocia il suo risultato sulla pertinente colonna della CRT.

- **AR\*** (Attaccante respinto con gravi perdite): tutte le unità della forza attaccante perdono 1 livello di forza (vengono ridotte o eventualmente eliminate) e arretrano nel loro spazio originale.

- **AR** (Attaccante respinto): La forza attaccante perde 1 livello di forza da una delle sue unità e l'intero gruppo arretra nel suo spazio originale.

- **EX** (Scambio): sia l'attaccante che il difensore perdono 1 livello di forza ciascuno da una delle loro unità. Se il difensore viene eliminato, l'attaccante occupa lo spazio con tutte le unità ingaggianti; in caso contrario, l'attaccante arretra nel suo spazio originale.

- **EX\*** (Scambio con pesanti perdite): l'attaccante e il difensore perdono 2 livelli ciascuno. Se il difensore viene eliminato, l'attaccante occupa lo spazio con le sue unità sopravvissute; in caso contrario, l'attaccante arretra nel suo spazio originale.

- **DR** (Difensore si ritira): Il difensore perde 1 livello di forza da una delle sue unità e si ritira in uno spazio amico controllato adiacente. L'attaccante prende il controllo dello spazio e lo occupa con tutte le sue unità ingaggianti. Le sue unità corazzate (sagoma di carro armato e fattore movimento rosso) possono sfruttare lo sfondamento occupando uno spazio adiacente libero da unità nemiche.

- **DR\*** (Difensore si ritira con pesanti perdite): La forza in difesa subisce 2 perdite di livello (da dividere tra 2 unità se possibile) e si ritira in uno spazio adiacente amico. L'attaccante subisce una perdita di 1 livello ma prende il controllo dello spazio e lo occupa con tutte le sue unità ingaggianti. Le sue unità corazzate (sagoma di carro armato e fattore movimento rosso) possono sfruttare lo sfondamento occupando uno spazio adiacente vuoto controllato dal nemico.

- **DS** (Difensore si arrende): tutte le unità in difesa vengono eliminate e collocate nella sezione dei rimpiazzi nell'appropriato Forze Disponibili. L'attaccante prende il controllo dello spazio e lo occupa con tutte le sue unità ingaggianti. Le sue unità corazzate (sagoma di carro armato e fattore movimento rosso) possono sfruttare lo sfondamento occupando uno spazio adiacente vuoto controllato dal nemico.

Le trincee vengono automaticamente distrutte quando il difensore perde il controllo dello spazio in cui erano situate le trincee.

### 18.5 PERDITE

Quando una forza subisce 1 (o 2) perdite di livello, allora il giocatore proprietario gira 1 (o 2) unità a piena forza scelta sulla sua (loro) lato a forza ridotta. Se non ci sono più unità a piena forza, poi un'unità a forza ridotta viene scelta dal giocatore proprietario viene eliminata e posta nella sezione dei rimpiazzi dell'appropriato Forze Disponibili. Nel caso di una forza attaccante con unità di più di un giocatore, decide il giocatore attivo. Nel caso di una forza in difesa con unità di più di un giocatore, decide il giocatore che controlla lo spazio (vedi 5.0).

In caso di attacco di unità curde o IS non giocanti, il giocatore che le ha attivate decide quale unità subisce le perdite. In caso di difesa di unità curde o IS non giocanti, è il giocatore che controlla il paese in cui si trova lo spazio che decide le perdite. Le unità IS vengono distrutte dopo la prima perdita di livello eccetto la pedina Al Baghdadi, che ha 2 lati e si comporta come una normale unità a 2 livelli.

### 18.6 RITIRATE

Le unità in difesa costrette a ritirarsi devono arretrare in uno spazio adiacente controllato dallo stesso giocatore che controllava lo spazio bersaglio (o controllato dalla fazione nel caso di unità curde o IS). Se non possono farlo, possono ritirarsi in uno spazio vuoto adiacente controllato da un altro giocatore (ma non nello spazio da cui è stata lanciata l'offensiva). Le unità in ritirata devono rispettare i limiti di raggruppamento alla fine del loro movimento. Se l'unico spazio adiacente disponibile significa violare le regole sul raggruppamento, le unità che si ritirano vengono spostate nel più vicino spazio amico controllato connesso che soddisfa i limiti di raggruppamento, anche se più lontano. Se un'unità non è in grado di ritirarsi, in particolare perché è circondata da unità nemiche, viene eliminata e posta nella sezione dei rimpiazzi nell'appropriato Forza Disponibile.

### 18.7 AVANZARE DOPO IL COMBATTIMENTO

Tutte le unità attaccanti coinvolte in un'offensiva **devono** occupare lo spazio liberato a seguito di un risultato vittorioso. Pertanto il giocatore attivo deve riflettere attentamente sulle truppe che decide di

impegnare nella sua offensiva, per evitare di lasciare uno spazio vuoto dietro di sé. A volte è meglio impegnare solo due unità per mantenere il controllo dello spazio di partenza. Le unità corazzate coinvolte nell'offensiva sopravvissute possono, se il giocatore lo desidera, sfruttare lo sfondamento entrando in uno spazio adiacente vuoto controllato da un altro giocatore.

## 19.0 TRINCERARSI

Un trinceramento non conta ai fini del raggruppamento. Solo un trinceramento può essere posizionato su uno spazio. Se gioca la carta Genieri Militari (Combat Engineers) durante il suo segmento Eventi invece di giocarla durante il segmento Combattimento, il giocatore attivo può posizionare 2 indicatori trinceramento su due spazi amici controllati e riforniti di sua scelta. Una volta che un giocatore non ha unità rimanenti in uno spazio, a causa del loro movimento fuori o come risultato di combattimento, l'indicatore trinceramento viene rimosso.

## 20.0 UNITÀ ALLEATE E RAGGRUPPAMENTO DI PIÙ FAZIONI

A seconda dello scenario, alcuni giocatori possono avere il controllo di alcune unità alleate. Le unità di fazioni diverse, anche alleate, non possono raggrupparsi insieme a meno che non sia specificato di seguito o nelle regole dello scenario.

