



# FITNA

## GLOBAL WAR IN THE MIDDLE EAST

# SCENARIOS

1 -	<b>GUERRA CIVILE IN SIRIA</b> 2012-2013 (scenario tutorial per 2 giocatori; 6 turni) .....	2
2 -	<b>LA LOTTA CONTRO LO STATO ISLAMICO</b> 2014-2015 (3 giocatori; 6 turni) .....	3
3 -	<b>I CONTRATTACCHI DEL CREMLINO</b> Intervento russo in Siria e la ribellione del PKK in Turchia 2015 -2016 (3 giocatori; 6 turni) .....	5
4 -	<b>IL COLLASSO DELLO STATO ISLAMICO</b> 2017-2018 (3 giocatori; 9 turni) .....	7
5 -	<b>L'IRAQ INVADE NUOVAMENTE IL KUWAIT</b> (2 giocatori; 6 turni) .....	9
6 -	<b>IL SULTANO SI RISVEGLIA</b> Intervento militare turco in Iraq e Siria (3 giocatori; 9 turni) .....	11
7 -	<b>LA LOTTA PER L'INDIPENDENZA CURDA</b> (4 giocatori; 9 turni) .....	13
8 -	<b>GUERRA LIMITATA TRA IRAN E ARABIA SAUDITA</b> (2 giocatori; 9 turni) .....	15
9 -	<b>TSAHAL VS. HEZBOLLAH - ISRAELE ATTACCA LIBANO E SIRIA</b> (2 giocatori; 6 turni) .....	17
10 -	<b>GUERRA REGIONALE IN SIRIA CHE COINVOLGE ISRAELE, IRAN, RUSSIA E TURCHIA DOPO IL RITIRO DEGLI STATI UNITIT</b> (5 giocatori; 6 turni) .....	19
11 -	<b>FITNA - GUERRA GLOBALE IN MEDIO ORIENTE</b> (6 giocatori; 12 turni) .....	22

Tutti gli scenari hanno regole speciali per 2 giocatori e scenari 2,3 e 4 hanno regole speciali per 4 giocatori.



**PIERRE RAZOUX**

# SCENARIO 1

## GUERRA CIVILE IN SIRIA (2012-2013)

Questo scenario tutorial consente ai giocatori di familiarizzare con i meccanismi del gioco mentre simula la prima, decisiva, fase della guerra civile siriana prima dell'intervento di giocatori esterni nel conflitto. Si tratta essenzialmente della lotta per la sopravvivenza di Bashar al-Assad contro il desiderio della ribellione di rimuovere il suo clan dal potere!

### NUMERO DI GIOCATORI

2 giocatori in rappresentanza del regime siriano e dei ribelli siriani.

### DURATA

6 turni (un anno).

- Le unità curde in Iraq (PDK) e Turchia (PKK) non sono rappresentate. Le unità curde del PYD in Siria e le unità IS sono attivate dalle carte Evento.
- I giocatori usano solo la parte nord della mappa e il gioco è limitato alla Siria; non possono entrare in un altro paese, ad eccezione dei due spazi di Beqaa e Baalbek (in Libano), in cui possono muovere le unità degli Hezbollah libanesi.
- Il giocatore ribelle usa l'area Forze Disponibili turca.

### REGOLE SPECIALI

- Le regole della Tensione Internazionale non si applicano. Non ci sono carte Jolly speciali.
- Le unità IS e Peshmerga curde hanno supporti limitati (vedi regola 8.1). Poiché la Turchia ha offerto supporto ai ribelli, il giocatore ribelle può utilizzare una qualsiasi delle seguenti carte supporto: 1-2,3-4, 5-6,9-11,17-18,20-21 e 23. I rinforzi ribelli sono posto in Siria in spazi amici controllati o liberi da qualsiasi presenza nemica.
- **Rimuovi le seguenti carte:** 2x *Supporto Aereo Ravvicinato (# 14-15)*, 2x *Attacchi Aerei (# 35-36)*, *Cyber Guerra (# 37)*, *Campagna terroristica (# 38)*, *Fake News (# 40)*, *Colpire l'IS (# 47-49)*, 1x *Rinforzi (# 54)*, *Ribellione in Hejaz (# 65)*, *Insurrezione Houthi (# 66)*, *Colpo di stato in Iraq (# 68)*, *Divieto del Qatar (# 69)*, *Sanzioni ONU colpiscono l'Iran (# 70)*, *Negoziati riusciti (#71)*, *Crollo del prezzo del petrolio (#72)*, *Rialzo del prezzo del petrolio (#73)*, *Ribellione del PKK (#75)*, *Incidente di confine (#77)*, *Cessate il Fuoco del Ramadan (#78)*, *Raid su Fordow (#79)*, *Terza Intifada (# 80)*, *Israele sotto Pressione (#81)*,

*Tea Party alla Casa Bianca (#93) tutte le carte Alta Tensione [HT] (#28 -33 e #82-90).*

### CONDIZIONI DI VITTORIA

- Gli spazi controllati dai curdi o dall'IS non contano per nessuno dei giocatori.
- **Giocatore Siriano** (detiene l'iniziativa, sostenuto da Russia e Iran):
  - **Prerequisiti:** controllo di Damasco, Tartus, Latakia e Aleppo.
  - **Vittoria minore:** controlla 13 spazi in Siria.
  - **Vittoria maggiore:** elimina tutte le unità ribelli e controlla 15 spazi in Siria.
  - **Vittoria decisiva:** elimina tutte le unità ribelli e IS e controlla 18 spazi in Siria.
- **Giocatore Ribelle** (Giocatore 2, supportato da Turchia, Giordania e Arabia Saudita):
  - **Vittoria minore:** controlla 6 spazi in Siria.
  - **Vittoria maggiore:** controlla 7 spazi in Siria, inclusi Aleppo o Damasco.
  - **Vittoria decisiva:** controlla 8 spazi in Siria, inclusi Aleppo e Damasco.

### PIAZZAMENTO

- **Giocatore Siriano (controlla l'esercito siriano + unità di Hezbollah + Jolly siriano):**
  - **Damasco:**  
Rep Guard Div (6-6-4),  
76ª Mech Bgt (2-3-5)
  - **Qatana:**  
1ª Div corazzata (6-5-4)
  - **Quneitra:**  
7ª Mech Div (4-6-4),  
61ª Mech Bgt (2-2-5),  
90ª Mech Bgt (2-2-5)
  - **Baalbek (Libano):**  
2x Hezbollah libanese (3-2-3)

- **Beqaa (Libano):**  
2x Hezbollah libanese (3-2-3)
- **Jebel Druze:**  
5ª Mech Div (4-6-4)
- **Bir Basin:**  
3ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4)
- **Homs:**  
11ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
1x Milizia (2-2-3) [con un indicatore isolato]
- **Tartus:**  
10ª Mech Div (4-6-4)
- **Latakia:**  
9ª Divisione corazzata (7-6-4),  
14ª SF Div (5-5-3)
- **Aleppo:**  
15ª SF Div (5-5-3),  
18ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
1x Milizia (2-2-3)
- **Hasakah:**  
17ª Mech Div (ridotta: 2-3-4) [con un indicatore isolato]
- **Giocatore Ribelle (controlla l'Esercito libero siriano + le milizie Sunnite e Al Sham + il Jolly turco):**
  - **Daraa:**  
3x Milizie sunnite (2-2-3)
  - **Quseir:**  
2x Milizie Al Sham (3-2-3) [con un indicatore isolato]
  - **Hama:**  
2x Milizie sunnite (2-2-3)
  - **Idlib:**  
1x Divisione Mech dell'esercito libero siriano (4-6-4),  
2x Milizie Al Sham (3-2-3)
  - **Jarabulus:**  
2x Milizie Al Sham (3-2-3)
  - **Palmyra:**  
2x Milizie sunnite (2-2-3)
  - **Rinforzi nel Forze Disponibili Ribelli:**
    - 1° gruppo:  
1x Divisione Mech dell'esercito libero siriano (4-6-4)
    - Forze d'Intervento Turche (quando la carta #74 viene giocata come evento:  
1ª Mech Bgt, 5ª Bgt Corazzata, 6° Corpo);
    - Esercito libero siriano (in caso di colpo di stato in Siria)

● **Peshmerga curdi:**

- *Afrin:*  
1x PYD [4]
- *Kobane:*  
1x PYD [4],  
1 PYD mobile (6-4-2)
- *Qamishli:*  
1x PYD [4]
- *Malikya:*  
1x PYD [4]
- Forze Disponibili curde:  
1 PYD mobile (6-4-2)

● **IS:**

- [unità posizionate a caso, bandiera a faccia in su: Al Baghdadi non è in gioco]
- *Raqqa:*  
3 unità
- *Deir ez-Zor:*  
3 unità
- Forze Disponibili IS:  
6 unità (bandiera rivolta verso l'alto per nascondere il valore).

**CONDIZIONI DI VITTORIA**

- Gli spazi controllati dai curdi o dall'IS non contano per nessuno dei giocatori.
- **Giocatore siriano** (detiene l'iniziativa, sostenuto da Russia e Iran):
  - **Prerequisito:** Controlla Damasco, Tartus, Latakia e Aleppo.
  - **Vittoria minore:** Controlla 13 spazi in Siria.
  - **Vittoria maggiore:** Elimina tutte le unità ribelli e controlla 15 spazi in Siria.
  - **Vittoria decisiva:** Elimina tutte le unità ribelli e IS e controlla 18 spazi in Siria.
- **Giocatore ribelle** (Giocatore 2, supportato da Turchia, Giordania e Arabia Saudita):
  - **Vittoria minore:** Controlla 6 spazi in Siria.
  - **Vittoria maggiore:** Controlla 7 spazi in Siria, inclusi Aleppo o Damasco.
  - **Vittoria decisiva:** Controlla 8 spazi in Siria, inclusi Aleppo e Damasco.
- **Giocatore iracheno** (Giocatore 3, supportato dalla Coalizione Internazionale e dall'Iran):
  - **Prerequisiti:** Controllo di Bassora, Najaf, Karbala e Baghdad.
  - **Vittoria minore:** Controlla 18 spazi in Iraq.
  - **Vittoria maggiore:** Controlla 21 spazi in Iraq (inclusa Fallujah).
  - **Vittoria decisiva:** Controlla 24 spazi in Iraq (inclusi Fallujah e Mosul).

**SCENARIO 2**

**LA LOTTA CONTRO LO STATO ISLAMICO (2014-2015)**

Questo scenario simula sia la guerra civile in Siria sia la lotta contro l'IS alla sua massima estensione, dall'estate 2014 (la caduta di Mosul e Raqqa) all'estate 2015 e le prime sconfitte subite dall'autoproclamato Califfato (IS).

**NUMERO DI GIOCATORI**

3 giocatori in rappresentanza della Siria, dei ribelli siriani e dell'Iraq

**DURATA**

6 turni (un anno).

- La Coalizione Internazionale occidentale è rappresentata da un numero di carte, che possono essere attivate da qualsiasi giocatore. Anche i Peshmerga curdi e le truppe IS sono attivate dalle carte Evento. Non ci sono guerriglieri curdi attivi in Turchia in questo scenario.
- Il gioco è limitato a Siria e Iraq ed i giocatori non possono entrare in nessun altro paese (nemmeno in Libano).
- Il giocatore ribelle siriano usa l'area Forze Disponibili turca.

**REGOLE SPECIALI**

- **Tensione internazionale:** Livello 1; Si applicano *Precisazioni* (regola 21). Una volta raggiunto il Livello 10, gli Stati Uniti intervengono a favore del giocatore iracheno; i russi a favore del giocatore siriano.
- In caso di colpo di stato in Siria o in Iraq (carte # 67-68), il giocatore ribelle siriano controlla l'Esercito Libero Siriano e/o l'Esercito Libero Iracheno.
- Poiché la Turchia ha offerto supporto ai ribelli, il giocatore ribelle può utilizzare una delle seguenti carte supporto: 1-2,3-4, 5-6,9-11,17-18,20-21,23 e 25-26.

- **Rimuovi le seguenti carte:** *MOAB* (# 33), *Ribellione in Hejaz* (# 65), *Insurrezione Houthi* (# 66), *Divieto del Qatar* (# 69), *Sanzioni ONU colpiscono l'Iran* (# 70), *Negoziazioni di successo* (# 71), *Crollo del prezzo del petrolio* (# 72), *Il prezzo del petrolio aumenta* (# 73), *Ribellione PKK* (# 75), *Raid su Fordow* (# 79), *Terza Intifada* (# 80), *Israele sotto pressione* (# 81), *Bombardamento a tappeto* (# 82), *Operazione Tempesta nel Golfo* (# 83), *Deterrenza balistica* (# 86), *Uomini sul Campo* (# 87), *Tea Party alla Casa Bianca* (# 93).

**REGOLE FACOLTATIVE**

In una partita a due giocatori, il primo giocatore controlla Siria e Iraq; il secondo controlla i ribelli siriani (e potenzialmente gli eserciti liberi siriano e iracheno). Ogni giocatore riceve un solo Jolly (sceglie la nazionalità). Il giocatore che controlla Siria e Iraq gioca con 5 carte in mano (invece di 4) per compensare il fatto che sta gestendo le unità di entrambi i paesi. Ogni volta che prende un gruppo di rinforzi o rimpiazzi, sceglie se rafforzare le unità siriane o irachene.

**PIAZZAMENTO**

- **Giocatore siriano** (controlla Hezbollah libanesi + Jolly siriano):
  - **Damasco:**  
Rep Guard Div (6-6-4),  
4ª Divisione corazzata (8-8-5),  
1x Hezbollah libanese (3-2-3)
  - **Qatana:**  
7ª Mech Div (ridotta: 2-3-4),  
61ª Mech Bgt (2-2-5),  
1x Hezbollah libanese (3-2-3)
  - **Jebel Druze:**  
5ª Mech Div (ridotta: 2-3-4)
  - **Quseir:**  
1ª Divisione corazzata (6-5-4),  
76ª Mech Bgt (2-3-5),  
1x Hezbollah libanese (3-2-3)
  - **Homs:**  
11ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
15ª SF Div (ridotta: 2-3-3),  
1x Hezbollah libanese (3-2-3)



- *Palmyra*:  
18ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4)
- *Tartus*:  
3ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
10ª Mech Div (4-6-4),  
1x Militia (2-2-3)
- *Latakia*:  
9ª Divisione corazzata (7-6-4),  
14ª SF Div (5-5-3),  
1x Militia (2-2-3)
- **Rimpiazzi Forze Disponibili Siriane**:  
17ª Mech Div (4-6-4),  
90ª Mech Bgt (2-2-5)
- **Giocatore ribelle (controlla l'Esercito libero siriano + milizie sunnite e Al Sham + l'Esercito libero iracheno, se applicabile + Jolly turco)**:
  - *Daraa*:  
3 Milizie Sunnite (2-2-3)
  - *Quneitra*:  
1x Milizia Al Sham (3-2-3),  
1 x Milizia Sunnita (2-2-3)
  - *Hamah*:  
1x Milizia AlSham (3-2-3),  
2x Milizie sunnite (2-2-3)
  - *Idlib*:  
1x Divisione Mech esercito libero siriano (ridotta:2-3-4),  
2x Milizie Al Sham (3-2-3)
  - *Aleppo*:  
1x Milizia AlSham (3-2-3),  
2x Milizie Sunnite (2-2-3)
  - **Rinforzi Forze Disponibili Ribelli**:
    - 1° gruppo:  
1x Div Mech esercito libero siriano(4-6-4),  
1x Milizia Al Sham (3-2-3)
    - Forza di intervento Turca (quando la carta #74 viene giocata come un evento): 1ª Mech Bgt, 5ª Bgt corazzata, 6° Corpo;
    - Esercito libero siriano e esercito libero iracheno (in caso di colpi di stato in Siria ed in Iraq)
  - **Giocatore iracheno (controlla le milizie Sciite + gli Hezbollah iraniani + la Divisione IRG Al Quds + Jolly iracheno)**:
    - *Baghdad*:  
9ª Divisione corazzata (8-8-4),  
Div Guardia Presidenziale (5-4-4),  
1x Milizia Sciita (2-2-3)
    - *Tikrit*:  
3ª Div fanteria (ridotta: 2-2-3),  
1x Milizia Hezbollah iraniana (3-2-3)
    - *Samarra*:  
5ª Div fanteria (ridotta: 2-2-3)
    - *Baqubah*:  
4ª Mech Div (6-6-4)
    - *Ramadi*:  
6ª Div fanteria (ridotta: 2-2-3) [con un indicatore Isolato]
    - *Nukhayb*:  
7ª Div fanteria (ridotta: 2-2-3)
    - *Karbala*:  
1ª Mech Div (6-6-4),  
2x Milizie Sciita (2-2-3)
    - *Najafi*:  
2x Milizie Sciita (2-2-3)
    - *Shabakah*:  
8ª Div fanteria (4-4-3)
    - *Busayah*:  
10ª Div fanteria (4-4-3)
    - *Basra*:  
17ª SF Div (4-5-3)
    - *Al Faw*:  
Bgt Marines (2-3-3)
    - **Rimpiazzi Forze Disponibili irachene**:  
4x Divisioni di fanteria irachena (2ª, 11ª, 12ª e 14ª)
    - Rinforzi**:
      - 1° gruppo:  
1x milizia iraniana Hezbollah (3-2-3),  
3x milizie Sciite (2-2-3)
      - 2° gruppo:  
Div IRG Al Quds iraniana (6-6-3)
- **IS [unità posizionate a caso, con bandiera a faccia in su]**
  - **In Iraq**:
    - *Mosul*  
Al Baghdadi (6-4-4) +3 unità
    - *Sinjar*:  
2 unità
    - *Al Qaim*:  
1 unità
    - *Hadithah*  
2 unità
    - *Fattujah*:  
3 unità
    - *Al Rutbah*:  
1 unità
    - *H3*:  
1 unità
  - **In Siria**:
    - *Deir ez-Zor*:  
2 unità
    - *Raqqa*:  
4 unità
    - *Jarabulus*:  
1 unità
  - **IS Rimpiazzi Disponibili**:  
le 3 unità rimanenti (bandiera rivolta verso l'alto a nascondere il loro valore)
- **Peshmerga curdi**:
  - *Afrin*:  
1x PYD [4]
  - *Kobane*:  
1x PYD [ridotto: 2]
  - *Qamishli*:  
1x PYD [4]
  - *Malikya*:  
1x PYD [4]
  - *Hasakah*:  
2 PYD mobili (6-4-2 + 1 ridotto: 3-2-2)
  - *Erbil*  
1x KDP [4],  
1xKDP (ridotto: 2-2-2)
  - *Kirkuk*:  
1x KDP [4],  
1x KDP (ridotto: 2-2-2)
  - *Rawanduz*:  
1x KDP [4]
  - *Sulaymaniyah*:  
1x KDP [4]

## SCENARIO 3

# I CONTROATTACCHI DEL CREMLINO - L'INTERVENTO RUSSO IN SIRIA E LA RIBELLIONE DEL PKK IN TURCHIA (2015-2016)

Questo scenario simula l'intervento militare diretto della Russia in Siria nel settembre 2015 per salvare il regime siriano e fermare l'avanzata dell'IS verso il Libano e la costa mediterranea. Copre anche la ribellione generale del PKK in Turchia dopo il fallimento dei negoziati tra i leader curdi e il governo islamico conservatore turco. Descrive le complessità geopolitiche delle relazioni tra i principali attori locali, così come gli sforzi iracheni per riconquistare il territorio perduto, con l'aiuto dell'Iran e della Coalizione Internazionale.

