LA GUERRA DELLA CINA 1937-41

Serie COIN, Volume XIII



Regole NP (Non-Giocatore ossia In Solitario) Sun Wukong

I CONTENUTI

8.1 PANORAMICA	8.5 LA SEQUENZA DI GIOCO
8.2 REGOLE AUREE	8.6 RIFERIMENTO PER LE OPERAZIONI
8.3 VITTORIA	8.7 RIFERIMENTO PER LE ATTIVITA' SPECIALI
8.4 PIAZZAMENTO INIZIALE	8.8 RIFERIMENTO PER GLI EVENTI
	8.9 ESEMPIO DI GIOCO CON NON-GIOCATORE

8.1 PANORAMICA

Sun Wukong è il sistema Non-Giocatore (NP) che può essere utilizzato per sostituire qualsiasi Fazione di giocatori con una Fazione NP. Un mazzo di carte e diverse tabelle di aiuto per i giocatori guidano le decisioni prese da ciascuna Fazione NP. *Sun Wukong* prende il nome dal leggendario re scimmia, un imbroglione che è uno dei principali protagonisti del classico epico

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

cinese Viaggio in Occidente. *Sun Wukong* è un adattamento del sistema Non-Giocatore basato sulle carte *Jacquard*, progettato per la prima volta da Bruce Mansfield per Gandhi, e dovrebbe essere ampiamente familiare a chiunque abbia utilizzato precedenti versioni di questo sistema. Si presume che abbiate già familiarità con le normali regole multigiocatore de *La Guerra della Cina* prima di utilizzare questo sistema.

8.1.1 Componenti

- **Carte *Sun Wukong***. Ogni Fazione NP ha sei carte *Sun Wukong* di dimensioni standard che forniscono istruzioni per selezionare ed eseguire Operazioni e Attività Speciali.
- **Aiuti di Gioco per i Non Giocatori**. Sono presenti due pieghevoli di aiuti per i Non Giocatori: un pieghevole contenente le tabelle Priorità, Idoneità ed Eventi Effettivi per tutte e quattro le Fazioni NP; e un pieghevole contenente le istruzioni per i Round di Propaganda e le Istruzioni per gli Eventi specifici.
- **Tabelle delle Priorità**. *Sun Wukong* include tre tipi di tabelle delle Priorità: Selezione degli Spazi, Movimento e Pezzi. Ogni Fazione utilizza la propria tabella delle Priorità per la Selezione degli Spazi. Tutte le Fazioni condividono le tabelle Priorità di Movimento e Priorità dei Pezzi.
- **Tabelle di Disponibilità**. Le tabelle di Disponibilità determinano come una Fazione NP Disponibile agirà sulla carta Evento Corrente.
- **Tabelle degli Eventi**. Sono presenti tre tabelle degli Eventi: Eventi Effettivi, Istruzioni per gli Eventi ed Effetti di Capacità e Momentum. Le tabelle degli Eventi Effettivi si trovano sul foglio di istruzioni per i Non Giocatori. La tabella delle Istruzioni per gli Eventi si trova sul retro del foglio di istruzioni per i Round di Propaganda NP. La tabella degli Effetti di Capacità e Momentum si trova sul retro del foglio di istruzioni per i Non Giocatori.
- **Istruzioni per i Round di Propaganda**. Le istruzioni per i Round di Propaganda guidano le azioni di ciascuna Fazione NP durante i Round di Propaganda.

8.2 REGOLE AUREE

- **Le Fazioni NP seguono le Regole (Quasi).** Le Fazioni NP rispettano tutte le regole applicabili a *La Guerra della Cina*, con queste eccezioni:
  - Le Fazioni NP non trasferiscono mai pezzi da uno spazio sulla mappa a un altro se non hanno pezzi disponibili per un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento (1.4.1).
  - Le Fazioni NP non tengono traccia delle Risorse. Se un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento trasferisce Risorse tra una Fazione NP e una Fazione del giocatore, la Fazione del giocatore otterrà o perderà semplicemente il numero di Risorse indicato.
  - Le Fazioni NP di solito tirano considerando un Numero di Attivazione per limitare il numero totale di spazi selezionati (8.5.4).
- **Saltate le Istruzioni Illecite**. *Sun Wukong* ti dirà solo cosa fare, non vi dirà come farlo o anche se le sue istruzioni costituiscono una mossa legale dato lo stato della mappa e i pezzi disponibili. Eseguite sempre le istruzioni di *Sun Wukong* il più possibile, ma se *Sun Wukong* vi dà un'istruzione che non può essere eseguita legalmente, saltatela.
- **Implementate tutte le istruzioni alla lettera**. Non dedurre da un'istruzione più di quanto specificato nel testo.
- **Posizionamento di Pezzi Amici**. Quando si eseguono Operazioni, Attività Speciali o Eventi che consentono alla Fazione in carica di porre pezzi in più spazi, le Fazioni NP posizionano i pezzi uno alla volta. In questi casi, selezionate la destinazione per ogni pezzo, uno alla volta, utilizzando la tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi della Fazione NP. Durante le Operazioni di Reclutamento e Raduno, le Fazioni NP posizioneranno il maggior numero possibile di pezzi in ogni spazio selezionato, seguendo le istruzioni sulla carta *Sun Wukong* e i limiti dell'Operazione specificata. Se è possibile porre più tipi di pezzi, determinate quali pezzi porre utilizzando la tabella delle Priorità dei Pezzi.
- **Rimozione di Pezzi Amici**. Quando viene data loro una scelta, le Fazioni NP rimuovono i pezzi uno alla volta, dallo spazio con il maggior numero di pezzi appartenenti alla Fazione NP interessata. Usate la tabella Priorità Pezzi per selezionare i pezzi da rimuovere da ogni spazio selezionato, leggendo dal basso verso l'alto e da destra a sinistra.
- **Operazione e Attività Speciale nella massima misura consentita**. Le Fazioni NP eseguono sempre un'Operazione o Attività Speciale selezionata nella massima misura consentita, in base allo stato della mappa, ai pezzi disponibili e ai tiri di dado per il Numero di Attivazione.
- In caso di dubbio, randomizzate. Ogni volta che le Fazioni NP devono scegliere tra diverse opzioni e le istruzioni fornite sono state esaurite, selezionate un'opzione a caso.

8.3 VITTORIA

8.3.1 Giocare in Solitario

Quando si gioca in solitario contro *Sun Wukong*, il giocatore può vincere solo durante l'ultimo Round di Propaganda. Le Fazioni NP possono vincere durante la Fase di Vittoria di qualsiasi Round di Propaganda successivo
al primo.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

8.3.2 Giocare con due o tre giocatori

Quando si gioca con due o tre giocatori, qualsiasi Fazione può vincere durante qualsiasi Round di Propaganda successivo al primo.

Termini Importanti in *Sun Wukong*

1d6, 2d6, 1d3
Dado o tiro di dado per generare un numero casuale. **1d6** significa lanciare il dado una volta; **2d6** significa sommare due dadi, ecc. **1d3** significa lanciare un dado e dimezzare il risultato, arrotondando per eccesso.

Numero di Attivazione (AN)
Un limite al numero totale di spazi selezionati dalle Fazioni NP per la maggior parte delle Operazioni. Quando presente, una Fazione NP deve ottenere un risultato maggiore del suo Numero di Attivazione per selezionare un altro spazio (8.5.4).

Fazioni Cinesi
NAT, WLD e CPC sono Fazioni Cinesi.

Evento Efficace
Un Evento è Efficace se uno o più dei suoi effetti sono elencati per la Fazione NP nella tabella Eventi Efficaci (8.5.5).

Parità di Forza
Utilizzato dalle Fazioni NP convenzionali per determinare le Priorità di Movimento e selezionare gli spazi per l'Assalto. Una Fazione NP ha Parità di Forza contro una Fazione nemica se il suo Valore di Combattimento d'assalto totale è almeno uguale al Valore di Combattimento difensivo totale di quel nemico.

- NP JPN ha Parità di Forza in uno spazio se il suo Valore di Combattimento d'assalto totale è almeno pari al Valore di Combattimento difensivo combinato di tutte le Fazioni Cinesi presenti. Quando seleziona gli spazi per l'Assalto, NP JPN verifica la Parità di Forza separatamente per ogni potenziale Fazione in difesa. (*Nota: NP JPN avrà sempre Parità di Forza negli spazi con 3+ Truppe JPN, poiché il Valore di Combattimento effettivo massimo è 6.*)
- NP NAT ha Parità di Forza in uno spazio se il Valore di Combattimento d'assalto combinato delle forze NAT e WLD presenti è almeno pari al Valore di Combattimento difensivo di tutte le forze JPN presenti. (Nota: NP NAT avrà sempre Parità di Forza negli spazi con 6+ Truppe Cinesi, poiché il Valore di Combattimento effettivo massimo è 6.)
- NP WLD ha Parità di Forza in uno spazio se il Valore di Combattimento d'assalto delle forze WLD presenti è almeno pari al Valore di Combattimento difensivo di tutte le forze JPN presenti. (Nota: NP WLD avrà sempre Parità di Forza negli spazi con 6+ Truppe WLD, poiché il Valore di Combattimento effettivo massimo è 6.)

Portare
Spostare a destinazione solo un numero sufficiente di pezzi per soddisfare l'istruzione, tenendo conto di eventuali pezzi già presenti nello spazio. Se non sono necessari pezzi aggiuntivi per soddisfare l'istruzione, non muoverne nessuno. Se non ci sono pezzi sufficienti per soddisfare l'istruzione, spostane il maggior numero possibile. Quando un'istruzione "Portare" potrebbe coinvolgere più spazi, seleziona quello in cui è possibile completare la maggior parte dell'istruzione.

Mantenere
Lasciare nell'origine solo un numero sufficiente di pezzi per soddisfare l'istruzione. Se non ci sono pezzi sufficienti per soddisfare una particolare istruzione, ignorala.

Maggior/Minor Supporto/Opposizione
Tra tutti gli spazi con Supporto, gli spazi con il maggior Supporto sono quelli con la popolazione più alta (1.3.2). Gli spazi con il minor Supporto sono prima quelli senza Supporto (spazi Neutrali e di Opposizione), poi gli spazi con Supporto con la popolazione più bassa. Tra tutti gli spazi con Opposizione, gli spazi con maggiore Opposizione sono quelli con la Popolazione più alta (1.3.2). Gli spazi con minore Opposizione sono prima quelli senza Opposizione (spazi Neutrali e di Supporto), poi gli spazi con Opposizione con la Popolazione più bassa.

Spostabili
Tutte le forze di una Fazione NP oltre a quelle richieste per soddisfare le istruzioni di "mantenimento" elencate nella tabella delle Priorità di Movimento (8.5.7) sono spostabili.

NP
Non Giocatore.

Nemici Vulnerabili
Pezzi nemici che potrebbero essere rimossi tramite Assalto: tutti i cubi, le Guerriglie Attive e le Basi in spazi senza Guerriglie Nascoste della stessa Fazione.

A Portata
Uno spazio è a portata di pezzi in movimento se quei pezzi possono muoversi in quello spazio durante l'Operazione o l'Attività Speciale selezionata (anche tramite LoC).

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

8.4 PIAZZAMENTO INIZIALE

8.4.1 Piazzamento Iniziale delle Fazioni NP per qualsiasi Scenario

- **Regole Opzionali**. Non usate nessuna delle regole opzionali quando si gioca con Fazioni NP.
- Create il Mazzo *Sun Wukong*. Ogni Fazione NP usa sei carte *Sun Wukong* contrassegnate con il colore e il simbolo della propria Fazione. Mescola le carte di tutte le Fazioni NP utilizzate in un mazzo, a faccia in su (con l'icona visibile).
- Cilindri Risorse
  - Rimuovete e mettete da parte i cilindri Risorse di tutte le Fazioni NP.
- Linee di Comunicazione.
  - Usate le tabelle Priorità di Movimento e Priorità di Selezione degli Spazi per determinare su quali LoC le Fazioni NP sposteranno le loro forze e quali forze vi sposteranno. Le Fazioni NP convenzionali (JPN, NAT e WLD) useranno la colonna *Destinazione Pattuglia* della loro tabella Priorità di Selezione degli Spazi per questo schieramento iniziale della LoC, mentre le Fazioni NP CPC useranno la colonna *Destinazione Marcia* della loro tabella.

***NOTA**: le fazioni NP non sposteranno mai pezzi sulle LoC all'inizio dello scenario del 1937, poiché non ci sono ancora forze giapponesi sulle LoC.*

8.5 LA SEQUENZA DI GIOCO

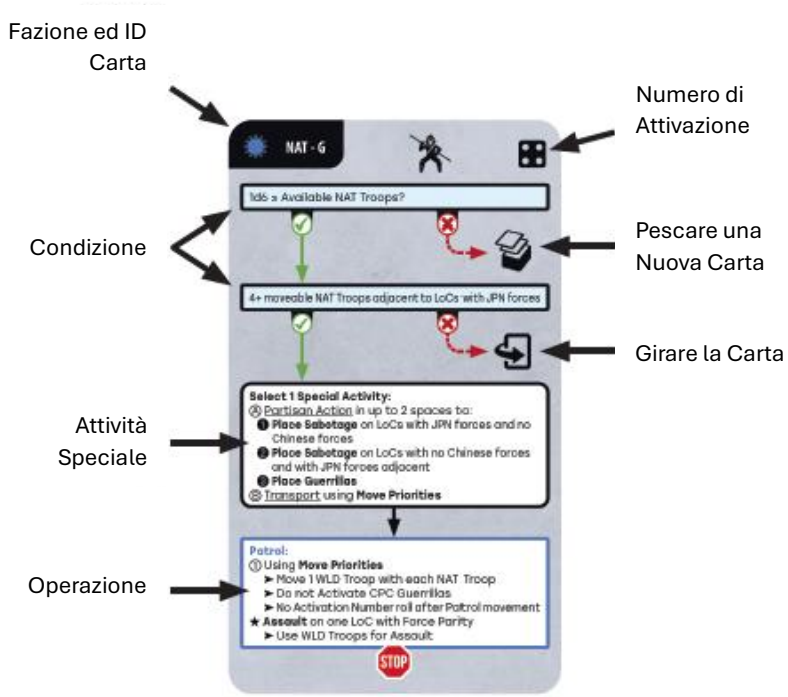
8.5.1 Panoramica

In generale, le Fazioni NP prendono le stesse decisioni delle Fazioni dei giocatori. Innanzitutto, le Fazioni NP Disponibili determinano se e come agire sulla carta Evento corrente. Il mazzo di carte *Sun Wukong* viene utilizzato per selezionare Operazioni e Attività Speciali e fornire istruzioni per eseguire tale azione. Le tabelle degli Eventi guidano la selezione e l'esecuzione degli Eventi da parte di una Fazione NP. Le tabelle delle Priorità vengono utilizzate per selezionare gli spazi in cui le Fazioni NP agiranno, come le Fazioni NP muovono i pezzi e quali pezzi amici e nemici sono interessati da un'azione.

8.5.2 Tabella della Sequenza di Gioco e della Disponibilità NP

Le Fazioni NP seguono la Sequenza di Gioco del gioco base e le Fazioni NP Disponibili scelgono tra le stesse opzioni delle Fazioni dei giocatori. Utilizzate la tabella della Disponibilità, le icone Critico/Non Eseguito sulla carta Evento (8.5.5) e le tabelle degli Eventi per determinare la scelta effettuata da una Fazione NP Disponibile. Se la Fazione NP seleziona un'Operazione più un'Attività Speciale, Solo Operazione o Operazione Limitata, usate le carte *Sun Wukong* attive della Fazione NP e le varie tabelle Priorità per selezionare ed eseguire l'Operazione e qualsiasi Attività Speciale. Se la Fazione NP seleziona un Evento, esegui l'Evento usando le varie tabelle Evento e Priorità. Se la Fazione NP seleziona Passa, non ottiene alcuna Risorsa.

- **Grande Offensiva Giapponese**. NP JPN utilizzerà la sua Grande Offensiva come indicato nella tabella di Disponibilità NP, sia quando è la Prima Disponibile e sarà anche la Prima Disponibile per l'Evento imminente, sia quando è la Seconda Disponibile e altrimenti eseguirebbe un'Operazione Limitata. NP JPN ignora i numeri di attivazione durante la sua Grande Offensiva, eseguendo l'operazione selezionata nel numero massimo di spazi possibile.



8.5.3 Esecuzione di Operazioni e Attività Speciali con le Carte *Sun Wukong*

Ogni Fazione NP ha sei carte *Sun Wukong* che forniscono istruzioni per la selezione e l'esecuzione di Operazioni e Attività Speciali (saltare le istruzioni relative alle Attività Speciali se si esegue un'Operazione Limitata o un'Operazione senza Attività Speciale).

- **A faccia in su e a faccia in giù**. I lati a faccia in su sono identificati da un'icona in alto al centro. Tranne quando agiscono come carta attiva, le carte *Sun Wukong* devono essere a faccia in su.
- **Preparazione del Mazzo *Sun Wukong***. All'inizio della partita e durante la Fase di Reset di ogni Round di Propaganda, mescolate tutte le carte *Sun Wukong* di ogni Fazione NP in un unico mazzo, a faccia in su. Queste sono le uniche volte in cui il mazzo viene mescolato.
- **Pescare le Carte *Sun Wukong*.** Per prima cosa, spostate la carta in cima al mazzo (anche se questa carta corrisponde alla Fazione NP attiva). Continuate a spostare le carte in fondo, una alla volta, finché una carta corrispondente alla Fazione NP attiva non è la carta in cima al mazzo. Porre sempre le carte in fondo al mazzo a faccia in su. La carta giocata rimane in cima al mazzo finché non è necessario pescare una nuova carta.
- **Leggere le carte *Sun Wukong*.** Iniziare con la prima casella blu in cima alla carta. Se la condizione nella casella è vera, seguire la freccia verde; se è falsa, seguire la freccia rossa.
- **Pescare una nuova carta e girare una carta**. Se una freccia punta all'icona , pescare una nuova carta. Se una freccia punta all'icona , girare la carta a faccia in giù.
- **Esecuzione delle Operazioni**. Eseguire ciascuna istruzione numerata in ordine, il più possibile (ad esempio, eseguire l'istruzione ❶ nel maggior numero possibile di spazi, poi la ❷ e così via, ricordando che le Fazioni NP seguono tutte le consuete regole sulla selezione degli spazi, ecc.). Seguire le istruzioni sulla carta *Sun Wukong* per selezionare gli spazi, utilizzando la tabella Priorità di Selezione degli Spazi della Fazione NP attiva quando richiesto. Il testo in grassetto specifica la colonna della tabella Priorità di Selezione degli Spazi della Fazione NP da utilizzare. Le istruzioni con le frecce servono come promemoria per l'implementazione dell'istruzione precedente. Le istruzioni contrassegnate da un asterisco vengono eseguite immediatamente quando vengono raggiunte su una carta e non richiedono alcun tiro per il Numero di Attivazione (8.5.4). Le istruzioni che seguono una condizione rossa vengono eseguite solo se tale condizione è vera. Se non ci sono spazi validi per l'Operazione selezionata, pescare una nuova carta *Sun Wukong* per selezionare un'Operazione diversa. Vedere 8.6 Riferimento alle Operazioni per istruzioni dettagliate su ciascuna Operazione.
- **Esecuzione di Attività Speciali**. Eseguite un'Attività Speciale dall'elenco, selezionando la prima possibile in ordine alfabetico (ad esempio, selezionare Ⓐ se possibile, poi Ⓑ e così via). Il testo sottolineato specifica l'Attività Speciale. All'interno di ogni Attività Speciale, esegui ciascuna istruzione numerata in ordine, il più possibile (ad esempio, eseguite l'istruzione ❶ nel maggior numero possibile di spazi, poi la ❷ e così via, ricordando che le Fazioni NP seguono tutte le consuete regole sulla selezione degli spazi, ecc.). Il testo in grassetto specifica la colonna della tabella Priorità di Selezione degli Spazi da utilizzare quando si selezionano gli spazi se è possibile selezionare più spazi all'interno delle istruzioni fornite sulla carta. Se un'Attività Speciale non può essere eseguita, o la sua condizione rossa non è verificata, saltala ed esegui quella successiva. Se non è possibile eseguire alcuna Attività Speciale, selezionate Solo Operazione (se ancora disponibile) oppure selezionate Operazione e Attività Speciale senza eseguire alcuna Attività Speciale. Vedere 8.7 Riferimento alle Attività Speciali per istruzioni dettagliate su ciascuna Attività Speciale. ***Importante**: ricordate di non eseguire un'Attività Speciale se la Fazione NP sta eseguendo un'Operazione Limitata!*
- **Loop e Casi Limite**. Prima di eseguire qualsiasi Attività Speciale per una Fazione NP, verifica che l'Operazione corrispondente possa essere eseguita; in caso contrario, pescate una nuova carta *Sun Wukong* per selezionare un'Operazione e un'Attività Speciale diverse. In rari casi, può essere eseguita un'Attività Speciale che precluderebbe un'Operazione legale; in questo caso, saltate quell'Operazione e terminate il turno della Fazione NP dopo aver posizionato il suo cilindro di Disponibilità nella casella Operazioni e Attività Speciali nella Sequenza di Gioco. Se in qualsiasi momento vengono pescate tutte le carte *Sun Wukong* per una data Fazione senza trovare un'Operazione legale da eseguire per la Fazione NP, continuate alla riga successiva della tabella di Disponibilità NP, altrimenti quella Fazione NP passerà se si trova già in fondo alla tabella.

8.5.4 Numero di Attivazione

Il numero totale di spazi che le Fazioni NP selezionano per le Operazioni (e un'Attività Speciale WLD) è limitato da un Numero di Attivazione. I Numeri di Attivazione si trovano in alto a destra su alcune carte *Sun Wukong* e sono indicati dall'icona di un dado; quel numero viene utilizzato per tutte le Operazioni su quel lato della carta. Le Operazioni NP JPN Reclutare e tutte le Operazioni Pattuglia NP non utilizzano Numeri di Attivazione e quindi non sono limitate dal tiro del Numero di Attivazione (la Pattuglia NP JPN utilizza i Numeri di Attivazione per selezionare gli spazi per l'Assalto). Altre Operazioni non attivano tiri del Numero di Attivazione dopo aver eseguito determinate istruzioni: Marcia CPC NP sulle LoC e Sabotaggio CPC NP sulle LoC. Le Operazioni Limitate non attivano tiri del Numero di Attivazione poiché vengono eseguite in un solo spazio. Non effettuare tiri del Numero di Attivazione quando si eseguono Operazioni gratuite garantite dagli Eventi.

- **Controllare il Numero di Attivazione**. Dopo aver eseguito un'Operazione NP in uno spazio selezionato, tirate 1d6. Se il risultato è inferiore o uguale al Numero di Attivazione, la Fazione NP non selezionerà spazi aggiuntivi; implementate le istruzioni Operazionali contrassegnate da un asterisco e poi passate all'istruzione successiva sulla carta. Se il risultato è

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

superiore al Numero di Attivazione, la Fazione NP selezionerà un altro spazio per le Operazioni. Continuate a tirare come sopra dopo aver eseguito l'Operazione in ogni spazio selezionato finché il tiro del Numero di Attivazione non è inferiore o uguale al Numero di Attivazione, oppure finché non ci sono pezzi o spazi sufficienti per continuare l'Operazione.

- **Eccezioni al Numero di Attivazione**. Le Fazioni NP non effettuano tiri per il Numero di Attivazione in diverse situazioni:
  - Tutte le Operazioni NP JPN durante una Grande Offensiva.
  - Operazioni di Reclutamento NP JPN.
  - Tutte le Operazioni di Pattuglia NP.
  - Operazioni di Raduno CPC NP che piazzano Basi.
  - Operazioni di Marcia CPC NP dopo essersi spostati sulle LoC.
  - Operazioni di Agitazione CPC NP sulle LoC.

***NOTA**: Queste istruzioni sulle carte* Sun Wukong *sono numerate con un numero nero su bianco come promemoria.*

Le Operazioni di Pattuglia JPN NP effettuano tiri per il Numero di Attivazione dopo ogni casella selezionata per l'Assalto, selezionando una casella di destinazione aggiuntiva per l'Assalto se il tiro ha successo. Le Operazioni di Reclutamento NAT NP consentono un'azione aggiuntiva eseguita al termine dell'Operazione, anche dopo aver fallito il tiro per il Numero di Attivazione e talvolta dopo aver eseguito un'Attività Speciale. NP NAT Pacificherà per passare di un livello verso il Supporto, se possibile (rimuovendo prima il Terrore se necessario), e tenterà di porre una Base in caso contrario.

I Numeri di Attivazione di NP WLD aumentano di 1 dopo ogni tiro riuscito per una specifica Operazione o Attività Speciale. Ad esempio, se il Numero di Attivazione stampato è 2, il primo tiro avrà successo con un risultato di 3 o più, il secondo tiro con un risultato di 4 o più, e così via. Il valore viene ripristinato al valore stampato la prossima volta che NP WLD esegue un'Operazione e un'Attività Speciale (potenzialmente nello stesso turno, se esegue Subornare). L'Attività Speciale Subornare di NP WLD utilizza i tiri del Numero di Attivazione per limitare gli spazi aggiuntivi selezionati dopo il primo, proprio come per un'Operazione. NP WLD Subornare è comunque limitato a selezionare un massimo di tre spazi.

- **Risorse**. Le Fazioni NP non tracciano né utilizzano Risorse. Se un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento trasferisce Risorse tra una Fazione NP e una Fazione del giocatore, la Fazione del giocatore guadagnerà o perderà semplicemente il numero di Risorse indicato.

8.5.5 Esecuzione degli Eventi

- **Eventi Critici**. Gli eventi contrassegnati da una linea tratteggiata attorno all'icona della Fazione sono Critici per quella Fazione Non Giocante. Una Fazione Non Giocante eseguirà sempre un Evento Critico efficace se disponibile a farlo e cercherà di impedire alle altre Fazioni di giocare i propri Eventi Critici. Alcuni Eventi possono essere Critici solo in circostanze specifiche spiegate nella tabella Istruzioni Evento. Un singolo Evento può essere Critico per più Fazioni.
- **Eventi Non Eseguiti.** Gli eventi contrassegnati da un simbolo dietro l'icona della Fazione sono Non Eseguiti da quella Fazione Non Giocante. Una Fazione Non Giocante non eseguirà mai un Evento contrassegnato come Non Eseguito per essa, anche se quell'Evento è efficace. Un singolo Evento può essere Non Eseguito per più Fazioni.
- **Eventi Eseguiti.** Se un Evento non ha alcun simbolo aggiuntivo dietro l'icona di una Fazione, allora è Eseguito per quella Fazione. Una Fazione Non Giocante eseguirà un Evento Eseguito solo se è la seconda disponibile e l'Evento è efficace.
- **Tabelle Eventi.** Ci sono tre tabelle Eventi: Eventi Effettivi, Istruzioni Evento ed Effetti Capacità e Momentum. La tabella Eventi Effettivi elenca i tipi di azioni Evento efficaci. Quando viene data loro una scelta, le Fazioni NP eseguono solo le azioni efficaci. La tabella Istruzioni Evento fornisce istruzioni specifiche per l'esecuzione di determinati Eventi. La tabella Effetti Capacità e Momentum specifica gli effetti sulle Fazioni NP di qualsiasi Capacità e Momentum in gioco (alcuni effetti sono autoesplicativi e pertanto non sono elencati in questa tabella).
- **Eventi eseguiti dalla 1a e 2a Fazione NP Disponibile**. Una 1a Fazione Disponibile NP eseguirà un Evento se è contrassegnato come Critico per la Fazione NP attiva e, se eseguito, provocherebbe uno o più degli effetti elencati per la Fazione NP attiva nella Tabella degli Eventi Effettivi. Una 2a Fazione Disponibile NP eseguirà un Evento se è contrassegnato come Critico o Eseguito per la Fazione NP attiva e, se eseguito, provocherebbe uno o più degli effetti elencati per la Fazione NP attiva nella Tabella degli Eventi Effettivi.
- **Eventi Capacità e Momentum**. Le Fazioni NP non eseguono mai Eventi Capacità durante la Campagna finale (ovvero, se nel mazzo è rimasta una sola carta Propaganda). Le Fazioni NP in genere eseguono Eventi Momentum solo se sono una delle prime tre carte giocate durante una Campagna (ovvero, una delle prime tre carte Evento immediatamente dopo un Round di Propaganda).
- **Istruzioni per l'evento**. Alcuni eventi richiedono istruzioni aggiuntive per guidare il gioco della fazione NP. Consulta la tabella Istruzioni per l'evento per ulteriori istruzioni.
- **Non ombreggiato o ombreggiato?** Salvo diversa indicazione nella tabella Istruzioni per l'evento, NP JPN selezionerà sempre il testo dell'evento ombreggiato, mentre NP NAT, WLD e CPC selezioneranno sempre il testo dell'evento non ombreggiato.
- **Posizionamento di pezzi amici, rimozione di pezzi nemici**. Quando viene data loro una scelta, le fazioni NP posizionano solo pezzi amici e rimuovono solo pezzi nemici.
- **Selezione degli spazi**. Seleziona gli spazi utilizzando la colonna della tabella Priorità di selezione degli spazi della fazione NP attiva che corrisponde all'azione effettiva dell'evento. Se l'evento include più di un'azione effettiva, utilizza la colonna corrispondente più a sinistra.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

- **Eventi che consentono operazioni o Attività Speciali**. Pesca una carta *Sun Wukong* per la fazione NP attiva per selezionare un'operazione o un'attività speciale. Se l'evento specifica l'operazione o l'attività speciale, pesca carte *Sun Wukong* fino a quando non viene pescata un'operazione o un'attività speciale corrispondente (seleziona entrambi i lati).
- Riferimento specifico della fazione: vedere 8.8 Riferimento eventi per le linee guida specifiche della fazione NP.