### 20.1 TURCHIA

- Negli scenari 6 e 7, il giocatore turco controlla le unità dell'Esercito Libero Siriano (ribelli Siriani) così come le Milizie Sunnite e Al Sham attive sia in Siria che in Iraq. Queste unità possono raggrupparsi e combattere con unità turche.
- Negli scenari 10 e 11, il giocatore turco controlla le unità dell'Esercito Libero Siriano, nonché le Milizie Sunnite e Al-Sham attive in Siria. Queste unità possono raggrupparsi e combattere con unità turche.

### 20.2 ARABIA SAUDITA

- Negli scenari 8 e 11, il giocatore saudita controlla le unità dell'Esercito Libero Iracheno, così come le Milizie Sunnite e Al-Sham attive in Iraq. Queste unità possono raggrupparsi e combattere con le unità saudite.

### 20.3 IRAN

- Le unità Iraniane possono raggrupparsi con le unità Siriane e possono combattere insieme se controllate dallo stesso giocatore in una partita con l'opzione a due giocatori.
- Nello scenario 8, il giocatore Iraniano controlla le milizie Sciite e le unità Hezbollah iraniane e queste possono raggrupparsi e combattere con le unità iraniane.

- Nello scenario 9, il giocatore Irano-Siriano controlla le unità dell'esercito Libanese, ma queste si possono raggruppare e combattere solo con unità Siriane e non con unità Iraniane. Le Milizie Sciite possono raggrupparsi con unità Iraniane o Siriane.
- Negli scenari 10 e 11, il giocatore Iraniano controlla le unità dell'esercito Libanese, milizie Sciite e unità Hezbollah iraniane e libanesi e queste possono raggrupparsi con le unità Iraniane.

#### 20.4 SIRIA

- Le unità siriane possono raggrupparsi con unità Iraniane e Russe e possono combattere insieme se controllate dallo stesso giocatore in una partita con l'opzione a due giocatori.
- Le unità Siriane e Irachene non possono mai raggrupparsi e combattere insieme, anche in una partita con l'opzione a due giocatori.
- Negli scenari 1 e 2, il giocatore Siriano controlla le unità Hezbollah libanesi e queste possono raggrupparsi con le unità Siriane.
- Negli scenari 3, 4 e 6, il giocatore Siriano controlla le unità Hezbollah sia libanesi che iraniane e queste possono raggrupparsi con unità Siriane.
- Negli scenari 10 e 11, le unità Hezbollah libanesi e iraniane possono raggrupparsi con unità Siriane. Tuttavia, le unità Hezbollah sono controllate dal giocatore Iraniano, e così il giocatore Siriano deve chiedere al giocatore Iraniano il permesso (che quest'ultimo è libero di rifiutare) di muovere e combattere con le unità Hezbollah che sono raggruppate con le unità Siriane.
- Nello Scenario 4, il giocatore Siriano controlla le milizie Sciite che iniziano nelle Forze Disponibili Siriane e queste unità possono raggrupparsi e combattere con le unità Siriane.

#### 20.5 IRAQ

- Le unità Irachene e Siriane non possono mai raggrupparsi e combattere insieme, anche in una partita con l'opzione a due giocatori.
- Nello scenario 2, il giocatore Iracheno controlla le unità Hezbollah iraniani e queste possono raggrupparsi e combattere con le unità Irachene.
- Negli scenari 3, 5, 6 e 7, il giocatore Iracheno controlla le milizie Sciite e queste unità possono raggrupparsi e combattere con le unità Irachene.
- Nello Scenario 4, il giocatore Iracheno controlla le milizie Sciite che iniziano raggruppate con unità Irachene o nelle Forze Disponibili irachene e queste unità possono raggrupparsi e combattere con unità Irachene

#### 20.6 RUSSIA

- Le unità Russe possono raggrupparsi con le unità Siriane e possono combattere insieme se controllate dallo stesso giocatore in una partita con l'opzione a due giocatori.
- Le unità Russe non possono raggrupparsi e combattere con unità Iraniane, eccetto nello scenario 9, dove Iran e Russia sono controllate dallo stesso giocatore.
- Negli scenari 10 e 11, il giocatore Russo ha il controllo delle truppe Russe, vale a dire che il giocatore Siriano non può attivarle durante il suo turno, anche se sono raggruppate con le sue stesse truppe (eccetto in una partita con l'opzione a due giocatori).

#### 20.7 ISRAELE

- Nello scenario 9, il giocatore Israeliano controlla le unità dell'Esercito Libero Siriano, ma queste non possono raggrupparsi e combattere con le unità Israeliane.
- Nello scenario 10, il giocatore Israeliano controlla le unità Giordane, ma le unità Israeliane, Turche e Giordane non possono mai raggrupparsi e combattere insieme, anche se controllate dallo stesso giocatore nella partita con l'opzione a due giocatori.

#### 20.8 IS (DAESH)

- Nessun'altra unità può raggrupparsi e combattere insieme alle unità IS; ma di tanto in tanto un giocatore può prendere il controllo delle unità IS giocando una carta IS.

#### 20.9 PESHMERGA CURDI

- Le unità curde delle diverse fazioni (KDP, PKK e PYD) possono raggrupparsi e combattere insieme solo nello scenario 7.
- Nessun'altra unità può raggrupparsi e combattere con unità di Peshmerga curdi, a meno che non sia esplicitamente specificato dallo scenario (ad esempio le due unità statunitensi e francesi specificate nello scenario 4).

#### 21.0 PRECISAZIONI

Per evitare una Terza Guerra Mondiale (dovuta ad esempio all'attivazione dell'articolo 5 del Trattato NATO, o ad un attacco diretto tra Stati nucleari) e per rispettare i vincoli geopolitici locali, i giocatori devono attenersi alle seguenti restrizioni:

- Le unità russe non possono attaccare o colpire unità israeliane schierate in Israele e sulle Altire del Golan; possono attaccare o colpire unità israeliane in Siria o Libano solo se Israele ha catturato Damasco.
- Le unità israeliane non possono attaccare o colpire unità russe, a meno che queste ultime non abbiano attaccato o colpito unità israeliane.

- Le unità russe non possono attaccare o colpire unità turche in Turchia, né possono penetrare in Turchia.
- Le unità turche non possono attaccare o colpire unità russe, a meno che quest'ultime non abbiano attaccato o colpito unità turche schierate in Iraq o Siria.
- Le unità russe non possono attaccare o colpire unità statunitensi, francesi o britanniche e viceversa.
- Le unità turche, statunitensi, francesi e britanniche non possono attaccarsi o colpirsi a vicenda.