### NUMERO DI GIOCATORI

3 giocatori in rappresentanza di Siria, Turchia e Iraq.

### DURATA

6 turni (un anno).

• **La Coalizione Internazionale è rappresentata da un numero di carte Evento, che possono essere attivate da qualsiasi giocatore. Anche i Peshmerga curdi e le truppe IS sono attivate dalle carte Evento.**

• **Il gioco è limitato a Siria, Iraq e Turchia e i giocatori non possono entrare in nessun altro paese.**

### REGOLE SPECIALI

- **Tensione Internazionale:** Livello 2; Si applicano Precisazioni (regola 21). Quando viene raggiunto il Livello 10, gli Stati Uniti intervengono a favore del giocatore iracheno.

- Il giocatore turco può entrare in Siria o in Iraq solo dopo aver ripreso il controllo di tutti gli spazi del PKK in Turchia. I ribelli siriani e le milizie Sunnite e Al Sham possono entrare in Turchia fintanto che rimangono o si muovono lungo spazi di confine.

- In caso di Colpo di Stato in Siria o Iraq (carte #67-68), il giocatore turco controlla l'Esercito Libero Siriano e/o l'Esercito Libero Iracheno. I rinforzi iraniani vengono piazzati in Iraq su spazi controllati dagli iracheni.

- **Rimuovi le seguenti carte:** *Ribellione in Hejaz (#65), Insurrezione Houthi (#66), Divieto del Qatar (#69), Sanzioni ONU colpiscono l'Iran (#70), Negoziazioni di*

*successo (#71), Crollo del Prezzo del Petrolio (#72), Prezzo del petrolio aumenta (#73), Scudo dell'Eufrate (#74), Ribellione del PKK (#75), Raid su Fordow (#79), Terza Intifada (#80), Israele sotto pressione (#81), Operazione Tempesta nel Golfo (#83), Deterrenza balistica (#86) e Tea Party alla Casa Bianca (#93).*

### REGOLE OPZIONALI

In una partita a due giocatori, il primo giocatore controlla Siria e Iraq; il secondo controlla la Turchia (e potenzialmente gli eserciti libero iracheno e libero siriano). Ogni giocatore riceve un solo Jolly (sceglie la nazionalità).

Il giocatore che controlla Siria e Iraq gioca con 5 carte in mano (invece di 4) per compensare il fatto che sta gestendo le unità di entrambi i paesi.

Ogni volta che prende un gruppo di rinforzi o rimpiazzati, sceglie se rafforzare le unità siriane o irachene.

### CONDIZIONI DI VITTORIA

• Gli spazi controllati dai curdi o dall'IS non contano per nessun giocatore.

• **Giocatore siriano** (detiene l'iniziativa, sostenuto da Russia e Iran):

- **Prerequisiti:** Controllo Damasco, Tartus, Latakia 8c Aleppo.

- **Vittoria minore:** controlla 13 spazi in Siria.

### REGOLE OPZIONALI

#### PER SCENARI 2, 3 & 4

Un giocatore in più può giocare IS (Auto-proclamato Califfato Islamico/ISIS). In questo caso, tutte le carte Daesh vengono ritirate (#50-53). Il nuovo giocatore gioca dopo il giocatore iracheno.

Si applicano le normali regole: pesca una mano di 4 carte e ottiene OP attraverso il gioco delle sue carte. Con l'eccezione della pedina Al Baghdadi, può muovere le sue pedine solo lanciando (e vincendo) offensive. Gli è comunque consentito utilizzare il Movimento Strategico, che gli consente di muovere liberamente un'unità (anche un'unità che normalmente non potrebbe muovere).

Il piazzamento iniziale rimane lo stesso, tranne per il fatto che il giocatore IS può scegliere segretamente le pedine che sta piazzando sulla mappa, prima di posizionarle con la bandiera rivolta verso l'alto. Riceve rimpiazzati giocando carte Rinforzi (ognuna di queste carte gli permette di rimettere in gioco 3 unità distrutte; Al Baghdadi conta 2 unità, o 1 unità se la pedina è sul lato ridotto).

Il giocatore IS ha un Jolly, contrassegnato dalla bandiera del Califfato, e può usare solo carte Supporto con il simbolo **O**. Può giocare solo le seguenti carte come eventi: *Mukhabarat (#39), Fake News (#40), Peshmerga (#43-46), Rinforzi (#54-63), Colpo di stato in Siria (#67) e Colpo di stato in Iraq (#68).*

Il giocatore IS non può né muovere né combattere durante un turno in cui un altro giocatore ha giocato la carta *Contro-Insurrezione (#27)* come Evento.

### CONDIZIONI VITTORIA GIOCATORE IS

**Prerequisito:** Controlla Raqqa, Mosul, 2 giacimenti petroliferi e accessi controllati ai confini della Turchia o dell'Arabia Saudita (per ricevere armi, logistica e combattenti).

**Vittoria minore:** controlla 14 spazi in Siria e Iraq.

**Vittoria Maggiore:** Controlla 16 spazi in Siria e Iraq (inclusa almeno una di queste tre città: Aleppo, Baghdad, Karbala).

**Vittoria decisiva:** Controlla 18 spazi in Siria e Iraq (inclusi almeno Aleppo e Baghdad).

- **Vittoria maggiore:** elimina tutte le unità ribelli e controlla 15 spazi in Siria.

- **Vittoria decisiva:** elimina tutte le unità ribelli e IS e controlla 18 spazi in Siria.

• **Giocatore turco** (giocatore 2):

- **Prerequisito:** controllo totale del territorio turco (la ribellione del PKK è stata spazzata via).

- **Vittoria minore:** controlla 5 spazi in Siria (anche con ribelli e milizie)

- **Vittoria maggiore:** controlla 6 spazi in Siria o 5 spazi in Siria e Dahuk in Iraq.
- **Vittoria Decisiva:** Controlla 7 spazi in Siria e Iraq (incluso o Aleppo o Mosul).
- **Giocatore iracheno** (Giocatore 3, supportato dalla Coalizione Internazionale ed Iran):
- **Prerequisiti:** Control Basra, Najaf, Karbala & Baghdad.
- **Vittoria Minore:** Controlla 21 spazi in Iraq.
- **Vittoria Maggiore:** Controlla 24 spazi in Iraq (incluso Mosul).
- **Vittoria Decisiva:** stesse condizioni come Vittoria Maggiore + controllo di o Kirkuk, o 1 spazio in Turchia, o 2 spazi in Siria.

## PIAZZAMENTO

- **Giocatore siriano** (controlla truppe Russe + Hezbollah Libanesi e Iraniani + Jolly Siriano + Jolly Speciale Russo):
- **Damascus:**  
Div Guardia Repubblicana (6-6-4),  
1x Hezbollah Libanese (3-2-3),  
1x Hezbollah Iraniano (3-2-3)
- **Qatana:**  
1ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
76ª Mech Bgt (2-3-5),  
1x Hezbollah Libanese (3-2-3)
- **Jebel Druze:**  
5ª Mech Div (ridotta: 2-3-4),  
15ª SF Div (ridotta: 2-3-3)
- **Quneitra:**  
3ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
7ª Mech Div (ridotta: 2-3-4),  
1x Hezbollah Libanese (3-2-3)
- **Quseir:**  
10ª Mech Div (ridotta: 2-3-4),  
1x Hezbollah Libanese (3-2-3),  
1x Milizia (2-2-3)
- **Homs:**  
4ª Div corazzata (ridotta: 4-4-5),  
14ª SF Div (ridotta: 2-3-3),  
1x Hezbollah Iraniano (3-2-3)
- **Tartus:**  
205ª Mech Bgt Russa (4-4-5),  
810ª Bgt Marines Russa (4-4-5), (3-2-3),  
1x Milizia (2-2-3)
- **Latakia:**  
9ª Div corazzata (ridotta: 4-3-4),  
22ª Regt Para Russo (3-3-A),  
56ª Bgt Para Russa (4-4-A)
- **Rimpiazzi Forze Disponibili Siriane:**

- 11ª Div Corazzata (6-5-4),  
17ª Mech Div (4-6-4),  
18ª Div Corazzata (6-5-4),  
61ª Mech Bgt (2-2-5),  
90ª Mech Bgt (2-2-5)
- **Rinforzi:**
- 1° gruppo:  
6ª Bgt Corazzata Russa (6-5-5),  
1x Hezbollah Libanese (3-2-3)
- 2° gruppo:  
7ª Div Mech Russa (8-10-5)
- **Giocatore turco** (controlla la milizia Sunnita e Al Sham e i ribelli Siriani e Turchi + Jolly turco):
- **Daraa:**  
3x milizie Sunnite (2-2-3)
- **Hamah:**  
2x milizie Al Sham (3-2-3),  
1x milizia Sunnita (2-2-3)
- **Idlib:**  
1x Divisione Mech Esercito Libero Siriano (4-6-4),  
2x milizie Al Sham (3-2-3)
- **Aleppo:**  
1x milizia Al Sham (3-2-3),  
2x milizie Sunnite (2-2-3),  
1x Trinceramento
- **Iskenderun:**  
1ª Mech Bgt (2-3-5)
- **Ceyhan:**  
5ª Bgt Corazzata (4-4-5),  
SF Bgt (2-3-3)
- **Gaziantep:**  
6° Corpo Mech (8-8-3)
- **Urfa:**  
7° Corpo Mech (8-8-3)
- **Mardin:**  
8° Corpo Mech (8-8-3)
- **Diyarbakir:**  
172ª Bgt Corazzata (4-4-5),  
2ª Bgt Para (2-3-A)
- **Erzurum:**  
9° Corpo Mech (8-8-3)
- **Rinforzi Forze Disponibili Turche:**
- 1° Gruppo:  
1ª Bgt Para (2-3-A),  
15ª Div Mech (6-6-4),  
28ª Bgt Mech (2-3-5)
- 2° Gruppo:  
2ª Bgt Corazzata (4-4-5),  
52ª Div Corazzata (10-8-4),  
66ª Bgt Mech (2-3-5)
- Esercito Libero Siriano e Iracheno (nel caso di Golpe in Siria e/o Iraq)
- **Giocatore iracheno** (controlla la milizia Sciita e la

## divisione IRG Al Quds + Jolly iracheno):

- **Baghdad:**  
9ª Div Corazzata (8-8-4),  
Div Guardia Presidenziale (5-4-4),  
17ª SF Div (4-5-3)
- **Hadithah:**  
5ª Div fanteria (4-4-3)
- **Tikrit:**  
1ª Div Mech (6-6-4),  
Div IRG Al Quds Iraniana (ridotta: 3-3-3),  
1x militia Sciita (2-2-3)
- **Samarra:**  
4ª Div Mech (ridotta: 3-3-4)
- **Baqubah:**  
6ª Div Fanteria (ridotta: 2-2-3)
- **Nukhayb:**  
7ª Div Fanteria (4-4-3)
- **Karbala:**  
2x milizie Sciite (2-2-3)
- **Najaf**  
2x milizie Sciite (2-2-3)
- **Shabakah:**  
8ª Div Fanteria (4-4-3)
- **Busayah:**  
10ª Div Fanteria (4-4-3)
- **Basra:**  
1ª Div Fanteria (4-4-3)
- **Al Faw:**  
Bgt Marines (2-3-3)
- **Rimpiazzi Forze Disponibili irachene:**  
4x divisioni Fanteria Irachena (2ª, 3ª, 12ª e 14ª)
- Rinforzi:**
- 1° Gruppo:  
3x milizie Sciite (2-2-3)
- **Peshmerga Curdi:**
- **Bitlis:**  
1x PKK [4]
- **Batman:**  
1x PKK [4],  
1x PKK mobile (5-4-2)
- **Sirnak:**  
1x PKK [4]
- **Van:**  
1x PKK [4]
- **Hakkari:**  
1x PKK [4]
- **Dahuk:**  
1x PKK mobile (4-3-2)
- **Kobane:**  
1x PYD [ridotta: 2],  
1 PYD mobile (ridotta: 3-2-2)

## SCENARIO 4

# IL COLLASSO DELLO STATO ISLAMICO (2017-2018)

- **Afrin:**  
1x PYD [4]
- **Qamishli:**  
1x PYD [4]
- **Malikya:**  
1x PYD [4]
- **Hasakah:**  
1 PYD mobile (6-4-2)
- **Rawanduz:**  
1x KDP [4]
- **Erbil:**  
1x KDP [4],  
1 KDP mobile (ridotta: 2-2-2)
- **Sulaymaniyah:**  
1x KDP [4]
- **Kirkuk:**  
1x KDP [4],  
1 KDP mobile (ridotta: 2-2-2)
- **Rimpiazzi Disponibili Curdi:**  
1x PKK [4]
  
- **IS:** [unità piazzate a caso, bandiera verso l'alto]
- **In Iraq:**
- **Mosul:**  
4 unità  
1x Trinceramento
- **Sinjar:**  
2 unità
- **Al Qaim:**  
1 unità
- **Ramadi:**  
2 unità
- **Fallujah:**  
2 unità
- **Al Rutbah:**  
1 unità
- **H3:**  
1 unità
- **In Syria :**
- **Raqqa:**  
Al Baghdadi (6-4-4)  
3 unità  
1x Trinceramento
- **Deir ez-Zor:**  
2 unità
- **Palmyra:**  
1 unità
- **Jarabulus:**  
1 unità
- **Bir Basin:**  
1 unità
- **Rimpiazzi Disponibili IS:**  
Le 3 unità rimanenti (bandiera verso l'alto a nascondere il loro valore).

Questo scenario simula le battaglie per la liberazione di Mosul, Raqqa e Deir ez-Zor in Iraq e Siria, rese possibili dal progressivo crollo dell'organizzazione jihadista una volta che Turchia, Arabia Saudita e Giordania chiusero i loro confini in modo più efficace. Se gli attori regionali possono ora contemplare la distruzione dell'IS, una volta raggiunto tale obiettivo, i loro scopi contraddittori comportano il rischio di uno scontro diretto tra loro, costringendoli a prendere decisioni cruciali come nella vita reale

### NUMERO DI GIOCATORI

3 giocatori in rappresentanza di Iraq, Turchia e Siria.

### DURATA

9 turni (18 mesi).

- **La Coalizione Internazionale è rappresentata da un numero di carte Evento, che possono essere attivate da qualsiasi giocatore. Anche i Peshmerga curdi e le truppe IS sono attivate dalle carte Evento.**
- **Il gioco è limitato alla parte nord della mappa, e deve rimanere in Siria, nel nord di Iraq e Turchia; i giocatori non possono entrare in nessun altro paese.**
- **La ribellione curda in Turchia è finita (il PKK ha perso la guerra delle città nel 2016).**

### REGOLE SPECIALI

- **Tensione Internazionale:** Livello 1; si applicano Precisazioni (regola 21). Quando viene raggiunto il Livello 10, gli Stati Uniti intervengono a favore del giocatore iracheno.
- La Unità di spedizione dei Marines statunitensi (MEU) e il 13° Regt Para RDP francese sono controllate da qualsiasi giocatore abbia il controllo dei Peshmergas curdi. Queste due unità possono infatti raggrupparsi e combattere insieme a qualsiasi unità curda del PYD (in difesa e in attacco). Non possono essere attaccate dalle truppe turche o russe (o viceversa). Questa regola illustra il supporto discreto fornito da Stati Uniti e Francia al PYD curdo.
  - Se la carta Cordiale Intesa (#84) è giocata, le unità francesi (meno il 13° RDP) e Britanniche si uniscono al campo iracheno. I Rinforzi Iraniani sono piazzati in spazi controllati dall'iracheno in Iraq.

- **Rimuovi le seguenti carte:**  
*Ribellione in Hejaz (#65), Insurrezione Houthi (#66), Colpo di Stato in Iraq (#68), Divieto del Qatar (#69), Sanzioni ONU colpiscono l'Iran (#70), Negoziazioni riuscite (#71), Crollo del prezzo del petrolio (#72), Salita del prezzo del petrolio (#73), Scudo dell'Eufrate (#74), Ribellione del PKK (#75), Raid su Fordow (#79), Terza Intifada (#80), Israele sotto pressione (#81), Operazione Tempesta del Golfo (#83), Deterrenza balistica (#86) e Tea Party alla Casa Bianca (#93).*

### REGOLE OPZIONALI

- In una partita a due giocatori, il primo giocatore controlla Siria e Iraq; il secondo controlla la Turchia e i ribelli siriani (e potenzialmente l'Esercito libero iracheno). Ogni giocatore riceve un solo Jolly (sceglie la nazionalità). Il giocatore che controlla Siria e Iraq gioca con 5 carte in mano (invece di 4) per compensare il fatto che sta gestendo le unità di entrambi i paesi. Ogni volta che prende un gruppo di rinforzi o rimpiazzi, sceglie se rafforzare le unità siriane o irachene.