8.5.6 Tabelle delle Priorità di Selezione degli Spazi

Esistono quattro tabelle delle Priorità di Selezione degli Spazi, una per ogni Fazione NP. Utilizzate la tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi di una Fazione NP per selezionare gli spazi per Operazioni, Attività Speciali, Eventi e durante i Round di Propaganda. Per prima cosa, determinate il tipo di azione che la Fazione NP eseguirà per determinare la colonna da utilizzare nella tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi. Durante le Operazioni e le Attività Speciali, utilizzate la colonna indicata dal testo in grassetto sulla carta *Sun Wukong*. Durante gli Eventi, utilizzate la colonna che corrisponde all'azione effettiva specificata nel testo dell'Evento. Se un Evento specifica più di un tipo di azione effettiva, utilizzate la colonna più a sinistra nella tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi. Durante i Round di Propaganda, seguite le istruzioni sul foglio di istruzioni del Round di Propaganda.

- **Selezione di uno Spazio**. Quando eseguite un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento, selezionate ogni spazio uno alla volta:
  Passaggio 1. Iniziate dall'alto della colonna e leggete verso il basso. Per ogni riga con un punto in quella colonna, verificate le sue condizioni rispetto a tutti gli spazi che potrebbero essere selezionati. Alcune righe contengono istruzioni condizionali, contrassegnate da un segno di spunta rosso, che devono essere vere affinché venga applicato un punto rosso. Se nessuno spazio soddisfa la condizione, salta quella riga e continuate alla successiva. Se solo uno spazio soddisfa questa condizione, esegui l'Operazione, l'Attività Speciale o l'Evento in questo spazio. In caso contrario,
  Passaggio 2. Se più di uno spazio soddisfa questa condizione, continua lungo la colonna fino alla condizione successiva che è soddisfatta. Continuate a saltare le condizioni che non sono soddisfatte o la cui istruzione condizionale rossa non è vera. Se solo uno spazio soddisfa sia la condizione originale che la nuova condizione, esegui l'azione in questo spazio (come nel Passaggio 1).
  Passaggio 3. Continua questo processo, controllando ogni riga sottostante e applicando tutte le condizioni soddisfatte, fino a selezionare un singolo spazio.
  Passaggio 4. Ripeti questo processo dal Passaggio 1 per ogni spazio da selezionare.
- **Spazi Casuali**. Per selezionare uno spazio a caso, assegnate la stessa probabilità a ogni spazio candidato e lanciate un dado.

8.5.7 Tabella delle Priorità di Movimento

Ogni volta che una fazione NP deve muovere i suoi pezzi sulla mappa, usate la tabella delle Priorità di Movimento. Leggete la colonna corrispondente alla fazione NP attiva, eseguendo ogni istruzione in una riga tratteggiata. Le righe tratteggiate con una condizione rossa corrispondono solo se la condizione è vera. Vedere 8.6 Riferimento alle operazioni e 8.7 Riferimento alle Attività Speciali per istruzioni dettagliate sulle Operazioni e sulle Attività Speciali che muovono pezzi.

- **Fase A**. Selezionate uno spazio di destinazione seguendo le istruzioni sulla carta *Sun Wukong* e, in assenza di uno spazio, usa la colonna della tabella di Priorità di Selezione Spazi della Fazione NP attiva che corrisponde all'Operazione o Attività Speciale selezionata.
- **Fase B.** Selezionate uno spazio di origine (non già selezionato come destinazione) entro la portata dello spazio di destinazione con il maggior numero di pezzi mobili appartenenti alla Fazione NP in azione (conta anche le Truppe WLD mobili quando selezioni uno spazio di origine per la Pattuglia NAT NP e il Rastrellamento). Usa la tabella Priorità di Movimento (8.5.7) per verificare quali pezzi saranno mantenuti (e quindi non mobili) in ogni possibile spazio di origine.
- **Mantenere i Pezzi in Origine**. Leggendo la colonna corrispondente alla Fazione NP attiva, mantenete i pezzi nell'origine selezionata come indicato da ciascuna riga tratteggiata. Le istruzioni che seguono una condizione rossa vengono eseguite solo se tale condizione è vera.
- **Portate i Pezzi a Destinazione**. Leggendo la colonna corrispondente alla Fazione NP attiva, sposta i pezzi nella destinazione selezionata come indicato da ciascuna riga tratteggiata. Le istruzioni che seguono una condizione rossa vengono eseguite solo se tale condizione è vera. Se una Fazione NP non muove alcuna forza verso una destinazione selezionata, torna al Passo A e seleziona un nuovo spazio di destinazione (senza dover effettuare un tiro di dado).
  ***Importante**: Spostate i pezzi solo quanto necessario per soddisfare le istruzioni "portare" della Fazione NP attiva sulla tabella Priorità di Movimento. Questo a volte può significare che non vengono spostati pezzi, nel qual caso dovresti passare direttamente alla selezione di un nuovo spazio di destinazione.*
- **Fase C.** Dopo che tutti i pezzi in movimento si sono mossi dalla prima origine, controlla se verranno selezionate origini o destinazioni aggiuntive. Per selezionare una nuova destinazione, tornate alla Fase A. Per selezionare una nuova origine, torna alla fase B. Notate che la Fazione NP potrebbe dover superare un tiro di dado per selezionare ulteriori spazi di origine durante le Operazioni (8.5.4).
- ***Importante**: a meno che non sia diversamente specificato dalle istruzioni correnti della carta Sun Wukong o della tabella Priorità di movimento, selezionare i pezzi da muovere utilizzando la tabella Priorità dei pezzi (entro i limiti dell'operazione, dell'attività speciale o dell'evento in esecuzione).*

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

8.5.8 Tabella di Priorità dei Pezzi

Quando una Fazione NP deve selezionare pezzi tra diverse tipologie, utilizzare la tabella di Priorità dei Pezzi. Quando si posizionano, si muovono o si usano pezzi alleati o si rimuovono, si sostituisce o si attivano pezzi nemici, iniziare dall'alto e leggere verso il basso; all'interno delle caselle, leggere da sinistra a destra. Quando si rimuovono pezzi alleati, iniziare dal basso e leggere verso l'alto; all'interno delle caselle, leggere da destra a sinistra.

8.5.9 Round di Propaganda

Seguire le istruzioni sul foglio di istruzioni del Round di Propaganda per tutte le Fazioni NP.

***Importante**: le regole che seguono sono versioni scritte delle procedure presenti sulle carte Sun Wukong e su vari supporti di gioco, e sono intese come riferimento.*

8.6 RIFERIMENTO PER LE OPERAZIONI

8.6.1 Selezione di un'Operazione

- **Pescare carte *Sun Wukong***. Pescate carte *Sun Wukong* (8.5.3) per la Fazione NP attiva per selezionare un'Operazione.
- **Nessuno Spazio Selezionato**. Se non ci sono spazi che possono essere selezionati per l'Operazione selezionata, selezionate una nuova Operazione pescando una nuova carta *Sun Wukong*.

8.6.2 Esecuzione di un'Operazione utilizzando le carte *Sun Wukong*

- **Seguite tutte le regole del gioco base**. Ad eccezione delle Risorse (8.5.4), le Fazioni NP seguono tutte le regole del gioco base per le Operazioni.
- **Prima le Istruzioni Numerate**. Eseguite ogni istruzione numerata di Operazione il più possibile in ordine prima di passare all'istruzione successiva. Se un'istruzione non può essere eseguita, saltatela.
- **Selezione degli Spazi**. Usate la tabella Priorità di Selezione degli Spazi della Fazione NP attiva per selezionare gli spazi per l'Operazione.
- **Operazioni che muovono pezzi**. Usate la tabella Priorità di Movimento per eseguire le Operazioni di Rastrellamento, Pattugliamento e Marcia.
- **Condizionali Rosse.** Implementate un'istruzione che segue una condizione rossa solo se tale condizione è vera.
- **Note con Freccia**. Alcune istruzioni sono seguite da note contrassegnate da una freccia; queste servono come promemoria per l'esecuzione dell'istruzione precedente.
- **Numeri di Attivazione.** Dopo aver eseguito l'Operazione in ogni spazio selezionato, effettua un tiro per il Numero di Attivazione (8.5.4), a meno che questa Operazione non sia una delle eccezioni (8.5.4). Una volta fallito il tiro per il Numero di Attivazione, non selezionare altri spazi per l'Operazione. Non effettuare un tiro per il Numero di Attivazione dopo aver eseguito le istruzioni numerate da un cerchio bianco.
- **Istruzioni con Stella per Ultime.** Eseguite tutte le istruzioni con Stella una volta che tutti gli spazi consentiti sono stati selezionati per l'Operazione.

8.6.3 Capacità e Momentum

Consultate la Tabella degli Effetti di Capacità e Momentum (situata sul retro del foglio di supporto per i non giocatori) per gli effetti di alcune Capacità e Momentum in gioco nelle Operazioni (la maggior parte degli effetti è autoesplicativa e pertanto non è elencata qui).

8.6.4 Operazioni NP Giappone

NP JPN esegue ogni Operazione il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'Operazione selezionata (3.2). Durante una Grande Offensiva, NP JPN non ha bisogno di effettuare tiri per il Numero di Attivazione per selezionare spazi aggiuntivi per qualsiasi Operazione. Seguire le istruzioni per ogni istruzione, nell'ordine indicato dalla carta *Sun Wukong* NP JPN.

- **Procedure di Reclutamento NP JPN:**
  Sostituite Truppe WLD. Usate la colonna Rimuovere o Sostituire della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi NP JPN per selezionare gli spazi con cubi JPN e Truppe WLD.
  Posizionate Polizia. Usate la colonna Posiziona Polizia della tabella delle Priorità di Selezione Spazi NP JPN per selezionare gli spazi. Posizionate un massimo di due nuovi Polizie in ogni spazio selezionato.
  ***Importante**: NP JPN non effettua tiri per il Numero di Attivazione durante le Operazioni di Reclutamento, ma può comunque porre un massimo di sei Polizie in tutti gli spazi selezionati.*
- **Procedure di Pattugliamento NP JPN**:
  Usare le Priorità di Movimento. Usate la colonna Destinazione Pattuglia della tabella Priorità di Selezione Spazi NP JPN per selezionare le destinazioni; e la tabella Priorità di Movimento per selezionare le origini, i pezzi da mantenere nelle origini selezionate e i pezzi da muovere nelle destinazioni selezionate. In ogni LoC di destinazione, attiva eventuali Guerriglieri CPC Clandestini come da 3.2.3, dopo che tutti i pezzi in movimento sono entrati in ciascuna destinazione.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

Assalto. Una volta completati tutti i movimenti di Pattuglia, usate la colonna Assalto della tabella Priorità di Selezione degli Spazi NP JPN per selezionare le LoC di destinazione per l'Assalto. In ogni spazio Assalto, selezionate le Fazioni Cinesi come difensori solo fino alla Parità di Forza, e non Assaltare se la Parità di Forza non può essere raggiunta contro almeno una singola Fazione in difesa. Selezionate prima le Fazioni del giocatore in difesa, poi NAT, poi WLD, poi CPC.

***Importante**: NP JPN non effettua un tiro di Numero di Attivazione dopo ogni spazio di destinazione selezionato per la Pattuglia, ma effettua un tiro di Numero di Attivazione dopo ogni spazio selezionato per l'Assalto.*

- **Procedure di Rastrellamento NP JPN:**
  Usate le Priorità di Movimento. Utilizzare la colonna *Destinazione Rastrellamento* della tabella delle Priorità di Selezione Spazi NP JPN per selezionare le destinazioni; e la tabella delle Priorità di Movimento per selezionare le origini, i pezzi da mantenere nelle origini selezionate e i pezzi da muovere nelle destinazioni selezionate.
- **Procedure di Assalto NP JPN:**
  Assalto. Utilizzare la colonna Assalto della tabella Priorità di Selezione Spazi NP JPN per selezionare gli spazi per l'Assalto. In ogni spazio di Assalto, selezionare le Fazioni Cinesi come difensori solo fino alla Parità di Forza e non Assaltare se la Parità di Forza non può essere raggiunta contro almeno una singola Fazione in difesa. Selezionare prima le Fazioni del giocatore in difesa, poi NAT, poi WLD, quindi CPC.

8.6.5 Operazioni Nazionaliste NP

Il NAT NP esegue ogni Operazione il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato del tabellone. Seguire tutte le procedure per l'Operazione selezionata (3.2). Seguire le istruzioni per ogni istruzione, nell'ordine indicato dalla carta Sun Wukong del NAT NP.

- Procedure di Reclutamento del NAT NP:
  Porre le Truppe. Utilizzare la colonna "*Porre Truppe*" della tabella "Priorità di Selezione degli Spazi del NAT NP" per selezionare gli spazi. Dopo che tutte le Truppe sono state posizionate (se presenti), eseguire solo una delle seguenti istruzioni (indipendentemente dal fatto che il tiro del Numero di Attivazione dell'Operazione sia fallito o meno). Se si tratta di un'Operazione Limitata, considerare solo la Provincia selezionata per il Reclutamento, altrimenti considerare tutte le Province idonee:
  Spostamento verso il Supporto. Utilizzare la colonna "*Spostamento verso il Supporto*" della tabella di *Priorità di Selezione degli Spazi del NAT NP* per selezionare una Provincia idonea per la Pacificazione. Rimuovere qualsiasi segnalino Terrore presente e quindi spostarsi di un livello verso il Supporto. Porre una Base. Utilizzare la colonna "Posiziona basi" della tabella "Priorità di selezione dello spazio NAT NP" per selezionare una Provincia idonea per sostituire due truppe NAT con una base NAT.
- **Procedure di Pattuglia NAT NP**:
  Utilizzare le Priorità di Movimento. Utilizzare la colonna *Destinazione della Pattuglia* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazio NAT NP per selezionare le destinazioni; e la tabella delle Priorità di Movimento per selezionare le origini, i pezzi da mantenere nelle origini selezionate e i pezzi da muovere nelle destinazioni selezionate. Se possibile, portare sempre una Truppa WLD con ogni Truppa NAT in movimento. Non attivare Guerriglie CPC.
  Assalto. Dopo aver completato tutti i movimenti di Pattuglia, utilizzare la colonna Assalto della tabella Priorità di Selezione Spazio NAT NP per selezionare una LoC di destinazione con Parità di Forza per l'Assalto. Includere le Truppe WLD se presenti. Rimuovere le Truppe WLD prima delle Truppe NAT.
  ***Importante**: se WLD è controllato da un giocatore, riceverà 1 Risorsa se NP NAT sposta Truppe WLD con Pattuglia e 1 Risorsa se NP NAT utilizza Truppe WLD per l'Assalto.*
- **Procedure di Rastrellamento NAT NP:**
  Utilizzare le Priorità di Movimento. Utilizzate la colonna *Destinazione del Rastrellamento* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi NAT NP per selezionare le destinazioni; e la tabella delle Priorità di Movimento per selezionare le origini, i pezzi da mantenere nelle origini selezionate e i pezzi da muovere nelle destinazioni selezionate. Se possibile, portate sempre una Truppa WLD con ogni Truppa NAT in movimento, a meno che non stiate cercando di ottenere il Controllo NAT nello spazio di destinazione. Attivate le Guerriglie CPC.
  ***Importante**: se WLD è controllato da un giocatore, riceverà 1 Risorsa per ogni spazio di destinazione in cui NP NAT sposta Truppe WLD.*
- **Procedure di Assalto NAT NP:**
  Assalto. Utilizzate la colonna Assalto della tabella Priorità di Selezione Spazi NAT NP per selezionare gli spazi con Parità di Forza per l'Assalto. Includete le Truppe WLD se presenti. Rimuovete le Truppe WLD prima delle Truppe NAT.
  ***Importante**: se WLD è controllato da un giocatore, riceverà 1 Risorsa per ogni spazio di Assalto con Truppe WLD*.

8.6.6 Operazioni dei Signori della Guerra NP

Il WLD NP esegue ogni Operazione il più possibile, in base ai pezzi disponibili e allo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'Operazione selezionata (3.2). Seguire le istruzioni per ciascuna istruzione, nell'ordine indicato dalla carta S*un Wukong* del WLD NP.

- **Procedure di Reclutamento del WLD NP:**
  Porre le Truppe. Utilizzare la colonna *Porre Truppe* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi del WLD NP per selezionare gli spazi.

- **Procedure di Pattugliamento del WLD NP:**
  Utilizzare le Priorità di Movimento. Utilizzare la colonna *Destinazione della Pattuglia* della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi del WLD NP per selezionare le destinazioni; e la tabella delle Priorità di Movimento per selezionare le origini, i pezzi da mantenere nelle origini selezionate e i pezzi da muovere nelle destinazioni selezionate. Non attivare alcuna Guerriglia CPC.
  Assaltare. Dopo aver completato tutti i movimenti di Pattuglia, utilizzare la colonna *Assalto* della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi del WLD NP per selezionare una LoC di destinazione con Parità di Forza per l'Assalto.
- **Procedure di Rastrellamento NP WLD:**
  Utilizzare le Priorità di Movimento. Utilizzare la colonna *Destinazione del Rastrellamento* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi NP WLD per selezionare le destinazioni; e la tabella delle Priorità di Movimento per selezionare le origini, i pezzi da mantenere nelle origini selezionate e i pezzi da muovere nelle destinazioni selezionate. Attivare le Guerriglie CPC.
- **Procedure di Assalto NP WLD:**
  Assalto. Utilizzare la colonna *Assalto* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi NP WLD per selezionare gli spazi con Parità di Forza per l'Assalto.

8.6.7 Operazioni del Partito Comunista Cinese (CPC) NP

Il CPC NP esegue ogni Operazione il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato del tabellone. Seguire tutte le procedure per l'Operazione selezionata (3.3). Seguire le istruzioni per ogni istruzione, nell'ordine indicato dalla carta *Sun Wukong* corrente.

- **Procedure di Raduno del CPC NP:**
  Porre le Basi dove ci sono 3 o più Guerriglie. Utilizzare la colonna *Porre Basi* della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi del CPC NP" per selezionare gli spazi con 3 o più Guerriglieri. Porre una Base in ogni spazio selezionato.
  Selezionare gli spazi utilizzando *Porre Guerriglie*. Utilizzare la colonna *Porre Guerriglie* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi del CPC NP per selezionare gli spazi in cui porre le Guerriglie.
  Girare la maggior parte delle Guerriglie dove sono tutte Attive. Tra tutti gli spazi con Basi del Partito Comunista Cinese e solo Guerriglie Attive, selezionare gli spazi con il maggior numero di Guerriglie. In ognuno, girare tutti i Guerriglieri del Partito Comunista Cinese CPC in Clandestinità.
- **Procedure di Marcia del CPC NP:**
  Utilizzare le Priorità di Movimento. Utilizzare la colonna *Destinazione di Marcia* della tabella delle Priorità di selezione degli spazi CPC NP per selezionare le destinazioni; e la tabella delle Priorità di Movimento per selezionare le origini, i pezzi da mantenere nelle origini selezionate e i pezzi da muovere nelle destinazioni selezionate. Non effettuare tiri per il Numero di attivazione dopo aver marciato sulle LoC.
  ***Importante**: il CPC NP non effettua un tiro per il Numero di attivazione dopo aver Marciato sulle LoC*.
- **Procedure di Attacco del CPC NP:**
  Selezionare gli spazi con 3 o più Guerriglie CPC. Utilizzare la colonna "Attacco" della tabella "Priorità di selezione degli spazi CPC NP" per selezionare gli spazi per l'attacco con 3 o più Guerriglie CPC.
  Selezionare gli spazi in cui tutte le Guerriglie CPC sono già attive: Utilizzare la colonna *Attacco* della tabella delle Priorità di selezione degli spazi CPC NP per selezionare gli spazi per l'attacco in cui tutte le Guerriglie CPC sono già attive.
- **Procedure di Agitazione del CPC NP:**
  Selezionare le Province utilizzando "Spostamento verso opposizione". Utilizzare la colonna *Spostamento verso Opposizione* della tabella delle Priorità di Selezione degli spazi del CPC NP per selezionare le Province per l'Agitazione. Attivare una sola Guerriglia in ogni spazio.
  Selezionate le LoC usando *Posiziona Sabotaggio*. Utilizzate la colonna *Posiziona Sabotaggio* della tabella delle Priorità di Selezione degli spazi del CPC NP per selezionare le LoC per l'Agitazione. Attivate una sola Guerriglia in ogni spazio.
  ***Importante**: il CPC NP non effettua un tiro di Numero di Attivazione dopo aver eseguito Agitazione sulle LoC*.

8.7 RIFERIMENTO PER LE ATTIVITA' SPECIALI

8.7.1 Scegliere una Attività Speciale

- **Usate la carta *Sun Wukong* corrente**. La carta *Sun Wukong* e il lato che hanno selezionato l'Operazione selezionano anche l'Attività Speciale (alcune carte selezionano prima l'Attività Speciale e poi potrebbero indicare di girare la carta per trovare un'Operazione).
- **Eseguite un'Attività Speciale**. A differenza dei riquadri delle istruzioni per le Operazioni, i riquadri delle istruzioni per le Attività Speciali spesso contengono più di un'Attività Speciale. Eseguite la prima Attività Speciale nell'elenco che avrà effetto.
- **Condizionali Rosse**. Implementate un'Attività Speciale o un'istruzione che segue una condizione solo se tale condizione è vera.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

- **Nessuno Spazio Selezionato**. Se non ci sono spazi che potrebbero essere selezionati per soddisfare le istruzioni per l'Attività Speciale scelta, selezionate l'Attività Speciale successiva nell'elenco. Se questa era l'ultima Attività Speciale elencata, la Fazione NP non esegue un'Attività Speciale.

8.7.2 Eseguire un'Attività Speciale

- **Seguire tutte le regole del Gioco Base**. Le Fazioni NP seguono tutte le regole del gioco base per le Attività Speciali.
- **Prima le istruzioni numerate**. Eseguite ciascuna istruzione numerata dell'Attività Speciale il più possibile in ordine prima di passare all'istruzione successiva. Se un'istruzione non può essere eseguita, saltatela.
- **Selezione degli spazi**. Usate la tabella di Priorità di Selezione degli Spazi della Fazione NP attiva per selezionare gli spazi per l'Attività Speciale.
- **Attività Speciali che muovono i pezzi**. Usate la tabella Priorità di Movimento per eseguire Attività Speciali di Schieramento e Trasporto.
- **Condizionali rossi**. Implementate un'istruzione che segue un condizionale rosso solo se tale condizione è vera.
- **Numeri di attivazione per Subornare**. Dopo aver eseguito l'Attività Speciale Subornare WLD (solamente) in ogni spazio scelto, effettuate un tiro di dado sul Numero di Attivazione (8.5.4). Una volta che il tiro per il Numero di Attivazione è fallito, non scegliete spazi aggiuntivi per Subornre. In ogni caso, non selezionate più di tre spazi per Subornare.
- **Istruzioni contrassegnate da stella per ultime.** Eseguite le istruzioni contrassegnate da una stella una volta che tutti gli spazi consentiti sono stati selezionati per l'attività speciale.

8.7.3 Capacità e Momentum

Vedere la tabella delle Istruzioni Aggiuntive su Capacità e Momentum (situata sul retro del foglio di aiuto del Non Giocatore) per gli effetti di alcune Capacità e Momentum che sono in gioco nelle Operazioni (la maggior parte degli effetti sono auto-esplicativi e quindi non elencati qui).

8.7.4 Attività Speciali NP Giappone

JPN NP esegue ogni Attività Speciale il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato della mappa. Seguite tutte le procedure per l'Attività Speciale selezionata (4.2). Seguire le indicazioni per ciascuna istruzione, nell'ordine indicato dalla carta NP JPN *Sun Wukong*.

- **Procedure di Schieramento NP JPN:**
  Schierate utilizzando le priorità di movimento. Usare la colonna *Porre o Schierare Truppe* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi NP JPN per selezionare le destinazioni; e la tabella Priorità di Movimento per selezionare l'origine, i pezzi da mantenere nelle origini selezionate e i pezzi da spostare nelle destinazioni selezionate.
- **Procedure di Trasporto NP JPN:**
  Trasportate utilizzando le Priorità di Movimento. Utilizzare la colonna *Destinazione del Trasporto* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi NP JPN per selezionare una destinazione; e la tabella Priorità di Movimento per selezionare l'origine, i pezzi da mantenere nell'origine selezionata e i pezzi da spostare nella destinazione selezionata.
- **Procedure di Azione Anti-Banditi NP JPN:**
  Porre Terrore. Usare la colonna *Piazzare il Terrore* della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi NP JPN per selezionare le Province con Supporto o Opposizione. Rimuovete Guerriglie e Basi Attive. Usare la colonna *Rimuovi o Sostituisci* della tabella Priorità di Selezione degli Spazi NP JPN per selezionare spazi con Guerriglie o Basi Attive che potrebbero essere rimosse.

8.7.5 Attività Speciali Nazionaliste NP

NP NAT esegue ogni Attività Speciale il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato della mappa. Seguite tutte le procedure per l'Attività Speciale selezionata (4.3). Segui le indicazioni per ciascuna istruzione, nell'ordine indicato dalla carta *Sun Wukong* corrente.

- **Procedure di Governo NP NAT:**
  Rimuovere Basi. Usate la colonna *Rimuovere o Sostituire* della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi NP NAT per selezionare spazi con Controllo NAT e Basi nemiche. Aggiungere Patrocinio utilizzando Governo. Usare la colonna Governo della tabella Priorità di Selezione degli Spazi NAT NP per selezionare spazi con Controllo e Supporto NAT per aggiungere Patrocinio.
- **Procedure di Trasporto NP NAT:**
  Trasportate utilizzando le Priorità di Movimento. Utilizzare la colonna *Destinazione del Trasporto* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi NAT NP per selezionare una destinazione; e la tabella Priorità di Movimento per selezionare l'origine, i pezzi da mantenere nell'origine selezionata e i pezzi da spostare nella destinazione selezionata.
  Importante *– Se il WLD è controllato dal giocatore, riceverà 1 Risorsa se il Trasporto NP NAT entra in qualsiasi LoC con Truppe WLD.*
- **Procedure di Azione Partigiana NP NAT:**
  Piazzare Sabotaggio. Usate la colonna *Piazzare Sabotaggio* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi NP NAT per selezionare le LoC con forze JPN e nessuna forza cinese, poi le LoC senza forze cinesi e con forze giapponesi adiacenti.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

Muovete solo una Guerriglia NAT su ciascuna LoC (anche se vi è già Sabotaggio lì). Porre i Guerriglieri. Usare la colonna Piazzamento Guerriglie della tabella Priorità di Selezione degli Spazi NP NAT per selezionare Province senza Terrore o Opposizione.

8.7.6 Attività Speciali dei Signori della Guerra NP

Il Signore della Guerra NP esegue ogni Attività Speciale il più possibile, in base ai pezzi disponibili e allo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'Attività Speciale selezionata (4.4). Seguire le istruzioni per ciascuna istruzione, nell'ordine indicato dalla carta *Sun Wukong* dei Signori della Guerra NP.

- **Procedure Subornare del Signore della Guerra NP:**
  Sostituire la Polizia. Utilizzare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi del Signore della Guerra NP per selezionare gli spazi con pezzi dei Signori della Guerra e Polizia. Sostituire un membro della Polizia con una Truppa dei Signori della Guerra in ogni spazio selezionato.
  Sostituire i pezzi NAT. Utilizzare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi dei Signori della Guerra NP per selezionare gli spazi con pezzi dei Signori della Guerra e pezzi NAT. Sostituire un membro NAT con una Truppa dei Signori della Guerra in ogni spazio selezionato.
  Impostare le Province su Neutrali. Utilizzare la colonna *Imposta su Neutrale* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi dei Signori della Guerra NP per selezionare le Province con pezzi dei Signori della Guerra e Supporto o Opposizione.
  Rimuovere eventuali pezzi. Utilizzare la colonna "Rimuoverei o Sostituire" della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi NP WLD per selezionare gli spazi con pezzi WLD e qualsiasi pezzo Polizia o NAT. Rimuovere due pezzi da ogni spazio selezionato.
  ***Importante**: Il WLD NP deve effettuare un tiro AN con successo per ogni spazio selezionato per Subornare dopo il primo (fino a un massimo di tre spazi), che riflette il costo in Risorse che un giocatore dovrebbe affrontare. È intenzionale che NP WLD a volte non sfrutti appieno Subornare in ogni spazio, ad esempio sostituendo un solo pezzo quando teoricamente potrebbe rimuovere o sostituire un secondo pezzo nello stesso spazio.*
- **Procedure Organizzare NP WLD:**
  Porre le Basi. Utilizzare la colonna *Porre le Basi* della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi NP WLD per selezionare gli spazi con spazio per una Base.

8.7.7 Attività Speciali del Partito Comunista Cinese NP

Il CPC NP esegue ogni Attività Speciale il più possibile, in base ai pezzi disponibili e allo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'Attività Speciale selezionata (4.5). Seguire le istruzioni per ciascuna istruzione, nell'ordine indicato dalla carta *Sun Wukong* del CPC NP.