## 22.0 TENSIONE INTERNAZIONALE

Il tracciato della Tensione Internazionale riflette le crescenti tensioni che potrebbero portare all'intervento delle truppe statunitensi sul terreno e al dispiegamento di ulteriori contingenti russi in Medio Oriente. Quando è in uso, questa regola consente ai giocatori di aggiungere le carte Alta Tensione (vedi regola 8.3) al gioco non appena la Tensione Internazionale raggiunge il Livello 5. Ogni scenario indica il livello di tensione all'inizio del gioco. Quando il livello di tensione raggiunge il 10, gli Stati Uniti intervengono in maniera massiccia e la Russia intensifica il suo coinvolgimento in Medio Oriente. Ogni giocatore nel gioco riceve un gruppo di rinforzi gratuito (o Rimpiazzati) al livello 6 e di nuovo al livello 10.

I giocatori possono influenzare il livello di Tensione Internazionale giocando determinate carte (incluso il loro Jolly Speciale) o eseguendo determinate azioni:

- La prima volta che la Russia attacca un'unità turca in Iraq o Siria: **+2**
- La prima volta che le unità israeliane e iraniane si combattono sul terreno: **+2**
- La prima volta che le unità iraniane e saudite (o alleate arabe) si combattono a terra: **+2**
- La prima volta che le unità controllate dal giocatore siriano, iracheno o iraniano entrano in Turchia o attaccano il territorio turco: **+2**
- La prima volta che le unità israeliane catturano Damasco: **+2**
- La prima volta che le unità israeliane catturano Beirut: **+1**
- La prima volta che le unità russe e iraniane si attaccano o si colpiscono a vicenda: **+1**
- La prima volta che le unità iraniane e turche si attaccano o si colpiscono a vicenda: **+1**
- La prima volta che le unità turche catturano Aleppo: **+1**
- Ogni volta che l'IS prende il controllo di una delle seguenti città: Baghdad, Karbala, Najaf, Aleppo, Damasco o uno spazio nel territorio turco: **+1**

## 22.1 EFFETTI DELLA TENSIONE INTERNAZIONALE

- **Livello 5:** Aggiungi le carte Alta Tensione ai due mazzi (Risorse ed Eventi) e mischia.
- **Livello 6:** Tutti i giocatori immediatamente ricevono il loro prossimo gruppo di rinforzi aggiuntivi (o rimpiazzati) (vedi regola 15).
- **Livello 10:** Gli USA intervengono massicciamente sul terreno (vedi regola 27.1); la Russia riceve automaticamente tutti i rinforzi rimanenti e ricostruisce tutte le sue unità sulla mappa a piena forza; se è già stata giocata, la Russia recupera la sua carta Jolly Speciale per essere riutilizzata. Tutti i giocatori rimanenti ricevono un gruppo di rinforzi (o rimpiazzati).

## 23.0 COLPI DI STATO

I colpi di stato possono avvenire in Iraq e/o in Siria, sia durante la preparazione di certi scenari, sia giocando una delle due rilevanti carte Evento. Un giocatore non può giocare una carta a *Colpo di Stato* prima del Turno 3; non appena la carta viene giocata il livello di Tensione Internazionale aumenta di +1 e la carta viene rimossa permanentemente dal gioco.

### 23.1 FORZE LEALISTE

Quando si verifica un colpo di stato, le unità d'élite identificate da un simbolo "L" rimangono fedeli al regime e non devono mettere alla prova la loro fedeltà (vedere le carte #67 e 68). Le unità rimanenti devono tirare un dado per testare la loro lealtà; se falliscono, possono essere eliminate (cioè si sciolgono) o possono unirsi alla ribellione. In quest'ultimo caso, vengono sostituite sulla mappa da un'unità equivalente dell'Esercito Libero Siriano o dell'Esercito Libero Iracheno. Le milizie rimangono fedeli al regime e non devono fare il test con il tiro di dado. Le due unità della milizia siriana sono parte integrante dell'esercito siriano e rimangono fedeli al regime.

### 23.2 GOLPE IN SIRIA

Se un giocatore gioca la carta #67 durante gli scenari 1, 2, 4, 6, 7, 9, 10 e 11, avviene un colpo di stato in Siria (leggi la scheda per il contesto). Il giocatore siriano tira un dado per ogni unità che deve testare la sua lealtà:

- 1-2:** L'unità si unisce alla ribellione;
- 3-4:** L'unità è eliminata e torna nelle Forze Disponibili Siriane del giocatore;
- 5-6:** L'unità rimane fedele.

Quando più unità nello stesso spazio si uniscono a campi diversi, quella con il più alto totale di Forza Difesa mantiene il controllo dello spazio e gli altri si ritirano nello spazio adiacente più vicino amico controllato libero da qualsiasi unità nemica. In caso di parità, la forza fedele al regime mantiene il controllo dello spazio.

Le unità eliminate a seguito del colpo di stato vengono poste nella sezione dei rimpiazzi della Forza Disponibile del giocatore siriano e possono essere rimesse in gioco attraverso la regola dei rimpiazzi.

### 23.3 GOLPE IN IRAQ

Gli scenari 8 e 11 iniziano con un colpo di stato in Iraq (leggi la scheda per il contesto). Questo evento può verificarsi anche se un giocatore usa la carta #68 negli scenari 2, 3, 6 e 7. Il giocatore iracheno o iraniano tira un dado per ogni unità che deve testare la sua lealtà:

- 1-2: L'unità si unisce alla ribellione;
- 3-4: L'unità è eliminata e torna nelle Forze Disponibili Irachene del giocatore;
- 5-6: L'unità rimane fedele.

Quando più unità nello stesso spazio si uniscono a campi diversi, quella con il più alto totale di Forza Difesa mantiene il controllo dello spazio e gli altri si ritirano nello spazio adiacente più vicino amico controllato libero da qualsiasi unità nemica. In caso di parità, la forza fedele al regime mantiene il controllo dello spazio.