### CONDIZIONI DI VITTORIA

- Gli spazi controllati dai curdi o dall'IS non contano per nessun giocatore.
- **Giocatore iracheno** (detiene l'iniziativa, sostenuto da Coalizione Internazionale e dall'Iran):
- **Vittoria Minore:** Riprendi il controllo di tutti gli spazi Iracheni (eccetto quelli del KDP).

- **Vittoria Maggiore:** riprendi il controllo di tutti gli spazi iracheni + 1 spazio KDP.
- **Vittoria Decisiva:** stesse condizioni di una Vittoria Maggiore + controllo di 1 spazio in Turchia o 2 spazi in Siria.
- **Giocatore turco** (giocatore 2):
- **Prerequisito:** controllare la totalità del territorio turco.
- **Vittoria Minore:** controlla 5 spazi in Siria (compresi quelli controllati da milizie e ribelli)
- **Vittoria Maggiore:** controlla 6 spazi in Siria o 5 spazi in Siria e Dahuk in Iraq.
- **Vittoria Decisiva:** controlla 7 spazi in Siria e Iraq (inclusi Aleppo o Mosul).
- **Giocatore siriano** (Giocatore 3, supportato da Russia e Iran):
- **Prerequisito:** controllo di Damasco, Tartus, Latakia e Aleppo.
- **Vittoria Minore:** controlla 13 spazi in Siria.
- **Vittoria Maggiore:** elimina tutte le milizie e le unità ribelli e controlla gli spazi IS in Siria.
- **Vittoria Decisiva:** elimina tutte le unità milizia e ribelli e le unità dell'IS e controlla 18 spazi in Siria.

## PIAZZAMENTO

- **Giocatore iracheno** (controlla le milizie sciite e le unità iraniane + Jolly iracheno; le unità irachene di guarnigione nella parte meridionale della mappa non sono rappresentate in questo scenario):
- **Tikrit:**  
9ª divisione corazzata (8-8-4),  
17ª divisione SF (4-5-3),  
1x milizia sciita (2-2-3)
- **Haditah:**  
1ª Div Mech (6-6-4),  
1x milizia sciita (2-2-3)
- **Ramadi:**  
4ª Div Mech (6-6-4),  
1x milizia sciita (2-2-3)
- **Al Rutbah:**  
6ª divisione di fanteria (4-4-3)
- **H3:**  
7ª divisione di fanteria (4-4-3)
- **Forze Disponibili Irachene - Rimpiazzi:**  
3x divisioni di fanteria irachena (11ª, 12ª e 14ª)

- **Rinforzi:**
- 1° gruppo:  
Div IRG Al Quds Iraniana (6-6-3),  
33ª e 65ª Bgts Aviotrasportate iraniane (3-4-A)
- 2° gruppo:  
2ª e 3ª divisione di fanteria irachena (4-4-3), 2x milizie sciite (2-2-3)
- **Giocatore turco** (controlla la milizia sunnita e di Al Sham ed i ribelli siriani + Jolly turco):
- **Iskenderun:**  
2ª Bgt corazzata (4-4-5)
- **Ceyhan:**  
Bgt Forze speciali (2-3-3)
- **Gaziantep:**  
2ª Bgt Para (2-3-A),  
1ª Bgt Mech (2-3-5)
- **Jarabulus:**  
6° Corpo Mech (8-8-3),  
5ª Bgt corazzata (4-4-5),  
1x milizia sunnita (2-2-3)
- **Dahuk:**  
172ª Bgt corazzata (4-4-5),  
28ª Bgt Mech (2-3-5)
- **Urfa:**  
1ª Bgt Para (2-3-A)
- **Mardin:**  
7° Corpo Mech (8-8-3)
- **Sirnak:**  
8° Corpo Mech (8-8-3)
- **Idlib:**  
1x Divisione Mech dell'esercito libero siriano (ridotta: 2-3-4),  
2x milizie Al Sham (3-2-3)
- **Bir Basin:**  
2x milizie Al Sham (3-2-3)
- **Daraa:**  
3x milizie sunnite (2-2-3)
- **Rinforzi Forze Disponibili turche:**
- 1° gruppo:  
15ª Div Mech (6-6-4),  
66ª Bgt Mech (2-3-5)
- 2° gruppo:  
2x milizie Al Sham (3-2-3)
- Esercito libero siriano: (in caso di colpo di stato in Siria)
- **Giocatore siriano** (controlla unità russe + Hezbollah iraniani e libanesi + Jolly siriano + Jolly Speciale russo):
- **Damasco:**  
Div Guardia Repubblicana (6-6-4),  
90ª Bgt Mech (2-2-5),  
1x milizia Hezbollah iraniani (3-2-3)

- **Qatana:**  
1ª Divisione corazzata (6-5-4),  
1x milizia Hezbollah libanesi (3-2-3)
- **Quneitra:**  
3ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
7ª divisione mech (ridotta: 2-3-4),  
1x milizia Hezbollah libanesi (3-2-3)
- **Jebel Druze:**  
5ª Div Mech (ridotta: 2-3-4),  
15ª Div SF (5-5-3)
- **Quseir:**  
1x milizia Hezbollah libanesi (3-2-3),  
76ª Bgt Mech (2-3-5)
- **Homs:**  
11ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
14ª divisione SF (5-5-3),  
1x Milizia (2-2-3)
- **Hamah:**  
18ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
61ª Bgt Mech (2-2-5),  
1x Milizia (2-2-3)
- **Aleppo:**  
4ª Div corazzata (ridotta: 4-4-5),  
1 milizia Hezbollah iraniani (3-2-3),  
1x milizia Hezbollah libanesi (ridotta: 2-1-3)
- **Tartus:**  
10ª Div Mech (4-6-4),  
810ª Bgt Marines russa (4-4-5)
- **Latakia:**  
9ª Divisione corazzata (7-6-4),  
56ª Bgt Para russa (4-4-A)
- **Rimpiazzi Forze Disponibili siriane:**  
17ª Div Mech (4-6-4)
- **Rinforzi:**
- 1° gruppo:  
22° Regt Para Russo (3-3-A),  
205ª Bgt Mech Russa (4-4-5),
- 2° gruppo:  
3x milizie sciite (2-2-3)
- **Peshmerga Curdi**
- **Kobane:**  
1x PYD [4],  
1 PYD mobile (6-4-2),  
Reggimento MEU USA (3-4-6)
- **Hasakah:**  
1 PYD mobile (6-4-2),  
13° Regt Para RDP francese (3-3-A)
- **Qamishli:**  
1x PYD [4]
- **Malikya:**  
1x PYD [4]
- **Afrin:**  
1x PYD [4]
- **Rawanduz:**  
1x KDP [4]

- **Erbil:**
  - 1x KDP [4],
  - 1 KDP mobile (ridotta: 2-2-2)
- **Kirkuk:**
  - 1x KDP [4],
  - 1 KDP mobile (4-3-2)
- **IS:** [unità piazzate casualmente, bandiera verso l'alto]
- **Raqqa:**
  - Al Baghdadi (6-4-4)
  - 3 unità
  - 1x Trinceramento
- **Deir ez-Zor:**
  - 2 unità
- **Palmyra:**
  - 2 unità
- **Al Qaim:**
  - 2 unità
- **Sinjar:**
  - 2 unità
- **Mosul:**
  - 4 unità
  - 1x Trinceramento
- **Rimpiazzi Disponibili IS:**
  - Le 9 unità rimanenti (piazzate con la bandiera verso l'alto).

## SCENARIO 5

### L'IRAQ INVADE NUOVAMENTE IL KUWAIT

Approfittando della caduta dell'IS, del crollo della resistenza curda, del calo del prezzo del petrolio, dell'emarginazione dell'Arabia Saudita, del ritiro degli Stati Uniti dalla Siria e del caos che regna in Medio Oriente, il nuovo governo nazionalista in Iraq decide di invadere nuovamente il Kuwait per riunire gli iracheni attorno a una vecchia comune aspirazione, riprendendo il controllo di questo paese considerato la 19<sup>a</sup> provincia dell'Iraq.

#### NUMERO DI GIOCATORI

**2 giocatori** in rappresentanza dell'Iraq e della Coalizione Internazionale guidata dagli Stati Uniti e dall'Arabia Saudita; Iran e Russia rimangono neutrali per considerazioni geopolitiche.

#### DURATA

**6 turni** (un anno).

- **Peshmerga Curdi iracheni (PDK) e IS sono attivati da carte Evento.**
- **Il gioco è limitato a Iraq, Kuwait, Arabia Saudita e Giordania; i giocatori non possono entrare in Turchia, Siria o Iran**

#### REGOLE SPECIALI

Le regole per la Tensione Internazionale non si applicano; la maggior parte delle carte Alta Tensione vengono aggiunte al mazzo Eventi e Supporto (vedi sotto). Il giocatore iracheno ottiene 4 OP gratuiti nel turno 1. Non può giocare la carta Cyber Guerra (#37) come evento. **Se il giocatore iracheno non controlla almeno uno spazio kuwaitiano alla fine della sua fase nel Turno 1, perde automaticamente la partita.**

Gli USA intervengono automaticamente nel Turno 1 (vedi regola 27.1). Il giocatore che rappresenta la Coalizione Internazionale riceve gratuitamente tutti i rinforzi USA nei Turni 1 e 2 (senza dover spendere carte), così come il Jolly USA (come bonus extra) e il Jolly Speciale USA. Per qualsiasi altro rinforzo, deve essere giocata la carta Rinforzi.

In questo scenario, Baghdad, Bassora e Mosul sono considerate fonti di rifornimento per il giocatore iracheno. HS (in Giordania) costituisce un'ulteriore fonte di rifornimento per il giocatore che rappresenta la Coalizione Internazionale.

- **Rimuovi le seguenti carte:** *Armi chimiche* (#19), *Strategia Area-negata* (#29), *Tregua umanitaria* (#34), *Campagna terroristica* (#38),

*Guerra Israelo-Libanesa* (#41), *Israele colpisce la Siria* (#42), *Tutti gli attacchi su IS* (#47-49), *No-Fly Zone* (#64), *Colpo di stato in Siria* (#67), *Colpo di stato in Iraq* (#68), *Le sanzioni delle Nazioni Unite colpiscono l'Iran* (#70), *Negoziati riusciti* (#71), *Ribellione del PKK* (#75), *Attacchi in Siria* (#76), *Incidente al confine* (#77), *Raid su Fordow* (#79), *Terza Intifada* (#80), *Israele sotto pressione* (#81), *Operazione Tempesta del Golfo* (#83), *Uomini sul Campo* (#87), *Incidente navale* (#88), *Vertice USA-Russia* (#89) e *Tea Party alla Casa Bianca* (#93).

#### CONDIZIONI DI VITTORIA

- Gli spazi controllati dai curdi o dall'IS non contano per nessun giocatore.
- **Giocatore iracheno** (detiene l'iniziativa):
  - **Prerequisito:** controllare Baghdad.
  - **Vittoria Minore:** controlla 2 obiettivi e 2 giacimenti petroliferi, oltre a Najaf e Karbala.
  - **Vittoria Maggiore:** controlla 3 obiettivi e 3 giacimenti petroliferi, oltre a Najaf e Karbala.
  - **Vittoria decisiva:** stesse condizioni di una Vittoria Maggiore + controllo di 1 spazio in Kuwait.
- **Giocatore che rappresenta la Coalizione Internazionale** (Giocatore 2):
  - **Prerequisito:** Kuwait Liberato.
  - **Vittoria Minore:** controlla 10 spazi in Iraq (incluso 1 obiettivo o Najaf e Karbala).
  - **Vittoria Maggiore:** controlla 13 spazi in Iraq (inclusi 2 obiettivi)
  - **Vittoria Decisiva:** controlla 16 spazi in Iraq (inclusi 3 obiettivi)

## PIAZZAMENTO

### • **Giocatore Iracheno**

(controlla la milizia Sciita + Jolly Iracheno):

- *Baghdad*:  
Div Guardia Presidenziale (5-4-4),  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Al Faw*:  
Bgt Marines (2-3-3),  
17ª SF Div (4-5-3)
- *Basra*:  
1ª Div Mech (6-6-4),  
4ª Div Mech (6-6-4),  
9ª Div corazzata (8-8-4)
- *Busayah*:  
3ª divisione di fanteria (4-4-3),  
5ª divisione di fanteria (4-4-3),  
1x trinceramento
- *Shabakah*:  
10ª divisione di fanteria (4-4-3),  
11ª divisione di fanteria (4-4-3),  
1x trinceramento
- *Nukhayb*:  
8ª divisione di fanteria (4-4-3),  
12ª divisione di fanteria (4-4-3),  
1x trinceramento
- *Al Rutbah*:  
7ª divisione di fanteria (4-4-3)
- *Najaf*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Karbala*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Fallujah*:  
6ª divisione di fanteria (4-4-3)
- *Ramadi*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Al Qaim*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Samarra*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Tikrit*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Mosul*:  
14ª divisione di fanteria (4-4-3)
- *Kirkuk*:  
2ª divisione di fanteria (4-4-3)
- *Sinjar*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- **Forze Disponibili irachene** -  
Nessun rinforzo, nessun rimpiazzo

### • **Giocatore in rappresentanza della Coalizione Internazionale**

(controlla le unità americane, saudite e arabe alleate + Jolly saudita e statunitense + Jolly Speciale statunitense):

- **In Kuwait** (esercito kuwaitiano):

- *Jahrah*:  
15ª Bgt Corazzata (4-4-4),  
6ª Bgt Mech (2-3-4)
- *Kuwait City*:  
Bgt Para SF (2-2-3),  
Bgt Guardia (1-2-3)
- *Mina Saud*:  
35ª Bgt Corazzata (4-4-4),  
26ª Bgt Mech (2-3-4)
- **In Arabia Saudita** (esercito saudita):
  - *Città militare di King Khalid*:  
Bgt Para (2-2-A)
  - *Nisab*:  
12ª Bgt Corazzata (4-4-4),  
8ª Bgt Mech (2-3-4)
  - *Rafha*:  
45ª Bgt Corazzata (4-4-4),  
20ª Bgt Mech (2-3-4)
  - *Badanah*:  
11ª Bgt Mech (2-3-4)
  - *Turaif*:  
6ª Bgt Mech (2-3-4)
- **Forze Disponibili Saudite - Rinforzi**:
  - Rinforzi USA al turno 1:  
75° Regt Para (3-3-A),  
Regt MEU (3-4-6),  
1°/82 Bgt Para (4-4-A),  
1ª e 2ª Bgt Para US [101ª AB] (4-4-A),  
3° Regt corazzato (6-5-6)
  - Rinforzi USA nel turno 2:  
1ª e 2ª Bgt Spedizione Marines [MEB] (6-6-6),  
1ª Bgt corazzata [3° MD] (8-6-6),  
2ª e 3ª Bgt Mech [3° MD] (5-5-6)
- 1° gruppo:  
Esercito Saudita:  
4ª Bgt corazzata (4-4-4),  
2ª Bgt Mech (2-3-4),  
7ª Bgt Mech NG (2-2-4),  
10ª Bgt Mech (2-3-4);
- Alleati Arabi:  
Bgt SF UAE (2-2-A),  
Bgt Para SF EGY (2-3-A),  
302ª Bgt Para JOR (2-3-3)
- 2° gruppo:  
Esercito Saudita:  
1ª Bgt corazzata NG (4-4-4),  
3ª Bgt Mech NG (2-2-4),  
5ª Bgt Mech NG (2-2-4),  
9ª Bgt Mech NG (2-2-4);
- Alleati Arabi:  
1ª Bgt corazzata UAE (5-4-5),  
2ª Bgt Mech UAE (3-3-5)
- 3° gruppo:  
Alleati Arabi:

- 21ª Div corazzata EGY (10-8-4),  
3ª Div corazzata JOR (10-8-5),  
1ª Div Mech JOR (6-8-5),  
3ª Bgt corazzata UAE (5-4-5),  
4ª Bgt Mech UAE (3-3-5),  
1ª Bgt corazzata QAT (4-4-4)
- 4° gruppo:  
Alleati Arabi:  
4ª Div corazzata YEM (8-6-4),  
1ª Bgt corazzata OMN (4-4-4),  
1ª Bgt Mech BAH (2-2-4),  
2ª Bgt Mech QAT (2-3-4)
- Forza d'Intervento Turca (Scudo dell'Eufrate, carta #74; su Dahuk):  
1ª Bgt Mech (2-3-5),  
5ª Bgt corazzata (4-4-5),  
6° Corpo (8-8-3)
- Forza d'Intervento Occidentale (Cordiale Intesa, carta # 84):  
2ª Bgt corazzata (6-5-6),  
13° Regiment Para (RDP) FR (3-3-A),  
3ª Bgt Cdo UK (4-5-5),  
16ª Bgt Assalto Aerea UK (4-4-A)

### • **Peshmerga Curdi**

- *Erbil*:  
1x KDP [4]
- *Rawanduz*:  
1x KDP [4]
- *Sulaymaniyah*:  
1x KDP [4]
- Rimpiazzati Disponibili curdi:  
1x KDP [4],  
2 KDP mobili (4-3-2)

### • **IS**

- **Rimpiazzati Disponibili IS** (bandiera a faccia in su per nascondere il valore loro valore):  
6 unità (scelte a caso)  
- Al Baghdadi non è in gioco.