- **Procedure di Sovversione del CPC NP:**
  Sostituire i pezzi NAT. Utilizzare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi del CPC NP per selezionare gli spazi con Guerriglie CPC Nascoste e pezzi NAT. Sostituire un pezzo NAT con una Guerriglia CPC in ogni spazio selezionato. Rimuovere 2 pezzi qualsiasi. Utilizzare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi del CPC NP per selezionare gli spazi con Guerriglie CPC Nascoste e almeno due pezzi Polizia, NAT o pezzi WLD. Rimuovere due pezzi da ogni spazio.
  Sostituire eventuali pezzi. Utilizzare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi del CPC NP per selezionare gli spazi con Guerriglie CPC Nascoste e qualsiasi pezzo Polizia, NAT o pezzi WLD. Sostituire un pezzo con una Guerriglia CPC in ogni spazio selezionato.
- **Procedure di Imboscata CPC NP:**
  Imboscata. Utilizzare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della tabella di Priorità di Selezione Spazi CPC NP per selezionare gli spazi in cui l'Imboscata potrebbe rimuovere qualsiasi Truppa Giapponese.

8.8 RIFERIMENTO PER GLI EVENTI

Quando viene data loro una scelta, le Fazioni NP eseguono azioni Evento efficaci secondo le seguenti linee guida. Alcuni Eventi hanno anche istruzioni aggiuntive per specifiche Fazioni NP, che possono essere trovate nella tabella delle Istruzioni dell'Evento. Queste dovrebbero essere consultate per prime in caso di dubbi su come una Fazione NP eseguirà un Evento.

8.8.1 Eventi NP Giappone

- **Scegliere di Aumentare**. JPN NP aumenta il più possibile l'Impegno.
- **Scegliere di Diminuire**. JPN NP diminuisce il Patrocinio e le Risorse del giocatore il più possibile.
- **Spostamento verso la Neutralità.** JPN NP sposta la Popolazione verso la Neutralità.

8.8.2 Eventi NP Nazionalisti

- **Scegliere di Aumentare**. NAT NP aumenta il più possibile l'Impegno.
- **Scegliere di Diminuire**. NAT NP diminuisce il più possibile l'Impegno e le Risorse del giocatore.
- **Spostamento verso il Supporto**. NAT NP sposta la Popolazione verso il Supporto.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

8.8.3 Eventi NP Signori della Guerra

- **Scegliere di Diminuire**. WLD NP riduce il più possibile Impegno, Patrocinio e Risorse del giocatore.
- **Spostare verso la neutralità**. WLD NP sposta la popolazione verso la neutralità.

8.8.4 Eventi NP Partito Comunista Cinese

- **Scegliere di Diminuire**. CPC NP riduce il più possibile Impegno, Patrocinio e Risorse del giocatore.
- **Spostare verso l'Opposizione**. CPC NP sposta la popolazione verso l'opposizione.

8.9 ESEMPIO DI GIOCO NON-GIOCATORE

Questo esempio di gioco presuppone che tu abbia già familiarità con le principali regole multigiocatore de *La Guerra della Cina*. In caso contrario, dovresti iniziare con il Tutorial nel Manuale di Gioco e, idealmente, giocare almeno una partita con altri giocatori prima di provare a utilizzare il sistema Non-Giocatore (NP) di *Sun Wukong*. L'esempio di gioco si concentra sulla spiegazione di come utilizzare il sistema Non-Giocatore, quindi non ti istruisce esplicitamente a svolgere attività di routine previste dalle regole principali, come l'aggiornamento dei totali di vittoria per ciascuna Fazione. Prepara il tabellone per lo scenario del 1938, quindi crea il mazzo Eventi come segue, dall'alto verso il basso: *#10 Patto di Non-Aggressione Sino-Sovietico, #25 Urgenza di Guerra, #15 Movimento di Rettificazione, #40 Evitare la Leva, #17 Incidente della Nuova Quarta Armata, #16 Conferenza Politica, #39 Rotazione delle Truppe, #49 Propaganda*. Tutte e quattro le Fazioni saranno controllate dal sistema *Sun Wukong* Non-Giocatore per questo Esempio di Gioco (di solito almeno una Fazione sarebbe controllata da un giocatore umano). Le Fazioni Non-Giocatore non usano né tracciano Risorse, quindi rimuovi i cilindri Risorse per tutte le Fazioni. Infine, trova le Schede di Aiuto per i Non-Giocatore e posizionale nelle vicinanze come riferimento. Di solito si mescolano le carte *Sun Wukong* di tutte le Fazioni NP, ma per questo esempio di gioco indicheremo quali carte "pescare".

All'inizio dello scenario del 1938, a tutte e quattro le Fazioni viene data la possibilità di spostare le proprie forze su LoC confinanti con le Province in cui si trovano. Le Fazioni Non Giocanti usano le tabelle Priorità di Movimento e Priorità di Selezione Spaziale per determinare quali forze muovere e dove, nello stesso ordine in cui lo farebbero i giocatori. Le Fazioni NP convenzionali (JPN, NAT e WLD) useranno la colonna Destinazione Pattuglia della loro tabella Priorità di Selezione Spaziale per questo schieramento iniziale, mentre le Fazioni NP CPC useranno la colonna Destinazione Marcia della loro tabella.

Schieramento della LoC NP JPN: Controlliamo la colonna "Destinazione Pattuglia" della tabella "Priorità di Selezione deli Spazi" della LoC NP JPN, la cui prima riga indica che dovremmo selezionare le LoC Econ più elevate. Ce ne sono due, entrambe LoC 3-Econ al confine con Shanghai, quindi ci spostiamo alla successiva riga tratteggiata, "adiacente alla LoC Econ più elevata", per risolvere il pareggio, ma anche in questo caso questo vale per entrambe. Lo stesso vale anche per la riga successiva ("minor numero di forze nemiche"), quindi raggiungiamo la penultima riga e selezioniamo a caso (lanciando un dado). Selezioniamo la LoC Fiume 3-Econ, che corre tra Nantong e Nanchino.

Dopo aver selezionato una LoC di destinazione, dobbiamo ora scegliere uno spazio di origine da cui muovere le forze, che la tabella "Priorità di Movimento" indica essere lo spazio con il maggior numero di forze "movibili" (che potrebbero raggiungere la destinazione, quindi in questo caso scegliendo solo tra le due province confinanti con questa LoC). Per determinare quali forze siano "movibili", dobbiamo passare direttamente alla sezione successiva della tabella "Priorità di Movimento", che ci indica quali forze NP JPN manterrà in ogni spazio. In questo caso si applica solo il primo punto nella colonna NP JPN, poiché nessuna delle possibili origini ha Supporto o Opposizione, né è una LoC. Per mantenere la Parità di Forze in uno spazio, NP JPN deve assicurarsi di avere almeno un Valore di Combattimento d'Assalto sufficiente a eguagliare il Valore di Combattimento di Difesa combinato di tutte le forze cinesi presenti (fino al valore effettivo massimo di 6). Non ci sono forze cinesi a Shanghai, quindi NP JPN non manterrà alcuna forza lì, e sebbene ci siano due Guerriglie NAT a Jiangsu, non sono attive e quindi non possono essere aggredite, quindi non è necessario mantenere alcuna forza lì. Ciò significa che c'è un pareggio, con cinque forze JPN mobili in entrambe le Province, quindi tireremo di nuovo un dado per selezionare casualmente e sceglieremo Shanghai.

Ora sappiamo che sposteremo le forze giapponesi da Shanghai alla LoC di Nantong-Nanchino, quindi l'ultima cosa che dobbiamo fare è capire quante forze si sposteranno. Per farlo, passiamo alla sezione "Selezionare le forze da spostare a destinazione" della tabella delle Priorità di Movimento e controlliamo ogni punto nella colonna JPN a turno. La destinazione è una LoC di Econ 1+, quindi la condizione rossa per il primo punto è vera e spostiamo una Truppa giapponese da Shanghai alla LoC (sebbene l'istruzione indicasse di spostare prima una Polizia, non ce ne sono a Shanghai, quindi spostiamo invece una Truppa). Le quattro istruzioni successive non si applicano, poiché non ci sono Guerriglieri o altre forze nemiche sulla LoC, e non può essere a Supporto o Opposizione, quindi passiamo all'istruzione finale: "portare cubi giapponesi aggiuntivi pari al totale Econ delle LoC adiacenti senza cubi giapponesi". L'Econ totale delle LoC adiacenti (alla LoC di destinazione) è 6, quindi spostiamo tutte e quattro le truppe giapponesi rimanenti sulla LoC per soddisfare il più possibile questa condizione. Non ci sono più forze giapponesi rimaste a Shanghai (lo spazio di origine), quindi ci spostiamo in fondo alla tabella delle Priorità di Movimento, il che indica che dovremmo selezionare una nuova origine solo se la fazione attiva (in questo caso giapponese) non ha Parità di Forza nella destinazione. La Fazione in questione ce l'ha (automaticamente, poiché non ci sono forze nemiche lì), quindi torniamo in cima alla tabella delle Priorità di Movimento e selezioniamo una nuova origine.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

***NOTA**: Potrebbe sembrare che le Fazioni NP a volte spostino troppe forze sulle LoC, ma questo è intenzionale. Prima o poi si disperderanno, e questo comportamento è necessario per consentire loro di muoversi lungo le LoC intermedie per raggiungere quelle più lontane.*

Ora continueremo a selezionare le LoC di origine utilizzando la colonna Destinazione Pattuglia della tabella della Priorità di Selezione Spazi NP JPN, quindi sposteremo le forze sulle LoC come indicato dalla tabella Priorità di Spostamento. Possiamo escludere immediatamente tutte le LoC che non hanno forze JPN nelle province confinanti, poiché non saranno destinazioni legali, quindi dobbiamo considerare solo le LoC confinanti con Jiangsu, Shandong, Hebei e Shanxi. Tra queste, la nostra prossima destinazione sarà una delle LoC della Ferrovia 2-Econ adiacenti a Hebei, e selezioneremo casualmente la LoC da Tianjin a Pechino. Questa ha una sola possibile provincia di origine confinante (con forze giapponesi), Hebei, che richiede il mantenimento di tre truppe giapponesi per la parità di forza con le forze cinesi presenti (dato che il massimo valore di combattimento possibile per le considerazioni sulla parità di forza è 6). Spostiamo una polizia da Hebei alla LoC Tianjin-Pechino (per soddisfare "prendi 1 cubo giapponese, prima la polizia"), poi quattro truppe giapponesi aggiuntive (per soddisfare "prendi cubi giapponesi aggiuntivi pari all'Econ totale delle LoC adiacenti senza cubi giapponesi"). Successivamente spostiamo una truppa giapponese dallo Shandong alla LoC di Tianjin-Jinan a 2 Econ (le altre due truppe nello Shandong sono tenute a mantenere la Parità di Forza lì), tutte e cinque le truppe giapponesi dallo Jiangsu alla LoC di Jinan-Nanchino a 1 Econ (selezionata per prima perché adiacente alle LoC di 3 Econ di valore più alto), e infine una polizia dallo Shanxi alla LoC di Pechino-Taiyuan (la truppa giapponese deve rimanere lì per rispettare l'istruzione di mantenere una truppa giapponese nelle province con opposizione, anche se non ha Parità di Forza) – la LoC di Pechino-Zhengzhou aveva la stessa priorità, quindi abbiamo scelto a caso tra di loro. Non ci sono più forze giapponesi mobili, quindi il loro dispiegamento sulla LoC è completo.



Schieramento delle LoC NP JPN

Schieramento sulle LoC NAT NP: Effettueremo lo schieramento sulle LoC NAT NP più o meno nello stesso modo in cui abbiamo fatto per la LoC JPN NP, tuttavia possiamo escludere immediatamente tutte le LoC che non hanno forze JPN su o adiacenti, poiché nessuna istruzione "portare" NAT NP si applicherà a tali LoC (potete verificarlo voi stessi consultando la colonna NAT NP della tabella delle Priorità di Movimento). Ciò significa che dovremo considerare solo le LoC verso l'angolo in alto a sinistra della mappa e possiamo ignorare le altre. Possiamo anche escludere qualsiasi LoC confinante solo con Province senza truppe NAT spostabili, come la LoC Nantong-Nanchino a 3 Econ.

***NOTA**: Quando si esegue il movimento della Fazione NP è spesso possibile escludere molti spazi fin dall'inizio, se la Fazione NP in carica non può o non vuole muovere lì. Per comodità, è possibile utilizzare delle pedine per contrassegnare gli spazi in esame.*

La prima destinazione sarebbe la LoC Tianjin-Jinan a 2 Econ, poiché è la LoC con il valore più alto (raggiungibile) con forze giapponesi e il minor numero di forze nemiche (motivo per cui la selezioniamo per prima, prima della LoC Tianjin-Pechino). Tuttavia, l'Hebei è l'unica Provincia confinante con truppe NAT e nessuna di esse è spostabile, poiché è necessario mantenerle tutte lì per impedire al WLD di ottenere il controllo dello spazio. La successiva destinazione con priorità più alta (raggiungibile) è la LoC Tianjin-Pechino, e la NAT NP sposterà lì una truppa da Chahar (per soddisfare parzialmente la Parità di Forza, poiché non ci sono altre truppe NAT nelle Province confinanti). Quindi spostano tutte e tre le truppe NAT dall'Anhui alla LoC Jinan-Nanchino (per soddisfare parzialmente la Parità di Forza), una truppa da Suiyuan alla LoC Pechino-Taiyuan (per soddisfare la Parità di Forza) e una truppa da Wannan alla LoC Hangzhou-Nanchino (per pareggiare parzialmente le truppe giapponesi sulla LoC adiacente senza truppe cinesi). L'altra truppa a Wannan ed entrambe le truppe nello Shanxi non possono essere spostate

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

poiché sono tutte necessarie per impedire qualsiasi cambio di Controllo. Ci sono tre Truppe NAT spostabili nello Shaanxi, ma queste non verranno spostate alla LoC Taiyuan-Xi'an 1-Econ perché la LoC adiacente contiene solo una Polizia JPN, non una truppa giapponese (e c'è anche una truppa NAT lì). Non ci sono altre truppe NAT mobili nelle Province confinanti con le LoC in cui si sposteranno (le truppe NAT in Henan e Hubei non sono mobili, poiché spostarle cambierebbe il Controllo), quindi lo schieramento delle LoC NAT è completo.

***NOTA**: quando si utilizza la tabella delle Priorità di Spostamento, ricordare che le istruzioni "mantenere" si applicano solo se possono essere pienamente soddisfatte, mentre le forze dovrebbero essere spostate per soddisfare le istruzioni "portare" nella misura più ampia possibile, anche se non possono essere pienamente soddisfatte.*



Schieramento sulle LoC del NP NAT

Schieramento su LoC NP WLD: Lo schieramento su LoC NP WLD è molto simile allo schieramento NP NAT, ma ora possiamo escludere alcune LoC aggiuntive in cui tutte le istruzioni "portare" WLD sono state soddisfatte dallo schieramento NAT. Ad esempio, esiste già la Parità delle Forze NAT sulla LoC Pechino-Taiyuan, quindi NP WLD non invierà alcuna Truppa lì.
Il primo spazio in cui si sposterà NP WLD è la LoC Tianjin-Jinan, e possono spostare due Truppe da Shandong a lì, ottenendo la Parità della Forza NAT (che controlla sia le Truppe NAT che quelle WLD). Inoltre muovono entrambe le Truppe da Chahar alla LoC Pechino-Tianjin, tentando di ottenere la Parità di Forza NAT (va bene per loro rinunciare al Controllo di Chahar in quanto è una Provincia con 0 Popolazione). Nessun'altra truppa WLD verrà spostata.

***NOTA**: Quando NP WLD muove Truppe, mira ad ottenere la Parità di Forza NAT nella destinazione, che conta sempre sia Truppe NAT che WLD (e si applica anche se non ci sono forze NAT nello spazio). Questo per consentire al NAT di utilizzare quelle truppe WLD per l'assalto nei turni futuri.*



Schieramento sulle LoC del NP WLD

Schieramento sulle LoC NP CPC: Lo schieramento sulle LoC del NP CPC è molto semplice, poiché cercheranno sempre e solo di portare una Guerriglia CPC in ciascuna LoC con forze JPN e nessuna forza cinese, che in questo caso è solo la LoC Nantong-Nanjing. Tuttavia, non vi sono Guerriglie CPC in nessuna Provincia confinante con questa LoC, quindi nessuna Guerriglia CPC verrà spostata nelle LoC.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

Il gioco quindi inizia come al solito, pescando la prima carta dal mazzo Eventi che sarà l'evento corrente (*Patto di Non-Aggressione Sino-Sovietico*, #10), e poi rivelando la nuova prima carta che sarà l'evento imminente (*Urgenza di Guerra*, #25).

Carta 1: Patto di Non-Aggressione Sino-Sovietico

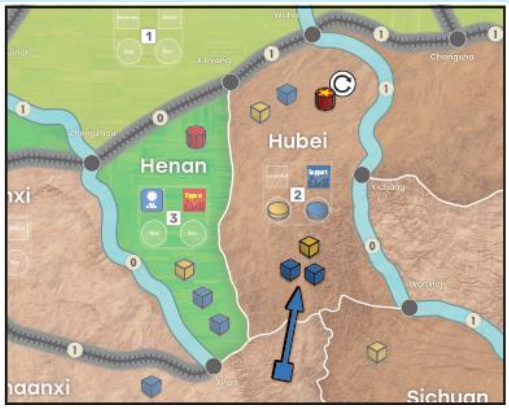
Il NAT NP è Primo Disponibile in questo evento, quindi controlliamo la sezione dei Primi Disponibili della Tabella di Disponibilità NP per vedere quale azione sceglierà di eseguire. L'Evento corrente non è contrassegnato come Critico per NP NAT o per la successiva Fazione Disponibile (NP JPN), e anche il prossimo Evento non è Critico per NP NAT (né sarà Prima Disponibile su di esso), quindi eseguirà un'Operazione con un'Attività Speciale.

***NOTA**: gli Eventi Critici per ciascuna Fazione sono contrassegnati da un contorno tratteggiato attorno all'icona di Disponibilità della Fazione. Un Evento Critico deve essere ancora efficace affinché una Fazione NP possa svolgerlo, e la tabella delle Istruzioni dell'Evento può anche specificare ulteriori condizioni che devono essere soddisfatte affinché un Evento contrassegnato sia considerato Critico.*

Ora peschiamo una carta *Sun Wukong* per NP NAT per determinare quale Operazione e Attività Speciale svolgeranno. Normalmente tutte le carte *Sun Wukong* per le Fazioni NP utilizzate vengono mescolate insieme, quindi pescheremo dal mazzo finché non troveremo una carta NAT (posizionando ciascuna carta a faccia in su in fondo al mazzo dopo averla pescata), ma per questo esempio di gioco selezioneremo invece carte specifiche da "pescare". La prima carta NP NAT che peschiamo è M, e il riquadro blu in cima a questa carta ci chiede se ci sono 10 o più truppe NAT nelle Perdite o Fuori Gioco. Non ce ne sono, quindi seguiamo la freccia rossa fino al simbolo "ripescare" e posizioniamo questa carta in fondo al mazzo prima di pescare una nuova carta. La successiva carta NP NAT che peschiamo è la H, che ci chiede se un tiro di 1d6 è inferiore o uguale al numero di truppe NAT disponibili. Ci sono due Truppe NAT Disponibili e tiriamo un 2, quindi questa condizione è soddisfatta e seguiamo la freccia verde verso il basso fino alla casella blu successiva, che ci chiede se c'è una Guerriglia CPC Nascosta in qualsiasi Provincia con Supporto. C'è, nell'Hubei, quindi seguiamo nuovamente la freccia verde per raggiungere una casella Operazione: *Rastrellamento*.

Ciò significa che NP NAT inizierà effettuando un'Operazione di Rastrellamento, seguendo le istruzioni nel riquadro Operazione sulla carta H. Questo ci dice di usare la tabella delle Priorità di Movimento, e anche di muovere una Truppa WLD con ciascuna Truppa NAT in movimento a meno che NP NAT non stia attualmente cercando di prendere il Controllo dello spazio di destinazione, e di Attivare Guerriglie CPC (se possibile). La tabella delle Priorità di Movimento ci rimanda alla tabella NP NAT delle Priorità di Scelta degli Spazi per trovare una destinazione iniziale, in questo caso utilizzando la colonna *Destinazione del Rastrellamento*. La prima riga tratteggiata in questa colonna è "Guerriglie CPC Nascoste a Supporto", che restringe immediatamente le nostre scelte a una sola destinazione, Hubei. Successivamente torniamo alla tabella delle Priorità di Movimento e selezioniamo uno spazio di origine adiacente all'Hubei con le forze NAT più spostabili, che in questo caso è lo Shaanxi, dove tutte e tre le Truppe NAT potrebbero essere spostate (poiché nessuna di esse è tenuta a soddisfare alcuna delle istruzioni nella colonna NAT della sezione "mantieni" della tabella Priorità di Movimento). Infine consultiamo la colonna NAT della sezione "portare" della tabella delle Priorità di Movimento per vedere quante Truppe NAT (ed eventualmente WLD) verranno spostate. La prima istruzione ("portare 1 Truppa della Fazione Attiva per Guerriglia CPC Nascosta") è già soddisfatta da una truppa NAT nell'Hubei, ma la seconda istruzione ("portare 2 truppe della Fazione Attiva per Guerriglia CPC Nascosta" solo nelle Province con Terreno Difficile) richiederà una seconda truppa NAT, quindi spostiamo una truppa NAT da Shaanxi a Hubei e portiamo con sé anche una truppa WLD. La terza istruzione è quella di ottenere forze cinesi sufficienti per la Parità di Forza NAT, ma poiché non ci sono forze JPN nell'Hubei questo è già incontrato. La quarta istruzione è ottenere il controllo, il che richiederà un'altra truppa NAT dallo Shaanxi. La quinta istruzione non si applica in quanto non vi sono Truppe JPN su nessuna LoC adiacente. Il movimento NP NAT nell'Hubei è ora completo, quindi attiviamo anche lì la Guerriglia Nascosta (rimuovendo nuovamente il controllo NAT, ma NP NAT sarà in grado di gestirlo in futuro).

***NOTA**: Se il WLD fosse controllato dal giocatore, allora avrebbe guadagnato una Risorsa quando NP NAT avesse mosso la sua Truppa con Rastrellamento, anche se NP NAT non tiene traccia delle proprie Risorse. Allo stesso modo, se un giocatore NAT fa qualcosa che richiederebbe il pagamento di NP WLD, deve comunque pagare il costo in Risorse, anche se NP WLD non tiene traccia delle proprie Risorse.*



Rastrellamento NP NAT in Hubei

Quando si effettua una Operazione completa, le Fazioni NP tipicamente devono passare un tiro di dado per il Numero di Attivazione (AN) per selezionare ogni spazio aggiuntivo dopo il primo. Il valore AN bersaglio che deve essere superato ad ogni tiro per selezionare uno spazio aggiuntivo per l'Operazione si trova in alto a destra di ogni carta *Sun Wukong* – in questo caso il valore AN sulla carta H è "4". Lanciamo un dado e il risultato è 5, quindi NP NAT selezionerà uno spazio aggiuntivo di destinazione del Rastrellamento. Ritornando alla colonna Destinazione del Rastrellamento della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi NP NAT, possiamo vedere che la prima priorità, "Guerriglia CPC Nascosta a Supporto", non si applica più ad alcuno spazio. Quindi saltiamo questa priorità e procediamo con quella successiva, "Provincia con 1+ Popolazione senza Supporto", che si applica a molti spazi (questo esclude solo Chahar, Suiyuan, tutte le LoC, Anhui, Jiangxi, Guangdong, Guizhou, e Hubei, che è già stato selezionato comunque). Procediamo quindi lungo l'elenco delle priorità, utilizzandole per restringere la selezione iniziale fino a quando rimane solo uno spazio:

- Tralasciamo la "LoC Econ più alta", perché la priorità precedente escludeva già tutte le LoC.
- "nessun Controllo NAT" esclude diversi spazi aggiuntivi che hanno Controllo NAT (Fujian, Wannan, Henan, Hunan, e Gansu).
- Tralasciamo "maggiore Opposizione" perché il CPC non è una Fazione del giocatore.
- "maggiore Popolazione" limita le nostre opzioni a sole tre province (Shandong, Hebei e Sichuan).
- Saltiamo "Controllo WLD o Base WLD" perché WLD non è una Fazione del giocatore.
- Infine, "minori forze nemiche" ci restringe il campo al Sichuan come destinazione del nostro prossimo Rastrellamento.

C'è solo una Truppa NAT spostabile adiacente al Sichuan, nello Shaanxi, poiché la Truppa nel Gansu deve rimanere lì per mantenere il Controllo NAT, e le Truppe nell'Hubei non possono essere selezionate poiché è già stata scelta come destinazione in questo turno. Spostiamo la Truppa NAT dallo Shaanxi al Sichuan per cercare di ottenere lì il Controllo NAT (rimuovendo il Controllo WLD), quindi questa destinazione di Rastrellamento è completa poiché non ci sono più Truppe NAT che possono muoversi nel Sichuan.

***NOTA**: Quando si selezionano gli spazi per le Operazioni NP e le Attività Speciali può essere utile usare i pedoni per indicare gli spazi che si stanno attualmente considerando e per aiutare a ricordare quali spazi potrebbero essere selezionati successivamente.*

Effettuiamo un altro lancio AN, questa volta un 6, il che significa che selezioneremo una terza destinazione di Rastrellamento per NP NAT. Questa volta possiamo saltare la maggior parte della procedura di cui sopra, poiché sappiamo che lo Shandong sarà selezionato come prossima destinazione del Rastrellamento (poiché ha meno forze nemiche dell'Hebei). Delle Truppe NAT adiacenti, le tre nell'Hebei non sono spostabili (poiché muovere qualcuna di esse darebbe il Controllo WLD della Provincia), ma la Truppa sulla LoC Tianjin-Pechino è spostabile, così come lo sono due delle Truppe dalla LoC Jinan-Nanjing. In entrambi i casi non ci sono forze cinesi sufficienti per la parità di forza NP NAT, quindi l'istruzione di "mantenere" può essere saltata, e l'unica altra istruzione applicabile è quella di mantenere un pezzo cinese su LoC Econ 1+ con forze giapponesi. Quindi prima spostiamo due Truppe NAT dalla LoC Jinan-Nanjing allo Shandong, che è sufficiente per ottenere il Controllo (e rimuove il Controllo WLD), poi controlliamo la riga C in fondo alla tabella per vedere se NP NAT selezionerà uno spazio di origine aggiuntivo (con forze mobili adiacenti alla destinazione). In questo caso lo faranno, poiché non hanno ancora la Parità di Forza nella destinazione, quindi sposteremo anche una Truppa NAT, più una Truppa WLD (a causa delle istruzioni generali nella casella Rastrellamento sulla carta H di *Sun Wukong*), dalla LoC Pechino-Tianjin a Shandong, che è sufficiente per ottenere la Parità di Forza con le due Truppe JPN lì. Anche questa destinazione di Perlustrazione è ora completata, ed il nostro prossimo tiro AN è un 4, quindi l'Operazione è completa.



Rastrellamento NP NAT nel Shandong

Poiché il NP NAT sta eseguendo un'Operazione completa più Attività Speciale, ora seguiamo la freccia nera sulla carta H verso il basso dal riquadro Operazione al riquadro Attività Speciale, dove eseguiremo la prima Attività Speciale applicabile. La prima

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

istruzione qui è **Azione Partigiana**, usando la colonna *Porre Sabotaggio* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi NP NAT per selezionare LoC con forze JPN e nessuna forza cinese. Consultando questa colonna, possiamo rapidamente determinare che la "LoC con Econ maggiore con forze JPN" è la LoC Nantong-Nanjing, che potremmo Sabotare se selezionassimo Jiangsu (con due Guerriglie NAT) per l'Azione Partigiana. Tuttavia, il Jiangsu non ha i requisiti per l'Azione Partigiana a causa del segnalino di Terrore nello spazio, e poiché non ci sono altre Province con Guerriglie NAT sulla mappa, anche la seconda istruzione non è applicabile, quindi si passa alla terza istruzione, per porre Guerriglie NAT utilizzando la colonna Posizionamento Guerriglie della tabella Priorità di Selezione degli Spazi NAT NP (controllando solo le Province che sono scelte legali per l'Azione Partigiana). Questo seleziona prima Zhejiang, una Provincia con Popolazione 1+ senza Supporto o Controllo NAT e adiacente alla LoC con Econ più alta, quindi la selezioniamo per l'Azione Partigiana e vi poniamo tre Guerriglie NAT. C'è ancora una Guerriglia NAT Disponibile e possiamo selezionare un secondo spazio per l'Azione Partigiana, che questa volta sarà Hebei (una Provincia con Popolazione 1+ senza Supporto o Controllo NAT, adiacente alla successiva LoC Econ più alta, ed esclusi tutti gli spazi con Terrore o Opposizione che non possono essere selezionati per Azione Partigiana). Poniamo l'unica Guerriglia NAT Disponibile rimanente nell'Hebei, poi l'Attività Speciale è completata ed il Turno NP NAT è terminato.

NP JPN è il prossimo Disponibile, quindi consultiamo la sezione Secondo Disponibile della tabella di Disponibile NP per vedere quali azioni intraprenderanno. Saranno i primi idonei al prossimo Evento (*Urgenza di Guerra*, #25) e per loro è contrassegnato come Critico, quindi passeranno per poter giocare quell'Evento.

