LA GUERRA DELLA CINA
1937-41



I CONTENUTI

1.0 INTRODUZIONE
2.0 LA SEQUENZA DI GIOCO
3.0 OPERAZIONI
4.0 ATTIVITA' SPECIALI
5.0 EVENTI
6.0 ROUND PROPAGANDA
7.0 VITTORIA
PIAZZAMENTO E SCENARI
INDICE DEI TERMINI

1.0 INTRODUZIONE

La Guerra della Cina 1937-41 è un gioco da tavolo da 1 a 4 giocatori che riguarda i primi quattro anni della Seconda Guerra Sino-Giapponese (conosciuta in Cina come "Guerra di Resistenza" e in Giappone come "Incidente Cinese"). Ogni giocatore interpreta il ruolo di una Fazione che cerca di attaccare o difendere la Repubblica di Cina: l'aggressivo Giappone (JPN), il tormentato Governo Nazionalista Cinese (NAT), il rivoluzionario Partito Comunista Cinese (PCC) o i faziosi Signori della Guerra (WLD), con base regionale. Utilizzando azioni militari, politiche ed economiche e sfruttando vari eventi, i giocatori costruiscono e manovrano forze per influenzare o controllare la popolazione, estrarre risorse o raggiungere in altro modo gli obiettivi della propria Fazione. Un mazzo di carte regola l'ordine dei turni, gli eventi, i controlli di vittoria e altri processi. Un regolamento separato per i Non Giocatori consente partite in solitario, a due o tre giocatori.

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

La Guerra della Cina è il Volume XIII della serie di giochi COIN che utilizza regole simili per riprodurre una varietà di insurrezioni moderne e premoderne.

1.1 Svolgimento Generale del Gioco

La Guerra della Cina, a differenza di molti giochi di guerra con l'ausilio di carte, non prevede l'uso di mani di carte. Le carte vengono invece giocate dal mazzo una alla volta, con una carta in anticipo rivelata a tutti i giocatori. Ogni carta Evento mostra l'ordine in cui le Fazioni diventano idonee a scegliere tra l'Evento della carta o una delle Operazioni e Attività Speciali disponibili. Eseguire un Evento o un'Operazione comporta normalmente la penalità di rendere la Fazione non idonea a farlo sulla carta successiva. Le carte Propaganda, combinate con le carte Evento, offrono periodicamente opportunità di vittorie istantanee e per attività come la raccolta di risorse e l'influenza delle simpatie popolari.

1.2 Componenti

Un set completo de *La Guerra della Cina* include (è inclusa anche una scorta di ogni pezzo di legno):

- Un tabellone di gioco montato 22"x34" (1.3)
- Un mazzo di 52 carte Evento (5.0)
- Un mazzo di 24 carte Non Giocatore (8.1.1)
- 144 pedine di legno delle forze color kaki, bianco, blu, arancione e rosso, alcune contrassegnate con un simbolo su un'estremità (1.4; vedere "Forze Disponibili" a pagina 4 per un elenco completo)
- Otto cilindri di legno (due kaki, due blu, due arancioni, due rossi), contrassegnati con un simbolo su un'estremità (1.8, 2.2)
- Sei pedine nere e sei bianche (3.1.1)
- Un foglio di pedine
- Quattro pieghevoli di istruzioni per i giocatori delle Fazioni (3.0, 4.0, 7.0)
- Due fogli di istruzioni per la Procedura d'Assalto/Round di Propaganda (3.2.5, 6.0)
- Due pieghevoli di istruzioni per i Non Giocatore (8.1.1)
- Quattro dadi a 6 facce: uno kaki, uno blu, uno arancione, uno rosso
- Un manuale di gioco di sfondo
- Un libretto di regole per i non giocatori
- Questo libretto di regole del gioco

1.3 La Mappa

La mappa mostra la maggior parte del territorio cinese suddiviso in vari tipi di spazi, oltre a parti dei paesi confinanti.

1.3.1 Spazi della Mappa. Gli spazi della mappa includono province rurali, linee di comunicazione (LoC) che sono ferrovie o fiumi, e paesi stranieri. Tutti gli spazi, comprese le LoC, possono ospitare forze armate. Le città, indicate dai punti neri che formano le intersezioni tra le LoC, non sono spazi e non possono ospitare forze armate (1.3.4).