## SCENARIO 6

### IL SULTANO SI RISVEGLIA

#### INTERVENTO MILITARE TURCO IN IRAQ E SIRIA

Questo scenario simula sia la guerra civile in Siria sia la lotta contro l'IS alla sua massima estensione, dall'estate 2014 (la caduta di Mosul e Raqqa) all'estate 2015 e le prime sconfitte subite dall'autoproclamato Califfato (IS).

#### NUMERO DI GIOCATORI

3 giocatori Turchia, Siria e Iraq

#### DURATA

9 turni (18 mesi).

• I Peshmerga curdi e le truppe IS vengono attivate dalle carte Evento.

• Il gioco è limitato alla parte settentrionale della mappa; i giocatori possono usare solo la Siria, la Turchia e la parte settentrionale dell'Iraq.

#### REGOLE SPECIALI

Tensione Internazionale: Livello 2; si applicano le Precisazioni (regola 21). Quando viene raggiunto il Livello 10, gli Stati Uniti intervengono a favore del giocatore turco.

Il giocatore turco riceve 4 OP gratuiti nel turno 1.

L'Unità spedizione Marines statunitense (MEU) è controllata da qualunque giocatore abbia il controllo dei Peshmerga curdi. Questa unità può raggrupparsi e combattere con qualsiasi unità curda del PYD (in attacco e difesa). Non può essere attaccato dalle truppe turche, né dalle truppe russe (e viceversa). Questa regola riflette il sostegno discreto degli Stati Uniti ai curdi siriani del PYD. Se viene giocata la carta Cordiale Intesa (#84), le unità francesi e britanniche si uniscono al campo iracheno. I rinforzi iraniani sono collocati negli spazi controllati dagli iracheni nella parte settentrionale dell'Iraq.

Le milizie Sunnite e Al Sham che arrivano come rinforzi sono collocate in Siria o Iraq in spazi controllati dal giocatore Turco, o che sono privi di qualsiasi presenza nemica, o in Turchia su spazi al confine tra questi due Stati.

- **Rimuovi le seguenti carte:** MOAB (#33), Campagna terroristica (#38), Tutti gli attacchi su IS (#47-49), 2 x Daesh (#52-53), No-Fly Zone (#64), Ribellione a Hejaz (#65), Insurrezione Houthi (#66), Divieto del Qatar (#69), Sanzioni ONU colpiscono l'Iran (#70), Successo dei Negoziati (#71), Crollo del prezzo del petrolio (#72), Prezzo del petrolio in rialzo (#73), Scudo dell'Eufrate (#74), Raid su Fordow (#79), Terza Intifada (#80), Israele sotto pressione (#81), Bombardamento a tappeto (#82), Operazione Tempesta del Golfo (#83), Deterrenza balistica (#86) e Tea Party alla Casa Bianca (#93).

#### REGOLE OPZIONALI

In una partita a due giocatori, il primo giocatore controlla la Turchia e i ribelli siriani (e potenzialmente l'Esercito Libero Iracheno); il secondo controlla Siria e Iraq. Ogni giocatore riceve un solo Jolly (sceglie la nazionalità). Il giocatore che controlla Siria e Iraq gioca con 5 carte in mano (invece di 4) per compensare il fatto che sta gestendo le unità di entrambi i paesi. Ogni volta che prende un gruppo di rinforzi o sostituzioni, sceglie se rafforzare le unità siriane o irachene.

#### CONDIZIONI VITTORIA

• Gli spazi controllati dai curdi o dall'IS non contano per nessun giocatore.

• **Giocatore turco** (detiene l'iniziativa):

- **Prerequisito:** controllare la totalità del territorio turco.

- **Vittoria Minore:** controlla 5 spazi in Siria (compresi quelli controllati da milizie e ribelli)

- **Vittoria Maggiore:** controlla 6 spazi in Siria o 5 spazi in Siria e Dahuk in Iraq.

- **Vittoria Decisiva:** controlla 7 spazi in Siria e in Iraq (inclusi Aleppo o Mosul).

• **Giocatore siriano** (Giocatore 2 supportato da Russia e Iran):

- **Prerequisito:** controllo di Damasco, Tartus, Latakia e Aleppo.

- **Vittoria Minore:** controlla 15 spazi in Siria.

- **Vittoria Maggiore:** espellere l'esercito turco dalla Siria e controlla 18 spazi in Siria.

- **Vittoria Decisiva:** controlla tutta la Siria, inclusi i 4 spazi del PYD.

• **Giocatore iracheno** (Giocatore 3, supportato dall'Iran):

- **Vittoria Minore:** riprendi il controllo di tutti gli spazi iracheni (eccetto quelli del KDP).

- **Vittoria Maggiore:** riprendi il controllo di tutti gli spazi iracheni + Kirkuk (eccetto Erbil, Rawanduz e Sulaymaniyah)

- **Vittoria Decisiva:** stesse condizioni di una Vittoria Maggiore + controllare 1 spazio in Turchia o 2 spazi in Siria.

#### PIAZZAMENTO

• **Giocatore turco** (controlla le milizie Sunnite e Al Sham, i ribelli siriani e iracheni se necessario + Jolly turco):

- *Iskenderun:*

66<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-5)

- *Ceyhan:*

1<sup>a</sup> Bgt Para (2-3-A)

- *Gaziantep:*

2<sup>a</sup> Bgt corazzata (4-4-5)

- *Jarabulus:*

6° Corpo Mech (8-8-3),

5<sup>a</sup> Bgt corazzata (4-4-5),

1<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-5)

- *Urfa:*

Bgt SF (2-3-3)

- *Mardin:*

7° Corpo Meccanico (8-8-3)

- *Batman:*

8° Corpo Mech (8-8-3)

- *Bitlis:*

9° Corpo Mech (8-8-3)

- *Sirnak*:  
2ª Bgt Para (2-3-A)
- *Dahuk*:  
172ª Bgt corazzata (4-4-5),  
28ª Bgt Mech (2-3-5)
- *Idlib*:  
1 Div Mech esercito libero siriano (ridotta: 2-3-4),  
2x milizie Al Sham (3-2-3)
- **Rinforzi Disponibili Forze turche**:
- 1° gruppo:  
52ª Divisione corazzata (10-8-4),  
2x milizie Al Sham (3-2-3),  
1x milizia Sunnita (2-2-3)
- 2° gruppo:  
15ª Div Mech (6-6-4),  
2x milizie Al Sham (3-2-3),  
1x milizia Sunnita (2-2-3)
- Esercito libero siriano e Esercito libero iracheno (in caso di colpo di stato in Siria e/o in Iraq)
- **Giocatore siriano** (controlla le truppe russe + Hezbollah iraniani e libanesi + Jolly siriano + Jolly Speciale russo):
- *Damasco*:  
Div Guardia Repubblicana (6-6-4),  
76ª Bgt Mech (2-3-5),  
1x milizia Hezbollah iraniani (3-2-3)
- *Qatana*:  
1ª Div corazzata (6-5-4)
- *Quneitra*:  
3ª Div corazzata (6-5-4),  
1x milizia Hezbollah libanesi (3-2-3)
- *Daraa*:  
7ª Div Mech (ridotta: 2-3-4)
- *Jebel Druze*:  
5ª Div Mech (ridotta: 2-3-4)
- *Quseir*:  
61ª Bgt Mech (2-2-5),  
1x milizia Hezbollah libanesi (3-2-3)
- *Homs*:  
11ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
14ª Divisione SF (5-5-3),  
1x Milizia (2-2-3)
- *Hamah*:  
18ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
1x milizia Hezbollah libanesi (3-2-3),  
1x milizia (2-2-3)
- *Tartus*:  
10ª Div Mech (4-6-4),  
810ª Bgt Marines Russa (4-4-5)
- *Latakia*:  
9ª Div corazzata (7-6-4),  
56ª Bgt Para Russa (4-4-A)
- *Aleppo*:  
4ª Div corazzata (ridotta: 4-4-5),  
1x milizia Hezbollah iraniani (3-2-3),  
1x Hezbollah libanesi (3-2-3),  
1x trinceramento
- *Palmyra*:  
90ª Bgt Mech (2-2-5)
- *Deir ez-Zor*:  
15ª Div SF (5-5-3)
- **Rimpiazzi disponibili forze siriane**:  
17ª Div Mech (4-6-4)
- **Rinforzi**:
- 1° gruppo:  
205ª Bgt Mech Russa (4-4-5),  
22° Regt Para Russo (3-3-A)
- 2° gruppo:  
6ª Bgt corazzata Russa (6-5-5),  
7ª Div Mech Aviotrasportata Russa (8-10-5)
- **Giocatore iracheno** (controlla la milizia Sciita e le truppe iraniane + Jolly iracheno + Jolly speciale iraniano) [Le truppe irachene che presidiano la parte meridionale dell'Iraq non compaiono nello scenario]:
- *Mosul*:  
9ª Div corazzata (ridotta: 4-4-4),  
12ª Divisione fanteria (ridotta: 2-2-3)
- *Kirkuk*:  
17ª Div SF (4-5-3)
- *Tikrit*:  
1ª Div Mech (6-6-4)
- *Sinjar*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Hadithah*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Ramadi*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Al Qaim*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Al Rutbah*:  
7ª Divisione fanteria (4-4-3)
- **Rinforzi disponibili forza irachena**:
- 1° gruppo:  
Div guardia presidenziale (5-4-4),  
2ª Divisione fanteria (4-4-3),  
4ª Div Mech (6-6-4),  
Forze Iraniane:  
33ª Bgt Para (3-4-A),  
Div IRG Al Quds (6-6-3),  
23ª Divisione fanteria (5-5-3),  
2x milizie Sciite (2-2-3)
- 2° gruppo:  
Forze Iraniane:  
65ª Bgt Para (3-4-A),  
1ª e 2ª Div corazzata IRG (8-8-4),  
7ª Divisione mech IRG (6-5-4),  
2x milizie Sciite (2-2-3)
- **Peshmerga curdi**:
- *Kobane*:  
1x PYD [4]
- *Qamishli*:  
1x PYD [4]
- *Malikya*:  
1x PYD [4]
- *Hasakah*:  
1x PYD mobile (6-4-2)
- *Afrin*:  
1x PYD [ridotta: 2]
- *Raqqa*:  
1x PYD mobile (6-4-2),  
Regt MEU USA (3-4-6)
- *Rawanduz*:  
1x KDP [4]
- *Erbil*:  
1x KDP [4],  
1x KDP mobile (4-3-2)
- *Sulaymaniyah*:  
1x KDP [4],  
1x KDP mobile (4-3-2)
- **Rimpiazzi disponibili Forze curde**:  
1x KDP [4];  
Guerriglieri PKK (in caso di attivazione della carta #75, Ribellione del PKK): 6x Guarnigioni PKK [4],  
2 unità mobili PKK (5-4-2 e 4-3-2)
- **IS**:
- **Rimpiazzi Disponibili IS** (bandiera a faccia in su per nascondere il loro valore):  
6 unità (scelte a caso)  
- Al Baghdadi non è in gioco.

## SCENARIO 7

# LA LOTTA PER L'INDIPENDENZA CURDA

Dopo il crollo dell'IS e approfittando dello slancio fornito dalla vittoria in un nuovo referendum sull'indipendenza dei curdi in Iraq, le diverse fazioni curde riescono a mettersi d'accordo per dichiarare un Kurdistan indipendente, sfruttando la guerra civile in corso in Siria, i disordini in Iraq e l'alto prezzo del petrolio a loro vantaggio. Contro ogni aspettativa, i leader del PKK (in Turchia), del PYD (in Siria) e del KdP (in Iraq) uniscono le loro forze e lanciano un'insurrezione generale in tutti e tre i paesi, chiedendo l'indipendenza di un Kurdistan unificato. La Coalizione Internazionale si ritira dall'Iraq per non doversi schierare e gli Stati Uniti si ritirano dalla Siria, togliendo allo stesso tempo la protezione al PYD. La Russia si rifiuta di intervenire e sceglie semplicemente di difendere le sue posizioni in Siria. L'Iran sostiene militarmente l'Iraq, inviando un corpo di spedizione per evitare il contagio della ribellione che si sta diffondendo nelle proprie province curde.

### NUMERO DI GIOCATORI

4 giocatori i curdi, Turchia, Siria ed Iraq.

### DURATA

9 turni (18 mesi).

**Le truppe IS vengono attivate dalle carte Evento.**

**Il gioco è limitato a Siria, Turchia e Iraq.**

### REGOLE SPECIALI

- Le regole della Tensione Internazionale non si applicano. Non ci sono Jolly Speciali.
- Si applicano tutte le regole relative ai Peshmerga curdi (vedi regola 26).
- A differenza degli altri scenari, i Peshmergas curdi sono giocati da un giocatore a se stante, che tiene 4 carte in mano, ottiene Punti Operazione (OP) giocando le sue carte e può usare il movimento strategico, che gli permette di muovere liberamente un'unità (anche una guarnigione, purché si ridistribuisca in uno spazio appartenente alla propria fazione). Riceve rimpiazzi giocando carte Rinforzi (ognuna di queste carte gli permette di rimettere in gioco un'unità distrutta o di riportare due unità ridotte a piena forza).
- Il giocatore curdo riceve 4 OP gratuiti nel Turno 1 (armi e rifornimenti accumulati negli anni grazie agli aiuti occidentali e israeliani).
- Le due unità russe a Tartus e Latakia non possono muovere e non possono essere attaccate.
- I Rinforzi Iraniani sono piazzati su spazi controllati iracheni in Iraq.

- **Rimuovi le seguenti carte:** *Rivalità Curda (#24), tutte e 6 le carte risorse Alta Tensione (#28-33), Campagna Terroristica (#38), tutti i Peshmerga (#43-46), tutti gli attacchi su IS (#47-49), 1x Daesh (#53); No-Fly Zone (#64), Ribellione in Hejaz (#65), Insurrezione Houthi (#66), Divieto del Qatar (#69), Sanzioni ONU colpiscono l'Iran (#70), Negoziati riusciti (#71), Crollo del prezzo del petrolio (#72), Prezzo del petrolio in aumento (#73), Scudo dell'Eufrate (#74), Ribellione del PKK (#75), Incidente di Confine (#77), Raid su Fordow (#79), Terza Intifada (#80), Israele sotto Pressione (#81), Bombardamento a tappeto (#82), Operazione Tempesta del Golfo (#83), Cordiale Intesa (#84), Campagna aerea (#85), Deterrenza balistica (#86), Uomini sul Campo (#87), Incidente navale (#88), Summit USA-Russia (#89) e Tea Party alla Casa Bianca (#93).*

### REGOLA FACOLTATIVA

In una partita a due giocatori, il primo giocatore controlla i curdi (e il loro Jolly); il secondo controlla Turchia, Siria e Iraq (oltre a due Jolly a sua scelta). Il giocatore che controlla Turchia, Siria e Iraq gioca con 5 carte in mano (invece di 4) per compensare il fatto che gestisce le unità di tre paesi. Ogni volta che prende un gruppo di rinforzi o rimpiazzi, sceglie se rafforzare le sue unità turche, siriane o irachene.

### CONDIZIONI DI VITTORIA

- **Giocatore curdo** (detiene l'iniziativa):
  - **Vittoria Minore:** controlla 7 spazi curdi.
  - **Vittoria Maggiore:** controlla tutti gli spazi curdi in Turchia, Siria e Iraq (ad eccezione di Afrin in Siria).
  - **Vittoria Decisiva:** controlla tutti gli spazi curdi in Turchia, Siria e Iraq, così come Jarabulus (in Siria), Dahuk e Mosul (in Iraq).
- **Giocatore turco** (giocatore 2):
  - **Prerequisito:** controlla la totalità del territorio turco (ribellione del PKK schiacciata).
  - **Vittoria Minore:** controlla 2 spazi curdi (PYD) in Siria.
  - **Vittoria Maggiore:** controlla tutti gli spazi curdi del PYD in Siria.
  - **Vittoria Decisiva:** controlla tutti gli spazi curdi del PYD in Siria, così come Jarabulus (in Siria) e Dahuk (in Iraq).
- **Giocatore siriano** (Giocatore 3):
  - **Prerequisito:** controllo di Damasco e Aleppo.
  - **Vittoria Minore:** controlla tutto il territorio siriano + 2 spazi curdi (PYD) in Siria.
  - **Vittoria Maggiore:** controlla tutto il territorio siriano + i 4 spazi curdi (PYD) in Siria.
  - **Vittoria Decisiva:** stesse condizioni di una Vittoria Maggiore + 2 spazi in Turchia o Iraq (o 1 spazio in Turchia e 1 spazio in Iraq).
- **Giocatore iracheno** (Giocatore 4, supportato dall'Iran):
  - **Prerequisito:** controllare 22 spazi in Iraq (inclusi i 3 obiettivi).
  - **Vittoria Minore:** controlla Kirkuk ed Erbil.
  - **Vittoria Maggiore:** controlla tutto il territorio iracheno + i 4 spazi curdi (KDP) in Iraq.
  - **Vittoria Decisiva:** stesse condizioni di una Vittoria Maggiore + 2 spazi in Turchia o Siria (o 1 spazio in Turchia e 1 spazio in Siria).