***NOTA**: Le Fazioni NP non tengono traccia delle proprie Risorse, quindi non ottengono alcuna Risorse quando passano.*

Questo lascia NP CPC come la nuova 2a Fazione Disponibile. Il 1° Disponibile ha eseguito un'Operazione con Attività Speciale, ma l'Evento corrente è contrassegnato come Non Effettuato per NP CPC, quindi non lo eseguiranno. Inoltre non saranno i primi idonei al prossimo evento (e non sono NP JPN), quindi eseguiranno un'Operazione Limitata.

***NOTA**: gli Eventi non eseguiti per ciascuna Fazione sono contrassegnati da un cerchio attraversato da una linea attorno all'icona di Disponibilità della fazione.*

Peschiamo la carta X di *Sun Wukong* per l'Operazione Limitata del NP CPC, che prima ci chiede di verificare se ci sono Guerriglie CPC Nascoste in qualsiasi spazio – ci sono. Successivamente la carta ci chiede se ci sono Guerriglie CPC Sotterranee in spazi con Truppe JPN e se NP CPC può svolgere un'Attività Speciale – la prima è vera ma la seconda no, quindi seguiamo la freccia rossa e giriamo la carta sul suo retro, XX.

La prima casella sulla carta XX è per un'Attività Speciale, quindi la saltiamo perché NP CPC sta eseguendo solo un'Operazione Limitata. Il riquadro successivo ci chiede se vi è una Guerriglia CPC clandestina in qualsiasi Provincia con 1+ Popolazione senza Opposizione. C'è (nell'Hebei), quindi seguiamo la freccia verde verso il basso per trovare una casella Operazione:

Agitare. La prima istruzione qui è di Agitare in Province con 1+ Popolazione senza Opposizione usando la colonna Spostamento Verso l'Opposizione della tabella Priorità di Selezione degli Spazi NP CPC. Possiamo determinare rapidamente che il PCC NP agiterà nell'Hebei, poiché è l'unica provincia ammissibile senza opposizione. Attiviamo lì la Guerriglia CPC e poniamo la Provincia in Opposizione, quindi l'Operazione Limitata NP CPC è completata. Due Fazioni hanno agito, quindi ripristiniamo l'idoneità, spostiamo *Urgenza di Guerra* affinché diventi l'evento corrente e riveliamo il prossimo evento imminente, *Movimento di Rettificazione*.

Carta 2: Urgenza di Guerra

Il NP JPN è il primo idoneo e l'Evento corrente è Critico ed efficace per loro, quindi lo eseguiranno. Aumentano l'impegno di 2 e poi Schiererà, usando la tabella Priorità di Movimento insieme alla colonna Posizionamento o Schieramento Truppe della tabella Priorità di Selezione degli Spazi NP JPN. Utilizzeremo quest'ultima per selezionare la prima Provincia di destinazione (che deve essere Costiera), saltando le prime tre priorità perché non siamo cercano una LoC e né CPC né NAT sono giocatori. Questo ci porta alla quarta priorità, "Base nemica", che ci limita a tre possibili province costiere: Hebei, Guangdong e Guangxi. Saltiamo anche la priorità successiva poiché WLD non è un giocatore, quindi "maggiore Popolazione" ci lascia con Hebei o Guangdong. Il primo è adiacente alla LoC con Econ più alta, quindi sarà la nostra prima destinazione di schieramento.

La tabella delle Priorità di Movimento indica che il NP JPN selezionerà sempre la casella delle Forze Disponibili Giapponesi come spazio di origine quando effettuano lo Schieramento, fintanto che ci sono Truppe JPN lì. Ciò significa che sposteranno sempre le Truppe dalle Forze Disponibili prima di spostarle da qualsiasi altra parte sulla mappa (e nessuna delle istruzioni "mantenere" si applica alle Forze Disponibili, quindi non abbiamo bisogno di controllare se NP JPN manterrà delle Truppe lì).

Le prime istruzioni applicabili sono di prendere un cubo JPN per Guerriglia Occultata e di prendere una Truppa JPN in Opposizione, entrambe già soddisfatte dalle Truppe JPN lì. Queste tre Truppe JPN sono sufficienti anche per la Parità di Forza, poiché anche se le forze cinesi in difesa nell'Hebei hanno un Valore di Combattimento combinato di 7 (3 NAT, 3 WLD e 1 CPC), il massimo Valore di Combattimento rilevante per la Parità di Forza è 6 (il risultato di dado più alto possibile durante l'Assalto). Infine, ci viene chiesto di ottenere cubi JPN aggiuntivi pari al totale Econ delle LoC adiacenti senza alcun cubo JPN, che in questo caso richiede tre Truppe JPN aggiuntive. Spostiamo tre truppe JPN da Disponibili a Hebei.

Lo Schieramento consente al NP JPN di spostare fino a sei Truppe, quindi selezioneremo ora una seconda Provincia di destinazione (costiera), che sappiamo già sarà Guangdong, con una Base nemica e la maggior Popolazione. Dobbiamo prendere una Truppa JPN perché lo spazio è a Supporto, quindi la Parità di Forza richiede altre due Truppe JPN lì, quindi spostiamo tre Truppe JPN da Disponibili a Guangdong. Lo schieramento NP JPN è quindi completo e il loro turno è terminato.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

NP WLD è il 2° Disponibile e controllando la tabella di Disponibilità possiamo vedere che eseguiranno un'Operazione con un'Attività Speciale, poiché non saranno i primi idonei nel prossimo evento e la Fazione Prima Disponibile ha eseguito l'Evento corrente. Peschiamo la carta S *Sun Wukong*, che ci chiede di verificare se un tiro di 1d3 è inferiore o uguale al numero di Basi WLD Disponibili. Ci sono due Basi WLD Disponibili e tiriamo un 2 (pari a 3 o 4 su un dado a sei facce), quindi seguiamo la freccia verde verso il basso fino alla casella successiva. Questo ci chiede se un tiro di 1d6 è inferiore o uguale al numero di Truppe WLD Disponibili: ce ne sono quattro e tiriamo un 5, quindi seguiamo la freccia rossa verso il basso e giriamo la carta sul suo retro, SS, che inizia con una casella Attività Speciale.
La prima istruzione qui è quella di Organizzarsi utilizzando la colonna Piazzamenti della tabella Priorità di Selezione degli Spazi. Consultando quella tabella, e controllando solo gli spazi che sono opzioni legali per *Organizzare*, possiamo rapidamente determinare che NP WLD si organizzerà prima nello Zhejiang, l'unico spazio con 1+ Popolazione senza Base WLD e con più Popolazione (tutte le Province con 3 Popolazione e le altre Province con 2 Popolazione o hanno già una Base WLD o non sono opzioni legali per Organizzare). Posizioniamo lì una Base WLD (da Disponibile) e poi continuiamo a cercare un secondo spazio per porre una Base WLD. Poiché non ci sono altre opzioni possibili senza Basi WLD (e con spazio per porre una Base), posizioniamo una seconda Base WLD nello Zhejiang. Ora non ci sono più basi WLD Disponibili, quindi l'Attività Speciale *Organizzare* è completata.

***NOTA**: le Fazioni NP non utilizzeranno mai l'opzione per rimuovere un pezzo dal tabellone per posizionarlo altrove se non hanno più pezzi disponibili rimanenti.*

Successivamente seguiamo la freccia nera verso il basso dal riquadro Attività Speciali al riquadro Operazione, che è Pattuglia. Questo ci dice di usare le Priorità di Movimento per la Pattuglia NP WLD, e include anche note aggiuntive per non Attivare Guerriglie CPC e di non effettuare tiri per il Numero di Attivazione per selezionare spazi di Pattuglia aggiuntivi (questo perché la Pattuglia ha solo un costo totale in Risorse, non un costo in Risorse per spazio).
Come quando stavamo schierando le LoC NP all'inizio del gioco, possiamo escludere rapidamente la maggior parte delle LoC che non hanno forze JPN su o adiacenti, o che non hanno truppe WLD spostabili adiacenti ad esse. Controlliamo quindi la colonna Destinazione Pattuglia della tabella Priorità di selezione dello spazio NP WLD e selezioniamo la LoC 2-Econ Tianjin-Jinan, che è la LoC con Econ più alta con forze JPN (che le truppe WLD possono raggiungere) e con il minor numero di forze nemiche. Tuttavia, NP WLD non muoverà qui alcuna Truppa aggiuntiva, poiché ha già Parità di Forza e non ci sono forze JPN su nessuna LoC adiacente senza Truppe cinesi. Quindi passiamo alla destinazione successiva, la LoC Pechino-Tianjin, dove NP WLD ha bisogno di altre cinque truppe per ottenere la parità di forza. Una di queste può provenire dallo Shandong, dove è necessaria solo una Truppa WLD per mantenere la Parità di Forza NAT, e un'altra può provenire da Hebei e Shanxi (una Truppa WLD deve essere tenuta nell'Hebei poiché è uno spazio costiero con Basi WLD, e una Truppa WLD deve essere tenuta nello Shanxi per mantenere lì la Parità delle Forze NAT, poiché il CV JPN difendente è 3 a causa del terreno accidentato). Questo ci porta ad un totale di quattro truppe WLD sulla LoC, non abbastanza per la parità di forza, ma non ci sono più truppe WLD adiacenti che possono essere spostate su di essa.



Pattuglia NP WLD sulla LoC Tianjin-Beijing

Anche la LoC Pechino-Taiyuan ha forze giapponesi, ma poiché lì esiste già la parità delle forze NAT, e non ci sono truppe JPN su LoC adiacenti senza truppe cinesi, NP WLD non sposterà alcuna truppa aggiuntiva su di essa (preferiscono lasciare che NAT combatta dove possibile). Invece passiamo alla priorità successiva di Destinazione di Pattuglia, con il minor numero di forze nemiche, e controlliamo le rimanenti LoC senza alcuna forza JPN verso cui NP WLD possa spostare Truppe. La LoC Hangzhou-Nanjing non ha forze nemiche, ma ha Truppe JPN su una LoC adiacente senza Truppe Cinesi, quindi spostiamo lì una Truppa WLD dallo Zhejiang (l'altra Truppa WLD deve rimanere nello Zhejiang per mantenere il Controllo). Non ci sono Truppe JPN senza Truppe Cinesi in nessuna altra LoC in cui le Truppe WLD possono essere spostate, quindi NP WLD non selezionerà alcuna

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

destinazione di Pattuglia aggiuntiva. Infine passiamo alle istruzioni contrassegnate da un asterisco in fondo al riquadro Operazione sulla carta SS, e controlliamo se ci sono LoC con Parità di Forza dove NP WLD potrebbe Assaltare. Ce n'è solo una, la LoC Tianjin-Jinan, quindi NP WLD Assalterà lì. Lanciamo due dadi, uno per NP WLD e uno per NP JPN, e otteniamo i seguenti risultati: 4 per NP WLD e 2 per NP JPN. Ciò significa che le due Truppe WLD e nessuna Truppa JPN vengono rimosse come Perdite. L'Operazione è completata ed il turno NP WLD è terminato.
Entrambe le fazioni disponibili hanno agito, quindi ripristiniamo l'idoneità, spostiamo *Movimento di Rettificazione* per diventare l'evento corrente e riveliamo il prossimo evento in arrivo, *Evitare la Leva*.

Carta 3: Movimento di Rettificazione
Il NP CPC è la prima Fazione Disponibile in questo Evento, e non è Critico né per loro né per la successiva Fazione Disponibile, NP NAT. Il CPC NP non è il Primo Disponibile nemmeno sulla carta successiva, quindi effettuerà un'Operazione con un'Attività Speciale sulla carta corrente. Peschiamo la carta U di *Sun Wukong*, che prima ci chiede di controllare se un tiro di 1d6 è inferiore o uguale al numero di Guerriglie CPC Disponibili (lo è), e poi se ci sono Guerriglie CPC Nascoste in almeno due Province con Popolazione 1+ senza Opposizione. Non ce ne sono, quindi seguiamo la freccia rossa verso il basso e giriamo la carta sul suo retro, UU, che inizia con una casella Operazione di *Raduno*. Questo ci dice innanzitutto di porre Basi CPC in spazi con tre o più Guerriglie CPC, ma non ci sono tali spazi con spazio per una Base aggiuntiva, quindi continuiamo con l'istruzione successiva, che è di porre Guerriglie utilizzando la colonna Porre Guerriglie della tabella della Priorità di Selezione degli Spazi NP CPC.
La prima e la seconda priorità su questa tabella non si applicano, in quanto non vi sono Basi CPC senza Guerriglie Nascoste, e il Raduno non può porre Guerriglie su LoC. Ci sono molte Province con 1+ Popolazione senza Opposizione che possono essere selezionate, e né NAT né WLD sono giocatori, quindi continuiamo fino alla maggiore Popolazione, il che limita le nostre opzioni a Shandong, Hunan e Sichuan (le uniche Province con 3 Popolazione senza Opposizione o Supporto). Nessuna di queste ha 1-2 Guerriglie CPC, il che ci porta infine a "meno nemici", che seleziona Hunan come primo spazio del Raduno. Poniamo una Guerriglia CPC in Hunan e poi effettuiamo un tiro AN, che risulta in 4, maggiore del numero AN di 3 sulla carta UU, quindi selezioneremo un secondo spazio di Raduno usando la stessa procedura di cui sopra.
***NOTA**: Se avessimo piazzato prima delle Basi CPC allora avremmo continuato l'Operazione di Raduno senza dover effettuare un tiro AN, come indicato nella casella Raduno sulla carta UU, e anche dal numero invertito nero su bianco che precede questa istruzione.*
Possiamo determinare rapidamente che il Sichuan sarà il prossimo (con il minor numero di forze nemiche nei rimanenti spazi da 3 Popolazione), quindi poniamo lì un'altra Guerriglia CPC. Anche il nostro successivo tiro di dado AN passa, quindi poniamo un'altra Guerriglia CPC nello Shandong. Passa anche il terzo tiro AN, quindi ora consideriamo gli spazi con 2 Popolazione senza Opposizione e poniamo una Guerriglia CPC nello Zhejiang (Jiangsu, Shanghai, e Hubei hanno tutte Terrore o Supporto, quindi non possono essere scelte per il Raduno). Anche il quarto tiro AN passa, quindi passiamo agli spazi 1-Popolazione senza Opposizione, trovando un pareggio tra Fujian e Gansu (entrambi con meno forze nemiche). Selezioniamo il Gansu a caso e collochiamo lì un'altra Guerriglia. Dopodiché tiriamo un 2, fallendo il controllo AN, quindi il Raduno è completo (per ora).
Successivamente seguiamo la freccia nera verso il basso per eseguire un'attività speciale, in questo caso Sovversione. La prima istruzione è utilizzare Sovversione per sostituire i pezzi NAT ove possibile, utilizzando la colonna Rimuovere o Sostituire della tabella dei Priorità di Selezione degli spazi NP CPC per selezionare tra gli spazi. In questo caso consideriamo solo gli spazi con Guerriglie CPC Nascoste (richieste per Sovversione) e pezzi NAT da rimpiazzare. La maggior parte della popolazione e il minor numero di forze nemiche selezionano ancora per primo l'Hunan, quindi sostituiamo una delle Truppe NAT lì con una Guerriglia CPC, che riduce anche il Patrocinio di 1.
Il CPC NP può ancora selezionare un secondo spazio per Sovvertire, ma non ha più Guerriglie Disponibili con cui sostituire i pezzi NAT, quindi passiamo alla seconda istruzione, per rimuovere due pezzi, usando nuovamente la colonna Rimuovere o Sostituire della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi NP CPC per selezionare tra gli spazi. Questo seleziona successivamente il Sichuan, ma ci sono più opzioni per quali pezzi rimuovere, quindi dobbiamo consultare la tabella di Priorità dei Pezzi per determinare quale rimuovere. Lo faremo uno alla volta, poiché la prima rimozione potrebbe influenzare quale pezzo rimuovere per secondo. Partendo dall'inizio della tabella, vediamo che NP CPC dovrebbe sempre rimuovere prima le Basi WLD e poi NAT, seguite dalle Truppe JPN, e poi dalle Truppe NAT prima delle Truppe WLD. Ci sono sia una Base WLD che una Base NAT in questo spazio, ma nessuna delle due può essere rimossa mentre rimangono le loro Truppe amiche. Quindi rimuoviamo prima la singola truppa NAT, che poi rende la base NAT vulnerabile alla rimozione, e quindi rimuoviamo quella seconda (questo dà anche il controllo WLD nello spazio). L'Attività Speciale *Sovversione* è ora terminata, ma la freccia nera poi ci punta verso una seconda casella di Raduno, con una sola istruzione: porre Basi in spazi che ora hanno almeno tre Guerriglie CPC (e non sono ancora state selezionate per il Raduno). Questa casella è qui nel caso in cui *Sovversione* dia al CPC NP una nuova opportunità di porre una Base, ad esempio rimuovendo una Base nemica per fare spazio o posizionando un'altra Guerriglia CPC per ottenerne almeno tre. In questo caso ciò non è accaduto, quindi non selezioniamo più spazi per il Raduno e il turno CPC è completo. NP NAT è il 2° Disponibile, non sarà il primo idoneo al prossimo Evento e l'Evento corrente è sia eseguito che effettivo per loro, quindi lo eseguiranno. La tabella Istruzioni per l'Evento contiene istruzioni aggiuntive per questo Evento, che indicano che dovremmo pescare una carta *Sun Wukong* per le istruzioni di Reclutamento. Peschiamo la carta G, che ha le istruzioni di Reclutamento sul retro GG (ignoreremo tutto il resto sulla carta).

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

L'Evento consente a NP NAT di fare Reclutamento gratuito in un massimo di tre spazi, quindi selezioneremo semplicemente un massimo di tre spazi per il Reclutamento, senza effettuare alcun tiro AN.
La prima istruzione di Reclutamento è quella di piazzare Truppe utilizzando la colonna *Porre Truppe* della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi NP NAT. Reclutare può selezionare qualsiasi Provincia con forze NAT, e ce ne sono molte con 1+ Popolazione e nessun Supporto, quindi continuiamo con la seconda priorità, nessun Controllo NAT, che ci limita a sole quattro opzioni: Zhejiang, Jiangsu, Hebei e Shanxi (Hubei non ha Controllo NAT ma ha Supporto). Nessuno di questi ha una Base NAT senza Truppe NAT, quindi saltiamo quella priorità (così come la maggior parte dell'Opposizione, perché CPC non è un giocatore), e infine "maggiore Popolazione" ci dà un singolo spazio, Hebei. Posizioniamo tre Truppe NAT nell'Hebei (le Fazioni NP porranno sempre il massimo numero possibile di pezzi amici), cosa che aggiunge lì anche il Controllo NAT.
Normalmente dovremmo effettuare un tiro AN prima di selezionare qualsiasi spazio aggiuntivo per il Reclutamento, ma poiché questo Evento garantisce tre Reclutamenti gratuiti, procediamo semplicemente alla selezione di un secondo spazio. Questo sarà uno dei restanti tre spazi ristretti in precedenza (Zhejiang, Jiangsu o Shanxi). Zhejiang e Jiangsu sono entrambi in parità per la maggiore Popolazione, quindi saltiamo il controllo della WLD (perché la WLD non è controllata dal giocatore) e passiamo al minor numero di forze nemiche, che seleziona Jiangsu. C'è solo una Truppa NAT disponibile rimanente, quindi questo Reclutare porrà solo una Truppa NAT nel Jiangsu, che è ancora sufficiente per aggiungere il Controllo NAT lì. L'Evento consente al NAT di selezionare fino a tre spazi per il Reclutamento, ma non ha più Truppe Disponibili da porre, quindi non selezioneremo un terzo spazio. Tuttavia, Reclutare ha anche un'opzione aggiuntiva in uno spazio dopo aver posizionato le Truppe, quindi procediamo fino alla fine della carta GG per trovare la casella con le istruzioni su cosa farà NP NAT (nota che ciò avverrebbe dopo aver eseguito un'Attività Speciale se NAT fosse in grado di eseguirne una). Questa casella indica che NP NAT pacificherà prima utilizzando la colonna *Spostare Verso Supporto* della loro tabella di Priorità di Selezione degli Spazi, e ponete una Base solo se la Pacificazione non è possibile ovunque.
Il riquadro indica inoltre che possono selezionare uno spazio aggiuntivo per questo (non ancora selezionato per il Reclutamento), a meno che non si tratti di un'Operazione Limitata – questo sta simulando la scelta che un giocatore dovrebbe selezionare uno spazio Reclutamento solo per l'azione aggiuntiva, senza porre Truppe lì. In questo caso dovrebbe comunque essere uno dei tre spazi di Reclutamento consentiti dall'Evento, ma poiché NP NAT ha piazzato Truppe solo in due spazi finora potrebbe ancora selezionare un terzo spazio per Pacificare o piazzare una Base.
Non ci sono spazi con Basi NAT (richieste per Pacificare con Reclutamento) e senza Supporto, quindi NP NAT selezionerà invece uno spazio per piazzare una Base. Controllando la colonna Porre Basi della tabella Priorità di Selezione degli Spazi NP NAT, possiamo determinare che selezioneranno lo Shandong, poiché ha la maggior popolazione e il minor numero di forze nemiche tra le Province con 1+ Popolazione senza Supporto e spazio per una Base (Hunan ha la stessa Popolazione e meno forze nemiche dello Shandong, ma non ha le due Truppe NAT richieste per porre una Base). Quindi sostituiamo due Truppe NAT con una Base NAT nello Shandong, poi hanno finito di svolgere l'Evento e il loro turno è finito.
Ripristiniamo l'idoneità, spostiamo *Evitare la Leva* affinché diventino l'evento corrente e riveliamo il prossimo evento imminente, *Incidente della Nuova Quarta Armata*.

Carta 4: Evitare la Leva

NP WLD è il 1° Disponibile e l'Evento è contrassegnato come Non Effettuato per loro, e mentre è contrassegnato come Critico per la 2a Fazione Disponibile (NP JPN), la tabella delle Istruzioni dell'Evento indica che questo Evento è efficace solo se è una delle prime tre carte della campagna (questo è vero per la maggior parte degli Eventi Momentum, quindi assicurati di controllare la tabella per questi). Anche il prossimo Evento non è Critico per NP WLD, quindi eseguiranno un'Operazione con un'Attività Speciale.
Peschiamo la carta Q *Sun Wukong*, che prima ci chiede di verificare se ci sono almeno 15 Truppe WLD sulla mappa, cosa che ci sono. Il riquadro successivo chiede se ci sono spazi con Truppe WLD, forze JPN e Parità di Forza, che non ci sono (c'è Parità di Forza NAT in Hebei ma non Parità di Forza WLD). Giriamo la carta sul retro QQ, che indica che NP WLD effettuerà un'Operazione di Rastrellamento usando la tabella delle Priorità di Movimento, e attivando solo Guerriglie CPC.
Poiché questa è un'Operazione di Rastrellamento useremo la colonna *Destinazione del Rastrellamento* della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi NP WLD, che controlla prima gli spazi senza Controllo WLD (molti), poi la maggiore Popolazione: Shandong, Guangdong, Hebei, Henan, e Hunan (escluso Sichuan in quanto ha già Controllo WLD). Saltiamo le prossime due priorità poiché né CPC né NAT sono controllati dal giocatore, e infine "meno forze nemiche" significa che Henan o Hunan saranno la prima destinazione del Rastrellamento. Tuttavia, una rapida ispezione rivela che nessuna delle truppe WLD adiacenti all'Hunan è mobile (le due nel Guangdong e nel Guangxi devono essere mantenute con le basi WLD lì, e le due nell'Hubei sono necessarie per impedire il controllo NAT), quindi escludiamo questa opzione e ci spostiamo invece nell'Henan.
Nessuna delle truppe WLD adiacenti all'Henan è spostabile:

- La singola Truppa WLD nell'Hebei è necessaria per proteggere la Base WLD lì, poiché la provincia è Costiera.
- La singola Truppa WLD nello Shanxi è necessaria per la Parità delle Forze NAT lì, poiché la Truppa JPN riceverà un bonus di +1 CV dal terreno accidentato se Assaltata, per un totale di 3 CV.
- Le due Truppe WLD nell'Hubei sono necessarie per impedire un cambio di Controllo (al Controllo NAT).

Quindi, saltiamo anche l'Henan e passiamo alle prossime forze nemiche negli spazi a cui abbiamo ristretto di recente, il che ci porta nello Shandong. Sappiamo che l'unica Truppa WLD nell'Hebei non può muovere, ma tre delle Truppe WLD sulla LoC Tianjin-Pechino possono essere mosse, due delle quali sono sufficienti per ottenere il Controllo WLD (e Parità delle Forze NAT)

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

nello Shandong, ma attivano anche la Guerriglia CPC lì, rimuovendo nuovamente il Controllo WLD. Ora effettuiamo un tiro AN per vedere se NP WLD selezionerà un'altra destinazione per il Rastrellamento. Tiriamo un 4, superiore al valore AN di 3 sulla carta, quindi selezioneremo un'altra destinazione. Il Guangdong non ha Truppe WLD mobili adiacenti ad esso, ma l'Hebei sì, quindi spostiamo una Truppa WLD dalla LoC Tianjin-Pechino all'Hebei (l'ultima Truppa WLD deve rimanere poiché ci sono forze giapponesi sulla LoC). Nessun'altra truppa WLD può essere spostata nell'Hebei, quindi anche quella destinazione è completa e faremo un secondo tiro AN.



Rastrellamento NP WLD nello Shandong ed Hebei

Quando si effettuano tiri AN per le Operazioni NP WLD, il valore sulla carta viene aumentato di 1 per ogni tiro successivo, riflettendo il crescente costo in Risorse che un giocatore dovrebbe pagare per selezionare spazi aggiuntivi. In questo caso tiriamo un 6, che quindi riesce poiché il valore AN sulla carta QQ ora è 4.

Ci spostiamo negli spazi a 2 Popolazione senza Controllo WLD, di cui Hubei e Zhejiang sono gli unici con Truppe WLD spostabili adiacenti, e Hubei ha meno forze nemiche, quindi lo selezioniamo come destinazione successiva. Vi è un numero uguale di Truppe WLD mobili sia nell'Henan che nel Sichuan, quindi tiriamo per selezionare un'origine casuale, selezionando il Sichuan. Spostiamo l'unica Truppa WLD dal Sichuan all'Hubei, che non è sufficiente per ottenere il Controllo WLD, quindi selezioniamo un'altra origine e spostiamo anche la Truppa WLD dall'Henan, che non è ancora sufficiente per aggiungere il Controllo WLD, ma non ci sono più Truppe WLD adiacenti, quindi terminiamo il Rastrellamento. Il valore AN aumenta nuovamente di 1, ora a 5, e questa volta tiriamo un 4, quindi l'operazione di Rastrellamento è completa.

Il NP WLD eseguirà anche un'Attività Speciale, quindi seguiamo la freccia nera in basso dalla casella Rastrellamento per trovare istruzioni per Subornare. Questi indicano che NP WLD sostituirà prima un pezzo NAT in una Provincia, usando la colonna *Rimuovere o Sostituire* della tabella di Priorità di Selezione degli Spazi NP WLD. La prima priorità qui è la LoC Econ più alta con le forze giapponesi, ma la saltiamo perché la carta ci indica di sostituire solo i pezzi NAT nelle Province (e in ogni caso non ci sono LoC con pezzi sia WLD che NAT). La priorità successiva è l'assenza di controllo WLD, che ci dà Shandong, Hebei, Shanxi, Hubei e Guangdong come possibili scelte (ognuna senza controllo WLD e con pezzi WLD e NAT). Nessuno di questi ha una Base WLD senza Truppe WLD, e Shandong, Hebei, e Guangdong hanno tutti il maggior numero di Popolazione, ma Shandong ha il minor numero di pezzi nemici, quindi sostituiamo una Truppa NAT lì con una Truppa WLD, che riduce anche il Patrocinio di 1 e aggiunge Controllo WLD. Poiché l'Attività Speciale Subornare del WLD costa Risorse, il WLD NP deve passare un tiro AN per selezionare spazi aggiuntivi dopo il primo (fino ad un massimo di tre spazi). Questa è l'unica volta in cui un'Attività Speciale richiede un tiro AN. Tiriamo un 5, più alto del valore AN indicato di 3 (ripristinato al livello base dopo che l'operazione di perlustrazione è stata completata), quindi selezioneremo un secondo spazio per Subornare, sempre per sostituire un pezzo NAT, se possibile. Tra gli spazi precedenti che abbiamo ristretto per questa selezione, il Guangdong ha il minor numero di forze nemiche, quindi sostituiamo lì una Truppa NAT, riducendo il Patrocinio di un altro 1 e rimuovendo il Controllo NAT.

Effettuiamo un altro tiro AN, questa volta contro il valore aumentato di 4, e questa volta tiriamo un 2, quindi NP WLD non sarà in grado di selezionare un terzo spazio per Subornare. L'Attività Speciale è terminata e il loro turno è terminato.

NP JPN è 2° Disponibile, l'Evento corrente non è efficace per lui (perché è un Evento Momentum, come notato sopra), e non sarà 1° Disponibile nel prossimo Evento, quindi useranno il loro segnalino di Offensiva Grande per effettuare un'Operazione completa con un'Attività Speciale. Ciò riduce il loro Impegno di 1, ma poiché l'Operazione è gratuita passeranno automaticamente tutti i tiri AN che dovranno effettuare durante questo turno (effettuando effettivamente l'Operazione nel numero massimo di spazi possibili).