Le unità eliminate a seguito del colpo di stato vengono poste nella sezione dei rimpiazzi della Forza Disponibile del giocatore siriano e possono essere rimesse in gioco attraverso la regola dei rimpiazzi.

### 24.0 GUERRA IN LIBANO

Se un giocatore gioca la carta #41 durante gli scenari 1, 2, 3, 4, 6 e 7, Israele lancia un'offensiva in Libano nel tentativo di distruggere gli Hezbollah. Le unità israeliane e libanesi non sono dispiegate sulla mappa; invece, il giocatore attivo tira un dado per ciascuna delle unità Hezbollah libanesi schierate sulla mappa:

- 1-2: Nessun effetto;
- 3: L'unità è ridotta;
- 4-6: L'unità viene eliminata e rimossa dal gioco.

Questa carta non può essere giocata nel turno 1; giocandola si aumenta il livello di Tensione Internazionale di +2.

### 25.0 IS (DAESH)

Per ragioni etiche, l'IS (l'autoproclamato califfato Islamico, o Daesh) non è rappresentato da un giocatore nel gioco. Invece, le truppe IS vengono attivate tramite le carte Evento, riflettendo la manipolazione dell'IS da parte di tutti gli attori regionali, come nella vita reale. Ogni scenario specifica la presenza o meno di truppe IS nel gioco e il loro schieramento iniziale.

#### 25.1 PEDINE IS

Le pedine IS possono raggrupparsi e combattere solo con altre pedine IS (25 in tutto). Ad eccezione

della pedina Al Baghdadi (che rappresenta lo staff IS e la sua Divisione di Élite), che ha 2 livelli, tutte le altre unità IS hanno solo 1 livello per riflettere la loro mediocre resilienza. Le pedine IS sono sempre posizionate a faccia in giù sulla mappa (simbolo IS in alto), per nascondere il loro potenziale di combattimento, riflettendo la loro capacità di confondersi nella popolazione e mantenendo anche un certo grado di incertezza. Anche quando prende il controllo dell'IS, un giocatore non può controllare la forza delle unità IS finché non risolve le offensive che ha dichiarato. Non appena il combattimento è terminato, le pedine IS sopravvissute vengono girate di nuovo per nascondere il loro valore di combattimento. I valori di combattimento delle pedine IS oscillano tra 6-4 e 1-2 per riflettere la qualità molto diversa e variabile dei jihadisti e le loro armi. Ci sono tre esche IS, che vengono rimosse dal gioco quando vengono girate per risolvere il combattimento. La pedina di Al Baghdadi si muove e combatte come una normale unità spendendo OP. Tutte le altre unità IS non hanno capacità di movimento; invece, hanno un simbolo "X" al posto del fattore di movimento; queste pedine possono muoversi solo lanciando un'offensiva in un esagono adiacente occupato da pedine non IS. Se la loro offensiva è vittoriosa, occupano questo nuovo spazio. In caso contrario, tornano nel loro spazio iniziale. Questa regola descrive l'organizzazione locale e tribale dell'IS.

Tutte le unità IS (eccetto Al Baghdadi) vengono eliminate non appena subiscono una perdita di un singolo livello. Possono ritirarsi dopo il combattimento. Le unità eliminate vengono poste a faccia in giù all'interno delle Forze Disponibili IS. Possono tornare in gioco quando un giocatore gioca la carta Attivazione IS e riporta in gioco 3 unità IS distrutte in precedenza.

#### 25.2 ATTIVAZIONE IS

Di tanto in tanto un giocatore può attivare IS e manovrare le sue pedine giocando una delle carte Daesh (da #50 a 53) durante il suo segmento Eventi. Sceglie a caso 3 pedine (a faccia in giù) dalle Forze Disponibili IS e le piazza su qualsiasi spazio o spazi controllati da IS, o su qualsiasi spazio non occupato o spazi che mostrano un simbolo IS (aree tribali sunnite trascurate dalle potenze in campo e in simpatizzanti con i programmi IS). Se la pedina Al Baghdadi non è ancora in gioco, il giocatore che attiva IS può scegliere di metterlo in gioco e pescare solo un altro segnalino; se la pedina Al-Baghdadi è ridotta, può scegliere di riportarla a piena forza e pescare solo altre 2 pedine.

Il giocatore che controlla IS riceve 2 OP per ogni giacimento petrolifero sulla mappa controllato da IS; *per esempio, se IS controlla 3 giacimenti petroliferi sulla mappa, ottiene 6 OP (3x2)*. Può usare questi OP per spostare la pedina Al Baghdadi (1 OP) e per lanciare offensive seguendo le normali regole. Se l'IS non controlla alcun giacimento petrolifero, il giocatore responsabile dell'IS può sempre muovere la pedina di Al-Baghdadi e lanciare 1 offensiva (con o senza Al Baghdadi).

### 25.3 RESTRIZIONI AL COMBATTIMENTO

A causa della loro natura jihadista e dell'assenza di supporto internazionale, le truppe IS in combattimento possono usare solo carte Risorsa contrassegnate con il simbolo ●.

### 25.4 RIFORNIMENTO IS (vedi regola 14.8)

### 25.5 CONTROGUERRIGLIA

Una carta Daesh può essere neutralizzata (la carta è persa se è stata giocata) da un altro giocatore che gioca immediatamente la carta #27 *Contro-Insurrezione*; in questo caso, niente più carte Daesh possono essere giocate fino alla fine del turno (a meno che non sia per ottenere OP).

### 25.6 TORNARE ALLA NORMALITÀ

Dopo aver attivato IS e risolto tutte le offensive IS, il giocatore attivo riprende il normale corso del proprio turno. Può giocare altre carte Evento, quindi attivare le proprie unità.

## 26.0 PESHMERGA CURDI

I curdi non sono rappresentati da un solo giocatore (eccetto nello scenario 7). Sono attivati da carte, come l'IS, per riflettere il fatto che sono ampiamente manipolati e sfruttati da attori regionali e globali. Ogni scenario specifica la presenza o meno delle truppe curde, incluso il loro dispiegamento sulla mappa. Gli spazi controllati dai curdi contengono un simbolo verde e giallo che identifica esattamente quale fazione curda è rappresentata: KDP per i curdi iracheni; PYD per i curdi siriani; PKK per i curdi turchi. Le unità curde di una fazione non possono entrare o essere rifornite da uno spazio di un'altra fazione curda (eccetto nello Scenario 7). I giocatori non possono muovere attraverso le zone curde occupate dalle unità Peshmerga a meno che non sia esplicitamente specificato dallo scenario. Di conseguenza, le unità curde non possono raggrupparsi (e quindi combattere) con pedine di altre nazionalità, a meno che non sia esplicitamente specificato dallo scenario.