## PIAZZAMENTO

### • **Giocatore curdo** (controlla il Jolly curdo):

- *Kobane*:  
1x PYD [4]
- *Malikya*:  
1x PYD [4]
- *Qamishli*:  
1x PYD [4]
- *Afrin*:  
1x PYD [ridotta: 2]
- *Raqqa*:  
1x PYD mobile (6-4-2)
- *Hasakah*:  
1x PYD mobile (6-4-2)
- *Mardin*:  
1x PKK [4]
- *Bitlis*:  
1x PKK [4]
- *Batman*:  
1x PKK [4],  
1x PKK mobile (5-4-2)
- *Sirnak*:  
1x PKK [4]
- *Van*:  
1x PKK [4]
- *Hakkari*:  
1x PKK [4]
- *Dahuk*:  
1x PKK mobile (4-3-2)
- *Erbil*:  
1x KDP [4],  
1x KDP mobile (4-3-2)
- *Rawanduz*:  
1x KDP [4]
- *Kirkuk*:  
1x KDP [4],  
1x KDP mobile (4-3-2)
- *Sulaymaniyah*:  
1x KDP [4]

### • **Giocatore turco** (controlla i ribelli siriani e le milizie Al Sham + Jolly turco):

- *Iskenderun*:  
2ª Bgt corazzata (4-4-5),  
28ª Bgt Mech (2-3-5)
- *Ceyhan*:  
5ª Bgt corazzata (4-4-5),  
1ª Bgt Mech (2-3-5)
- *Gaziantep*:  
6º Corpo Mech (8-8-3),  
1ª Bgt Para (2-3-A)
- *Urfa*:  
7º Corpo Mech (8-8-3),  
Bgt SF (2-3-3)

- *Diyarbakir*:  
8º Corpo Meccanico (8-8-3),  
172ª Bgt corazzata (4-4-5)
  - *Erzurum*:  
9º Corpo Meccanico (8-8-3)
  - *Idlib*:  
3x milizie Al Sham (3-2-3)
- ### Rinforzi disponibili forze turche:
- 1º gruppo:  
52ª Divisione Corazzata (10-8-4),  
2ª Bgt Para (2-3-A)
  - 2º gruppo:  
15ª Div Mech (6-6-4),  
66ª Bgt Mech (2-3-5)
  - Esercito libero siriano e Esercito libero iracheno (in caso di colpo di stato in Siria e/o Iraq)

### • **Giocatore siriano** (controlla le guarnigioni russe + Jolly siriano):

- *Damasco*:  
Div Guardia Repubblicana (6-6-4),  
76ª Bgt Mech (2-3-5)
- *Qatana*:  
1ª Div corazzata (6-5-4)
- *Quneitra*:  
3ª Div corazzata (6-5-4)
- *Daraa*:  
7ª Div Mech (ridotta: 2-3-4)
- *Jebel Druze*:  
5ª Div Mech (ridotta: 2-3-4)
- *Quseir*:  
61ª Bgt Mech (2-2-5)
- *Homs*:  
11ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
1x Milizia (2-2-3)
- *Hamah*:  
10ª Div Mech (ridotta: 2-3-4),  
18ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
1x Milizia (2-2-3)
- *Tartus*:  
810ª Bgt Marines Russa (4-4-5)
- *Latakia*:  
56ª Bgt Para Russa (4-4-A)
- *Aleppo*:  
14ª Div SF (5-5-3),  
9ª Divisione corazzata (7-6-4)
- *Jarabulus*:  
4ª Div corazzata (ridotta: 4-4-5)
- *Palmyra*:  
90ª Bgt Mech (2-2-5)
- *Deir ez-Zor*:  
15ª Div SF (5-5-3)
- **Rimpiazzi disponibili forze siriane**  
17ª Div Mech (4-6-4)

### • **Giocatore iracheno** (controlla le milizie Sciite e le unità iraniane + Jolly iracheno):

- *Mosul*:  
9ª Div corazzata (ridotta: 4-4-4),  
1ª Div mech (6-6-4)
  - *Tikrit*:  
2ª Divisione di fanteria (4-4-3)
  - *Baqubah*:  
4ª Div Mech (6-6-4)
  - *Samarra*:  
12ª Div di fanteria (ridotta: 2-2-3)
  - *Baghdad*:  
Div Guardia Presidenziale (5-4-4)
  - *Fallujah*:  
6ª Divisione di fanteria (4-4-3)
  - *Haditha*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
  - *Ramadi*:  
1x milizia Sciita (2-2-3)
  - *Najaf*:  
5ª Divisione di fanteria (4-4-3)
  - *Karbala*:  
2x milizie Sciite (2-2-3)
  - *Al Rutbah*:  
7ª Divisione di fanteria (4-4-3)
  - *Nukhayb*:  
8ª Divisione di fanteria (4-4-3)
  - *Shabakah*:  
10ª Divisione di fanteria (4-4-3)
  - *Busayah*:  
11ª Divisione di fanteria (4-4-3)
  - *Basra*:  
17ª Div SF (ridotta: 2-3-3)
  - *Al Faw*:  
Bgt Marine (2-3-3)
  - **Rimpiazzi disponibili forze irachene:**  
14ª Divisione di fanteria (4-4-3)
  - **Rinforzi iraniani:**  
1º gruppo:  
33ª e 65ª Bgts Para (3-4-A),  
Div IRG Al Quds (6-6-3),  
2x milizie Sciite (2-2-3)
  - 2º gruppo:  
23ª Divisione di fanteria (5-5-3),  
1ª Divisione corazzata IRG (8-8-4)
- ### • **IS:**
- **Rimpiazzi Disponibili IS** (bandiera a faccia in su per nascondere il valore):  
12 unità (scelte a caso)  
- Al Baghdadi non è in gioco.

# SCENARIO 8

## GUERRA LIMITATA TRA IRAN E ARABIA SAUDITA

Diversi mesi dopo la disintegrazione dell'IS, la fine della guerra civile in Siria e il ritiro del supporto straniero da Baghdad, il governo iracheno non riesce a mettere in atto le riforme promesse alla popolazione. La situazione interna si deteriora gravemente. Dopo i combattimenti tra le milizie sciite, l'esercito regolare e la minoranza sunnita, il primo ministro iracheno viene assassinato e prende il potere la più radicale delle fazioni sciite, compiendo grandi purghe all'interno dei servizi di sicurezza. Il governo saudita, sostenuto dal Consiglio di Cooperazione del Golfo, cerca di organizzare un colpo di stato a Baghdad e invia il suo esercito in Iraq, provocando un immediato intervento militare delle forze armate iraniane in quel paese. Israele e Siria (tradizionale rivale dell'Iraq) non intervengono direttamente, preferendo guardare da lontano. La Turchia prepara un corpo di spedizione, per ogni evenienza. La Russia e gli Stati Uniti guardano attentamente l'evoluzione della situazione, preparandosi ad intervenire militarmente in favore dei rispettivi alleati in caso del superamento delle loro linee rosse. Questo è uno scenario ideale per i tornei.

### NUMERO DI GIOCATORI

**2 giocatori** in rappresentanza di **Arabia Saudita** e **Iran**. Le regole sulla Tensione Internazionale si applicano e gestiscono l'eventuale intervento di Russia e Stati Uniti.

### DURATA

**9 turni** (18 mesi).

**I Peshmerga curdi e le truppe IS vengono attivate da carte Evento. Il gioco è limitato a Iraq, Iran, Arabia Saudita e potenzialmente Kuwait; i giocatori non possono entrare in nessun altro paese. Il Kuwait potrebbe essere invaso dall'Iraq o dall'Iran, ma questo atto di aggressione porterà all'intervento automatico degli Stati Uniti (vedi regola 27); in quel caso le forze Usa sono controllate dal giocatore saudita, che prende anche il controllo delle unità kuwaitiane. Il giocatore saudita non può entrare in Kuwait o tracciare una linea di rifornimento attraverso il paese finché non è stato invaso.**

### REGOLE SPECIALI

- **Tensione Internazionale:** Livello 3. si applicano le Precisazioni (regola 21). Quando viene raggiunto il Livello 10, gli Stati Uniti intervengono a favore del giocatore saudita; la Russia interviene quindi a favore del giocatore iraniano.  
- Il primo turno inizia con un colpo di stato in Iraq (vedi regola 23.3 o carta #68). Al giocatore saudita vengono dati 4 OP gratuiti e può anche, se lo desidera, utilizzare la regola del Deposito Strategico

(vedi regola 11), nel qual caso non gioca nessuna carta per gli OP, ma ha 6 OP per il turno.

- Le milizie sunnite che arrivano come rinforzi vengono collocate in Iraq in spazi controllati dal giocatore saudita o liberi da qualsiasi presenza nemica.

- Rinforzi iraniani: brigate paracadutisti, unità Hezbollah e milizie sciite sono collocate in Iraq su qualsiasi spazio controllato dal giocatore iraniano; qualsiasi altro rinforzo è posto in Iran.

- **Rimuovere le seguenti carte:** 2x *Attacco con autobomba* (# 5-6), 2x *IED* (#17-18), *Armi chimiche* (#19), *Missile per i Coraggiosi* (# 22), *Inverno Rigido* (#23), *Rivalità curda* (#24), *Contro Rivoluzione* (#27), *Campaigna Terroristica* (#38), *Fake News* (#40), *Guerra israelo-libanese* (#41), *Israele colpisce la Siria* (#42), *1x Peshmerga* (#45), *tutti gli attacchi su IS* (#47-49), *1x Daesh* (#53), *2x Rinforzi* (#62-63), *No-Fly Zone* (#64), *Colpo di stato in Siria* (#67), *Colpo di stato in Iraq* (#68), *Scudo dell'Eufrate* (#74), *Ribellione del PKK* (#75), *Attacchi in Siria* (#76), *Incidente di confine* (#77), *Raid su Fordow* (#79), *Terza Intifada* (#80), *Israele sotto Pressione* (#81), *Uomini sul*

*Campo* (#87) e *Tea Party alla Casa Bianca* (# 93).

### REGOLA OPZIONALE

I giocatori possono accettare di cambiare il giocatore con l'iniziativa. In quel caso, dopo il colpo di stato in Iraq, è il giocatore iraniano che ha l'iniziativa e che gioca per primo; riceve 4 OP gratuiti e fintanto che non gioca carte come OP, può usare la regola del Deposito Strategico se lo desidera.

### CONDIZIONI DI VITTORIA

Alla fine del gioco, ciascuno dei due giocatori calcola i suoi Punti Vittoria (VP) sommando il valore di ogni spazio che controlla in Iraq (e Kuwait se è stato invaso); gli spazi controllati dai Curdi o dall'IS non contano per nessun giocatore; in questo scenario di guerra limitato i belligeranti non stanno tentando di conquistare territorio all'interno del paese del loro avversario (Iran all'interno dell'Arabia Saudita e viceversa):

- **Città religiosa** (Karbala e Najaf): 4 VP
  - **Obiettivo** (spazio evidenziato in rosso): 3 PV
  - **Pozzo petrolifero:** 2 VP (Mosul, sia come obiettivo che come giacimento petrolifero, conta solo 3 VP)
  - **Tutti gli altri spazi:** 1VP
  - **Bonus iraniano:** stabilire una linea di comunicazione valida (spazi adiacenti, controllati e in rifornimento) che collega il territorio iraniano e il confine siriano: +10 VP
  - **Bonus saudita:** stabilire una linea di comunicazione valida (spazi adiacenti, controllati e in rifornimento) che collega il territorio saudita e il confine turco: +10 VP
- Entrambi i giocatori confrontano il numero di PV che hanno. Il livello di vittoria è determinato dalla differenza tra i due totali:
- **Vittoria minore:** 5 PV in più del tuo avversario;
  - **Vittoria maggiore:** 10 PV in più del tuo avversario;
  - **Vittoria decisiva:** 15 PV in più del tuo avversario.
- Qualsiasi altro risultato è considerato come il semplice mantenimento dello status quo.

## PIAZZAMENTO

### • **Giocatore saudita**

(controlla l'esercito libero iracheno, gli alleati arabi e le milizie Sunnite + Jolly saudita):

- *Città militare di King Khalid:*

Bgt Para (2-2-A)

- *Nisab:*

45<sup>a</sup> Bgt corazzata (4-4-4),

8<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4),

20<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4)

- *Rafha:*

1<sup>a</sup> Bgt Corazzata NG (4-4-4),

3<sup>a</sup> Bgt Mech NG (2-2-4),

5<sup>a</sup> Bgt Mech NG (2-2-4)

- *Badanah:*

12<sup>a</sup> Bgt Corazzata (4-4-4),

2<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4),

6<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4)

- **Rinforzi disponibili forze saudite:**

- 1° gruppo:

4<sup>a</sup> Bgt corazzata (4-4-4);

Alleati arabi:

Bgt SF UAE (2-2-A),

Bgt Para SF EGY (2-3-A),

30<sup>a</sup> Bgt Para JOR (2-3-3),

2x milizie Sunnite (2-2-3)

- 2° gruppo:

10<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4),

11<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4);

Alleati arabi:

1<sup>a</sup> Bgt Corazzata UAE (5-4-5),

2<sup>a</sup> Bgt Mech UAE (3-3-5),

1<sup>a</sup> Bgt Corazzata QAT (4-4-4),

3<sup>a</sup> Div Corazzata JOR (10-8-5),

2x milizie Sunnite (2-2-3)

- 3° gruppo:

7<sup>a</sup> Bgt Mech NG (2-2-4),

9<sup>a</sup> Bgt Mech NG (2-2-4);

Alleati arabi:

2<sup>a</sup> Bgt Mech QAT (2-3-4),

3<sup>a</sup> Bgt Corazzata UAE (5-4-5),

4<sup>a</sup> Bgt Mech UAE (3-3-5),

21<sup>a</sup> Div corazzata EGY (10-8-4),

2x milizie Sunnite (2-2-3)

- 4° gruppo:

Alleati arabi:

1<sup>a</sup> Bgt Mech BAH (2-2-4),

1<sup>a</sup> Bgt Corazzata OMN (4-4-4),

1<sup>a</sup> Div Mech JOR (6-8-5),

4<sup>a</sup> Div corazzata YEM (B-6-4),

2x milizie Sunnite (2-2-3)

- Esercito libero iracheno

(dipendente dai risultati del colpo di stato)

- Forza d'Intervento Occidentale:

(carta Cordiale Intesa #81):

2<sup>a</sup> Bgt Corazzata FR (6-5-6),

13<sup>o</sup> Rgt Para (RDP) FR (3-3-A),

3<sup>a</sup> Bgt Cdo UK (4-5-5),

16<sup>a</sup> Bgt Assalto Aereo UK (4-4-A)

- Forze statunitensi (vedi regola 27)

### • **Giocatore iraniano**

(controlla l'esercito iracheno e le milizie Sciite + Jolly iraniano + Jolly Speciale iraniano):

- *Abadan:*

92<sup>a</sup> Divisione corazzata (7-6-4)

- *Bandar Khomeini:*

64<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-5-3)

- *Ahvaz:*

88<sup>a</sup> Divisione corazzata (7-6-4),

58<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-5-3)

- *Dezful:*

2<sup>a</sup> Divisione corazzata IRG (8-8-4),

7<sup>a</sup> Divisione mech IRG (6-5-4)

- *Khorramabad:*

35<sup>a</sup> Div Mech (5-5-4)

- *Kermanshah:*

28<sup>a</sup> Div Mech (5-5-4)

- *Qasr-e-Shirin:*

16<sup>a</sup> Divisione Corazzata (7-6-4)

- *Marivan:*

1x Divisione fanteria IRG (4-4-3)

- *Mahabad:*

1x Divisione fanteria IRG (4-4-3)

- **Esercito iracheno** (prima del colpo di stato):

- *Al Faw:*

Bgt Marines (2-3-3)

- *Basra:*

17<sup>a</sup> Div SF (4-5-3)

- *Rumailah:*

4<sup>a</sup> Div Mech (6-6-4)

- *Busayah:*

11<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-4-3),

1x Trinceramento

- *Shabakah:*

10<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-4-3),

1x Trinceramento

- *Nukhayb:*

8<sup>a</sup> Div Fanteria (4-4-3),

1x Trinceramento

- *Nasiriya:*

12<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-4-3)

- *Najaf*

5<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-4-3),

1x milizia Sciita (2-2-3)

- *Karbala:*

2x milizie Sciite (2-2-3)

- *Al Rutbah:*

7<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-4-3)

- *Fallujah:*

6<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-4-3)

- *Baghdad:*

Div Guardia Presidenziale (5-4-4),

1x milizia Sciita (2-2-3)

- *Samarra:*

2<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-4-3)

- *Ramadi:*

14<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-4-3)

- *Tikrit:*

3<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-4-3)

- *Mosul:*

1<sup>a</sup> Div Mech (6-6-4),

1x milizia Sciita (2-2-3)

- *Kirkuk:*

9<sup>a</sup> Divisione corazzata (8-8-4)

- **Rinforzi disponibile forze iraniane:**

- 1° gruppo:

33<sup>a</sup> Bgt Para (3-4-A),

23<sup>a</sup> Divisione di fanteria (5-5-3),

29<sup>a</sup> Divisione di fanteria (5-5-3),

Div fanteria IRG Al Quds (6-6-3),

2x milizie Hezbollah iraniani (3-2-3),

2x milizie Sciite (2-2-3)

- 2° gruppo:

65<sup>a</sup> Bgt Para (3-4-A),

1<sup>a</sup> Divisione corazzata IRG (8-8-4),

30<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-5-3),

40<sup>a</sup> Divisione di fanteria (4-5-3),

2x Divisioni fanteria IRG (4-4-3),

1x milizia Sciita (2-2-3)

- 3° gruppo:

55<sup>a</sup> Bgt Para (3-4-A),

81<sup>a</sup> Divisione Corazzata (7-6-4),

84<sup>a</sup> Divisione Mech (5-5-4),

2x Divisioni fanteria IRG (4-4-3)

- Forze russe (vedi regola 28)

### • **Kuwaitiano:**

- *Jahrah:* 15<sup>a</sup> Bgt Corazzata (4-4-4),

6<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4)

- *Kuwait City:* Bgt Para SF (2-2-3),

Bgt Guardia (1-2-3)

- *Mina Saud:* 35<sup>a</sup> Bgt Corazzata (4-4-

4), 26<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4)

### • **Peshmerga curdi:**

- *Erbil:* 1x KDP [4],

1x KDP mobile (4-3-2)

- *Sulaymaniyah:* 1x KDP [4],

1x KDP mobile (4-3-2)

- *Rawanduz:* 1x KDP [4]

Rimpiazzati: 1x KDP [4]

### • **IS:**

- **Rimpiazzati Disponibili IS** (bandiera a faccia in su per nascondere il valore): 12 unità (scelte a caso) - Al Baghdadi non è in gioco.