1.3.2 Province. Ogni provincia mostra un Valore di Popolazione (Pop) da 0 a 3 che influenza la vittoria tramite il Supporto o l'Opposizione al Governo Nazionalista (1.6) o il Controllo (1.7), e alcune azioni cinesi.

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Ogni punto Popolazione rappresenta circa 10 milioni di civili cinesi.*

Le province si distinguono ulteriormente in Accidentate, Piane o Costiere, influenzando le operazioni di Rastrellamento (3.2.4) e Assalto (3.2.5) e l'attività speciale di Schieramento (4.2.1). Le province Accidentate e Piane sono indicate da colore e texture sulla mappa; una provincia costiera è qualsiasi provincia bagnata dal mare, anche in corrispondenza di una città (1.3.4).

***NOTA DI GIOCO**: Ciò significa che Hebei, Wannan e Hunan sono tutte province costiere.*



1.3.3 LoC. Ogni Linea di Comunicazione (LoC) mostra un Valore Economico (Econ) da 0 a 3 che influenza i guadagni di Risorse Giapponesi e Nazionalisti (1,8, 6,2) e il totale vittoria giapponese (7,0). Esistono due tipi di LoC: Ferrovie (linee nere) e Fiumi (linee blu). Il giocatore giapponese cerca di occupare il più possibile la rete LoC attraverso la Cina, il che significa controllo e sfruttamento dell'industria e delle risorse cinesi: questa è la chiave per la loro vittoria. Nel frattempo, le altre Fazioni cercano in vari modi di Sabotare (3.3.4, 4.3.3) le LoC per negarne il valore ai Giapponesi e ai Nazionalisti, o di Tassarle per ottenere risorse per sé stesse (4.5.1).
1.3.4 Cittadine. Punti neri che separano le LoC.
***NOTA DI GIOCO**: Le cittadine non sono spazi; semplicemente terminano i segmenti di LoC e forniscono adiacenza tra tutti gli spazi che le confinano.*
1.3.5 Paesi Stranieri. La mappa include parti del Manciukuo (uno stato fantoccio fondato dai giapponesi) e dell'Indocina Francese (una colonia francese). Solo le forze giapponesi possono entrare nel Manciukuo, mentre nessuna forza può entrare nell'Indocina Francese, che è fuori gioco a tutti gli effetti.
1.3.6 Adiacenza. L'adiacenza influenza il movimento delle forze e l'implementazione di determinati Eventi. Due spazi qualsiasi che soddisfano una delle seguenti condizioni sono adiacenti:

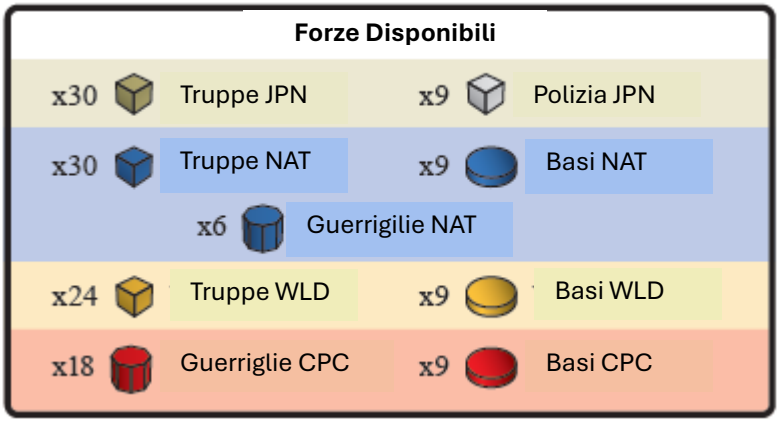
- Spazi che confinano (si toccano).
- Province separate da LoC.
- LoC o Province separate da Cittadine.

ESEMPIO DI ADIACENZA: La Provincia di Zhejiang è adiacente a Shanghai, Wannan, Jiangxi e Fujian, nonché a tre LoC Ferroviarie (Nanjing-Hangzhou, Hangzhou-Nanchang e Nanchang-Changsha) e a una LoC Fluviale (Fuzhou-Nanping).