### 26.1 PEDINE CURDE

Le 20 pedine curde rappresentano le forze attive dei Peshmerga ("combattenti" in lingua curda) delle 3 fazioni rappresentate nel gioco. Le unità statiche (con un fattore di difesa tra parentesi) rappresentano

le guarnigioni, che non possono attaccare e possono muovere solo come risultato del combattimento se sono state attaccate. Le guarnigioni che non possono ritirarsi vengono eliminate con il risultato DR. Le unità mobili rappresentano piccole divisioni Peshmerga, ben armate e ben addestrate. Le pedine curde eliminate vengono poste nella Forza Disponibile curda e possono rientrare in gioco giocando le carte Peshmerga.

### 26.2 ATTIVAZIONE CURDA

Di tanto in tanto un giocatore può attivare i combattenti curdi e gestire le loro pedine giocando una delle carte *Peshmerga* (da #43 a 46) durante il suo segmento Eventi. Sceglie un'unità nella Forza Disponibile curda, la posiziona su uno spazio controllato dalla stessa fazione (KDP, PYD o PKK); o invece può potenziare due unità curde ridotte sulla mappa riportandole a piena forza. Ha quindi 4 OP per spostare le pedine mobili curde e lanciare offensive, seguendo le normali regole per la pianificazione, del movimento e del combattimento. Le unità curde di diversa affiliazione non possono né raggrupparsi né attaccare insieme (eccetto nello scenario 7), a causa delle rivalità permanenti tra i loro leader.

### 26.3 RESTRIZIONI AL COMBATTIMENTO

I combattenti curdi possono beneficiare solo di un supporto limitato, vale a dire quelle carte Risorsa contrassegnate con un simbolo ●. Essi possono comunque ricevere Supporto Aereo Ravvicinato se un giocatore che supporta accetta di fornirlo. A causa della loro territorialità le guarnigioni di una fazione curda (PKK, PYD o KDP) non possono mai ritirarsi in uno spazio che non appartiene alla stessa fazione. Tranne che nello scenario 7, le unità curde di una particolare fazione non possono muovere nel territorio curdo appartenenti ad altre fazioni (spazi indicati dal nome della fazione) né possono ritirarsi in territorio curdo appartenente ad altre fazioni; se sono costretti a ritirarsi e non hanno uno spazio disponibile della propria fazione, vengono eliminate.

### 26.4 RIFORNIMENTO CURDO (vedi regola 14.7)

### 26.5 RIVALITÀ CURDA

Una carta *Peshmerga* può essere neutralizzata da un altro giocatore che gioca immediatamente la carta #24 *Rivalità curda*. In questo caso, nessun altro giocatore può giocare una carta *Peshmerga* fino al turno successivo. Nota che la carta *Rivalità curda* non ha effetto sulla carta #75 *Ribellione del PKK*, che può ancora essere giocata normalmente.

### 26.6 TORNARE ALLA NORMALITÀ

Dopo aver attivato i curdi e risolto tutte le offensive, il giocatore attivo riprende il normale corso del proprio turno. Può giocare altre carte evento, quindi attivare le proprie unità.

## 26.7 RIBELLIONE DEL PKK

Durante il piazzamento degli scenari 3 e 7, o se qualcuno gioca la carta #75 *Ribellione del PKK*, in Turchia si verifica una ribellione generale del PKK. In questo caso, la persona che ha giocato la carta #75 piazza una singola unità di guarnigione PKK su ogni spazio PKK in Turchia non occupato da un'unità turca. Quindi piazza le due unità mobili Peshmerga PKK (5-4-2 e 4-3-2) su uno o più spazi a sua scelta controllati dal PKK e liberi da unità turche. Le restanti guarnigioni sono collocate nelle Forze Disponibili curde. Ad eccezione dello Scenario 7, in cui un individuo assume il ruolo del giocatore curdo, queste unità PKK sono attivate tramite le carte *Peshmerga* come per tutti gli altri combattenti curdi. Finché ci sono ancora unità del PKK sulla mappa, la ribellione del PKK è in corso. In pratica, questo significa che il giocatore che gioca la carta *Ribellione del PKK* deve anche giocare una carta *Peshmerga* per poter lanciare offensive nello stesso turno.

Non appena il giocatore turco controlla tutti gli spazi contrassegnati PKK in Turchia, la ribellione del PKK termina e le unità del PKK vengono rimosse permanentemente dal gioco, diversamente da quelle che hanno trovato rifugio in Siria o in Iraq. Tuttavia, se queste unità sopravvissute vengono successivamente eliminate, non possono più tornare in gioco.

## 26.8 PYD e KDP

A causa della loro forte impronta locale, le unità curde del PYD e del KDP possono riapparire in qualsiasi spazio all'interno delle zone di influenza della loro fazione, non appena qualcuno gioca una carta *Peshmerga* e fintanto che quello spazio non è occupato da nessun'altra unità.

## 27.0 COINVOLGIMENTO DEGLI STATI UNITI

Il fatto che non ci sia un giocatore americano iniziale nel gioco segue la politica di disimpegno dal Medio Oriente attuata dall'attuale amministrazione americana, anche se lo Scenario 5 postula un impegno immediato delle forze statunitensi a fianco della Coalizione Internazionale. Utilizzando la regola 33, i giocatori possono comunque mettersi d'accordo tra loro per creare scenari che prevedano un coinvolgimento immediato degli Stati Uniti nel gioco.