## SCENARIO 9

# TSAHAL VS. HEZBOLLAH - ISRAELE ATTACCA LIBANO E SIRIA

A seguito del ritiro degli Stati Uniti dalla Siria e della crescente tensione tra Israele e Iran, il primo ministro israeliano, ignorando gli avvertimenti americani, europei e russi, decide di attaccare il Libano e la Siria nel tentativo di sradicare Hezbollah e ridurre l'influenza dell'Iran in entrambi i paesi. L'attacco a sorpresa di Israele porta a uno scontro militare diretto con l'Iran. Gli Stati Uniti, la Russia e i paesi occidentali - l'Europa in testa - frustrati per non essere stati ascoltati dagli israeliani decidono di non intervenire all'inizio e di lasciare che il governo israeliano sia responsabile delle sue azioni. La Turchia e i paesi arabi guardano da lontano, sperando in una sconfitta sia di Israele che dell'Iran. Questo scenario è ideale per i tornei.

### NUMERO DI GIOCATORI

**2 giocatori** in rappresentanza di **Israele** da una parte, **Iran, Siria e Libano** dall'altra.

### DURATA

**6 turni** (12 mesi).

**I Peshmerga curdi e le truppe IS sono attivate dalle carte Evento. Il gioco è limitato alla parte nord della mappa e limitato a Israele, Siria e Libano; i giocatori non possono entrare in nessun altro paese (eccetto per il giocatore iraniano, che usa Al Qaim e Sinjar in Iraq come punti di ingresso per le sue unità).**

### REGOLE SPECIALI

- Le regole della Tensione Internazionale non si applicano. Si applicano le Precisazioni (vedi regola 21). Nel turno 1, il giocatore israeliano riceve 6 OP gratuiti e può anche, se lo desidera, usare la regola del Deposito Strategico (vedi regola 11), nel qual caso non gioca nessuna carta per gli OP, ma ha 8 OP per il turno.

- Gli Stati Uniti intervengono solo per aiutare il giocatore israeliano (vedi regola 27) se il giocatore iraniano attacca o occupa Haifa o Netanya. La Russia interviene per aiutare il giocatore iraniano (vedi regola 28) solo se il giocatore israeliano occupa Damasco.

- Le unità turche schierate in Siria non possono né muovere, né attaccare né essere attaccate. Le unità russe schierate in Siria non possono né muovere, né attaccare né essere attaccate; queste restrizioni vengono rimosse una volta che la Russia interviene.

Le milizie Sunnite e di Al Sham (controllate dalla Turchia) non possono né muovere né attaccare; possono difendersi solo se vengono attaccate.

- Data la dimensione limitata del territorio israeliano, i rinforzi israeliani possono superare il raggruppamento ad Haifa nel loro turno di arrivo, ma in tal caso solo tre unità possono prendere parte alla stessa offensiva fuori da quello spazio; le restanti unità possono prendere parte ad un'altra offensiva. Alla fine della fase del giocatore israeliano, tutte le unità in eccesso ad Haifa vengono rimosse dal gioco ("demobilizzate" a scelta del giocatore israeliano) e collocate nello spazio dei rimpiazzi disponibili delle forze israeliane.

- Rinforzi iraniani: le brigate paracadutisti e le milizie Sciite sono collocate in qualsiasi spazio controllato dall'Iran in Siria e Libano; qualunque altro rinforzo è posto a Al Qaim o Sinjar nel nord dell'Iraq.

- **UNIFIL:** UNIFIL rappresenta la missione di mantenimento della pace delle Nazioni Unite, incaricata di monitorare il confine tra Libano e Israele dal 1978. Questa missione è rappresentata nel gioco dal segnalino UNIFIL posto sullo spazio South Litani in Libano. Ogni attacco di terra nello spazio di South Litani, non importa chi sia l'attaccante, è

penalizzato da uno spostamento di una colonna a sinistra [-1] per rappresentare i vincoli operativi causati dalla presenza nell'area delle forze di pace delle Nazioni Unite. Questa penalità non si applica agli attacchi aerei sullo spazio. Il giocatore iraniano (che controlla le forze libanesi) può rinforzare lo spazio South Litani senza influenzare la presenza del segnalino UNIFIL. Se in qualsiasi momento del gioco il giocatore israeliano prende il controllo dello spazio South Litani, il segnalino UNIFIL viene rimosso permanentemente dal gioco (l'ONU termina la sua operazione). La presenza, o la rimozione, del segnalino UNIFIL non ha effetto sulle precisazioni, sulla regola della Tensione Internazionale o sulle Condizioni di Vittoria.

- **Rimuovere le seguenti carte:** 2x *Attacco con autobomba* (#5-6), 1x *IED* (#17), *Inverno Rigido* (#23), *Rivalità Curda* (#24), *Contro-Insurrezione* (#27), *Forze Speciali* (#30), *Supporto Aereo Ravvicinato* (#32), *Madre di tutte le Bombe* (#33), *Tregua umanitaria* (#34), *Campagna terroristica* (#38), *Fake News* (#40), *Guerra israelo-libanese* (#41), *Tutti gli attacchi su IS* (#47-49), 1x *Peshmerga* (#43), 1x *Daesh* (#52), 2x *Rinforzi* (#62-63), *No-Fly Zone* (#64), *Ribellione in Hejaz* (#65), *Insurrezione di Houthi* (#66), *Colpo di stato in Iraq* (#68), *Divieto del Qatar* (#69), *Crollo del prezzo del petrolio* (#72), *Aumento del prezzo del petrolio* (#73), *Scudo dell'Eufrate* (#74), *Ribellione del PKK* (#75), *Incidente di Confine* (#77), *Cessate il Fuoco per il Ramadan* (#78), *Bombardamento a Tappeto* (#82), *Cordiale Intesa* (#84), *Campagna aerea* (#85), *Uomini sul Campo* (#87), *Incidente navale* (#88) e *Vertice USA-Russia* (n. 89).

### CONDIZIONI DI VITTORIA

Gli spazi controllati dai Curdi o dall'IS non contano per nessuno dei due giocatori.

• **Giocatore israeliano** (detiene l'iniziativa):

- **Prerequisito:** controllo di Netanya, Haifa e le alture del Golan.

Ottieni 3 (**Vittoria Minore**), 4 (**Vittoria Maggiore**) o 5 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi:

- Controlla i seguenti 4 spazi: South Litani, Marjayoun, Quneitra e Daraa;
- Controllare Beirut o Damasco;
- Eliminare le 5 unità Hezbollah libanesi;
- Espellere tutte le unità iraniane dal Libano;
- Espellere tutte le unità iraniane dalla Siria.

• **Giocatore irano-siriano** (Giocatore 2):

- **Prerequisito:** controllo di Damasco, Aleppo, Tartus, Latakia e Raqqa.

Ottieni 3 (**Vittoria Minore**), 4 (**Vittoria Maggiore**) o 5 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi:

- Espellere tutte le unità israeliane dal Libano;
- Espellere tutte le unità israeliane dalla Siria;
- Controllare una linea ininterrotta di spazi (controllata da unità iraniane o siriane) che collega Al Qaim o Sinjar a Beirut;
- Controllare i 4 spazi PYD in Siria;
- Eliminare tutte le unità IS e le milizie Sunnite e Al Sham presenti in Libano e Siria.

## PIAZZAMENTO

• **Giocatore israeliano** (controlla il Jolly israeliano + Jolly Speciale israeliano + Esercito libero siriano se è stato attivato):

- **Altura del Golan:**  
7ª Divisione corazzata (6-6-5),  
36ª Divisione corazzata (10-10-5),  
210ª Divisione mech (10-10-5),  
1x Trinceramento
- **Haifa:**  
90ª Divisione corazzata (10-12-5),  
91ª Divisione Mech (8-10-5),  
1ª Bgt Mech [Golani] (4-4-5)
- **Netanya:**  
35ª Bgt Para (4-4-A),  
Bgt SF Oz (4-4-A)
- **Rinforzi disponibili forze israeliane:**
- 1° gruppo:  
162ª Div corazzata (10-12-5),  
319ª Div corazzata (10-12-5),  
317ª Div corazzata (3-4-A)
- 2° gruppo:  
340ª Div corazzata (10-12-5)

- Esercito libero siriano (in caso di colpo di stato in Siria)
- Forze statunitensi (in caso di intervento militare diretto degli Stati Uniti - vedi regola 27)

• **Giocatore Irano-Siriano** (controlla l'esercito libanese, Hezbollah, l'esercito siriano, l'esercito iraniano e le milizie Sciite + Jolly iraniano + Jolly Speciale Iraniano e Hezbollah)

- **In Libano:**
- **Beirut:**  
1ª Divisione Meccanizzata (4-6-4),  
2x Hezbollah libanesi (3-2-3)
- **Sidon:**  
2ª Divisione Meccanizzata (4-6-4),  
1x Trinceramento
- **South Litani:**  
1x Hezbollah libanese (3-2-3),  
2x milizie Sciite [Amal] (2-2-3),  
Segnalino UNIFIL,  
1x Trinceramento
- **Marjayoun:**  
Div forze speciali (SF) (5-5-3),  
1x Trinceramento
- **Beqaa:**  
1x Hezbollah libanesi (3-2-3)
- **In Siria:**
- **Damasco:**  
Div Guardia Repubblicana (6-6-4),  
1x milizia Hezbollah iraniani (3-2-3)
- **Qatana:**  
1ª Divisione corazzata (6-5-4),  
1x Hezbollah libanesi (3-2-3),  
1x Trinceramento
- **Quneitra:**  
3ª Divisione corazzata (6-5-4),  
1x Hezbollah iraniani (3-2-3),  
1x Trinceramento
- **Daraa:**  
5ª Divisione Mech (4-6-4)
- **Jebel Druze:**  
7ª Div Mech (4-6-4)
- **Quseir:**  
76ª Bgt Mech (2-3-5)
- **Homs:**  
11ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
14ª Divisione SF (5-5-3)
- **Hamah:**  
10ª Div Mech (4-6-4),  
18ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),  
1x Milizia (2-2-3)
- **Latakia:**  
9ª Divisione corazzata (7-6-4)
- **Aleppo:**  
4ª Divisione corazzata (8-8-5),  
61ª Bgt Mech (2-2-5),  
1x Milizia (2-2-3)

- **Palmyra:**  
90ª Bgt Mech (2-2-5)
- **Deir ez-Zor:**  
15ª Divisione SF (5-5-3)
- **Rimpiazzi siriani disponibili forza iraniano/siriana:**

17ª Div Mech (4-6-4)

**Rinforzi iraniani:**

- 1° gruppo:  
33ª e 65ª Brigate Para (3-4-A),  
Div IRG Al Quds (6-6-3),  
23ª Divisione di fanteria (5-5-3),  
3x milizie Sciite (2-2-3)
- 2° gruppo:  
1ª e 2ª Div corazzata IRG (8-8-4),  
7ª Divisione mech IRG (6-5-4),  
2x milizie Sciite (2-2-3)

• **Forze e Milizie Straniere:**

- **Jarabulus:** Turchi  
6° Corpo Mech (8-8-3),  
51ª Bgt corazzata (4-4-5),  
1ª Bgt Mech (2-3-5)
- **Tartus:** Russi  
810ª Bgt Marine (4-4-5)
- **Latakia:** Russi  
56ª Bgt Para (4-4-A)
- **Idlib:**  
3x milizie Al Sham (3-2-3)
- **Tripoli:**  
3x milizie Sunnite (2-2-3)
- **Rinforzi russi** (a Tartus e Latakia in caso di intervento diretto della Russia):  
6ª Bgt Corazzata (6-5-5),  
7ª Div Mech (8-10-5),  
22° Regt Para (3-3-A),  
205ª Bgt Mech (4-4-5) + Jolly russo + Jolly Speciale russo

• **Peshmerga curdi:**

- **Afrin:**  
1x PYD [ridotta: 2]
- **Kobane:**  
1x PYD curdo [4]
- **Qamishli:**  
1x PYD [4]
- **Malikya:**  
1x PYD [4]
- **Hasaka:**  
1x PYD mobile curdo (6-4-2)
- **Raqqa:**  
1x PYD mobile curdo (6-4-2)
- **IS:**
- **Rimpiazzi Disponibili IS** (bandiera a faccia in su per nascondere il valore): 6 unità (scelte a caso) - Al Baghdadi non è in gioco.

## SCENARIO 10

# GUERRA REGIONALE IN SIRIA CHE COINVOLGE ISRAELE, IRAN, RUSSIA E TURCHIA DOPO IL RITIRO DEGLI STATI UNITI

Approfittando delle rinnovate tensioni tra Stati Uniti e Iran, del ritiro delle truppe statunitensi dalla Siria, ma anche del caos regionale generato dallo scontro di rivalità geopolitiche in Medio Oriente, esacerbate dopo il crollo dell'Is, il Primo Ministro israeliano decide di attaccare di sorpresa Libano e Siria, al fine di eliminare la presenza di Hezbollah, Iran e dei molteplici gruppi islamici radicali che minacciano gli interessi di Israele. Nel lanciare un'offensiva di terra come questa, Israele apre il vaso di Pandora e scatena un intervento militare diretto da parte degli attori locali che hanno interesse a difendere o rovesciare il regime siriano. Quella che era stata pianificata come una campagna fulminea contro Hezbollah si impantana rapidamente in una guerra regionale in Siria.!

### NUMERO DI GIOCATORI

5 giocatori in rappresentanza di Israele, Iran, Turchia, Siria e Russia.

### DURATA

6 turni (12 mesi).

- I Peshmerga curdi e le truppe IS sono attivate dalle carte Evento.  
- Il gioco è limitato alla parte settentrionale della mappa: Israele, Siria, Libano e Turchia. I giocatori non possono entrare in nessun altro paese, eccetto in questi due casi: il giocatore iraniano usa Al Qaim e Sinjar in Iraq come punti di ingresso per le sue unità; il giocatore israeliano usa il territorio giordano come punto di ingresso per i suoi rinforzi giordani. Le forze irachene non sono rappresentate, perché l'Iraq (storicamente rivale della Siria) guarda il conflitto da lontano senza intervenire.

### REGOLE SPECIALI

- Nel Turno 1, il giocatore israeliano riceve 6 OP gratuiti e può anche, se lo desidera, usare la regola del Deposito Strategico (vedi regola 11), nel qual caso non gioca nessuna carta per gli OP, ma ha 8 OP per il turno.  
- Tensione Internazionale: Livello 3. Si applicano Precisazioni (regola 21). Al raggiungimento del Livello 10, gli Stati Uniti intervengono come segue (in deroga alle normali regole):

- 1ª Bgt Para del 82ª Div AB (4-4-A) e le 2 brigate MEB (6-6-6) sbarcano a Beirut e prendono il controllo della capitale libanese. Qualsiasi unità schierata a Beirut si

ritira se può, o sono eliminati se non possono ritirarsi. Una volta in posizione, queste 3 unità statunitensi mantengono Beirut fino alla fine della partita e questo obiettivo quindi non conta più ai fini delle Condizioni di Vittoria per nessuno dei giocatori. Le unità USA non si muovono più, non possono attaccare e non possono essere attaccate.

- La 1ª e la 2ª Bgt Para della 101ª Div AB (4-4-A) sono schierati ad Haifa e Netanya per proteggere il territorio israeliano; non si muovono più, non possono attaccare e non possono essere attaccati.
- Il reggimento MEU (3-4-6) e il 75º Regt Para (3-3-A) sono sotto il controllo del giocatore israeliano e possono essere schierati in qualsiasi spazio controllato dagli israeliani e in rifornimento.
- Il 3º Regt corazzato (6-5-6) e le 3 brigate della 3ª Div MD (2x 5-6-6 e 1x 8-6-6) sono sotto il controllo del giocatore turco e possono essere schierate in qualsiasi spazio controllato turco e in rifornimento.
- Tutte le unità statunitensi vengono schierate sulla mappa nel turno dell'intervento americano. I giocatori israeliano e turco tirano un dado ciascuno; quello con il tiro di dado più alto (ripetere il tiro in

pescherà 2 carte bonus, o se preferisce prendere il Jolly Speciale degli Stati Uniti e lanciare attacchi aerei per aiutare la sua causa; l'altro giocatore sceglie l'opzione rimanente.

- I rinforzi russi arrivano immediatamente a Tartus e Latakia (vedi regola 28).

- Una volta che le unità statunitensi sono intervenute, non possono attaccare nessuna unità curda.  
- Date le dimensioni limitate del territorio israeliano, i rinforzi israeliani potrebbero superare il raggruppamento ad Haifa nel loro turno di arrivo, ma in tal caso solo tre unità possono prendere parte alla stessa offensiva fuori da quello spazio; le restanti unità possono prendere parte a un'altra offensiva. Alla fine della fase del giocatore israeliano, tutte le unità che superano i limiti di raggruppamento ad Haifa vengono rimosse dal gioco ('smobilitate' a scelta del giocatore israeliano) e poste nello spazio dei Rimpiazzi disponibili delle forze israeliane

- Rinforzi iraniani: le brigate paracadutisti e le milizie sciite sono collocate in qualsiasi spazio controllato dall'Iran in Siria e Libano; qualsiasi altro rinforzo è posto su Al Qaim o Sinjar nel nord dell'Iraq.
- **UNIFIL**: UNIFIL rappresenta la missione di mantenimento della pace delle Nazioni Unite, incaricata di monitorare il confine tra Libano e Israele dal 1978. Questa missione è rappresentata nel gioco dal segnalino UNIFIL posto sullo spazio South Litani in Libano. Ogni attacco di terra nello spazio di South Litani, non importa chi sia l'attaccante, è penalizzato da uno spostamento di una colonna a sinistra [-1] per rappresentare i vincoli operativi causati dalla presenza nell'area delle forze di pace delle Nazioni Unite. Questa penalità non si applica agli attacchi aerei sullo spazio. Il giocatore iraniano (che controlla le forze libanesi) può rinforzare lo spazio South Litani senza influenzare la presenza del segnalino UNIFIL. Se in qualsiasi momento del gioco il giocatore israeliano prende il

controllo dello spazio South Litani, il segnalino UNIFIL viene rimosso permanentemente dal gioco (l'ONU termina la sua operazione). La presenza, o la rimozione, del segnalino UNIFIL non ha effetto sulle precisazioni, sulla regola della Tensione Internazionale o sulle Condizioni di Vittoria.