Peschiamo la carta B *Sun Wukong* per loro, che prima ci chiede di controllare se ci sono cubi JPN mobili adiacenti a 1+ LoC Econ senza cubi JPN. Ce ne sono diversi, ad esempio nell'Hebei, quindi procediamo alla casella successiva, che chiede se un

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

tiro di 2d6 è inferiore o uguale al numero di Truppe JPN Disponibili. Ci sono tre Truppe JPN Disponibili e tiriamo un 5, quindi seguiamo la freccia rossa verso il basso e giriamo la carta sul suo retro, BB. C'è un'Operazione di Pattuglia in cima alla carta BB, che ci dice che NP JPN effettuerà un'Operazione di Pattuglia usando la tabella delle Priorità di Movimento, e poi assalterà qualsiasi LoC con Parità di Forza. Poiché si tratta di un'operazione di *Pattuglia*, NP JPN non ha bisogno di effettuare alcun tiro AN per selezionare destinazioni aggiuntive, ma di solito deve effettuare tiri AN per spazi di Assalto aggiuntivi (poiché il giocatore dovrebbe pagare per questi). Tuttavia, poiché questa è la Grande Offensiva, possono scegliere un qualsiasi numero di spazi LoC per l'Assalto (perché questi sono gratuiti per un giocatore durante la Grande Offensiva).

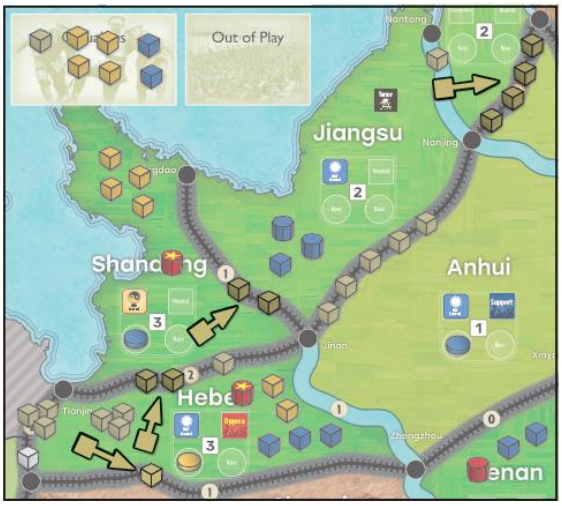
Quindi, utilizzeremo prima la colonna Destinazione Pattuglia della tabella della Priorità di Selezione degli Spazi NP JPN, tenendo presente che possiamo già escludere qualsiasi LoC non raggiungibile dalle forze JPN. "LoC maggiore Econ" e "adiacente alla LoC Econ maggiore " si applicano ugualmente a entrambe le LoC 3-Econ, quindi "minori forze nemiche" si applica solo alla LoC Nantong-Fiume Nanchino 3-Econ, ma possiamo rapidamente determinare che NP JPN non può spostare ulteriori forze lì (poiché le truppe JPN sulla LoC 1-Econ adiacente non sono idonee a muoversi con la Pattuglia a causa della truppa NAT lì presente), quindi la saltiamo come destinazione. La prima destinazione della Pattuglia sarà la LoC Ferrovia Hangzhou-Nanchino 3-Econ, e l'origine sarà la LoC Fiume 3-Econ (dove dobbiamo mantenere solo un cubo JPN). La destinazione è una LoC con Econ 1+, quindi spostiamo prima un cubo su di essa, che deve essere una Truppa poiché non sono disponibili Polizie. Non ci sono Guerriglieri sulla LoC di destinazione e questa singola Truppa è sufficiente per la Parità di Forza, quindi passiamo all'istruzione finale, "portare cubi JPN aggiuntivi pari all'Econ totale delle LoC adiacenti senza cubi JPN", che richiede lo spostamento di tre Truppe aggiuntive sulla LoC. Questa destinazione è quindi completa. La LoC di Fiume con 2 Econ (Nanchino-Wuhan) è la destinazione successiva con priorità più alta (con l'Econ maggiore e adiacente all'Econ maggiore), ma ora non ci sono forze JPN mobili che possano raggiungerla, quindi la saltiamo. La LoC Tianjin-Jinan è la successiva, e vi spostiamo due Truppe JPN da Hebei (per ottenere cubi JPN aggiuntivi per eguagliare l'Econ delle LoC adiacenti senza cubi JPN). L'ultima LoC 2-Econ (Tianjin-Pechino) soddisfa già tutte le istruzioni "portare", quindi la saltiamo (ma sarà comunque idonea per l'Assalto più avanti nell'Operazione).

Successivamente verrebbe selezionata la LoC Hangzhou-Nanchang a 1 Econ, ma anche in questo caso non ci sono forze giapponesi spostabili che possano raggiungerla. Dopodiché abbiamo tre opzioni di pari priorità: Qingdao-Jinan, Jinan-Zhengzhou e Pechino-Zhengzhou (possiamo escludere le tre LoC adiacenti al Guangdong, perché tutte e tre le truppe giapponesi devono rimanere lì per mantenere la Parità di Forza). Le risolviamo casualmente in questo ordine:

- **Qingdao-Jinan**: entrambe le truppe giapponesi provenienti dallo Shandong si spostano qui, poiché non hanno Parità di Forza contro le forze cinesi in difesa, quindi non è obbligatorio mantenerle nella provincia e sono richieste sulla LoC (per "ottenere 1 cubo giapponese" e "ottenere cubi giapponesi aggiuntivi pari all'Econ totale delle LoC adiacenti senza cubi giapponesi"). Ora le truppe giapponesi hanno Parità di Forza su questa LoC, quindi non vi sposteremo cubi aggiuntivi.
- **Pechino-Zhengzhou**: Una truppa giapponese da Hebei si muove verso questa LoC. Ne servono altre, ma non ci sono più forze giapponesi mobili (le altre tre truppe giapponesi in Hebei sono necessarie per la Parità di Forza), quindi terminiamo il movimento lì.
- **Jinan-Zhengzhou:** Ora non ci sono più forze giapponesi spostabili adiacenti, quindi non spostiamo nulla su questa LoC.

Infatti, nessuna forza giapponese può più muoversi, quindi il movimento di Pattuglia è completo. Passiamo quindi all'Assalto alle LoC, usando la colonna Assalto della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi JPN NP per determinare dove Assaltare per primo. In questo caso, tuttavia, poiché non è necessario effettuare tiri di selezione, le truppe giapponesi NP Assalteranno semplicemente ogni LoC in cui hanno Parità di Forza, con i seguenti risultati:

- **Hangzhou-Nanchino**: Le truppe giapponesi ottengono 4 e i cinesi ottengono un 4, quindi sia la truppa NAT che la truppa WLD vengono rimosse tra le Perdite.
- **Tianjin-Pechino**: JPN tira 5 e WLD tira 1, quindi la truppa WLD e una truppa JPN vengono rimosse a Perdite.
- **Nanchino-Jinan**: JPN tira 3 e NAT tira 5, quindi la truppa NAT viene rimosse a Perdite.



Pattuglia NP JPN (dopo l'Assalto combinato)

L'operazione di Pattuglia è ora completata, quindi seguiamo la freccia nera fino alla casella Attività Speciale. La prima opzione elencata qui è Azione Anti-Banditi, quindi NP JPN eseguirà quell'Attività Speciale se possibile. La prima istruzione è di rimuovere le Guerriglie Attive dalle LoC, ma non ce ne sono, quindi la saltiamo. L'opzione successiva è selezionare spazi con Supporto o Opposizione, utilizzando la colonna *Posiziona Terrore* della tabella delle Priorità di Selezione Spazi NP JPN. Questo selezionerà prima il Guangdong, con la maggiore Popolazione e il minor numero di forze nemiche, poi l'Hebei con la maggiore Popolazione. Posizioniamo un segnalino Terrore in entrambe le province e le impostiamo su Neutrale, quindi rimuoviamo la Guerriglia CPC Attiva dall'Hebei, poiché è l'unica unità che può essere rimossa. Il turno di NP JPN è ora completo, quindi reimpostiamo la Disponibilità, spostiamo *Incidente della Nuova Quarta Armata* per diventare l'evento attuale e riveliamo il prossimo evento in arrivo, *Conferenza Politica*.

Carta 5: Incidente della Nuova Quarta Armata

Il CPC NP è il Primo Disponibile per questo Evento e l'evento è contrassegnato come non eseguito. Il CPC NP è anche il primo idoneo per il prossimo evento, ma non è Critico per lui, quindi eseguirà un'Operazione con un'Attività Speciale in questo momento.

Peschiamo la carta *Sun Wukong Z.* Ci sono più di 3 Guerriglie CPC in un paio di spazi, e ci sono Guerriglie CPC Nascoste con Truppe Giapponesi e il CPC NP può eseguire un'Attività Speciale, quindi seguiamo le frecce verdi fino alla casella Imboscata. Questo ci indica di usare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi del CPC NP – in questo caso c'è un solo spazio idoneo per l'Imboscata, Shanxi, quindi attiviamo una delle Guerriglie CPC lì, rimuoviamo la Truppa JPN a Perdite, riduciamo il Patrocinio di 1 e poi rimuoviamo anche la Guerriglia CPC Attivata a Disponibile. L'Attività Speciale *Imboscata* è completata.

Successivamente seguiamo la freccia nera fino alla casella Operazione di Attacco. L'Attività Speciale "Imboscata" richiedeva già al CPC NP di selezionare Shanxi per l'attacco, quindi avremmo dovuto effettuare un tiro di dado per selezionare eventuali spazi aggiuntivi per l'attacco. Tuttavia, non ci sono spazi rimanenti con Guerriglie CPC e forze giapponesi, quindi il CPC NP non selezionerà spazi aggiuntivi per l'Attacco. Anche se ci fossero stati spazi possibili per l'Attacco, il CPC NP attaccherà solo in circostanze piuttosto specifiche: se ci sono 3 o più Guerriglie CPC in uno spazio, o se tutti i Guerriglie CPC sono già attivi. Quindi il turno del CPC NP è ora completo. Il NAT NP è il Secondo Disponibile, ma sarà il Primo Disponibile con l'Evento successivo e l'Evento corrente non viene eseguito da lui (come indicato nella tabella delle istruzioni dell'evento), quindi passerà (senza ottenere Risorse, poiché le fazioni NP non tengono traccia delle Risorse). Reimpostiamo la Disponibilità, spostiamo *Conferenza Politica* per diventare l'evento attuale e riveliamo il prossimo evento in arrivo, *Rotazione delle Truppe*.

Carta 6: Conferenza Politica

La fazione NAT NP è la Prima Disponibile e l'Evento non è Critico per loro o per la Seconda Fazione Disponibile, e non è la Prima Disponibile con l'Evento successivo, quindi eseguirà un'Operazione con un'Attività Speciale.

Peschiamo di nuovo la carta G di *Sun Wukong* (notate che è possibile pescare la stessa carta più volte in una campagna), che ci chiede innanzitutto di verificare se un tiro di 1d6 è inferiore o uguale al numero di truppe NAT disponibili. Ce ne sono quattro e otteniamo un 1, quindi seguiamo la freccia verde fino alla casella successiva e controlliamo se ci sono più di 4 truppe NAT spostabili adiacenti a qualsiasi LoC con forze JPN (in totale, non solo in una Provincia). Ce ne sono (potete contarle per verificarlo voi stessi), quindi seguiamo la freccia verde successiva fino alla casella Attività Speciale. La prima Attività Speciale elencata qui è l'Azione Partigiana, e la prima istruzione è di piazzare Sabotaggio su LoC con forze giapponesi e nessuna forza cinese, utilizzando la colonna "Porre Sabotaggio" della tabella "Priorità di Selezione degli Spazi NAT NP". In realtà, c'è solo una Provincia con Guerriglie NAT che può essere selezionata per l'Azione Partigiana, lo Zhejiang (dato che Jiangsu e Hebei hanno entrambe Terrore), e solo una LoC pertinente adiacente a questa, quindi spostiamo una Guerriglia NAT dallo Zhejiang alla LoC Hangzhou-Nanchino, la Attiviamo e posizioniamo lì un segnalino Sabotaggio. La NAT NP potrebbe spostare altre Guerriglie dallo Zhejiang, ma la voce delle regole NP per l'Azione Partigiana indica che sposteranno solo una Guerriglia su ogni LoC. L'istruzione successiva è di piazzare Guerriglie su LoC senza forze cinesi adiacenti a forze giapponesi, il che significa che sposteremo anche una Guerriglia NAT dallo Zhejiang alla LoC Hangzhou-Nanchang, la attiviamo e posizioniamo lì un segnalino Sabotaggio. L'ultima istruzione è di porre le Guerriglie, ma non ce ne sono disponibili, quindi l'Attività Speciale è completata.

Successivamente seguiamo la freccia nera fino al riquadro "*Operazione di Pattuglia*", che ci indica di utilizzare la tabella delle Priorità di Movimento per eseguire l'Operazione di Pattuglia NAT NP, di spostare una Truppa WLD con ogni Truppa NAT (se possibile) e di non attivare Guerriglie CPC. La carta indica che NAT NP non ha bisogno di effettuare alcun tiro AN per selezionare destinazioni di Pattuglia aggiuntive (che sarebbero gratuite per un giocatore umano).

Useremo la colonna "*Destinazione Pattuglia*" della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi NAT NP per selezionare ciascuna destinazione a turno, considerando solo le LoC raggiungibili da Truppe NAT mobili.

- La prima destinazione è la LoC Ferroviaria 3-Econ, e vi spostiamo entrambe le Truppe NAT e una Truppa WLD da Zhejiang (per cercare di ottenere la Parità di Forza). Se WLD fosse controllata da un giocatore, avrebbe ottenuto una Risorsa grazie allo spostamento delle sue Truppe da NAT NP (anche se NAT NP non ha Risorse da fornire).
- La seconda destinazione è la LoC Tianjin-Jinan a 2 Econ, e le truppe NAT più spostabili adiacenti ad essa si trovano nell'Hebei. Spostiamo una truppa NAT insieme a una truppa WLD sulla LoC per cercare di ottenere la Parità di Forza (lasciando indietro la truppa WLD e le restanti truppe NAT per mantenere la Parità di Forza nell'Hebei).

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

- Spostiamo entrambe le truppe NAT e una truppa WLD dallo Shanxi alla LoC Tianjin-Pechino a 2 Econ.
- Spostiamo una truppa NAT dall'Henan alla LoC Pechino-Zhengzhou a 1 Econ (lasciando indietro l'altra truppa NAT per mantenere il Controllo).
- Non ci sono più LoC con forze JPN in cui NP NAT può spostarsi, ma siamo ancora in grado di spostare tre truppe NAT con tre truppe WLD da Hubei alla LoC Nanjing-Wuhan 2-Econ, soddisfacendo l'istruzione di "portare truppe cinesi aggiuntive pari alle truppe JPN sulle LoC adiacenti senza truppe cinesi".

Il movimento di Pattuglia NAT NP è quindi completato, quindi procediamo con l'istruzione asterisco in fondo al riquadro Pattuglia: NAT attaccherà una LoC in cui ora ha Parità di Forza, usando la colonna Assalto della tabella Priorità di Selezione degli Spazi NAT NP per decidere quale. Possiamo determinare rapidamente che questa sarà la LoC Pechino-Taiyuan, che è l'unica LoC in cui NAT ha Parità di Forza con le forze giapponesi in difesa. Le giapponesi tirano un 2 e NAT tira un 2, quindi nessuna forza viene rimossa.

NP WLD è il prossimo disponibile, ma l'Evento non sarebbe efficace per loro (dato che non hanno basi da porre) e sono i primi disponibili con l'Evento imminente, quindi Passeranno. NP JPN diventa quindi il Secondo Disponibile e l'Evento viene contrassegnato come non eseguito per loro, quindi eseguiranno un'Operazione Limitata.

Peschiamo la carta *Sun Wukong A*, che ci chiede di verificare se un tiro di 1d6 è inferiore o uguale al numero di Polizie Disponibili e se ci sono cubi JPN nelle Province senza Terrore. Quest'ultimo caso non è vero, quindi possiamo saltare il tiro poiché sappiamo che la risposta a questa domanda è "no". Seguiamo la freccia rossa verso il basso e peschiamo nuovamente posizionando la carta A in fondo al mazzo e pescando nuove carte finché non troviamo un'altra carta JPN NP. La successiva carta JPN NP che peschiamo è D, che ci chiede di verificare se ci sono spazi con forze nemiche Vulnerabili (definite come pezzi nemici che potrebbero essere rimossi da Assalto: tutti i cubetti, le Guerriglie Attive e le Basi in spazi senza Guerriglie Nascoste della stessa Fazione) e Parità di Forze. Ci sono diversi spazi di questo tipo, quindi seguiamo la freccia verde verso il basso fino alla casella successiva, che ci chiede di verificare se un tiro di 2d6 è inferiore o uguale al numero di Truppe JPN Disponibili. Ci sono tre truppe giapponesi disponibili e otteniamo un 2, quindi seguiamo la freccia verde fino alla casella Attività Speciale, che saltiamo perché si tratta di un'Operazione Limitata. Infine seguiamo la freccia nera fino alla casella Operazione: *Assalto*.

NP JPN utilizzerà la colonna Assalto della tabella delle Priorità di Selezione Spazi NP JPN per selezionare uno spazio in cui ha Parità di Forza contro almeno una Fazione Cinese, e poi condurrà un Assalto lì contro il numero massimo di Fazioni Cinesi contro cui avrà ancora Parità di Forza quando le sue forze saranno combinate. Ciò significa che dovremmo prima verificare in quali spazi NP JPN ha Parità di Forza, per limitare la nostra ricerca agli spazi in cui sappiamo che NP JPN sarà in grado di effettuare Assalti. Un rapido controllo di ogni spazio con Truppe Giapponesi e forze cinesi vulnerabili rivela le seguenti opzioni:

- **LoC Hangzhou-Nanchino**: 8 CV Giapponesi contro 4 CV Cinesi (3 NAT + 1 WLD). NP JPN ha Parità di Forza.
- **LoC Tianjin-Jinan:** 6 CV Giapponesi contro 2 CV Cinesi (1 NAT + 1 WLD). NP JPN ha Parità di Forza.
- **LoC Tianjin-Pechino:** 6 CV giapponesi contro 3 CV cinesi (2 NAT + 1 WLD). La fazione NP giapponese ha la Parità di Forza.
- **LoC Pechino-Zhengzhou:** 2 CV giapponesi contro 1 CV NAT. La fazione NP giapponese ha la Parità di Forza.
- **Hebei**: 6 CV giapponesi contro 7 CV cinesi (5 NAT + 2 WLD). Sebbene la Fazione NP giapponese abbia un CV inferiore rispetto alle forze cinesi combinate, ha comunque la Parità di Forza perché una fazione con 6 CV ha sempre la Parità di Forza.
- **Guangdong**: 6 CV giapponesi contro 6 CV cinesi (3 NAT + 3 WLD). La Fazione NP giapponese ha la Parità di Forza.

Consultando la colonna *Assalto* della tabella Priorità di Selezione degli Spazi NP JPN, si nota rapidamente che Assalteranno la LoC Ferroviaria 3-Econ (Hangzhou-Nanchino), che è la LoC Econ più alta con il maggior numero di Truppe JPN. Il JPN tira un 1 e il NAT un 2, quindi una Truppa JPN e una Truppa NAT verranno rimosse tra le Perdite (la tabella Priorità Pezzi indica che il JPN NP rimuoverà le Truppe NAT prima di qualsiasi Truppa WLD o Guerriglia). Poiché si trattava di un'Operazione Limitata, il turno del JPN NP è ora completo.

Reimpostiamo la Disponibilità, spostiamo *Rotazione delle Truppe* per farla diventare l'Evento corrente e riveliamo il prossimo Evento imminente, *Propaganda*. Poiché l'evento appena rivelato è *Propaganda*, lo trasformiamo immediatamente nell'Evento attuale, quindi effettueremo un Round di Propaganda.

Carta 7: Propaganda

I Round di Propaganda si svolgono normalmente con qualsiasi Fazione Non Giocante, ad eccezione di alcune istruzioni aggiuntive che si trovano nel foglio di istruzioni del Round di Propaganda Non Giocante. Trovalo ora, quindi procedi attraverso le seguenti fasi:

Fase di Vittoria. Come indicato nelle istruzioni del Round di Propaganda Non Giocatore, un umano che gioca in solitario contro tre Fazioni NP non può vincere fino all'ultimo Round di Propaganda. Questo non si applica attualmente e, in ogni caso, nessuna Fazione ha superato la soglia di vittoria.

Fase delle Risorse: Le Fazioni NP non tengono traccia delle Risorse, quindi questi passaggi possono essere saltati per tutte.

Fase di Supporto: Il NAT NP utilizzerà la colonna "Spostamento verso Supporto" della tabella della Priorità di Selezione degli Spazi NAT NP, fino a un massimo di 1d6 Terrore rimossi e spostati verso il Supporto. Tiriamo un 5 su 1d6, quindi applichiamo i turni di Supporto alle seguenti Province con Controllo NAT:

- **Henan**: Due turni da Opposizione a Supporto (Provincia con 1+ Popolazione senza Supporto, maggior Popolazione, minor numero di forze nemiche).

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

- **Hunan**: Un turno a Supporto (Provincia con 1+ Popolazione senza Supporto, maggior Popolazione e minor numero di forze nemiche).
- **Hebei**: Un Terrore rimosso, un turno a Supporto (Provincia con 1+ Popolazione senza Supporto, maggior Popolazione e minor numero di forze nemiche).

Questo porta a un totale di cinque Terrore rimossi e il turno passa a Supporto, quindi il NAT NP è terminato per la Fase di Supporto. Il CPC NP utilizzerà in modo simile la colonna "Spostamento verso Opposizione" della tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi del CPC NP, fino a un massimo di 1d6 Terrore rimossi e il turno passa a Opposizione (solo nelle Province con pezzi CPC e nessun Controllo NAT). Tiriamo un 1 su 1d6, che applicheremo per spostare il Sichuan in Opposizione (Provincia con 1+ Popolazione senza Opposizione, la maggior parte della Popolazione e il minor numero di forze nemiche). La Fase di Supporto è ora completata.

Fase di Rischieramento. Ogni Fazione NP ha istruzioni aggiuntive su come Rischierarsi. Le seguiremo a turno per ogni Fazione. Sappiamo che tutte le truppe NAT nelle Province senza Basi NAT dovranno essere rischierate, quindi possiamo prima metterle da parte e poi scoprire dove andranno. In questo caso si tratta di una truppa NAT per ciascuna Provincia di Jiangsu, Fujian, Wannan, Henan, Hunan e Gansu, più cinque truppe NAT per l'Hebei.

- La prima istruzione è di ottenere il controllo NAT in tutte le Province con una Base NAT, quindi posizioniamo una di queste truppe nel Guangdong, tre nell'Hubei e cinque nello Shandong.
- La successiva istruzione è di ottenere la parità di forze in tutte le Province con una Base NAT, il che richiede una truppa NAT aggiuntiva nel Guangdong.
- La terza istruzione è di ottenere truppe cinesi aggiuntive pari ai cubi JPN sulle LoC adiacenti senza pezzi cinesi (in tutte le province con una base NAT). Le uniche province a cui si applica questo requisito sono Shandong e Anhui, e posizioniamo prima la truppa rimanente nello Shandong, poiché ha una popolazione più elevata.
- Sono ancora necessarie altre due truppe NAT nello Shandong (poiché consideriamo le truppe WLD già presenti come truppe cinesi aggiuntive, in surplus rispetto alle cinque truppe NAT attualmente necessarie per il controllo NAT), e altre otto nell'Anhui, che possiamo prelevare dalle LoC senza forze giapponesi o dove il NAT NP non ha parità di forze (assicurandoci però di lasciare almeno due truppe cinesi su ciascuna LoC con forze giapponesi). Spostiamo due truppe NAT dalla LoC Nanchino-Wuhan allo Shandong e una all'Anhui, due dalla LoC Pechino-Tianjin all'Anhui, una dalla LoC Tianjin-Jinan e una dalla LoC Hangzhou-Nanchino. Tutte le altre truppe NAT sulle LoC rimarranno lì, quindi non ce ne sono altre che possiamo spostare.
- La quarta istruzione è di spostare tutte le truppe ancora presenti nelle province senza una base NAT, ma non ce ne sono più da spostare.
- Infine, utilizziamo la colonna *Porre Guerriglie* della tabella di Priorità di Selezione Spazi NAT NP per ridistribuire tutte le Guerriglie sulle LoC nelle province adiacenti (senza Opposizione). Spostiamo entrambe le Guerriglie NAT sulle LoC a Shanghai.
- Se ci fossero state truppe NAT fuori gioco, il NAT NP pagherebbe il Patrocinio solo per recuperarle in gruppi di due, e lo farebbe solo per le truppe NAT fuori gioco in eccesso rispetto a sei (quindi non pagherebbe il Patrocinio per recuperare truppe NAT una volta che sei o meno sono rimaste fuori gioco). Il CPC NP deve ridistribuire sette Guerriglie in totale, una da Shandong, Zhejiang, Henan, Hubei e Gansu, e due da Hunan.
- Due di queste sono posizionate nel Sichuan e una a Wannan, per portare tre Guerriglie del CPC in ogni Provincia con spazio per una base del CPC disponibile.
- I restanti quattro vengono posizionati utilizzando la colonna "Porre Guerriglie" della tabella delle Priorità di Selezione Spazi CPC NP, che seleziona il Sichuan (la più popolosa, poiché tutti gli spazi in cui potrebbero essere posizionate le Guerriglie sono già in Opposizione).
- Qualsiasi Guerriglia CPC sulle LoC potrebbe essere, se necessario, ridispiegata per soddisfare le condizioni elencate, a parte mantenere una Guerriglia CPC su ogni LoC con forze JPN e nessuna altra forza cinese. In questo caso non ci sono Guerriglie CPC sulle LoC.

Il JPN NP manterrà un cubo JPN su tutte le LoC e manterrà la Parità di Forze in ogni spazio in cui già la possiede, quindi ridispiegherà prima le altre forze dal Manchukuo, poi dalle Province con il maggior numero di cubi JPN, quindi una alla volta dalle LoC con il maggior numero di cubi JPN.

- Spostano due truppe dall'Hebei e un'ulteriore truppa dalla LoC Jinan-Nanchino al Guangdong (per ottenere cubi JPN aggiuntivi pari all'Econ totale delle LoC adiacenti senza cubi JPN), e un poliziotto dalla LoC Tianjin-Pechino all'Hebei (per soddisfare la stessa condizione).
- Tutti gli altri cubi JPN rimangono dove sono.

Il WLD NP dovrà ridistribuire tutte le sue truppe dalle Province senza basi WLD (due da Suiyuan e quattro da Shandong), e ridistribuirà anche truppe dalle LoC senza forze giapponesi o senza Parità di Forze (mantenendo una truppa cinese su ogni LoC con forze giapponesi), se necessario per rispettare le istruzioni.

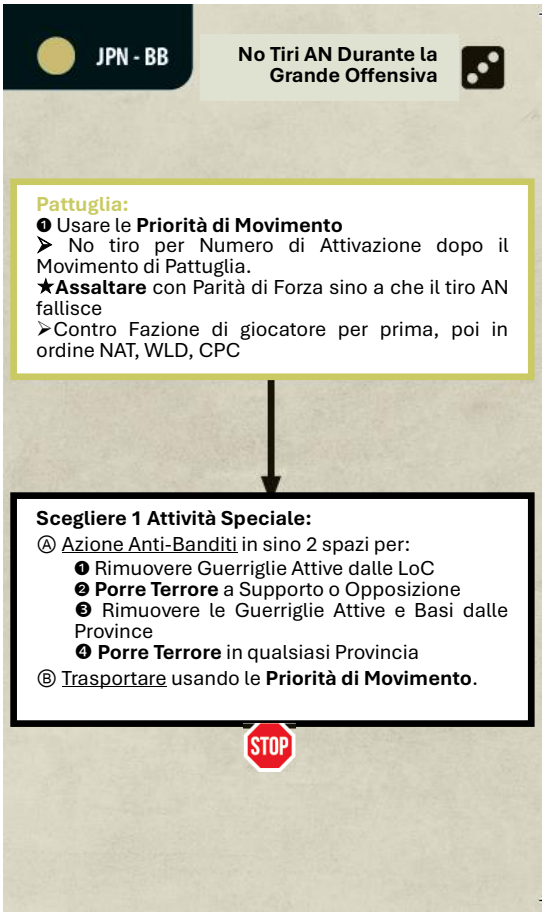
- Posizionano tre truppe nell'Hubei per ottenerne il controllo.
- Posizionano tre truppe nel Guangdong per ottenerne il controllo.
- Spostano una truppa dalla LoC di Nanchino-Wuhan allo Shanxi per ottenerne il controllo.
- Spostano due truppe dalla LoC di Nanchino-Wuhan allo Hebei per ottenerne la Parità di Forze.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

La fase di Rischieramento è completata.
Fase degli Aiuti e dell'Impegno: Ci sono tre Truppe JPN nelle Perdite, quindi gli Aiuti Esteri aumentano di 1, arrivando a 4. Il NAT NP trasferirà sempre tutto questo al Patrocinio (ignorando un eccesso se questo li porta oltre 30 di Patrocinio). L'Impegno viene ridotto di 2 a causa del valore Economico delle LoC con forze giapponesi e nessuna forza nemica, quindi aumentato di 1 a causa del numero di Perdite delle Truppe giapponesi. L'Impegno è ora 22 e ci sono 24 truppe giapponesi sulla mappa, quindi il NAT NP deve rimuoverne due e metterle Fuori Gioco. Le prenderanno prima da una provincia, poi da nessun pezzo nemico, quindi dalla maggior parte delle truppe giapponesi, quindi spostiamo due truppe giapponesi dal Guangdong a Fuori Gioco.
Fase di Ripristino: Seguiamo le normali istruzioni di ripristino, quindi mescoliamo anche il mazzo *Sun Wukong* prima di iniziare la Campagna successiva. Questo esempio di gioco è ora completo, quindi puoi assemblare il resto del mazzo Evento e continuare a giocare con una sola Fazione, oppure resettare e iniziare una nuova partita. Buona fortuna!