### 27.1 INTERVENTO MILITARE USA

Le unità statunitensi intervengono direttamente nel gioco se:

- 1) **Il Kuwait viene attaccato** (Scenario 5) - Le forze statunitensi sono sotto il controllo dei giocatori della Coalizione Internazionale;
- 2) **La Giordania viene attaccata** - Le forze statunitensi sono sotto il controllo del giocatore

saudita (Scenario 8 e 11) o quello del giocatore israeliano (Scenario 10);

- 3) **Lo Spazio Haifa (o Netanya) in Israele è attaccato o occupato da unità non israeliane** - Le forze statunitensi sono sotto il controllo del giocatore israeliano;
- 4) **Lo Spazio Incirlik in Turchia (Base USA) viene attaccato o occupato** - Le forze statunitensi sono controllate del giocatore turco;
- 5) **La Tensione Internazionale raggiunge il Livello 10**; in questo caso, le forze statunitensi rientrano sotto:

- Il controllo del giocatore iracheno negli scenari 2, 3 e 4;
- il controllo del giocatore turco nello scenario 6;
- il controllo del giocatore saudita negli scenari 8 e 11;
- il controllo dei giocatori israeliani e turchi nello scenario 10 (vedere dettagli nello scenario 10).

Il giocatore che controlla le forze statunitensi pesca immediatamente 2 carte (come bonus) da qualsiasi mazzo di pesca e prende il Jolly americano insieme alla Carta Jolly Speciale degli Stati Uniti, con la quale lancia immediatamente massicci attacchi aerei contro 4 spazi nemici (entro i limiti delle precisazioni delineate in [21]). Quindi piazza le 6 unità seguenti su qualsiasi spazi amici riforniti controllati sulla mappa: 75 Para Regt (3-3 A), MEU Regt (3-4-6), 1 Para Bde [82 AB Div] (4-4 A), 1 e 2 Para Bde [101 AB Div] (4-4 A), 3 Arm Regt (6-5-6). Il turno successivo riceve automaticamente i seguenti rinforzi: 1 e 2 MEB (6-6-6), 1 Arm Bde [3 MD] (8-6-6), 2 e 3 Mech Bde [3 MD] (5-6-6).

Se non ci sono abbastanza spazi idonei per posizionare le 6 unità iniziali o i rinforzi sulla mappa, allora vengono posizionati oltre i limiti di raggruppamento e dovranno rispettare le regole di raggruppamento entro la fine della fase successiva del giocatore o verranno eliminati.

Il rifornimento USA è spiegato nella regola 14.10.

### 27.2 APPROVAZIONE DEGLI STATI UNITI PER GIOCARE ALCUNE CARTE

Per giocare le carte #33 *Madre di tutte le Bombe* e #82 *Bombardamento a Tappeto* il giocatore attivo deve ottenere l'approvazione formale degli Stati Uniti (a meno che non controlli lui stesso gli Stati Uniti). Tira un dado e controlla il risultato in base alla sua nazionalità:

- **Chiunque attacchi IS**: approvazione 1-5;
- **Giocatore Israeliano**: approvazione 1-4;
- **Giocatore Turco**: approvazione 1-3;
- **Giocatore Saudita**: approvazione 1-2.

Il test fallisce automaticamente per qualsiasi altra situazione o giocatore. Se il giocatore attivo non riesce ad ottenere l'approvazione degli USA perde la carta, che viene scartata.

## 28.0 INTERVENTO RUSSO

Storicamente la Russia è intervenuta direttamente in Siria nel settembre 2015, per evitare il crollo del regime siriano di Bashar el-Assad. Di conseguenza, le truppe russe vengono schierate negli scenari 3, 4, 6, 9, 10 e 11, con la possibilità di acquisire rinforzi. A meno che lo scenario non indichi diversamente, le unità russe sono controllate dal giocatore siriano. Devono tracciare una linea di rifornimento valida per Tartus o Latakia.

Quando la Tensione Internazionale raggiunge il Livello 10, la Russia aumenta il suo impegno in Medio Oriente. Il giocatore che controlla le forze russe pesca una carta bonus e piazza immediatamente tutti i rinforzi russi non ancora in gioco, o che possono già essere stato eliminati, a Tartus o Latakia (sovra-raggruppate se necessario); tutte le unità russe ridotte vengono ricostruite a piena forza. Se il giocatore ha già giocato la carta Jolly Speciale russa, può riprenderla per giocarla una seconda volta.

Se la Russia non è ancora intervenuta, il giocatore siriano (o il giocatore iraniano nello Scenario 8) pesca immediatamente 1 carta bonus da uno dei due mazzi e prende il Jolly russo e la carta Jolly Speciale russa; quindi pone immediatamente le 3 unità seguenti come rinforzi su Tartus e/o Latakia (o su qualsiasi spazio amico controllato rifornito sulla mappa se questi due spazi non sono accessibili): 22 Para Regt (3-3A), 56 Para Bde (4-4A), 810 Marine Bde (4-4-5). Nel turno successivo, il giocatore riceve come rinforzi le 3 unità seguenti alle stesse condizioni: 205 Mech Bde (4-4-5), 6 Arm Bde (6-5-5) e 7 Para Div (8-10-5).

Il rifornimento russo è spiegata nella regola 14.9.

## 29.0 ALLEANZE

FITNA è concepito principalmente come un gioco multiplayer. È questa dimensione di permanente negoziazione, modellata sulla realtà, che dà al gioco tutto il suo interesse e che dà ai giocatori la sensazione di entrare nei panni degli attori locali. Negli scenari pensati per più di due giocatori, generalmente il modo migliore per vincere consiste nell'intraprendere alleanze con altri giocatori, proprio come nella realtà. Due o tre giocatori possono vincere a spese degli altri se formano alleanze intelligenti, anche se solo temporaneamente. D'altronde è possibile che perdano tutti! La logica non è quella di un gioco a somma zero. Due giocatori possono scambiarsi una carta ciascuno (e solo una) durante il loro segmento Eventi, a condizione che informino gli altri giocatori. D'altra parte, non devono dichiarare le carte che si sono scambiati. Naturalmente entrambe i giocatori devono essere contenti di prendere parte a questo tipo di scambio.

## 30.0 NEBBIA DI GUERRA

Per riflettere la nebbia di guerra, i giocatori non sono autorizzati a controllare la composizione di un gruppo nemico. Scopriranno il vero valore di un raggruppamento solo dopo aver lanciato un'offensiva contro di esso, o dopo aver giocato una carta *Droni armati* (#91-92). I giocatori devono anche mantenere segreto il numero di carte nelle loro mani (specialmente quando le carte devono essere rimosse da un altro giocatore).