- Le milizie Al Sham ed i rinforzi sono posti in qualsiasi spazio in Siria controllato dal giocatore turco o non occupato. Altrimenti possono entrare in gioco in Turchia, fintanto che rimangono lì o attraversano spazi confinanti con la Siria.

- **Rimuovere le seguenti carte:** 1x *Attacco con autobomba* (#5), 1x *IED* (#17), *Campagna terroristica* (#38), *Guerra israelo-libanese* (#41), 2x *Peshmerga* (#43-44), *Tutti gli attacchi su IS* (#47-49), 2x *Daesh* (#50-51), *Ribellione in Hejaz* (#65), *Insurrezione di Houthi* (#66), *Colpo di stato in Iraq* (#68), *Divieto del Qatar* (#69), *Crollo del prezzo del petrolio* (#72), *Aumento del prezzo del petrolio* (#73), *Scudo dell'Eufrate* (#74), *Cordiale Intesa* (#84).

## REGOLA OPZIONALE

In una partita a due giocatori, il primo giocatore controlla Israele e Turchia; il secondo controlla Iran, Siria e Russia (e l'esercito libanese). Ogni giocatore riceve 2 Jolly (sceglie quali) e gioca con 5 carte in mano (invece di 4) per compensare il fatto che gestisce le unità di diversi paesi. Ogni volta che prende un gruppo di rinforzi o rimpiazzi, sceglie se rafforzare le unità dell'uno o dell'altro dei suoi paesi (ma non più di un paese allo stesso tempo).

## CONDIZIONI DI VITTORIA

**Gli spazi controllati dai curdi o dall'IS non contano per nessun giocatore.**

• **Giocatore israeliano** (detiene l'iniziativa):

- **Prerequisito:** Controlla Netanya, Haifa e le Altire del Golan.

Ottiene 2 (**Vittoria Minore**), 3 (**Vittoria Maggiore**) o 4 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi:

- Controlla i seguenti 4 spazi: South Litani, Marjayun, Quneitra e Daraa;
- Controlla Beirut o Damasco;

- Elimina le 5 unità di Hezbollah libanesi;

- Espelle tutte le unità iraniane dal Libano;

- Espelle tutte le unità iraniane dalla Siria.

• **Giocatore iraniano** (Giocatore 2): Ottiene 2 (**Vittoria Minore**), 3 (**Vittoria Maggiore**) o 4 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi -

- Controlla Damasco o si assicura che lo spazio sia controllato dal giocatore siriano;
- Controlla Beirut;
- Controlla una linea ininterrotta di spazi (controllati da unità iraniane o siriane) che collega la costa mediterranea ad Al Qaim o Sinjar;
- Espelle tutte le unità israeliane dal Libano e dalla Siria;
- Elimina tutte le unità IS e tutte le milizie Sunnite e Al Sham presenti in Libano e in Siria.

• **Giocatore turco** (Giocatore 3): - **Prerequisito:** controllare la totalità del territorio turco (inclusi gli spazi PKK).

Ottiene 2 (**Vittoria Minore**), 3 (**Vittoria Maggiore**) o 4 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi

- Controlla i 4 spazi PYD curdi in Siria;
- Controlla Jarabulus e Idlib;
- Controlla Aleppo;
- Garantire che l'iraniano non controlli una linea ininterrotta di spazi che collega la costa mediterranea ad Al Qaim o Sinjar;
- Si assicura che il giocatore siriano o iraniano non controlli Damasco.

• **Giocatore siriano** (Giocatore 4): - **Prerequisito:** controllare 13 spazi in Siria (inclusi Damasco, Aleppo, Tartus e Latakia); gli spazi controllati dalle unità russe e iraniane contano a favore del giocatore siriano.

Ottiene 2 (**Vittoria Minore**), 3 (**Vittoria Maggiore**) o 4 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi:

- Espelle tutte le unità israeliane dalla Siria;
- Elimina tutte le unità IS e le milizie sunnite e Al Sham presenti in Siria;
- Controlla i 4 spazi PYD curdi in Siria;
- Controlla 3 spazi in Libano;
- Controlla Iskenderun in Turchia.

• **Giocatore russo** (Giocatore 5):

- **Prerequisito:** Controlla Tartus e Latakia.

Ottiene 2 (**Vittoria Minore**), 3 (**Vittoria Maggiore**) o 4 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi:

- Controlla Tripoli in Libano;
- Controlla Damasco o si assicura che lo spazio sia controllato dal giocatore siriano;
- Controlla una linea ininterrotta di spazi che collega Latakia con Damasco;
- Si assicura che il giocatore iraniano non controlli una linea ininterrotta di spazi che collega la costa mediterranea ad Al Qaim o Sinjar;
- Elimina tutte le unità IS e le milizie Sunnite e Al Sham presenti in Libano e in Siria.

## PIAZZAMENTO

• **Giocatore israeliano** (controlla le forze giordane + Jolly israeliano + Jolly Speciale israeliano):

- *Altire del Golan:*

7<sup>a</sup> Bgt corazzata (6-6-5),  
36<sup>a</sup> Divisione corazzata (10-10-5),  
210<sup>a</sup> Div Mech (10-10-5),  
1x Trinceramento

- *Haifa:*

90<sup>a</sup> Divisione corazzata (10-12-5),  
91<sup>a</sup> Divisione Mech (8-10-5),  
1<sup>a</sup> Bgt Mech [Golani] (4-4-5)

- *Netanya:*

35<sup>a</sup> Bgt Para (4-4-A),  
Bgt SF Oz (4-4-A)

- **Rinforzi disponibili forze israeliane:**

- 1° gruppo:

162<sup>a</sup> Divisione corazzata (10-12-5),  
319<sup>a</sup> Divisione corazzata (10-12-5),  
317<sup>a</sup> Bgt Para (3-4-A)

- 2° gruppo:

340<sup>a</sup> Divisione corazzata (10-12-5)

- 3° gruppo (in Giordania):

1<sup>a</sup> Div Mech JOR (6-8-5),  
3<sup>a</sup> Divisione corazzata JOR (10-8-5),  
30<sup>a</sup> Bgt Para JOR (2-3-3)

• **Giocatore iraniano**

(controlla l'esercito libanese, Hezbollah e l'esercito iraniani + Jolly iraniano + Jolly Speciali iraniano ed Hezbollah):

- *In Libano:*

- *Beirut:*

1<sup>a</sup> Div Mech libanese (4-6-4),

- 2x Hezbollah libanesi (3-2-3)
- *Sidon*:
  - 2ª Div Mech libanese (4-6-4),
  - 1x Trinceramento
- *South Litani*:
  - 1x Hezbollah libanesi (3-2-3),
  - 2 milizie Sciite [Amal] (2-2-3),
  - segnalino UNIFIL,
  - 1x Trinceramento
- *Marjayun*:
  - Div forze speciali libanesi (SF) (5-5-3),
  - 1x Trinceramento
- *Beqaa*:
  - 1x Hezbollah libanesi (3-2-3)
- **In Siria**:
  - *Damasco*:
    - 1x milizia Hezbollah iraniani (3-2-3)
  - *Qatana*:
    - 1x Hezbollah iraniano (3-2-3)
  - *Quneitra*:
    - 1x Hezbollah libanesi (3-2-3)
- **Rinforzi disponibili forze iraniane**:
  - 1° gruppo:
    - 33ª e 65ª Bgt Para (3-4-A),
    - Div IRG Al Quds (6-6-3),
    - 23ª Divisione di fanteria (5-5-3),
    - 3x milizie Sciite (2-2-3)
  - 2° gruppo:
    - 1ª e 2ª Div corazzata IRG (8-8-4),
    - 7ª Div Mech IRG (6-5-4),
    - 3x milizie Sciite (2-2-3)
- **Giocatore turco (controlla le milizie Sunnite e Al Sham + Jolly turco)**:
  - *Iskenderun*:
    - 66ª Bgt Mech (2-3-5)
  - *Ceyhan*:
    - 172ª Bgt Corazzata (4-4-5),
    - 1ª Bgt Para (2-3-A)
  - *Gaziantep*:
    - 2ª Bgt corazzata (4-4-5)
  - *Jarabulus*:
    - 6° Corpo Mech (8-8-3),
    - 1ª Bgt corazzata (4-4-5),
    - 1ª Bgt Mech (2-3-5)
  - *Urfa*:
    - 2ª Bgt Para (2-3-A)
  - *Mardin*:
    - 7° Corpo Mech (8-8-3)
  - *Bitlis*:
    - 8° Corpo Mech (8-8-3)
  - *Sirnak*:
    - 28ª Bgt Mech (2-3-5),
    - Bgt SF (2-3-3)
  - *Idlib*:
    - 3x milizie Al Sham (3-2-3)
- *Tripoli*:
  - 3x milizie Sunnite (2-2-3)
- **Rinforzi disponibili forze turche**:
  - 1° gruppo:
    - 52ª Divisione corazzata (10-8-4),
    - 15ª Div Mech (6-6-4),
    - 2x milizie Al Sham (3-2-3)
  - 2° gruppo:
    - 9° Corpo Mech (8-8-3),
    - 1x milizia Al Sham (3-2-3)
- Esercito libero siriano (in caso di colpo di stato in Siria)
- **Giocatore siriano (controlla il Jolly siriano)**:
  - *Damasco*:
    - Div Guardia Repubblicana (6-6-4)
  - *Qatana*:
    - 1ª Divisione corazzata (6-5-4),
    - 1x Trinceramento
  - *Quneitra*:
    - 3ª Divisione corazzata (6-5-4),
    - 1x Trinceramento
  - *Daraa*:
    - 5ª Div Mech (4-6-6)
  - *Jebel Druze*:
    - 7ª Div Mech (ridotta: 2-3-4)
  - *Quseir*:
    - 76ª Bgt Mech (2-3-5)
  - *Homs*:
    - 11ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),
    - 14ª Div SF (5-5-3)
  - *Hamah*:
    - 10ª Div Mech (4-6-4),
    - 18ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4),
    - 1x Milizia (2-2-3)
  - *Latakia*:
    - 9ª Divisione corazzata (7-6-4)
  - *Aleppo*:
    - 4ª Div corazzata (ridotta: 4-4-5),
    - 61ª Bgt Mech (2-2-5),
    - 1x Milizia (2-2-3)
  - *Palmyra*:
    - 90ª Bgt Mech (2-2-5)
  - *Deir ez-Zor*:
    - 15ª Div SF (5-5-3)
- **Nessun rinforzo disponibile forze siriane**
- Rimpiazzati**:
  - 17ª Div Mech (4-6-4)
- **Giocatore russo (controlla il Jolly russo + il Jolly Speciale russo)**:
  - *Tartus*:
    - 810ª Bgt Marines (4-4-5)
  - *Latakia*:
    - 56ª Bgt Para (4-4-A)
- **Rinforzi disponibili forze russe**:
  - 1° gruppo:
    - 205ª Bgt Mech (4-4-5),
    - 22° Reggimento Para (3-3-A)
  - 2° gruppo:
    - 6ª Bgt corazzata (6-5-5),
    - 7ª Div Mech Aviotrasportata (8-10-5)
- **Peshmerga curdi**:
  - *Kobane*:
    - 1x PYD [4]
  - *Qamishli*:
    - 1x PYD [4]
  - *Malikya*:
    - 1x PYD [14]
  - *Hasakah*:
    - 1x PYD mobile (6-4-2)
  - *Raqqa*:
    - 1x PYD mobile (6-4-2)
  - *Afrin*:
    - 1x PYD [ridotta: 2]
- **Rinforzi disponibili forze curde**:
  - Unità Peshmerga PKK (sono attivati con la carta evento #75 Ribellione del PKK):
  - 6x PKK [4], 2x PKK mobili (5-4-2 e 4-3-2)
- **IS**:
  - **Rimpiazzati Disponibili IS** (bandiera a faccia in su per nascondere il valore):
  - 9 unità (scelte a caso) - Al Baghdadi non è in gioco.

# SCENARIO 11

## FITNA - GUERRA GLOBALE IN MEDIO ORIENTE

Diversi mesi dopo il crollo dell'ISIS e la fine della guerra civile in Siria, seguito dal ritiro degli Stati Uniti dalla Siria e dal ritiro dell'assistenza straniera a Baghdad, il governo iracheno non riesce a migliorare la situazione interna o ad onorare le promesse fatte alla popolazione. A seguito di un aumento dei combattimenti tra l'esercito regolare e le milizie sunnite e sciite, il Primo Ministro iracheno viene assassinato. La più radicale delle fazioni sciite ottiene il potere e lancia una epurazione dell'esercito. I ribelli (esercito libero iracheno) invocano l'aiuto dell'Arabia Saudita e della Turchia. Il governo saudita, appoggiato dai falchi al potere sia negli Emirati Arabi Uniti che in Israele, tenta un nuovo colpo di stato a Baghdad per restituire il potere ai sunniti ed ai curdi; portando all'intervento militare diretto iraniano in Iraq. In Egitto, lo sceicco dell'Università Islamica Al-Azhar invoca una guerra santa contro i governi sciiti di Damasco e di Baghdad. I suoi sermoni radicali sono ripresi da ex jihadisti impazienti di tornare nella regione. La Turchia usa questa crociata come pretesto per tentare di sradicare i curdi siriani e di riconquistare gli ex territori ottomani nel nord della Siria e in Iraq. La Russia reagisce immediatamente, inviando più truppe nel levante per difendere allo stesso tempo i suoi interessi strategici nella regione e il regime siriano, approfittando di questo caos regionale e approfittando del fatto che la comunità internazionale ha gli occhi fissi sull'Iraq e sulla Siria settentrionale, Israele lancia un attacco a sorpresa contro Libano e Siria per sradicare gli Hezbollah e le varie milizie islamiche radicali che minacciano gli interessi israeliani nella regione, ma anche per espellere le forze iraniane presenti in Siria e Libano. Il regime iraniano invia un corpo di spedizione in Siria per sostenere il regime siriano; difendere i propri interessi sul terreno ed espellere l'esercito israeliano da quel paese. Il governo degli Stati Uniti, scosso ed incapace di concordare una politica chiara e coerente, decide di non intervenire immediatamente in quella che percepisce come una guerra di religione che divide il mondo musulmano. Le autorità statunitensi si preparano comunque a intervenire nel caso in cui uno dei belligeranti oltrepassasse le loro linee rosse. Quella che era intesa solo come una campagna fulminea in Iraq e Siria si impantana rapidamente in una guerra globale in Medio Oriente.

### NUMERO DI GIOCATORI

6 giocatori Arabia Saudita, Iran, Turchia, Siria, Israele e Russia.

### DURATA

12 turni (2 anni).

- **I Peshmerga curdi e le truppe IS vengono attivate dalle carte Evento.**

- **Il gioco si svolge su tutta la mappa. Nessuno (nemmeno il giocatore saudita) può entrare in Kuwait (o tracciare una linea di rifornimento attraverso quel paese) fintanto che l'Emirato non è stato invaso dall'Iran o dall'Iraq, il che provoca l'intervento immediato degli Stati Uniti dalla parte del giocatore saudita, che in questo caso prende anche il controllo dell'esercito kuwaitiano.**

### REGOLE SPECIALI

- Tensione Internazionale: Livello 3. Si applicano Precisazioni (regola 21). Quando viene raggiunto il livello 10, gli Stati Uniti intervengono a favore del giocatore saudita.

- Il turno 1 inizia con un colpo di stato in Iraq (vedi regola 23.3 o carta #68). Il giocatore saudita riceve 4 OP gratuiti e può anche, se lo desidera, usare la regola del Deposito

Strategico (vedi regola 11), nel qual caso non gioca nessuna carta per OP, ma ha 6 OP per il turno.

- Le milizie Al Sham presenti in Siria possono entrare in Turchia fintanto che rimangono negli spazi al confine con la Siria.

- Le milizie Sunnite e Al Sham che arrivano come rinforzi in Iraq vengono collocate su spazi controllati dal giocatore saudita, o liberi da qualsiasi presenza nemica.

- Date le dimensioni limitate del territorio israeliano, i rinforzi israeliani potrebbero essere superare i limiti al raggruppamento ad Haifa nel loro turno di arrivo, ma in tal caso solo tre unità possono prendere parte alla stessa offensiva fuori da quello spazio; le restanti unità possono prendere parte a un'altra offensiva. Alla fine della fase del giocatore israeliano, tutte le unità in eccesso ad Haifa vengono rimosse dal gioco ("smobilitate" a scelta del giocatore israeliano) e

poste nello spazio dei Rimpiazzi tra le Forze Israeliane disponibili.

- **Rinforzi iraniani:** le brigate di paracadutisti iraniane sono poste in Iraq, Siria o Libano su qualsiasi spazio controllato dal giocatore iraniano; le milizie Sciite sono collocate in Iraq o Siria su qualsiasi spazio controllato dal giocatore iraniano; qualsiasi altro rinforzo iraniano è posto in Iran.