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

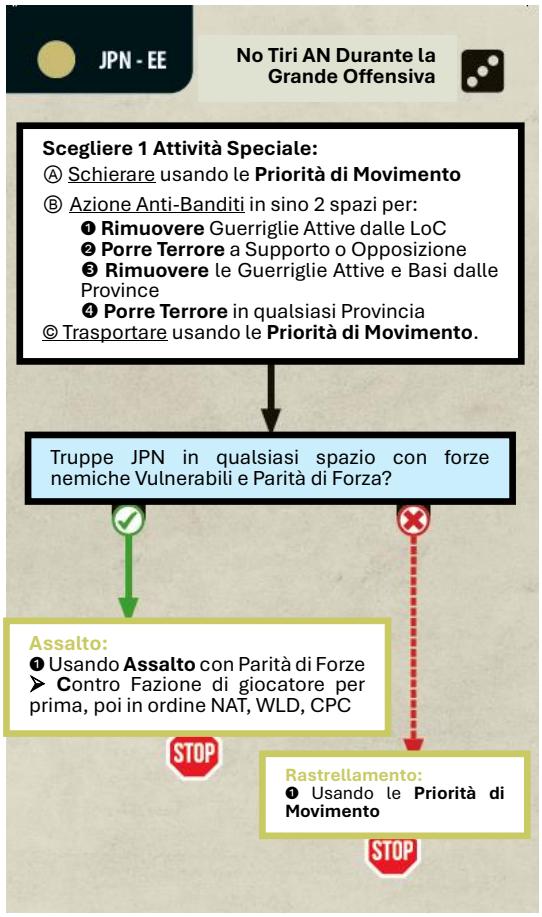


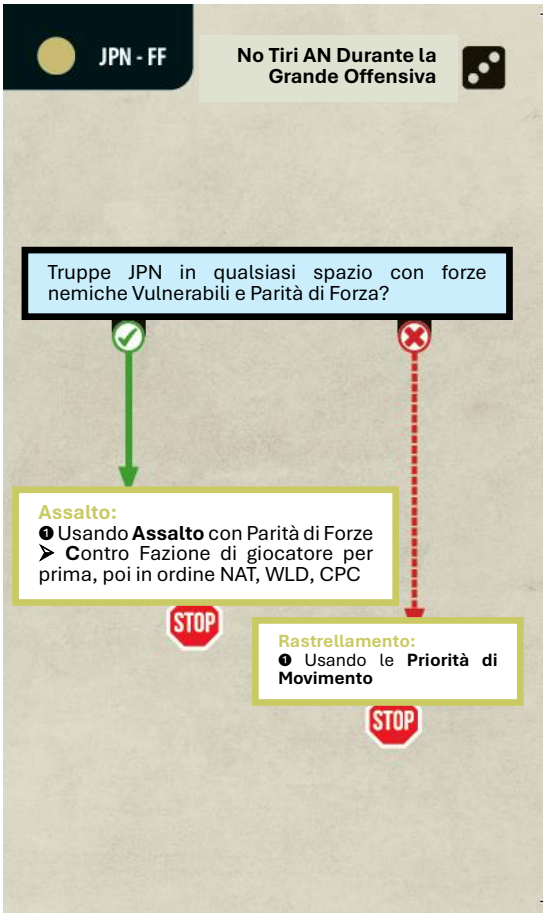






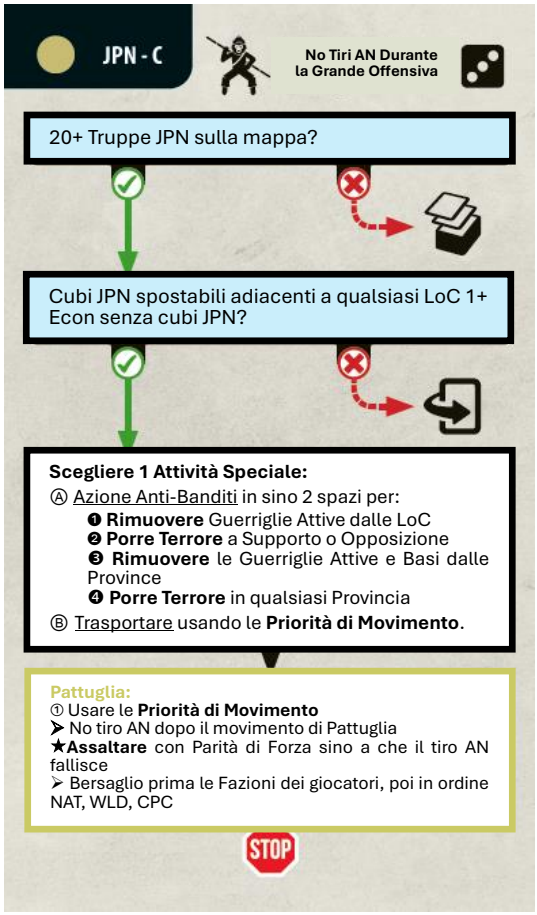
Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

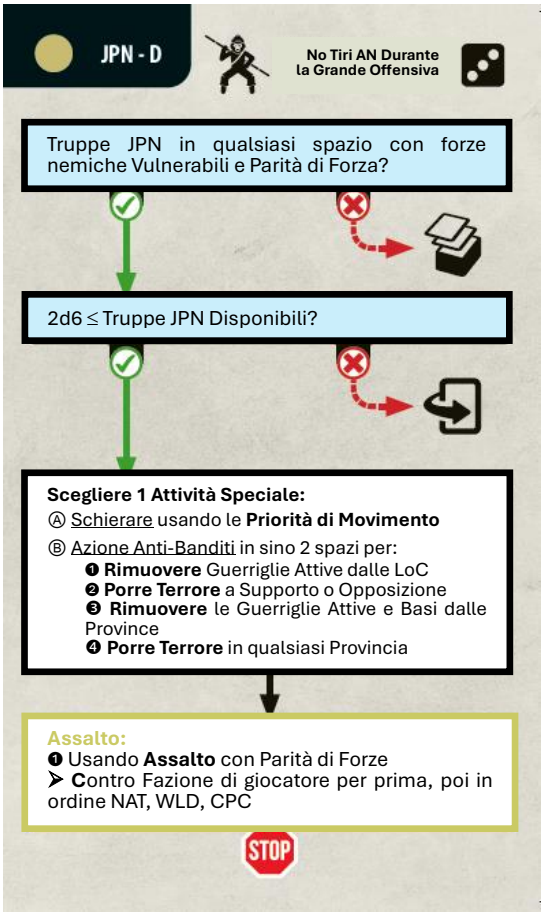

JPN - EE
No Tiri AN Durante la Grande Offensiva
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Schierare usando le Priorità di Movimento
Ⓑ Azione Anti-Banditi in sino 2 spazi per:
❶ Rimuovere Guerriglie Attive dalle LoC
❷ Porre Terrore a Supporto o Opposizione
❸ Rimuovere le Guerriglie Attive e Basi dalle Province
❹ Porre Terrore in qualsiasi Provincia
© Trasportare usando le Priorità di Movimento.
Truppe JPN in qualsiasi spazio con forze nemiche Vulnerabili e Parità di Forza?
Assalto:
❶ Usando Assalto con Parità di Forze
➤ Contro Fazione di giocatore per prima, poi in ordine NAT, WLD, CPC
STOP
Rastrellamento:
❶ Usando le Priorità di Movimento
STOP


JPN - FF
No Tiri AN Durante la Grande Offensiva
Truppe JPN in qualsiasi spazio con forze nemiche Vulnerabili e Parità di Forza?
Assalto:
❶ Usando Assalto con Parità di Forze
➤ Contro Fazione di giocatore per prima, poi in ordine NAT, WLD, CPC
STOP
Rastrellamento:
❶ Usando le Priorità di Movimento
STOP


JPN - A
No Tiro AN
1d6 ≤ Polizia Disponibile e qualsiasi cubo JPN in Province senza Terrore?
2d6 ≤ Truppe JPN Disponibili?
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Schierare usando le Priorità di Movimento
Ⓑ Azione Anti-Banditi in sino 2 spazi per:
❶ Rimuovere Guerriglie Attive dalle LoC
❷ Porre Terrore a Supporto o Opposizione
❸ Rimuovere le Guerriglie Attive e Basi dalle Province
❹ Porre Terrore in qualsiasi Provincia
© Trasportare usando le Priorità di Movimento.
Reclutare:
❶ Sostituire Truppe WLD con Polizia
❷ Porre sino a 6 Polizia Disponibile. Max 2 per spazio
STOP


JPN - B
No Tiri AN Durante la Grande Offensiva
Cubi JPN spostabili adiacenti a qualsiasi LoC con 1+ Econ senza cubi JPN?
2d6 ≤ Truppe JPN Disponibili?
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Schierare usando le Priorità di Movimento
Ⓑ Azione Anti-Banditi in sino 2 spazi per:
❶ Rimuovere Guerriglie Attive dalle LoC
❷ Porre Terrore a Supporto o Opposizione
❸ Rimuovere le Guerriglie Attive e Basi dalle Province
❹ Porre Terrore in qualsiasi Provincia
© Trasportare usando le Priorità di Movimento.
Pattuglia:
① Usare le Priorità di Movimento
➤ No tiro AN dopo il movimento di Pattuglia
★Assaltare con Parità di Forza sino a che il tiro AN fallisce
STOP









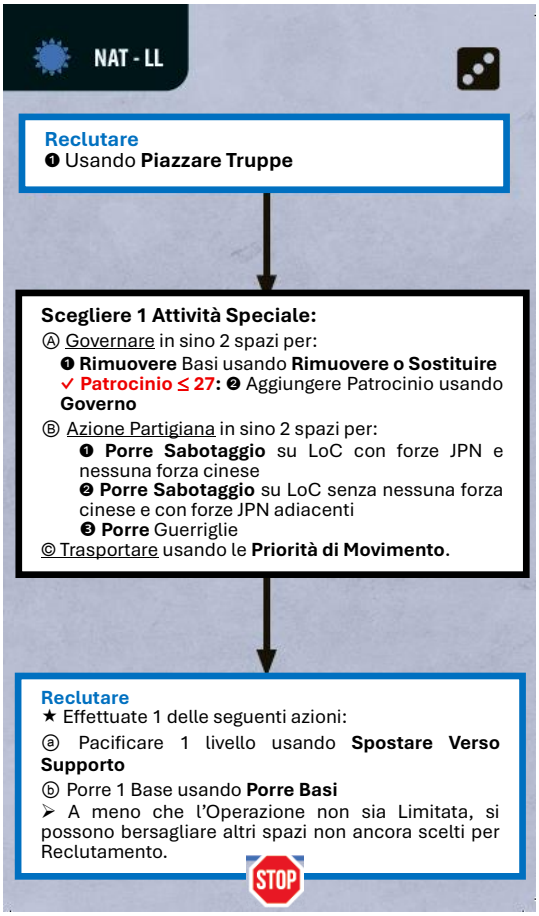
Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

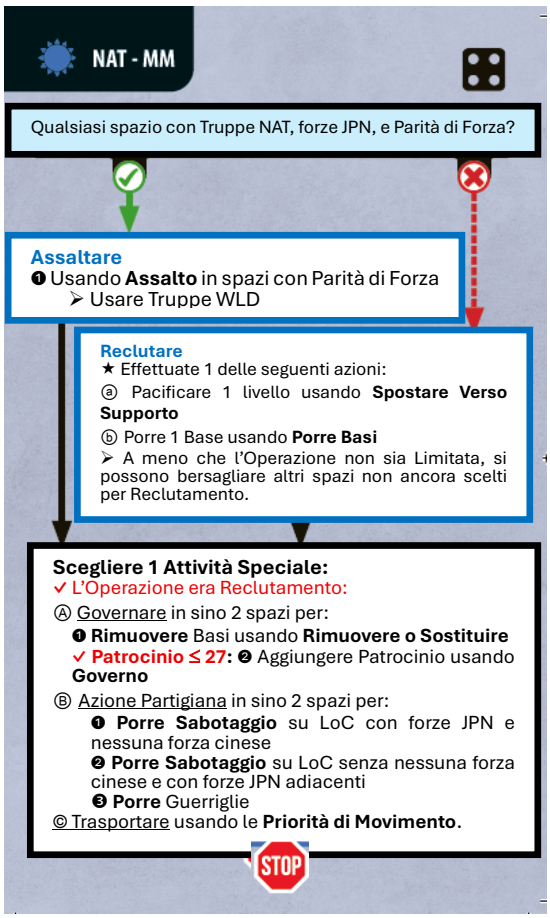

NAT - GG
Reclutare
❶ Usando **Piazzare Truppe**
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Governare in sino 2 spazi per:
❶ **Rimuovere** Basi usando **Rimuovere o Sostituire**
✓ **Patrocinio ≤ 27:** ❷ Aggiungere Patrocinio usando **Governo**
Ⓑ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ **Porre Sabotaggio** su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ **Porre Sabotaggio** su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ **Porre** Guerriglie
© Trasportare usando le **Priorità di Movimento**.
Reclutare
★ Effettuate 1 delle seguenti azioni:
ⓐ Pacificare 1 livello usando **Spostare Verso Supporto**
ⓑ Porre 1 Base usando **Porre Basi**
➢ A meno che l'Operazione non sia Limitata, si possono bersagliare altri spazi non ancora scelti per Reclutamento.
STOP

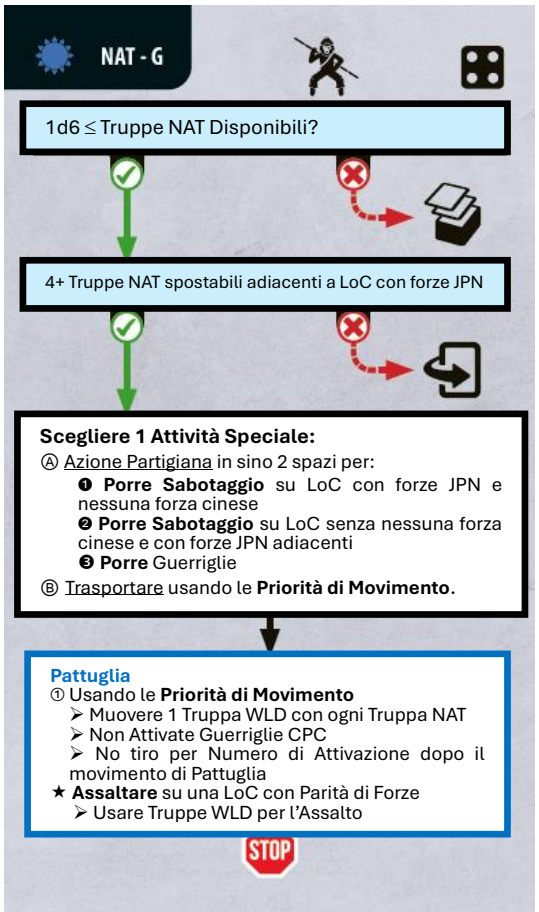

NAT - HH
Reclutare
❶ Usando **Piazzare Truppe**
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Governare in sino 2 spazi per:
❶ **Rimuovere** Basi usando **Rimuovere o Sostituire**
✓ **Patrocinio ≤ 27:** ❷ Aggiungere Patrocinio usando **Governo**
Ⓑ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ **Porre Sabotaggio** su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ **Porre Sabotaggio** su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ **Porre** Guerriglie
© Trasportare usando le **Priorità di Movimento**.
Reclutare
★ Effettuate 1 delle seguenti azioni:
ⓐ Pacificare 1 livello usando **Spostare Verso Supporto**
ⓑ Porre 1 Base usando **Porre Basi**
➢ A meno che l'Operazione non sia Limitata, si possono bersagliare altri spazi non ancora scelti per Reclutamento.
STOP

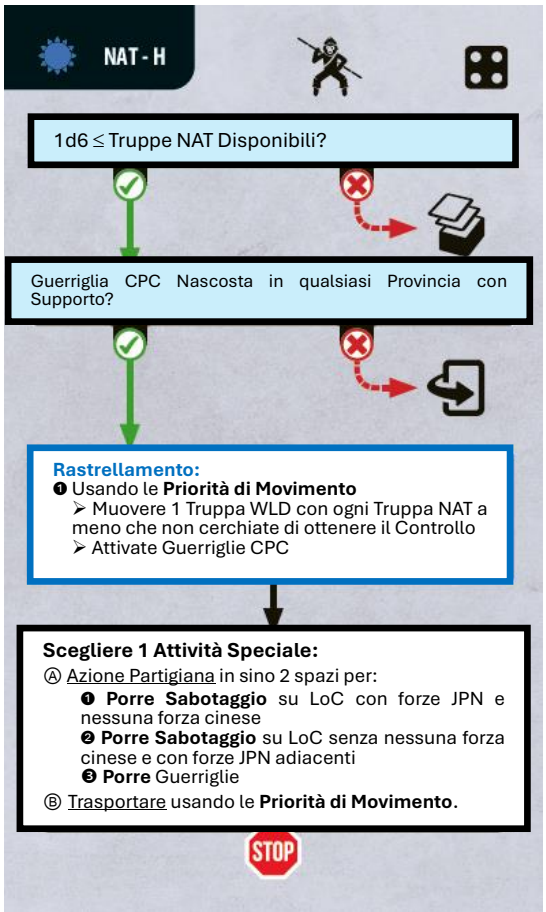

NAT - JJ
No AN Roll
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Governare in sino 2 spazi per:
❶ **Rimuovere** Basi usando **Rimuovere o Sostituire**
✓ **Patrocinio ≤ 27:** ❷ Aggiungere Patrocinio usando **Governo**
Ⓑ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ **Porre Sabotaggio** su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ **Porre Sabotaggio** su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ **Porre** Guerriglie
© Trasportare usando le **Priorità di Movimento**.
Pattuglia
① Usando le **Priorità di Movimento**
➢ Muovere 1 Truppa WLD con ogni Truppa NAT
➢ Non Attivate Guerriglie CPC
➢ No tiro per Numero di Attivazione dopo il movimento di Pattuglia
★ **Assaltare** su una LoC con Parità di Forze
➢ Usare Truppe WLD per l'Assalto
STOP

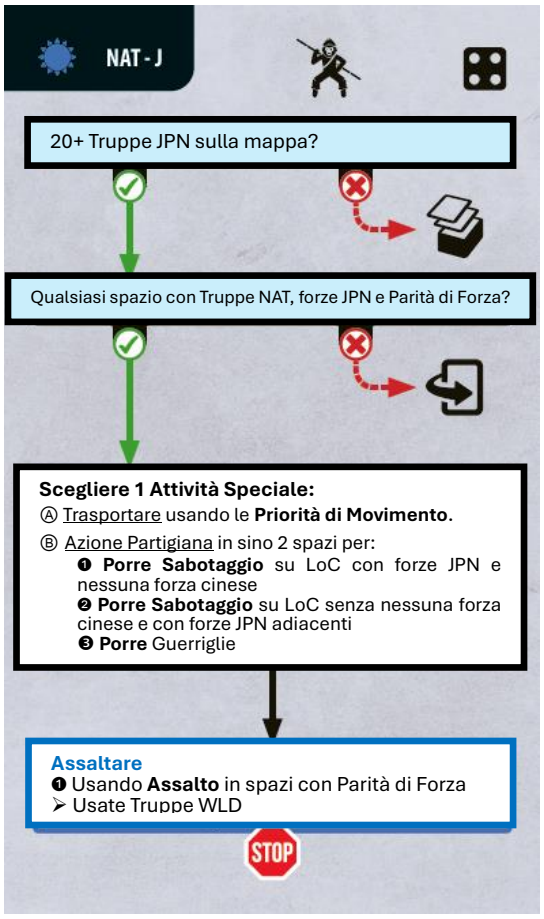

NAT - KK
No AN Roll
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Governare in sino 2 spazi per:
❶ **Rimuovere** Basi usando **Rimuovere o Sostituire**
✓ **Patrocinio ≤ 27:** ❷ Aggiungere Patrocinio usando **Governo**
Ⓑ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ **Porre Sabotaggio** su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ **Porre Sabotaggio** su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ **Porre** Guerriglie
© Trasportare usando le **Priorità di Movimento**.
Pattuglia
① Usando le **Priorità di Movimento**
➢ Muovere 1 Truppa WLD con ogni Truppa NAT
➢ Non Attivate Guerriglie CPC
➢ No tiro per Numero di Attivazione dopo il movimento di Pattuglia
★ **Assaltare** su una LoC con Parità di Forze
➢ Usare Truppe WLD per l'Assalto
STOP

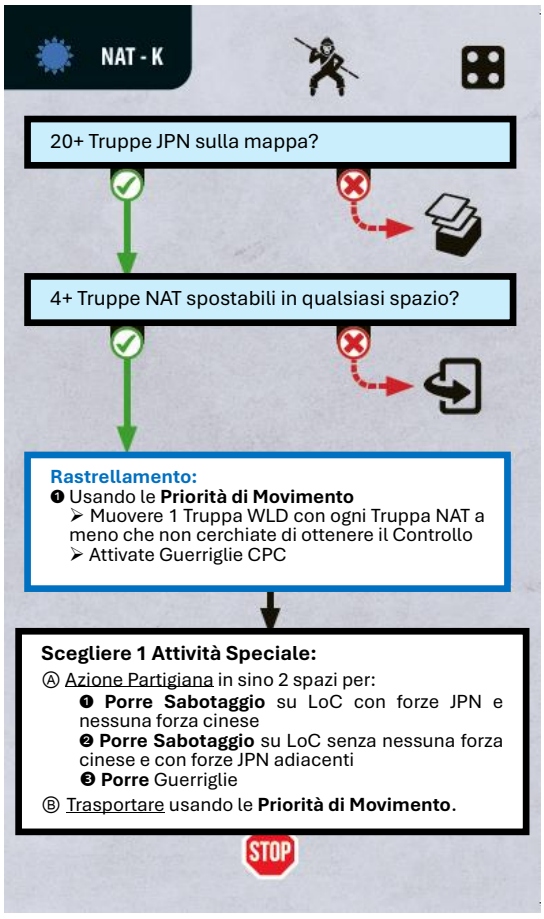

NAT - LL
Reclutare
❶ Usando **Piazzare Truppe**
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Governare in sino 2 spazi per:
❶ **Rimuovere** Basi usando **Rimuovere o Sostituire**
✓ **Patrocinio ≤ 27:** ❷ Aggiungere Patrocinio usando **Governo**
Ⓑ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ **Porre Sabotaggio** su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ **Porre Sabotaggio** su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ **Porre** Guerriglie
© Trasportare usando le **Priorità di Movimento**.
Reclutare
★ Effettuate 1 delle seguenti azioni:
ⓐ Pacificare 1 livello usando **Spostare Verso Supporto**
ⓑ Porre 1 Base usando **Porre Basi**
➢ A meno che l'Operazione non sia Limitata, si possono bersagliare altri spazi non ancora scelti per Reclutamento.
STOP

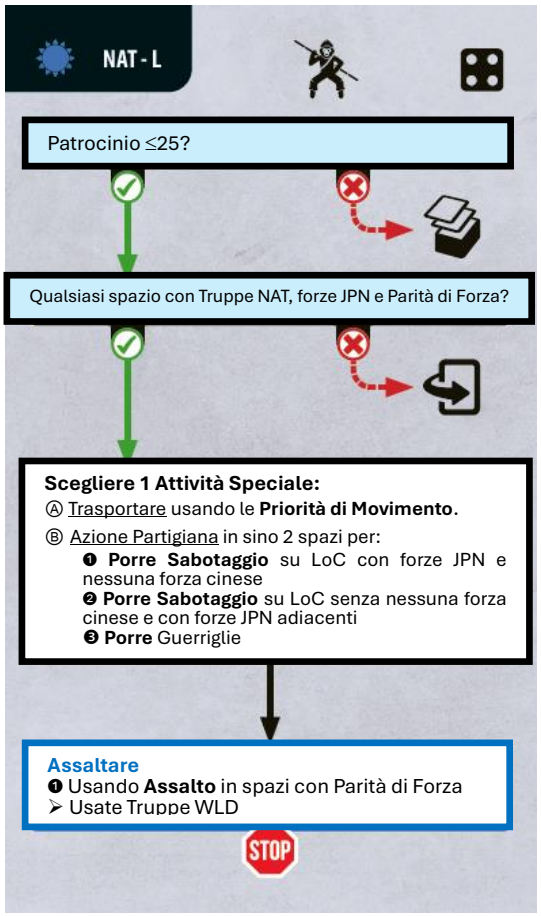

NAT - MM
Qualsiasi spazio con Truppe NAT, forze JPN, e Parità di Forza?
Assaltare
❶ Usando **Assalto** in spazi con Parità di Forza
➢ Usare Truppe WLD
Reclutare
★ Effettuate 1 delle seguenti azioni:
ⓐ Pacificare 1 livello usando **Spostare Verso Supporto**
ⓑ Porre 1 Base usando **Porre Basi**
➢ A meno che l'Operazione non sia Limitata, si possono bersagliare altri spazi non ancora scelti per Reclutamento.
Scegliere 1 Attività Speciale:
✓ L'Operazione era Reclutamento:
Ⓐ Governare in sino 2 spazi per:
❶ **Rimuovere** Basi usando **Rimuovere o Sostituire**
✓ **Patrocinio ≤ 27:** ❷ Aggiungere Patrocinio usando **Governo**
Ⓑ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ **Porre Sabotaggio** su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ **Porre Sabotaggio** su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ **Porre** Guerriglie
© Trasportare usando le **Priorità di Movimento**.
STOP

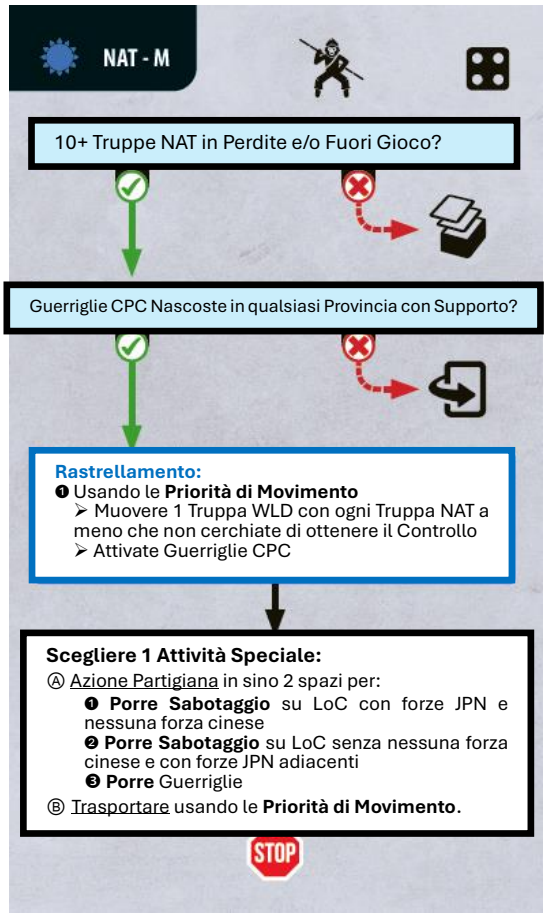

NAT - G
1d6 ≤ Truppe NAT Disponibili?
4+ Truppe NAT spostabili adiacenti a LoC con forze JPN
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ **Porre Sabotaggio** su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ **Porre Sabotaggio** su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ **Porre** Guerriglie
Ⓑ Trasportare usando le **Priorità di Movimento**.
Pattuglia
① Usando le **Priorità di Movimento**
➢ Muovere 1 Truppa WLD con ogni Truppa NAT
➢ Non Attivate Guerriglie CPC
➢ No tiro per Numero di Attivazione dopo il movimento di Pattuglia
★ **Assaltare** su una LoC con Parità di Forze
➢ Usare Truppe WLD per l'Assalto
STOP


NAT - H
1d6 ≤ Truppe NAT Disponibili?
Guerriglia CPC Nascosta in qualsiasi Provincia con Supporto?
Rastrellamento:
❶ Usando le **Priorità di Movimento**
➢ Muovere 1 Truppa WLD con ogni Truppa NAT a meno che non cerchiate di ottenere il Controllo
➢ Attivate Guerriglie CPC
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ **Porre Sabotaggio** su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ **Porre Sabotaggio** su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ **Porre** Guerriglie
Ⓑ Trasportare usando le **Priorità di Movimento**.
STOP


NAT - J
20+ Truppe JPN sulla mappa?
Qualsiasi spazio con Truppe NAT, forze JPN e Parità di Forza?
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Trasportare usando le Priorità di Movimento.
Ⓑ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ Porre Sabotaggio su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ Porre Sabotaggio su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ Porre Guerriglie
Assaltare
❶ Usando Assalto in spazi con Parità di Forza
➢ Usate Truppe WLD
STOP