## 31.0 COME VINCERE

Un giocatore vince la partita raggiungendo le condizioni di vittoria descritte in ogni scenario. Se c'è qualche dubbio su quale giocatore controlla uno spazio, è il giocatore le cui unità o milizie hanno il maggior numero di punti Difesa schierati su di esso, a controllare lo spazio. Le condizioni di vittoria sono state definite per adattarsi il più possibile alle realtà geopolitiche sul territorio. Quando due giocatori stanno giocando uno scenario multiplayer (seguendo le disposizioni stabilite nello scenario), un giocatore deve raggiungere lo stesso livello di vittoria (minore, maggiore, decisivo) per tutti i paesi che controlla affinché quel livello venga confermato. Se un giocatore ottiene una vittoria minore con uno dei paesi che controlla e una vittoria decisiva con l'altro paese che controlla, ottiene solo una vittoria minore complessivamente. In altre parole, un giocatore non può "sacrificare" uno degli Stati che controlla per avvantaggiare gli altri Stati controllati (*per esempio "sacrificare" Israele a vantaggio della Turchia, o l'Iraq a vantaggio della Siria*).

In alternativa, i giocatori possono concordare di determinare la vittoria in un modo più semplice (anche se questo metodo è meno realistico) calcolando e sommando i Punti Vittoria come descritto di seguito.

### 31.1 CALCOLO PUNTI VITTORIA (VPS)

Quando c'è un accordo comune per utilizzare questo metodo, i giocatori calcolano i loro VP aggiungendo i Punti Vittoria di ogni spazio controllato all'interno dell'area principale in cui si svolge lo scenario: Iraq, Siria, Libano e Kuwait, a seconda dei casi. Un giocatore non può contare gli spazi nel proprio paese per i Punti Vittoria (eccetto per un giocatore Siriano o Iracheno che combatte per ottenere il controllo del proprio paese). Gli spazi controllati da unità Curde o IS alla fine della partita non contano per nessun giocatore.

- **Città religiosa** (Karbala e Najaf): **4 VP**
- **Obiettivo** (spazio delimitato in rosso): **3 VP**
- **Giacimento di petrolio**: **2VPs** (Mosul, in quanto obiettivo e giacimento petrolifero, conta **3 VP**).
- **Tutti gli altri spazi**: **1VP**

- **Bonus iraniano:** Se il giocatore iraniano può stabilire una linea di comunicazione ininterrotta (spazi contigui e in rifornimento) tra il territorio iraniano e uno spazio costiero sul Mediterraneo: **+10 VP**
- **Bonus saudita:** Se il giocatore saudita può stabilire una linea di comunicazione ininterrotta (spazi contigui e in rifornimento) tra il territorio saudita e turco: **+10 VP**

I giocatori quindi confrontano i rispettivi VP. Il livello di vittoria dipende dalla differenza tra loro:

- **Vittoria minore: 5 o più VP** dei tuoi avversari;
- **Vittoria principale: 10 o più VP** dei tuoi avversari;
- **Vittoria decisiva: 15 o più VP** dei tuoi avversari.

Qualsiasi altro risultato è considerato come una situazione di stallo.

## 32.0 SCENARI

I giocatori possono selezionare scenari di durata variabile (da 6 a 12 turni ciascuno; vedere il libretto degli scenari). Uno scenario a 6 turni generalmente dura 2-3 ore; la campagna a 12 turni può durare 6 ore. Ogni scenario stabilisce le regole speciali, le condizioni di vittoria e lo schieramento delle unità (inclusi i rinforzi). Tutti gli scenari possono essere giocati da due giocatori, anche quelli progettati per tre o più giocatori. Si consiglia vivamente di giocare prima al tutorial Scenario 1 per acquisire familiarità con i meccanismi del gioco, anche se sono semplici e fluidi.

## 33.0 PROGETTA IL TUO SCENARIO PERSONALE!

Per coloro che desiderano esplorare la gamma di possibilità e adattare gli scenari forniti all'evoluzione geopolitica della regione, tutto ciò che devono fare è selezionare le carte e le pedine di tua scelta. All'interno di FITNA avete tutte le forze (comprese le milizie) presenti in questa parte del Medio Oriente; scegli semplicemente i tuoi attori e vai a fare acquisti! I giocatori troveranno facilmente tutte le informazioni necessarie su Internet per creare i propri scenari credibili e trovare una serie coerente di condizioni di vittoria. Puoi anche connetterti al sito web <https://www.nutspublishing.com> della Nuts! Pubblicazioni per scaricare versioni aggiornate delle regole e nuovi scenari.

## 34.0 NOTE DEL PROGETTISTA

La mia esperienza professionale in Medio Oriente, la mia lunga esperienza come giocatore insieme all'esperienza che ho maturato attraverso la pubblicazione del mio wargame *Bloody Dawns: The Iran-Iraq War* dalla società High Flying Dices Game nel 2017, mi ha aiutato enormemente nella progettazione di FITNA, soprattutto nell'assicurarmi che il gioco rimanga fluido e realistico.

La difficoltà principale è stata trovare il miglior sistema di gioco per riprodurre contemporaneamente la lotta contro l'IS, le guerre civili in Iraq e Siria e i maggiori conflitti che potrebbero sorgere domani nella regione, dal Levante al Golfo Persico. È stata una vera sfida, ma il risultato è stato all'altezza delle aspettative! Dopo diversi tentativi, ho optato per un grande gioco strategico basato sulle carte, con una mappa punto a punto e turni di 2 mesi. Il sistema basato sulle carte mantiene la suspense, costringendo i giocatori a prendere decisioni difficili ed a stabilire le priorità e coordinare attentamente le loro azioni.

Ho concepito FITNA con due idee principali in testa: creare un gioco semplice e fluido per permettere ai giocatori, anche ai principianti, di concentrarsi sulle loro strategie e sulla ricerca di alleanze; e mettere i giocatori nei panni degli attori locali, dare loro le chiavi per permettergli di sbloccare da soli la realtà degli equilibri di forza e delle questioni geopolitiche sul territorio. A questo proposito FITNA dovrebbe forse essere visto più come un "boardgame", cioè un misto tra un gioco da tavolo e un wargame.