- **UNIFIL:** UNIFIL rappresenta la missione di mantenimento della pace delle Nazioni Unite, incaricata di monitorare il confine tra Libano e Israele dal 1978. Questa missione è rappresentata nel gioco dal segnalino UNIFIL posto sullo spazio South Litani in Libano. Ogni attacco di terra nello spazio di South Litani, non importa chi sia l'attaccante, è penalizzato da uno spostamento di una colonna a sinistra [-1] per rappresentare i vincoli operativi causati dalla presenza nell'area delle forze di pace delle Nazioni Unite. Questa penalità non si applica agli attacchi aerei sullo spazio. Il giocatore iraniano (che controlla le forze libanesi) può rinforzare lo spazio South Litani senza influenzare la presenza del segnalino UNIFIL. Se in qualsiasi momento del gioco il giocatore israeliano prende il controllo dello spazio South Litani, il segnalino UNIFIL viene rimosso permanentemente dal gioco (l'ONU termina la sua operazione). La presenza, o la rimozione, del segnalino UNIFIL non ha effetto sulle precisazioni, sulla regola della Tensione Internazionale o sulle Condizioni di Vittoria.

- **Rimuovere le seguenti carte:** 1x Attacco con autobomba (#5), 1x IED (#17), Campagna terroristica (#38), Guerra israelo-libanese (#41), Tutti gli attacchi su IS (#47-49), No-Fly Zone (#64), Colpo di stato in Iraq (#68), Scudo dell'Eufrate (#74).

### REGOLE OPZIONALI

- I giocatori possono concordare tra loro di cambiare il giocatore con l'iniziativa. In quel caso, dopo il colpo di stato in Iraq, è il giocatore iraniano che ha l'iniziativa e che gioca per primo; lui riceve 4 OP

gratuiti e può, se lo desidera, usare la regola del Deposito Strategico, a condizione che non spenda nessuna carta per ottenere OP.

- In una partita a due giocatori, il primo giocatore controlla Arabia Saudita, Turchia e Israele; il secondo controlla Iran (e l'esercito libanese), Iraq, Siria e Russia. In una partita a tre giocatori, il primo giocatore controlla Arabia Saudita e Turchia; il secondo controlla Iran (e l'esercito libanese), Iraq e Siria; il terzo controlla Israele e Russia. In entrambi i casi, ogni giocatore riceve 2 Jolly (sceglie quali) e gioca con una mano di 5 carte (invece di 4) per compensare il fatto che gestisce le unità di diversi paesi. Ogni volta che prende un gruppo di rinforzi o rimpiazza, sceglie se rafforzare un paese o un altro (ma solo un paese per gruppo).

#### CONDIZIONI DI VITTORIA

Gli spazi controllati dai curdi o dall'IS non contano per nessun giocatore.

• **Giocatore saudita** (detiene l'iniziativa): Ottiene 3 (**Vittoria Minore**), 4 (**Vittoria Maggiore**) o 5 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi:

- Controlla tutto il territorio saudita;
- Controlla i seguenti 5 spazi in Iraq: Busayah, Shabakah, Nukhayb, Al Rutbah e H3;
- Controlla Najaf e Karbala;
- Controlla Rumailah e Basra;
- Controlla Baghdad;
- Controlla una linea ininterrotta di spazi (controllata da unità saudite, alleate arabe o turche) tra il confine saudita e qualsiasi spazio rifornito in Turchia controllato dal giocatore turco.

• **Giocatore iraniano** (Giocatore 2): Ottiene 3 (**Vittoria Minore**), 4 (**Vittoria Maggiore**) o 5 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi:

- Controlla Damasco e Beirut o assicurarsi che entrambi gli spazi siano controllati dal giocatore siriano;
- Controlla Baghdad, Mosul, Basra, Karbala e Najaf o assicurarsi che questi spazi siano occupati da unità regolari irachene o milizie Sciite;

- Controlla una linea ininterrotta di spazi (controllata da unità iraniane o siriane) che collega la costa mediterranea al confine iraniano;
- Espelle tutte le unità israeliane dal Libano e dalla Siria;
- Espelle tutte le unità saudite e alleate arabe dall'Iraq;
- Elimina tutte le unità IS dal gioco e tutte le milizie Sunnite e Al Sham presenti in Iraq e Siria.

• **Giocatore turco** (Giocatore 3):

- **Prerequisito:** controllare la totalità del territorio turco (inclusi gli spazi del PKK).

Ottiene 2 (**Vittoria Minore**), 3 (**Vittoria Maggiore**) o 4 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi:

- Controlla i 4 spazi PYD curdi in Siria;
- Controlla Jarabulus (in Siria) e Dahuk (in Iraq);
- Controlla Mosul o Aleppo;
- Assicura che il giocatore siriano o iraniano non controlla Damasco.
- Assicura che il giocatore iraniano non controlli una linea ininterrotta di spazi che collega la costa mediterranea al confine iraniano.

• **Giocatore siriano** (Giocatore 4):

- **Prerequisito:** controllare 13 spazi in Siria (inclusi Damasco, Aleppo, Tartus e Latakia); gli spazi controllati dalle unità russe e iraniane contano a favore del giocatore siriano.

Ottiene 2 (**Vittoria Minore**), 3 (**Vittoria Maggiore**) o 4 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi:

- Espelle tutte le unità israeliane dalla Siria;
- Elimina tutte le unità IS e le milizie Sunnite e Al Sham presenti in Siria;
- Controlla i 4 spazi PYD curdi in Siria;
- Controlla 3 spazi in Libano;
- Controlla Iskenderun in Turchia o 2 spazi in Iraq.

• **Giocatore israeliano** (Giocatore 5):

- **Prerequisito:** controllo di Netanya, Haifa e le alture del Golan.

Ottiene 2 (**Vittoria Minore**), 3 (**Vittoria Maggiore**) o 4 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi:

- Controlla i seguenti 4 spazi: South Litani, Marjayun, Quneitra e Daraa;
- Controlla Beirut o Damasco;

- Elimina le 5 unità di Hezbollah libanesi dal gioco;
- Espelle tutte le unità iraniane dalla Siria;
- Espelle tutte le unità iraniane dal Libano.

• **Giocatore russo** (Giocatore 6):

- **Prerequisiti:** controllare Tartus e Latakia.

Ottiene 2 (**Vittoria Minore**), 3 (**Vittoria Maggiore**) o 4 (**Vittoria Decisiva**) dei seguenti obiettivi:

- Controlla Tripoli in Libano;
- Controlla Damasco o assicura che lo spazio sia controllato dal giocatore siriano;
- Controlla una linea ininterrotta di spazi che collega Latakia con Damasco;
- Garantisce che il giocatore iraniano non controlli una linea ininterrotta di spazi che collega la costa mediterranea con il confine iraniano;
- Elimina tutte le unità IS e le milizie Sunnite e Al Sham presenti in Libano e in Siria.

#### PIAZZAMENTO

• **Giocatore saudita** (controlla l'Esercito libero iracheno, gli alleati arabi, le milizie Sunnite + Jolly saudita):

- *Città militare King Khalid:* Bgt Para (2-2-A)
- *Nisab:* 45<sup>a</sup> Bgt Corazzata (4-4-4), 8<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4), 20<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4)
- *Rafia:* 1<sup>a</sup> Bgt Corazzata NG (4-4-4), 3<sup>a</sup> Bgt Mech NG (2-2-4), 5<sup>a</sup> Bgt Mech NG (2-2-4)
- *Badanah:* 12<sup>a</sup> Bgt Corazzata (4-4-4), 2<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4), 6<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4)
- **Rinforzi disponibili forze armate saudite:**
- 1° gruppo: 4<sup>a</sup> Bgt corazzata (4-4-4);  
Alleati arabi:  
Bgt SF UAE (2-2-A), Bgt Para SF EGY (2-3-A), 30<sup>a</sup> Bgt Para JOR (2-3-3), 2x milizie Al Sham (3-2-3), 2x milizie Sunnite (2-2-3)
- 2° gruppo: 10<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4), 11<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4);  
Alleati arabi:  
1<sup>a</sup> Bgt corazzata UAE (5-4-5), 2<sup>a</sup> Bgt corazzata UAE (3-3-5), 1<sup>a</sup> Bgt corazzata QAT (4-4-4), 3<sup>a</sup> Div corazzata JOR (10-8-5), 1x milizia

- Al Sham (3-2-3), 1x milizia sunnita (2-2-3)
- 3° gruppo: 7ª Bgt Mech NG (2-2-4), 9ª Bgt Mech NG (2-2-4);

Alleati arabi:

- 2ª Bgt Mech QAT (2-3-4), 3ª Bgt Corazzata UAE (5-4-5), 4ª Bgt Mech UAE (3-3-5), 21ª Div Corazzata EGY (10-8-4), 2x milizie sunnite (2-2-3)

- 4° gruppo:

Alleati arabi:

- 1ª Bgt Mech BAH (2-2-4), 1ª Bgt Corazzata OMN (4-4-4), 1ª Div Mech JOR (6-8-5), 4ª Div Corazzata YEM (8-6-4)

- Esercito libero iracheno (a seconda dei risultati del colpo di stato in Iraq) Forza d'Intervento Occidentale (carta #84 Cordiale Intesa):

- 2ª Bgt Corazzata FR (6-5-6), 13° Reggimento Para (RDP) FR (3-3-A), 3ª Bgt Cdo UK (4-5-5), 16ª Bgt Assalto Aereo UK (4-4-A)

Intervento USA (vedi regola 27)

#### • **Giocatore iraniano**

(controlla gli eserciti iracheno e libanese, milizie Hezbollah e Sciite + Jolly iraniano + Jolly speciali iraniano e Hezbollah):

**In Iran:**

- *Abadan*: 92ª Div corazzata (7-6-4)
- *Bandar Khomeiny*: 64ª Div fanteria (4-5-3)
- *Ahvaz*: 88ª Div Corazzata (7-6-4), 58ª Divisione fanteria (4-5-3)
- *Dezful*: 2ª Div corazzata IRG (8-8-4), 7ª Div Mech IRG (6-5-4)
- *Khorramabad*: 35ª Div Mech (5-5-4)
- *Kermanshah*: 28ª Div Mech (5-5-4)
- *Qasr-e-Shirin*: 16ª Div corazzata (7-6-4)
- *Marivan*: 1x Div fanteria IRG (4-4-3)
- *Mahabad*: 1x Div fanteria IRG (4-4-3)
- **In Iraq / Esercito iracheno** (prima del colpo di stato):
- *Al Faw*: Bgt Marines (2-3-3)
- *Basra*: 17ª Div SF (4-5-3)
- *Rumailah*: 4ª Div Mech (6-6-4)
- *Nukhayb*: 8ª Div fanteria (4-4-3), 1x Trinceramento
- *Busayah*: 11ª Div fanteria (4-4-3), 1x Trinceramento
- *Shabakah*: 10ª Div fanteria (4-4-3), 1x Trinceramento
- *Nasiriya*: 12ª Div fanteria (4-4-3)

- *Najaf*: 5ª Div fanteria (4-4-3), 1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Karbala*: 2x milizie Sciite (2-2-3)
- *Al Rutbah*: 7ª Div fanteria (4-4-3)
- *Fallujah*: 6ª Div fanteria (4-4-3)
- *Baghdad*: Div Guardia Presidenziale (5-4-4), 1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Samarra*: 2ª Div fanteria (4-4-3)
- *Ramadi*: 14ª Div fanteria (4-4-3)
- *Tikrit*: 3ª Div fanteria (4-4-3)
- *Mosul*: 1ª Div Mech (6-6-4), 1x milizia Sciita (2-2-3)
- *Kirkuk*: 9ª Div corazzata (8-8-4)
- **In Libano:**
- *Beirut*: 1ª Div Mech libanese (4-6-4), 2x Hezbollah libanesi (3-2-3)
- *Sidon*: 2ª Div Mech libanese (4-6-4), 1x Trinceramento
- *South Litani*: 1x Hezbollah libanese (3-2-3), 2x milizie Sciite [Amal] (2-2-3), Segnalino UNIFIL, 1x Trinceramento
- *Marjayun*: Div Forze Speciali (SF) libanese (5-5-3), 1x Trinceramento
- *Beqaa*: 1x Hezbollah libanese (3-2-3)
- **In Siria:**
- *Damasco*: 1x milizia Hezbollah iraniano (3-2-3)
- *Qatana*: 1x Hezbollah iraniano (3-2-3)
- *Quneitra*: 1x Hezbollah libanese (3-2-3)
- **Rinforzi disponibili forze iraniane:**
- 1° gruppo: 33ª e 65ª Div fanteria (3-4-A), 23ª Div fanteria (5-5-3), 29ª Div fanteria (5-5-3), Div fanteria IRG Al Quds (6-6-3), 1x Milizia Sciita (2-2-3)
- 2° gruppo: 55ª Bgt Para (3-4-A), 1ª Div corazzata IRG (8-8-4), 30ª Div fanteria (4-5-3), 40ª Div fanteria (4-5-3), 2x Div fanteria IRG (4-4-3)
- 3° gruppo: 81ª Div Corazzata (7-6-4), 84ª Div Mech (5-5-4), 2x Div fanteria IRG (4-4-3)

#### • **Giocatore turco**

(controlla le milizie Al Sham in Siria e le milizie Sunnite in Libano + Jolly turco):

- *Iskenderun*: 66ª Bgt Mech (2-3-5)
- *Ceyhan*: 172ª Bgt Corazzata (4-4-5), 1ª Bgt Para (2-3-A)
- *Gaziantep*: 2ª Bgt corazzata (4-4-5)
- *Jarabulus*: 6° Corpo Mech (8-8-3), 5ª Bgt Corazzata (4-4-5), 1ª Bgt Mech (2-3-5)
- *Urfa*: 2ª Bgt Para (2-3-A)

- *Mardin*: 7° Corpo Mech (8-8-3)
- *Bitlis*: 8° Corpo Mech (8-8-3)
- *Simak*: 28ª Bgt Mech (2-3-5), Bgt SF (2-3-3)
- *Idlib*: 3x milizie Al Sham (3-2-3)
- *Tripoli*: 3x milizie Sunnite (2-2-3)
- **Rinforzi disponibili forze turche:**
- 1° gruppo: 52ª Div corazzata (10-8-4), 15ª Div Mech (6-6-4)
- 2° gruppo: 9° Corpo Mech (8-8-3)
- Esercito libero siriano (in caso di colpo di stato in Siria)

#### • **Giocatore siriano**

(controlla il Jolly siriano):

- *Damasco*: Div Guardia Rep (6-6-4)
- *Qatana*: 1ª Div Corazzata (6-5-4), 1x Trinceramento
- *Quneitra*: 3ª Div Corazzata (6-5-4), 1x Trinceramento
- *Daraa*: 5ª Div Mech (4-6-4)
- *Jebel Druze*: 7ª Div Mech (ridotta: 2-3-4)
- *Quseir*: 76ª Bgt Mech (2-3-5)
- *Homs*: 11ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4), 14ª Div SF (5-5-3)
- *Hamah*: 10ª Div Mech (4-6-4), 18ª Div corazzata (ridotta: 3-3-4), 1x Milizia (2-2-3)
- *Latakia*: 9ª Div corazzata (7-6-4)
- *Aleppo*: 4ª Div corazzata (ridotta: 4-4-5), 61ª Bgt Mech (2-2-5), 1x Milizia (2-2-3)
- *Palmyra*: 90ª Bgt Mech (2-2-5)
- *Deir ez-Zor*: 15ª Div SF (5-5-3)
- **Nessun rinforzo disponibile forze siriane**
- **Rimpiazzati**: 17ª Div Mech (4-6-4)

#### • **Giocatore israeliano**

(controlla il jolly israeliano + il jolly speciale israeliano):

- *Altire del Golan*: 7ª Div corazzata (6-6-5), 36ª Div corazzata (10-10-5), 210ª Div Mech (10-10-5), 1x Trinceramento
- *Haifa*: 90ª Div corazzata (10-12-5), 91ª Div Mech (8-10-5), 1ª Bgt Mech [Golani] (4-4-5)
- *Netanya*: 35ª Bgt Para (4-4-A), Bgt SF Oz (4-4-A)
- **Rinforzi disponibili forze israeliane:**
- 1° gruppo: 162ª Div corazzata (10-12-5), 319ª Div corazzata (10-12-5), 317ª Bgt Para (3-4-A)
- 2° gruppo: 340ª Div corazzata (10-12-5)

- **Giocatore russo**

(controlla Jolly russo + Jolly speciale russo):

- *Tartus*: 810<sup>a</sup> Bgt Marines (4-4-5)
- *Latakia*: 56<sup>a</sup> Bgt Para (4-4-A)
- **Rinforzi disponibili forze russe:**
- 1° gruppo: 205<sup>a</sup> Bgt Mech (4-4-5),  
22° Reggimento para (3-3-A)
- 2° gruppo: 6<sup>a</sup> Bgt corazzata (6-5-5),  
7<sup>a</sup> Div Mech aviotrasportata (8-10-5)

- **Kuwaitiano:**

- *Jahrah*: 15<sup>a</sup> Bgt Corazzata (4-4-4),  
6<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4)
- *Kuwait City*: Bgt Para SF (2-2-3),  
Bgt Guardia (1-2-3)
- *Mina Sand*: 35<sup>a</sup> Bgt Corazzata (4-4-4),  
26<sup>a</sup> Bgt Mech (2-3-4)

- **Peshmerga curdi:**

- *Erbil*:  
1x KDP [4], 1x KDP mobile (4-3-2)
- *Sulaymaniyah*:  
1x KDP [4], 1x KDP mobile (4-3-2)
- *Rawanduz*:  
1x KDP [4]
- *Kobane*:  
1x PYD [4]
- *Qamishli*:  
1x PYD [4]
- *Malikya*:  
1x PYD [4]
- *Afrin*:  
1x PYD [ridotta: 2]
- *Raqqa*:  
1x PYD mobile (6-4-2)
- *Hasakah*:  
1x PYD mobile (6-4-2)
- **Rimpiazzi disponibili forze curde:**  
1x KDP [4];

**Rinforzi:**

Peshmerga PKK (in caso di attivazione della carta #75

Ribellione del PKK):

- 6x PKK [4],
- 2x PKK mobile (5-4-2 e 4-3-2);

- **IS:**

- **Rimpiazzi Disponibili IS** (bandiera a faccia in su per nascondere il valore):

12 unità (scelte a caso) - Al Baghdadi non è in gioco.