NAT - K
20+ Truppe JPN sulla mappa?
4+ Truppe NAT spostabili in qualsiasi spazio?
Rastrellamento:
❶ Usando le Priorità di Movimento
➢ Muovere 1 Truppa WLD con ogni Truppa NAT a meno che non cerchiate di ottenere il Controllo
➢ Attivate Guerriglie CPC
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ Porre Sabotaggio su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ Porre Sabotaggio su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ Porre Guerriglie
Ⓑ Trasportare usando le Priorità di Movimento.
STOP


NAT - L
Patrocinio ≤25?
Qualsiasi spazio con Truppe NAT, forze JPN e Parità di Forza?
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Trasportare usando le Priorità di Movimento.
Ⓑ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ Porre Sabotaggio su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ Porre Sabotaggio su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ Porre Guerriglie
Assaltare
❶ Usando Assalto in spazi con Parità di Forza
➢ Usate Truppe WLD
STOP


NAT - M
10+ Truppe NAT in Perdite e/o Fuori Gioco?
Guerriglie CPC Nascoste in qualsiasi Provincia con Supporto?
Rastrellamento:
❶ Usando le Priorità di Movimento
➢ Muovere 1 Truppa WLD con ogni Truppa NAT a meno che non cerchiate di ottenere il Controllo
➢ Attivate Guerriglie CPC
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Azione Partigiana in sino 2 spazi per:
❶ Porre Sabotaggio su LoC con forze JPN e nessuna forza cinese
❷ Porre Sabotaggio su LoC senza nessuna forza cinese e con forze JPN adiacenti
❸ Porre Guerriglie
Ⓑ Trasportare usando le Priorità di Movimento.
STOP





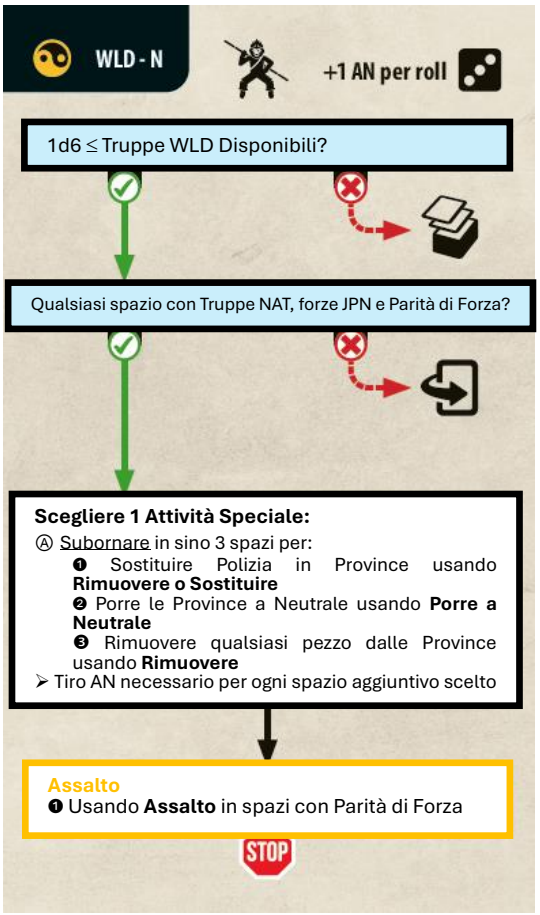




Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

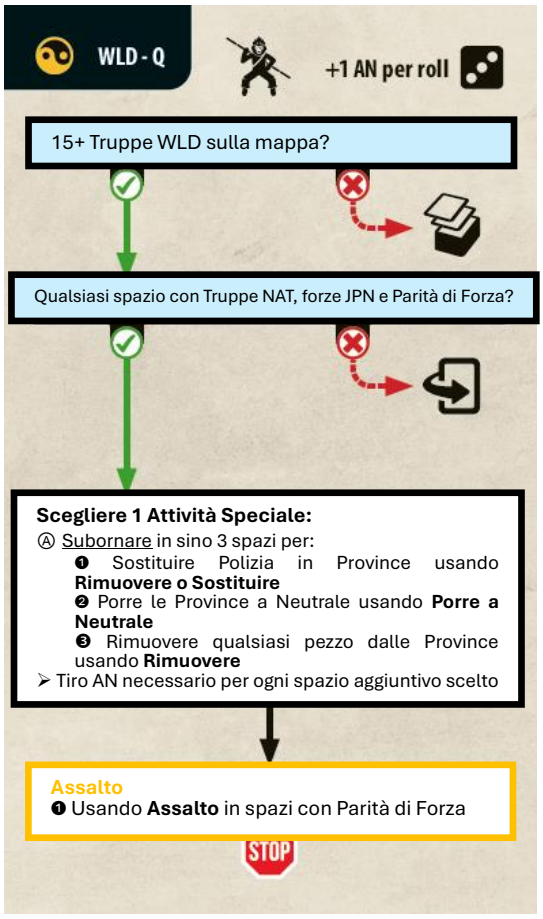




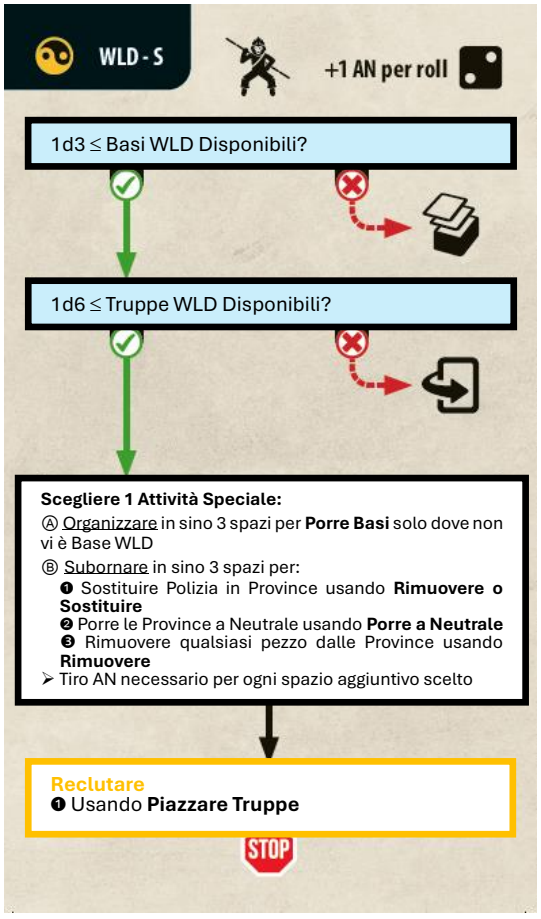


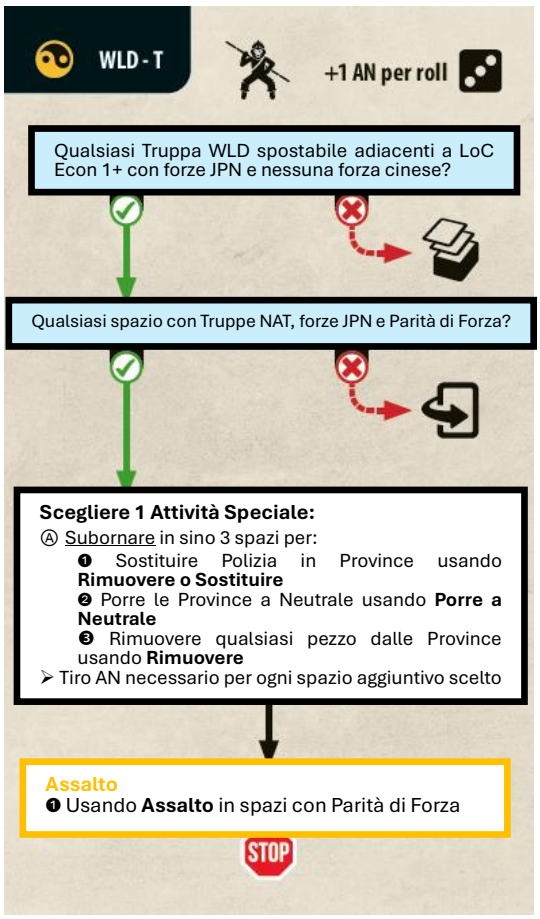


Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

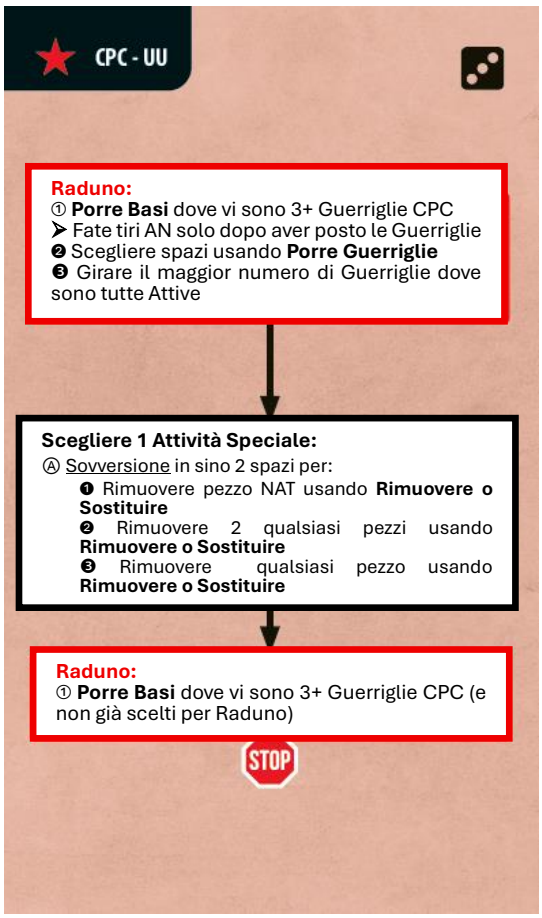


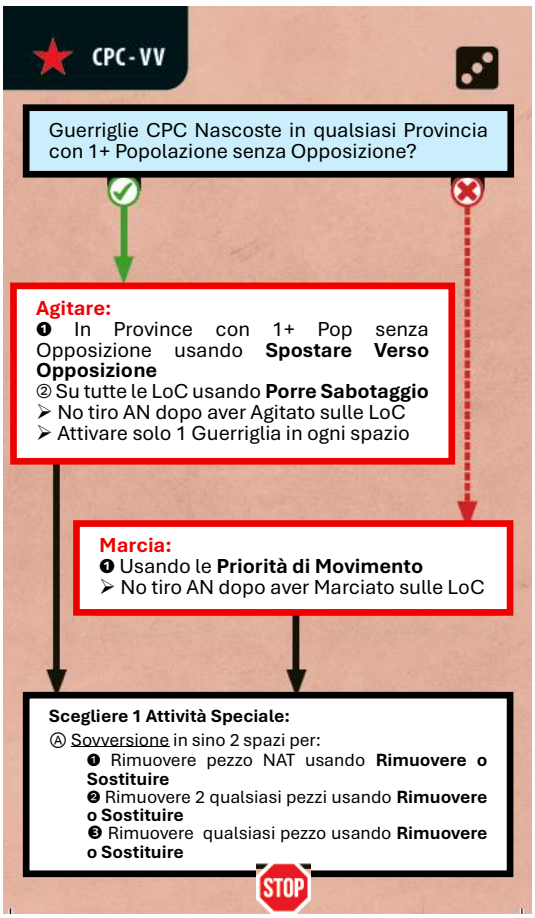




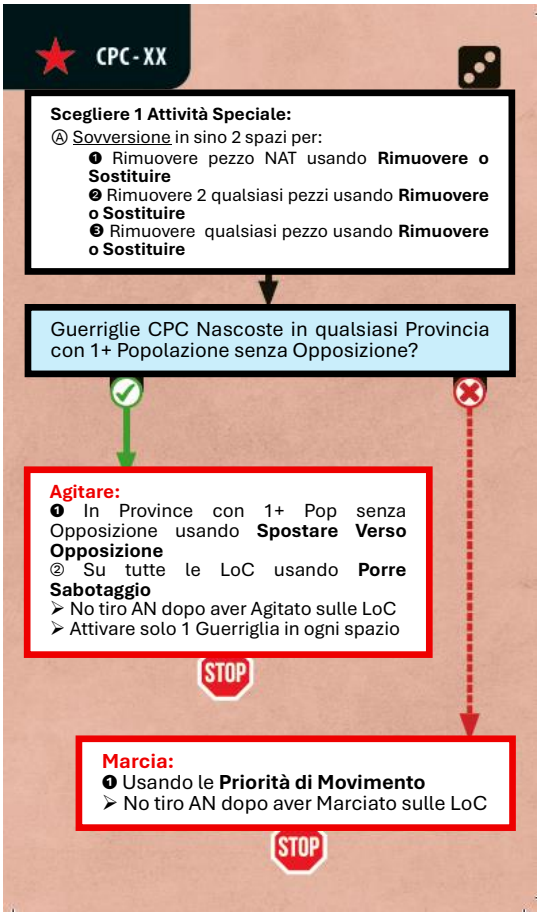


Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

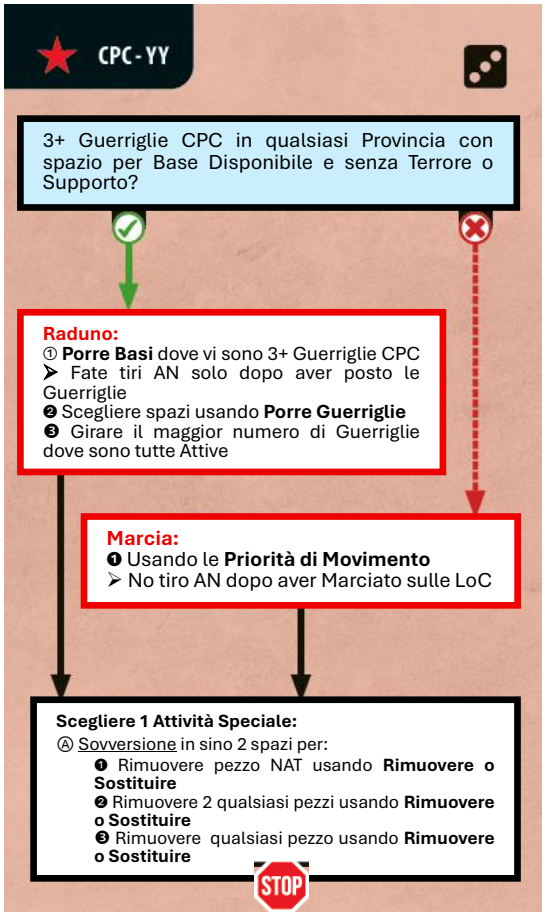


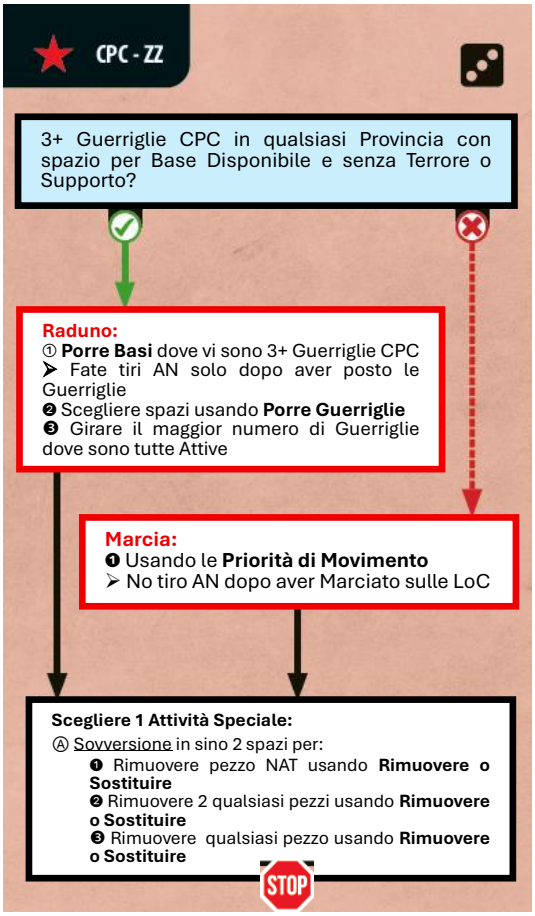


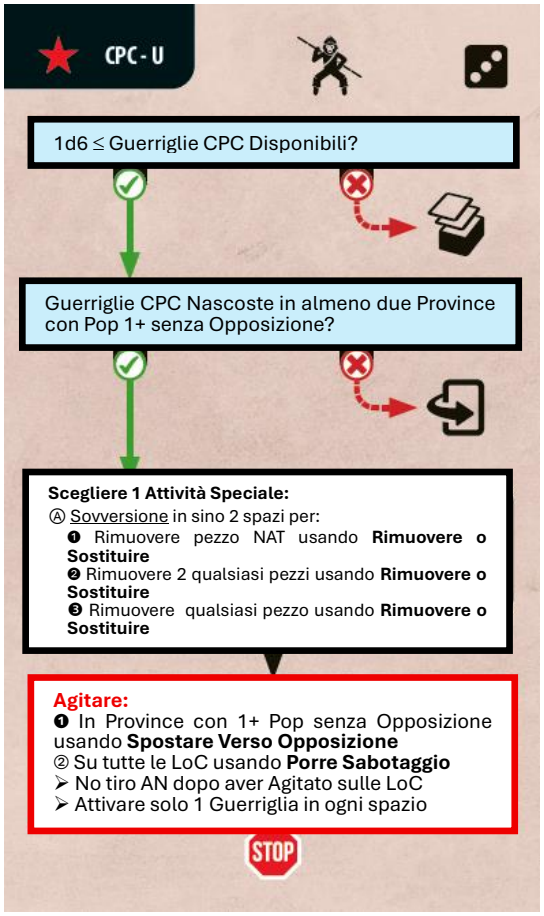


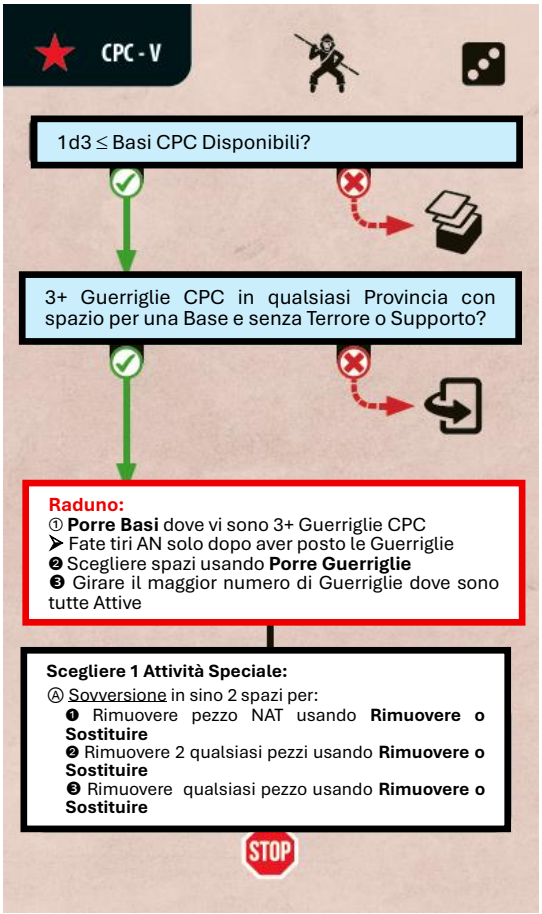


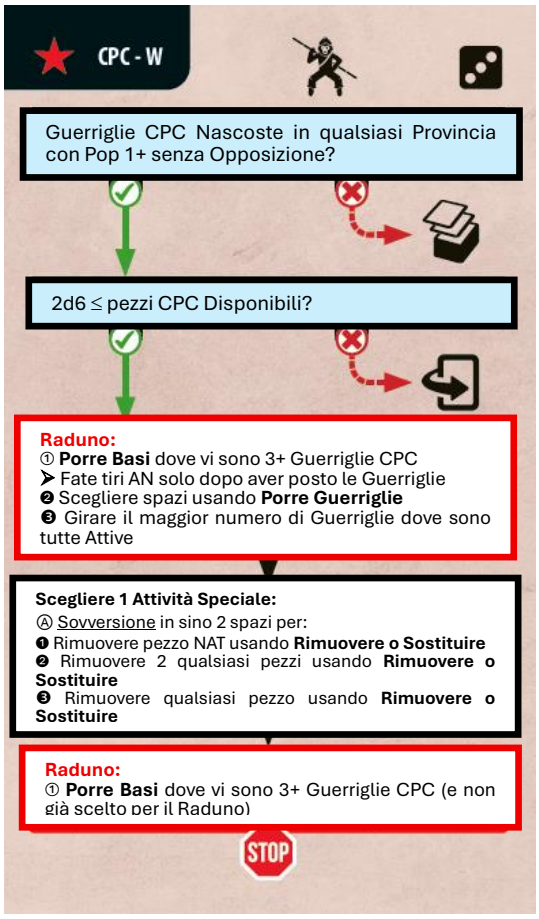
Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

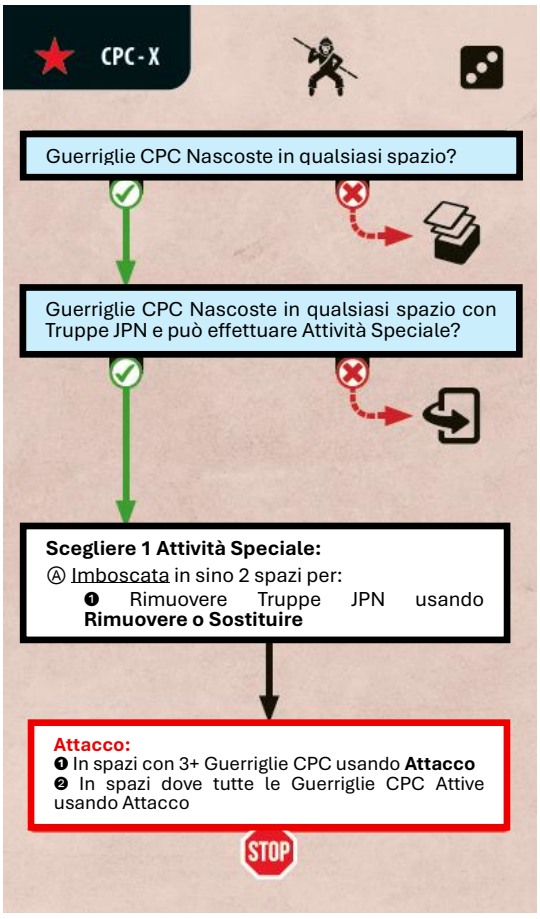

CPC - YY
3+ Guerriglie CPC in qualsiasi Provincia con spazio per Base Disponibile e senza Terrore o Supporto?
Raduno:
① Porre Basi dove vi sono 3+ Guerriglie CPC
➢ Fate tiri AN solo dopo aver posto le Guerriglie
❷ Scegliere spazi usando Porre Guerriglie
❸ Girare il maggior numero di Guerriglie dove sono tutte Attive
Marcia:
❶ Usando le Priorità di Movimento
➢ No tiro AN dopo aver Marciato sulle LoC
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Sovversione in sino 2 spazi per:
❶ Rimuovere pezzo NAT usando Rimuovere o Sostituire
❷ Rimuovere 2 qualsiasi pezzi usando Rimuovere o Sostituire
❸ Rimuovere qualsiasi pezzo usando Rimuovere o Sostituire
STOP

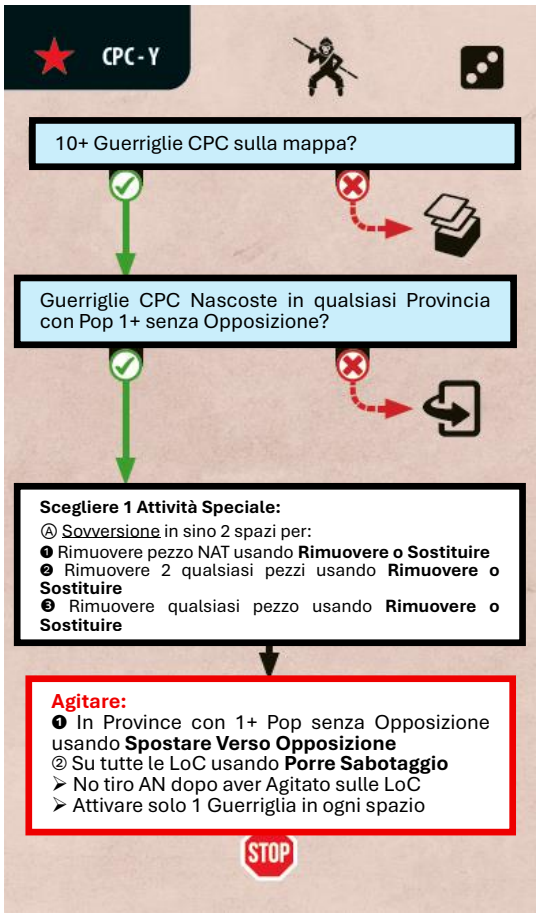

CPC - ZZ
3+ Guerriglie CPC in qualsiasi Provincia con spazio per Base Disponibile e senza Terrore o Supporto?
Raduno:
① Porre Basi dove vi sono 3+ Guerriglie CPC
➢ Fate tiri AN solo dopo aver posto le Guerriglie
❷ Scegliere spazi usando Porre Guerriglie
❸ Girare il maggior numero di Guerriglie dove sono tutte Attive
Marcia:
❶ Usando le Priorità di Movimento
➢ No tiro AN dopo aver Marciato sulle LoC
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Sovversione in sino 2 spazi per:
❶ Rimuovere pezzo NAT usando Rimuovere o Sostituire
❷ Rimuovere 2 qualsiasi pezzi usando Rimuovere o Sostituire
❸ Rimuovere qualsiasi pezzo usando Rimuovere o Sostituire
STOP

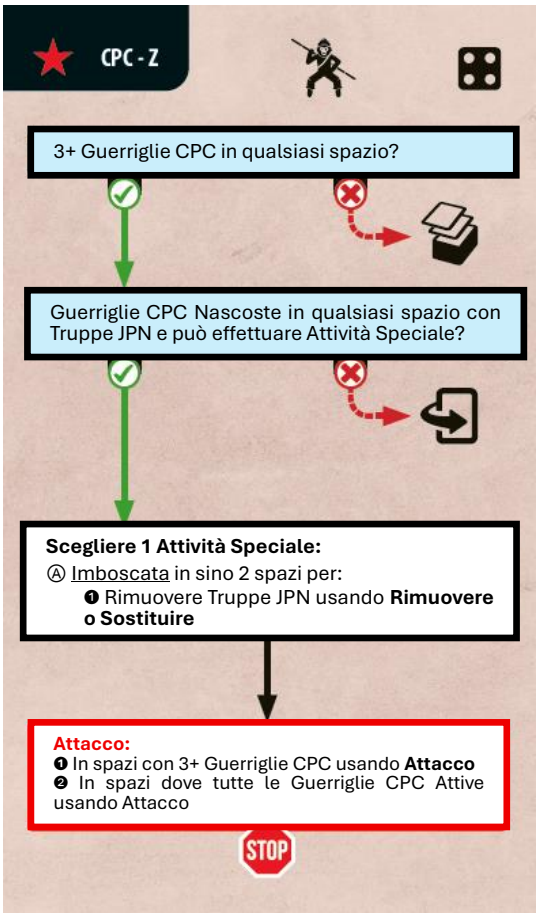

CPC - U
1d6 ≤ Guerriglie CPC Disponibili?
Guerriglie CPC Nascoste in almeno due Province con Pop 1+ senza Opposizione?
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Sovversione in sino 2 spazi per:
❶ Rimuovere pezzo NAT usando Rimuovere o Sostituire
❷ Rimuovere 2 qualsiasi pezzi usando Rimuovere o Sostituire
❸ Rimuovere qualsiasi pezzo usando Rimuovere o Sostituire
Agitare:
❶ In Province con 1+ Pop senza Opposizione usando Spostare Verso Opposizione
② Su tutte le LoC usando Porre Sabotaggio
➢ No tiro AN dopo aver Agitato sulle LoC
➢ Attivare solo 1 Guerriglia in ogni spazio
STOP


CPC - V
1d3 ≤ Basi CPC Disponibili?
3+ Guerriglie CPC in qualsiasi Provincia con spazio per una Base e senza Terrore o Supporto?
Raduno:
① Porre Basi dove vi sono 3+ Guerriglie CPC
➢ Fate tiri AN solo dopo aver posto le Guerriglie
❷ Scegliere spazi usando Porre Guerriglie
❸ Girare il maggior numero di Guerriglie dove sono tutte Attive
Scegliere 1 Attività Speciale:
Ⓐ Sovversione in sino 2 spazi per:
❶ Rimuovere pezzo NAT usando Rimuovere o Sostituire
❷ Rimuovere 2 qualsiasi pezzi usando Rimuovere o Sostituire
❸ Rimuovere qualsiasi pezzo usando Rimuovere o Sostituire
STOP









Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

CAPACITA' NP E ISTRUZIONI PER IL MOMENTUM	
Incidente della Nuova Quarta Armata	NP NAT e NP WLD trattano i pezzi CPC Attivi come Polizia quando scelgono gli spazi per l'Assalto.
Tre di Tutto	Se è in effetto il testo non ombreggiato, NP NAT o NP CPC usano le Guerriglie del Piazzamento per selezionare una Provincia influenzata.
Frizione tra le Fazioni	Se è in effetto il testo non ombreggiato, NP WLD usa l'AN stampato per tutti i tiri di Operazione (non per Subornare).
Atrocità Giapponesi	Se è in effetto il testo non ombreggiato, NP NAT e NP WLD ignorano le Guerriglie CPC Nascoste quando si controllano le istruzioni delle carte *Sun Wukong*, le Priorità di Selezione degli Spazi e le Priorità di Movimento.
Ottava Armata della Strada	NP NAT utilizzerà prima il Governo per rimuovere le Guerriglie Nascoste, poi seguirà le normali istruzioni di Governo. NP WLD utilizzerà Subornare per rimuovere prima due Guerriglie CPC Nascoste, poi per rimpiazzare una Guerriglia CPC Nascosta, quindi seguire le normali istruzioni di Subornare.