## CARTE

Le carte introducono un elemento di divertimento, sorpresa e imprevedibilità, oltre ad avere una forte dimensione pedagogica. Costringono i giocatori a prendere decisioni difficili, come nella vita reale, assicurando che nessuna partita sarà come quella precedente. Con 4 carte in mano al giocatore, una politica prudente è quella di pescare 2 carte Risorsa e 2 carte Evento. Ogni giocatore può quindi giocare uno come Evento, uno per ottenere OP e due per influenzare i combattimenti dell'uno o degli altri giocatori o per annullare una delle carte del tuo avversario. Non dimenticare che se giochi le tue carte prima che sia il tuo turno, non avrai abbastanza carte per fare ciò che vorresti nella tua fase. Giocare la tua pedina Jolly al momento giusto può fare la differenza tra vittoria e sconfitta! È spesso prudente tenere il tuo Jolly per l'ultimo turno, perché è spesso in questo turno che si verificano molti eventi e sviluppi improvvisi. La carta #37 *Guerra cibernetica*, è una carta davvero potente, che per molti versi rappresenta una versione contemporanea di Blitzkrieg, in particolare all'inizio di una partita; ma non dimenticare che può rivoltarsi contro di te se il tuo avversario riesce a mobilitare i suoi hacker; potresti perdere una carta a tua volta! Leggi attentamente le istruzioni su ogni carta prima di giocarla, perché alcune di esse hanno condizioni d'uso molto specifiche. Le carte Jolly speciali conferiscono al gioco una dimensione di vero deterrente convenzionale.

Fai molta attenzione prima di utilizzare il tuo Jolly Speciale, perché una volta giocato non potrai più minacciare i tuoi avversari con il suo utilizzo; infatti questa carta può avere un devastante effetto boomerang se uno di loro gioca contro di te il suo Jolly Speciale.

Una mano equilibrata per iniziare il gioco (per i giocatori alle prime armi) sarebbe idealmente composta da 1 *Attacco aereo* (se disponibile) per indebolire lo spazio che desideri attaccare in via prioritaria, 2 carte *Rinforzi* per prendere almeno un gruppo di rinforzi, mentre si usa l'altra per spendere gli 8 OP associati a questa carta e 1 *Artiglieria mobile* o *Leadership*, perché queste carte non possono essere annullate.

## STRATEGIE

Leggi attentamente le condizioni di vittoria per ogni scenario. Vedrai che puoi sviluppare diverse strategie per raggiungere i tuoi obiettivi, in particolare in relazione alle alleanze che sviluppi. Ci sono infatti tanti modi per vincere: moltiplicare le offensive militari per conquistare obiettivi è uno di loro, ma non l'unico. Puoi anche concentrare i tuoi sforzi sulla guerra economica o asimmetrica (giocando la carta giusta al momento giusto), che a volte può essere più gratificante. Ricorda che se non presidi spazi IS o Curdi, i tuoi avversari possono generare forze jihadiste o Peshmerga curdi al loro interno nel peggiore momento possibile per te. Non dimenticare che quando il tuo avversario non ha abbastanza carte in mano, è come un'anatra zoppa! Una strategia che può dare i suoi frutti è quella di iniziare alzando il livello di Tensione Internazionale (sul tracciato Tensione Internazionale) per ottenere le carte Alta Tensione nel gioco, e poi calmare la situazione per evitare un massiccio intervento militare da parte degli Stati Uniti che generalmente sconvolge tutto e può rovinare la tua strategia. In ogni caso, ricorda che distruggere le unità nemiche non fa guadagnare un singolo Punto Vittoria; solo il raggiungimento degli obiettivi (come descritto nello scenario) può ottenerli! Una strategia militare coerente mira a conquistare spazi chiave; ma non per distruggere le unità nemiche per il semplice piacere di distruggerle. Ricorda anche che le offensive sono sempre costose, soprattutto in termini di perdite. Lanciare offensive in modo stravagante è una strategia valida solo quando hai milizie sufficienti da sacrificare e carte rinforzi e rimpiazzi sufficienti per sostituire le tue perdite sul tabellone. Tieni presente che il modo migliore per conquistare territori è costruire potenti raggruppamenti di tre unità, perché possono lanciare tante offensive quanti sono gli OP per farlo.

Di conseguenza, preparati a difendere spazi chiave con sufficienti unità in grado di resistere ad attacchi ripetuti dei tuoi avversari. Ricorda anche che la carta #90, *Consiglio di sicurezza delle Nazioni Unite*, può far terminare immediatamente il gioco; adatta la tua strategia di conseguenza.

Infine, mantieni l'incertezza sulle tue intenzioni, in particolare se stai stringendo alleanze nel gioco con diversi giocatori. La fortuna gioca un ruolo nel gioco, come nella vita reale, ma il modo più sicuro per vincere consiste nel fare affidamento su strategia, esperienza e solide alleanze



## CREDITS

**Game Design:** Pierre Razoux.

**Game Development and Editing:** Florent Coupeau, Thomas Pouchin (Nuts! Publishing).

**English Translation:** Angus Clarke.

**Graphics:** Thomas Pouchin.

**Layout:** Olivier Revenu.

**Additional Graphic Design:** Angelica Caradec.

**Playtesting:** Pierre Razoux, Florent Coupeau, Thomas Pouchin, Patrick Ruestchmann, Guillaume Levasseur, Guillaume Bouilleux, Sébastien de Peyret, Rémi Chabaud, Dominique Guillemain, Ronan Hill, Enguerrand Ducourtil, Christophe Maresca, Mathieu Catalan, Bastien Vandendyck, Etienne Dignat, Jean-Michel Millet, Emma Soubrier, Frédéric Campos, Christophe de Lajudie, Damien Wallaert, Antoine Pietri, Nicolas Mazzucchi, Nicolas Bronard, Pierre Haroche, Olivier Passot, Edouard Jolly, Marie Robin, Lina Ala-Eddine, Hervé Hamelin, Bernard Gourion, David Delbarre, Alice Rouquette, Jean-Michel Parrant, Bertrand Decoster, Cédric Mahieux, Christophe Gaumé.

**Proofreading:** Laurent Closier, Scott H. Moore.

**Traduzione:** Nicola Tosi & “Finzy” – (errata di settembre 2020 inclusi)