REGOLE AUREE

- **Le Fazioni NP seguono le Regole (Quasi).** Le Fazioni NP rispettano tutte le regole applicabili a *La Guerra della Cina*, con queste eccezioni:
  - Le Fazioni NP non trasferiscono mai pezzi da uno spazio sulla mappa a un altro se non hanno pezzi disponibili per un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento (1.4.1).
  - Le Fazioni NP non tengono traccia delle Risorse. Se un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento trasferisce Risorse tra una Fazione NP e una Fazione del giocatore, la Fazione del giocatore otterrà o perderà semplicemente il numero di Risorse indicato.
  - Le Fazioni NP di solito tirano considerando un Numero di Attivazione per limitare il numero totale di spazi selezionati (8.5.4).
- **Saltate le Istruzioni Illecite**. *Sun Wukong* ti dirà solo cosa fare, non vi dirà come farlo o anche se le sue istruzioni costituiscono una mossa legale dato lo stato della mappa e i pezzi disponibili. Eseguite sempre le istruzioni di *Sun Wukong* il più possibile, ma se *Sun Wukong* vi dà un'istruzione che non può essere eseguita legalmente, saltatela.
- **Implementate tutte le istruzioni alla lettera**. Non dedurre da un'istruzione più di quanto specificato nel testo.
- **Posizionamento di Pezzi Amici**. Quando si eseguono Operazioni, Attività Speciali o Eventi che consentono alla Fazione in carica di porre pezzi in più spazi, le Fazioni NP posizionano i pezzi uno alla volta. In questi casi, selezionate la destinazione per ogni pezzo, uno alla volta, utilizzando la tabella delle Priorità di Selezione degli Spazi della Fazione NP. Durante le Operazioni di Reclutamento e Raduno, le Fazioni NP posizioneranno il maggior numero possibile di pezzi in ogni spazio selezionato, seguendo le istruzioni sulla carta *Sun Wukong* e i limiti dell'Operazione specificata. Se è possibile porre più tipi di pezzi, determinate quali pezzi porre utilizzando la tabella delle Priorità dei Pezzi.
- **Rimozione di Pezzi Amici**. Quando viene data loro una scelta, le Fazioni NP rimuovono i pezzi uno alla volta, dallo spazio con il maggior numero di pezzi appartenenti alla Fazione NP interessata. Usate la tabella Priorità Pezzi per selezionare i pezzi da rimuovere da ogni spazio selezionato, leggendo dal basso verso l'alto e da destra a sinistra.
- **Operazione e Attività Speciale nella massima misura consentita**. Le Fazioni NP eseguono sempre un'Operazione o Attività Speciale selezionata nella massima misura consentita, in base allo stato della mappa, ai pezzi disponibili e ai tiri di dado per il Numero di Attivazione.
- In caso di dubbio, randomizzate. Ogni volta che le Fazioni NP devono scegliere tra diverse opzioni e le istruzioni fornite sono state esaurite, selezionate un'opzione a caso.

TABELLA DELLA DISPONIBILITA' NP (8.5.2)		
1° Disponibile	① L'Evento corrente è Critico ed efficace?	**Evento**
	② La prossima Fazione Disponibile potrebbe scegliere un Evento Critico efficace?	**Solo Op**
	③ ✓ la Fazione che Agisce è JPN NP: JPN sarà 1° Disponibile con l'Evento successivo?	**Grande Offensiva**
	④ L'Evento Successivo è Critico per la Fazione che agisce e sarà 1° Disponibile con esso?	**Passare**
	⑤ Altrimenti:	**Op + AS**
2° Disponibile	① L'Evento Successivo è Critico per la Fazione che agisce e sarà 1° Disponibile con esso, e non può eseguire alcun Evento corrente Critico ed efficace?	**Passare**
	② La 1° Fazione Disponibile sceglie l'Evento?	**Op + AS**
	③La 1° Fazione Disponibile sceglie Op + AS e l'Evento è Critico o Effettuato ed efficace?	**Evento**
	④ La Fazione che Agisce sarà 1° Disponibile con l'Evento successivo?	**Passare**
	⑤ ✓ la Fazione che Agisce è JPN NP	**Grande Offensiva**
	⑥ Altrimenti:	**Op Limitata**

TABELLA DELLA PRIORITA' DEI PEZZI (8.5.8)
Basi: ❶ CPC, WLD, NAT
Truppe JPN
✓ la Fazione che Agisce è NAT NP: Guerriglie CPC ❶ Nascoste, Attive
Truppe: ❶ NAT, WLD
Guerriglie: ✓ la Fazione che Agisce è WLD NP: ❶ Attive, Nascoste ❷ Nascoste, Attive ❸CPC, NAT
Polizia JPN
Ⓐ Rimuovere, Sostituire, o Attivare i pezzi del giocatore prima dei pezzi NP. **Ⓑ Leggere dall'alto in basso e da sinistra a destra per Rimuovere, Sostituire, o Attivare i pezzi nemici & porre o muovere i pezzi amici** **Ⓒ Leggere dal basso in alto e da destra a sinistra per Rimuovere pezzi amici**

EVENTI EFFICACI (8.5.5)			
Una azione dell'Evento è Efficace se …	**È:**	**Aggiunge o Incrementa:**	**Rimuove o Riduce:**
Giappone NP	Una Op, AS o Op Lim JPN ✓ Prime 3 carte della campagna: Momentum Capacità Effetto non ombreggiato di *Mediazione di Trautmann (#26)*	Impegno Forze JPN	Forze nemiche sulla mappa Supporto o Opposizione Truppe JPN Fuori Gioco Patrocinio ✓ 2+ carte Propaganda rimanenti: Aiuti Stranieri Risorse del Giocatore
Nazionalisti NP	Una Op, AS o Op Lim NAT ✓ Prime 3 carte della campagna: Momentum Capacità Effetto non ombreggiato di *Mediazione di Trautmann (#26)*	Supporto Patrocinio ✓ 2+ carte Propaganda rimanenti: Aiuti Stranieri Forze NAT	Impegno Forze nemiche sulla mappa Truppe NAT Fuori Gioco Opposizione Risorse del Giocatore
Signori della Guerra NP	Una Op, AS o Op Lim WLD ✓ Prime 3 carte della campagna: Momentum Capacità Effetto non ombreggiato di *Mediazione di Trautmann (#26)*	Forze WLD	Impegno Forze nemiche sulla mappa Supporto o Opposizione ✓ 2+ carte Propaganda rimanenti: Aiuti Stranieri Risorse del Giocatore
CPC NP	Una Op, AS o Op Lim CPC ✓ Prime 3 carte della campagna: Momentum Capacità Effetto non ombreggiato di *Mediazione di Trautmann (#26)*	Opposizione Forze CPC	Impegno Forze nemiche sulla mappa Supporto Patrocinio ✓ 2+ carte Propaganda rimanenti: Aiuti Stranieri Risorse del Giocatore

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

PRIORITA' DI SELEZIONE DEGLI SPAZI (8.5.5)

NAZIONALISTA NP ***Evento: Eseguite l'azione Efficace più a sinistra***	**Spostare verso Supporto**	**Porre Basi**	**Porre Truppe**	**Destinazione Pattuglia**	**Destinazione Rastrellamento**	**Destinazione Trasporto**	**Assalto**	**Governo**	**Porre Sabotaggio**	**Porre Guerriglie**	**Rimuovere o Sostituire**
Maggior numero di Truppe cinesi							●				
LoC con maggiore Econ con forze JPN				●		●	●		●		●
Guerriglia CPC Nascosta a Supporto					●			●			●
Truppe JPN o forze WLD a Supporto								●			●
Provincia con Pop 1+ senza Supporto	●	●	●		●	●				●	
LoC con Econ maggiore				●	●	●			●		●
No Controllo NAT	●	●	●		●	●	●			●	●
Adiacente a LoC di maggiore Econ				●					●	●	●
Base NAT senza Truppe NAT			●								●
✓ CPC è giocatore: maggiore Opposizione	●	●	●		●	●					
Minori forze nemiche	●	●	●	●	●	●	●		●	●	●
Scegliere a caso dagli spazi rimanenti	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Nessuno spazio legale per Operazione: pescate una nuova carta *Sun Wukong*	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

GIAPPONE NP ***Evento: Eseguite l'azione Efficace più a sinistra***	**Porre o Schierare Truppe**	**Porre Polizia**	**Destinazione Pattuglia**	**Destinazione Rastrellamento**	**Destinazione Trasporto**	**Assalto**	**Porre Terrore**	**Rimuovere o Sostituire**
LoC con maggiore Econ	●	●	●		●	●		●
✓ CPC è giocatore: maggiore Opposizione	●			●			●	
✓ NAT è giocatore: maggiore Supporto	●			●			●	
Base nemica	●			●	●	●		●
Maggior numero di Truppe JPN						●		
✓ WLD è giocatore: Controllo WLD	●			●	●		●	●
Maggiore Popolazione	●	●		●	●		●	●
Adiacente a LoC con maggiore Econ	●		●	●	●	●		●
Minori forze nemiche	●	●	●	●	●	●	●	●
Scegliere a caso dagli spazi rimanenti	●	●	●	●	●	●	●	●
Nessuno spazio legale per Operazione: pescate una nuova carta *Sun Wukong*	●	●	●	●	●	●	●	●

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

Partito Comunista della Cina NP ***Evento: Eseguite l'azione Efficace più a sinistra***	**Spostare Verso Opposizione**	**Porre Basi**	**Porre Guerriglie**	**Destinazione di Marcia**	**Porre Sabotaggio**	**Attaccare**	**Rimuovere o Sostituire**
Base CPC senza Guerriglia CPC Nascosta			●	●		●	●
LoC con maggiore Econ			●	●	●		●
Provincia con Pop 1+ senza Opposizione	●		●	●			
✓ NAT è giocatore: maggiore Supporto	●		●				
✓ WLD è giocatore: Controllo WLD		●	●	●			●
Maggiore Popolazione	●	●	●	●			●
Maggiori Guerriglie CPC		●				●	
1-2 Guerriglie CPC e spazio per Base CPC Disponibile			●	●			
Minori forze nemiche	●	●	●	●	●		●
Scegliere a caso dagli spazi rimanenti	●	●	●	●	●	●	●
Nessuno spazio legale per Operazione: pescate una nuova carta *Sun Wukong*	●	●	●	●	●	●	●

SIGNORI DELLA GUERRA NP ***Evento: Eseguite l'azione Efficace più a sinistra***	**Porre Basi**	**Porre Truppe**	**Porre a Neutrale**	**Destinazione Pattuglia**	**Destinazione Rastrellamento**	**Assalto**	**Rimuovere o Sostituire**
Maggior numero di Truppe WLD						●	
LoC con maggiore Econ con forze JPN				●		●	●
Provincia con Pop 1+ senza Base WLD	●	●					
No Controllo WLD		●			●	●	●
Base WLD senza Truppe WLD		●					●
Maggiore Popolazione	●	●	●		●		●
✓ CPC è giocatore: maggiore Opposizione		●	●		●		
✓ NAT è giocatore: maggiore Supporto		●	●		●		
Minori forze nemiche	●	●	●	●	●	●	●
Scegliere a caso dagli spazi rimanenti	●	●	●	●	●	●	●
Nessuno spazio legale per Operazione: pescate una nuova carta *Sun Wukong*	●	●	●	●	●	●	●

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

TABELLA DELLE PRIORITA' DI MOVIMENTO (8.5.7)

Usare durante le Operazioni di Pattuglia (3.2.3), Rastrellamento (3.2.4), e Marcia (3.3.2), e le Attività Speciali Schieramento (4.2.1) e Trasporto (4.2.2, 4.3.2)		Giappone	Nazionalista	Signori della Guerra	PC della Cina
	Scegliere una destinazione usando la tabella di Priorità degli Spazi:	A	A	A	A
	Scegliere uno spazio di origine non già scelto come destinazione:	B	B	B	B
	✓*Schieramento*: Forze Giapponesi Disponibili	●			
	Maggiori forze spostabili che non devono rimanere nell'origine per le istruzioni sotto (incluse le Truppe WLD spostabili per il NAT NP)	●	●	●	●
	Scegliere a caso tra gli spazi rimanenti	●	●	●	●
Scegliere le forze da tenere nell'origine:	✓*Forze nemiche nell'origine*: **tenere Truppe JPN sufficienti** per la Parità di Forza	●			
	✓*l'origine è a Supporto o Opposizione*: **tenere 1 Truppa JPN**	●			
	✓*l'origine è LoC 1+ Econ*: **tenere 1 cubo JPN**	●			
	✓*Forze JPN nell'origine*: **tenere Truppe cinesi sufficienti** per Parità di Forza con NAT		●	●	
	✓*l'origine è uno spazio Costiero con la Base della Fazione che agisce*: **tenere 1 Truppa della Fazione che agisce**		●	●	
	Tenere forze sufficienti per cambiare no Controllo in Province con 1+ Popolazione		●	●	●
	✓*l'origine è una LoC 1+ Econ con cubi JPN*: **tenere 1 pezzo cinese**		●	●	●
	✓*l'origine è una Provincia con Base CPC*: **tenere 1 Guerriglia CPC Nascosta**				●
	✓*l'origine è una Provincia con spazio per una Base CPC Disponibile*: **tenere 3 Guerriglie CPC**				●
	✓*l'origine è una Provincia senza Opposizione*: **tenere 1 Guerriglia CPC Nascosta**				●
Scegliere le forze da muovere a destinazione:	✓*la destinazione è una LoC 1+ Econ*: **portare 1 cubo JPN,** Prima Polizia	●			
	portare 1 cubo JPN per Guerriglia Nascosta	●			
	✓*la destinazione è terreno difficile*: **portare 2 cubi JPN** per Guerriglia Nascosta	●			
	✓*la destinazione è a Supporto o Opposizione*: **portare 1 Truppa JPN**	●			
	✓*forze nemiche nella destinazione*: **portare Truppe JPN sufficienti** per la Parità di Forza	●			
	portare cubi JPN aggiuntivi pari al totale Econ delle LoC adiacenti senza cubi JPN	●			
	Portare 1 Truppa della Fazione che agisce per Guerriglia CPC Nascosta		●	●	
	✓*la destinazione è terreno difficile*: **portare 2 Truppe della Fazione che agisce** per Guerriglia Nascosta		●	●	
	✓*forze nemiche nella destinazione*: **portare Truppe cinesi sufficienti** per la Parità di Forza NAT		●	●	
	Ottenere il Controllo nelle Province con 1+ Popolazione		●	●	
	portare Truppe cinesi aggiuntive pari alle Truppe JPN su LoC adiacenti senza Truppe cinesi		●	●	
	✓*la destinazione è una LoC 1+ Econ con forze JPN e nessuna forza cinese*: **portare 1 Guerriglia CPC**				●
	✓*la destinazione è una Provincia*: **portare 1 Guerriglia CPC**				●
	✓*la destinazione ha spazio per una Base CPC Disponibile*: **portare 3 Guerriglie CPC**				●
	✓*la Fazione che agisce non ha Parità di Forza nella destinazione*: andare al Passo #B e scegliere una nuova origine ✓*la Fazione che agisce ha Parità di Forza nella destinazione*: andare al Passo #A e scegliere una nuova destinazione	C			
	✓*la Fazione che agisce non ha sia Parità di Forza che Controllo (solo se Provincia) nella destinazione*: andare al Passo #B e scegliere una nuova origine ✓*la Fazione che agisce ha Parità di Forza e Controllo (solo se Provincia) nella destinazione*: andare al Passo #A e scegliere una nuova destinazione		C	C	
	✓*la destinazione ha spazio per una Base e meno di 3 Guerriglie CPC*: andare al Passo #B e scegliere una nuova origine ✓*la destinazione non ha spazio per una Base o ha 3+ Guerriglie CPC*: andare al Passo #A e scegliere una nuova destinazione				C

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

Istruzioni per il Round Propaganda del NP (8.5.9)

Vittoria?

Controllo della Vittoria: Un umano che gioca in solitario contro tre Fazioni NP può vincere solo se si tratta del Round Finale di Propaganda

Risorse

Ignorate i passaggi Risorse per tutte le Fazioni NP.

Supporto

NAT NP: Selezionate gli spazi da spostare verso il Supporto usando **Spostamento verso il Supporto**, fino a un massimo di 1d6 punti Terrore rimossi e spostamenti.
CPC NP: Selezionate gli spazi da spostare verso l'Opposizione usando **Spostamento verso l'Opposizione**, fino a un massimo di 1d6 punti Terrore rimossi e spostamenti.

Rischieramento

NAT NP: Spostare le forze NAT come descritto di seguito e mantenere le altre forze nei loro spazi attuali. Mantenere tutte le Truppe NAT sulle LoC con forze JPN e Parità di Forze NAT. Mantenere una Truppa Cinese su ogni LoC con forze giapponesi. Spostare ogni cubo o Guerriglia una sola volta, rispettando le seguenti linee guida:

- All'interno di ogni istruzione numerata, spostate le Truppe usando **Porre Truppe** per selezionare gli spazi di destinazione.
- Spostare prima le Truppe nelle Province senza una base NAT, poi una alla volta dalle LoC.
  ① Spostare le Truppe per ottenere il controllo NAT in tutte le province con una base NAT.
  ② Spostare le Truppe per ottenere la Parità di Forza in tutte le Province con una Base NAT.
  ③ Spostare le Truppe per ottenere Truppe cinesi aggiuntive pari ai cubi JPN sulle LoC adiacenti senza pezzi cinesi (in tutte le Province con una base NAT).
  ④ Spostare le Truppe ancora presenti nelle Province senza una Base NAT.
  ⑤ Utilizzare **Porre Guerriglie** per spostare tutte le Guerriglie NAT sulle LoC nelle Province adiacenti.

Poi, a meno che questo non sia l'ultimo Round di Propaganda, spostare le truppe NAT da Fuori Gioco a Disponibili solo in multipli di due (ridurre il Patrocinio di 1 per ogni due truppe spostate a Disponibili), finché non rimangono sei o meno truppe NAT fuori gioco. Non rimuovere alcuna Truppa NAT da Fuori Gioco durante il Round di Propaganda finale.
NP CPC: Muovere le Guerriglie CPC come descritto di seguito e mantenere le altre unità nei loro spazi attuali. Mantenere una Guerriglia su ogni LoC con forze JPN e nessuna altra forza cinese. Muovere ogni Guerriglia una sola volta, seguendo le seguenti linee guida:

- All'interno di ogni istruzione numerata, muovete le Guerriglie usando Porre Guerriglie (considerando tutte le Guerriglie come Nascoste) per selezionare gli spazi di destinazione.
- Muovere prima le Guerriglie nelle Province senza Opposizione o Base CPC, poi una alla volta dalle LoC.

① Portare 1 Guerriglia CPC in ogni Provincia con una Base CPC.
② Portare 3 Guerriglie CPC in ogni Provincia con spazio per una Base CPC disponibile.
③ Muovere le Guerriglie ancora presenti nelle Province senza Opposizione o una Base CPC.

NP JPN: Muovere le forze JPN come descritto di seguito e mantenere le altre unità nei loro spazi attuali. Mantenere un cubo JPN su tutte le LoC e mantenere la Parità di Forze in ogni spazio. Spostare ogni cubo una sola volta, attenendosi alle seguenti linee guida:

- All'interno di ogni istruzione numerata, spostare i cubi usando **Porre Truppe** e **Porre Polizia** (a seconda dei casi) per selezionare gli spazi di destinazione.
- Spostare prima i cubi in Manchukuo, poi dalle Province con più cubi JPN, quindi uno alla volta dalle LoC con più cubi JPN.
- Spostare la Polizia prima delle Truppe da ogni spazio selezionato sopra.
  ① Ottenere Parità di Forze in ogni Provincia con pezzi JPN.
  ② Ottenere cubi JPN aggiuntivi pari all'Econ totale delle LoC adiacenti senza cubi JPN.

NP WLD: Spostare le forze WLD come descritto di seguito e mantenere le altre forze nei loro spazi attuali. Mantenere tutte le Truppe WLD sulle LoC con forze JPN e Parità di Forze NAT. Mantenere una Truppa Cinese su ogni LoC con forze giapponesi. Spostare ogni cubo una sola volta, attenendosi alle seguenti linee guida:

- All'interno di ogni istruzione numerata, spostare le Truppe usando **Porre Truppe** per selezionare gli spazi di destinazione.
- Spostare prima le truppe nelle Province senza una Base WLD, poi una alla volta dalle LoC.
  ① Spostare le Truppe per ottenere il Controllo WLD in tutte le Province con una Base WLD.
  ② Spostare le Truppe per ottenere la Parità di Forza in tutte le Province con una Base WLD.
  ③Spostare le Truppe per ottenere truppe cinesi aggiuntive pari ai cubi JPN sulle LoC adiacenti senza pezzi cinesi (in tutte le Province con una base WLD).
  ④ Spostare le Truppe ancora presenti nelle Province senza una Base WLD.

Fase degli Aiuti e dell'impegno

NP NAT: Trasferire tutti gli Aiuti Esteri al Patrocinio.
NP JPN: Rimuovere le Truppe JPN una alla volta dalle Province prima, poi dagli spazi senza pezzi nemici, poi dalla maggior parte delle truppe JPN, infine a caso.

Ripristino

Mescolare il mazzo *Sun Wukong*.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

ISTRUZIONI PER GLI EVENTI (8.5.5)

CARTA	JPN	NAT	WLD	CPC
2		Critico solo se 6+ Truppe NAT sono Fuori Gioco	Eseguite l'effetto ombreggiato, utilizzando **Rimuovere o Sostituire** ma saltando "LoC con Econ maggiore con forze JPN".	
3	Critico solo se 9+ Truppe NAT sono nelle Perdite e questa non è la Campagna Finale	Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo.		
4		Efficace solo prima della Campagna finale.	Svolgete l'effetto ombreggiato. Efficace solo prima della Campagna finale.	
5	Usare **Rimuovere o Sostituire** per selezionare una Provincia con pezzi WLD e nessun Controllo NAT, ma saltate "minori forze nemiche".		Usare **Rimuovere o Sostituire** per selezionare una Provincia con pezzi WLD e Truppa o Polizia NAT, poi rimuovere il maggior numero di entrambe.	
7		Efficace solo prima della Campagna finale.		
8	Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo.			
9		Efficace solo prima della Campagna finale.	Eseguite l'effetto ombreggiato.	Eseguite l'effetto ombreggiato.
10			Eseguite l'effetto ombreggiato.	
11	Pescate una carta *Sun Wukong* per le istruzioni dell'Assalto	Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo.	Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo.	
13	Pescate una carta *Sun Wukong* per le istruzioni del Rastrellamento e dell'Assalto	Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo.	Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo.	Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo.
14	Scegliete l'opzione che sostituirebbe il maggior numero di Truppe con Polizia		Svolgete l'effetto ombreggiato per sostituire tutta la possibile Polizia con Truppe WLD.	Critico solo se qualsiasi Guerriglia NAT è a Supporto.
15	Scegliere la Fazione del giocatore se possibile, poi NAT	Pescate una carta *Sun Wukong* per le istruzioni di Reclutamento. Se bersaglio dell'effetto ombreggiato, il NAT NP rimuove prima le Truppe dagli spazi senza pezzi nemici, poi la maggior parte delle Truppe.	Pescate una carta *Sun Wukong* per le istruzioni di Reclutamento. Se bersaglio dell'effetto ombreggiato, il NAT WLD rimuove prima le Truppe dagli spazi senza pezzi nemici, poi le maggiori Truppe.	Se bersaglio dell'effetto ombreggiato, il CPC NP rimuove prima le Guerriglie, dagli spazi senza pezzi nemici, poi le maggiori Guerriglie.
16		Pescate una carta *Sun Wukong* per le istruzioni del Governo		
17		Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo.	Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo.	
18	Non effettuato nella Campagna Finale.			Non effettuato nella Campagna Finale.
19	Critico solo se 3+ Truppe JPN sono Fuori Gioco, altrimenti Eseguito.	Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo.	Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo.	
20	Non effettuato nella Campagna Finale.			Non effettuato nella Campagna Finale.
21	Critico solo se è una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non eseguitelo. Il WLD Giocatore ottiene 6 Risorse se questo evento viene eseguito in una partita con JPN NP.			
22	Efficace solo se questa non è la Campagna Finale.		Efficace solo se questa non è la Campagna Finale. Eseguite l'effetto ombreggiato.	
23		Pesca una carta *Sun Wukong* per le istruzioni di Azione Partigiana. Se NP CPC, pescate una carta *Sun*		

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

		Wukong per le istruzioni di Agitazione.		
26	Critico solo il JPN vincerebbe se viene pescata la Propaganda. Eseguite l'effetto non ombreggiato.	Critico solo il NAT vincerebbe se viene pescata la Propaganda, altrimenti l'effetto ombreggiato è Momentum.	Critico solo il WLD vincerebbe se viene pescata la Propaganda, altrimenti l'effetto ombreggiato è Momentum.	Critico solo il CPC vincerebbe se viene pescata la Propaganda, altrimenti l'effetto ombreggiato è Momentum.
27		Eseguite l'effetto ombreggiato.		
28				Non eseguito nella Campagna Finale.
29				Pescate una carta *Sun Wukong* per le istruzioni di Attacco e consideratela Eseguita solo se vengono selezionati degli spazi.
30				Imboscata dove possibile, poi Sabotaggio su tutte le altre LoC con Guerriglie CPC Nascoste.
31	Se si seleziona l'effetto non ombreggiato, NP JPN rimuove prima le Truppe dalle Province, poi dagli spazi senza pezzi nemici, poi la maggior parte delle truppe giapponesi, quindi in modo casuale. Utilizzare priorità inferiori per risolvere i pareggi all'interno di priorità superiori.			
32	Critico solo se 3+ Truppe JPN sono Fuori Gioco, altrimenti Eseguito. Se si seleziona l'effetto non ombreggiato, il Giappone non nemico rimuove le Truppe da quelle Disponibili prima, poi dalle Province, poi dagli spazi senza pezzi nemici, poi dalla maggior parte delle Truppe Giapponesi, infine a caso. Utilizzare priorità inferiori per risolvere i pareggi all'interno di priorità superiori.			
33			Se si seleziona l'effetto ombreggiato, NP WLD rimuove prima le truppe dalle Province, poi dagli spazi senza pezzi nemici, quindi la maggior parte delle Truppe WLD. Utilizzare priorità inferiori per risolvere i pareggi all'interno di priorità superiori.	
35		Se il CPC è giocatore, selezionate una Provincia con più Opposizione e meno pezzi CPC. Se è CPC NP, selezionate una Provincia senza Supporto e con più pezzi JPN sulle LoC confinanti. Usate **Spostare verso il Supporto** per risolvere eventuali pareggi rimanenti.	Usate **Porre a Neutrale** per scegliere una Provincia.	Se il NAT è giocatore, selezionate una Provincia con il maggior Supporto e il minor numero di pezzi NAT. Se è NP NAT, selezionate una Provincia senza Opposizione e con il maggior numero di pezzi JPN sulle LoC confinanti.
36				Usare **Porre Guerriglie** per scegliere una Provincia e poi una Provincia adiacente.
37		Utilizzare **Rimuovere o Sostituire** per selezionare una provincia con forze nemiche e poi una Provincia adiacente con forze nemiche (se possibile).		Utilizzare **Rimuovere o Sostituire** per selezionare una Provincia con forze nemiche e poi una Provincia adiacente con forze nemiche (se possibile).
38	Utilizzare **Porre Polizia**, ma sostituire "minori forze nemiche" con "maggior numero di forze nemiche".	Utilizzare **Rimuovere o Sostituire** per scegliere uno spazio con la maggiore Polizia, poi per scegliere una Provincia confinante (se era stata scelta una LoC).		Utilizzare **Rimuovere o Sostituire** per scegliere uno spazio con la maggiore Polizia, poi per scegliere una Provincia confinante (se era stata scelta una LoC).

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile

40	Critico solo se una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non viene eseguito. Selezionate prima il giocatore WLD, poi NAT.	Critico solo se una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non viene eseguito. Selezionate WLD.		Critico solo se una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non viene eseguito. Selezionate WLD.
42	Critico solo se una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non viene eseguito.	Critico solo se una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non viene eseguito. Eseguite l'effetto ombreggiato.	Critico solo se una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non viene eseguito.	Critico solo se una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non viene eseguito. Eseguite l'effetto ombreggiato.
41		Non eseguito durante la Campagna finale.		
43				Critico solo se una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non viene eseguito.
46	Critico solo se una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non viene eseguito.	Critico solo se una delle prime 3 carte della Campagna, altrimenti non viene eseguito.		
48		Usate **Governo** negli spazi senza Supporto (solamente) sino a che il Patrocinio è superiore a 25.		Il CPC NP non Tasserà in alcuna Provincia.

Not:
Utilizzare la tabella della Priorità dei Pezzi (8.5.8) per selezionare i pezzi e i segnalini interessati.

Traduzione ad esclusivo uso personale - non riproducibile, nemmeno parzialmente, né vendibile