1.3.7 Altre Caratteristiche della Mappa.
Tracciato di Bordo Mappa. Questo tracciato corre lungo la parte superiore del tabellone di gioco, numerato da 0 a 60. Viene utilizzato per registrare la quantità di Risorse, Aiuti, Patrocinio e Impegno delle varie Fazioni (1.8), nonché i loro attuali livelli di Vittoria (1.9, 7.0).
Tracciato della Sequenza di Gioco. Questo diagramma è suddiviso in riquadri per guidare le scelte dei giocatori durante ogni turno e tenere traccia dell'idoneità dei giocatori.
Forze Disponibili. Tutte le Fazioni hanno un riquadro per conservare le loro forze disponibili, con spazi numerati per contenere le loro Basi disponibili (quando posizionate dal basso a destra in alto a sinistra, lo spazio più a sinistra indicherà quante Basi ciascuna Fazione ha attualmente sulla mappa).
Perdite. Questo è un riquadro comune per i cubi (Truppe e Polizia) che sono stati eliminati durante il gioco. Durante i Round di Propaganda, i pezzi qui presenti passeranno a Fuori gioco o Disponibili (6.6).
Fuori Gioco. Questa è una casella comune per le truppe giapponesi e nazionaliste che sono state rimosse dal gioco. Le forze entrano ed escono da questa casella tramite diverse funzioni di gioco (6.4, 6.6 e alcuni effetti Evento). Le forze nella casella Fuori Gioco non possono essere utilizzate per nessun motivo.
Capacità. Questa è una casella comune in cui i giocatori possono riporre i segnalini che indicano le Capacità attualmente in vigore (5.3).
Sovraffollamento. A volte alcune aree della mappa possono essere congestionate dai pezzi. Ogni casella Sovraffollamento può essere utilizzata per riporre i pezzi di uno spazio, con il corrispondente segnalino Sovraffollamento utilizzato sulla mappa per indicare in quale spazio si trovano.

1.4 Forze

I pezzi di legno rappresentano le varie forze delle Fazioni: Truppe JPN (cubi color kaki) e Polizia (cubi bianchi), Truppe NAT e Guerriglie (cubi blu e cilindri ottagonali blu), Truppe WLD (cubi arancioni), Guerriglie CPC (cilindri ottagonali rossi) e tutte le Basi delle Fazioni Cinesi (dischi rispettivamente blu, arancioni o rossi).
***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Le basi rappresentano strutture di addestramento e bivacco, centri amministrativi e governativi, reti politiche e sociali e così via.*



1.4.1 Disponibilità e Rimozione. L'inventario mostrato nella tabella "Forze Disponibili" limita il numero di pezzi che possono essere in gioco. Mantenete le forze Disponibili per il piazzamento nel riquadro Forze Disponibili di ogni Fazione.

- Per comodità, posizionate le Basi WLD e CPC negli spazi vuoti con il numero più alto, rivelando il numero di Basi sulla mappa per aiutarvi a tenere traccia dei guadagni di Risorse (6.2) e la Vittoria (7.0).
- Salvo diversa indicazione da un effetto Evento (5.0), le forze possono essere piazzate o sostituite solo con quelle presenti nei riquadri Disponibili. Ignorate qualsiasi istruzione relativa al piazzamento o alla sostituzione di questi pezzi se il tipo appropriato non è disponibile. Le forze non possono mai essere piazzate da Perdite o Fuori Gioco, a meno che non sia specificato dall'effetto di un Evento.
- Le Fazioni, mentre eseguono un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento per piazzare le proprie forze, possono prenderle da qualsiasi altro punto della mappa se il tipo di forza desiderato non è Disponibile e l'attività o la carta Evento non specifica "Disponibile".

***ECCEZIONE**: Il JPN può farlo con la Polizia ma non con le Truppe.*

ESEMPIO: Un giocatore CPC senza Guerriglieri Disponibili potrebbe, durante un'Operazione di Raduno (3.3.1), rimuovere Guerriglieri CPC da uno spazio per posizionarli in modalità Clandestina (altrove o anche nello stesso spazio, se può essere selezionato per il Raduno). Reclutare del JPN (3.2.2) potrebbe prendere Polizia da un altro spazio se non ce n'erano Disponibili.

1.4.2 Raggruppamento. Non più di due Basi (di qualsiasi Fazione) possono occupare una singola Provincia. Le Basi non possono occupare le LoC. Solo le forze giapponesi possono occupare il Manciukuo. Nessuna forza di alcuna Fazione può occupare l'Indocina Francese. Ignorare qualsiasi istruzione (come da Operazioni o Eventi) di piazzare o muovere forze se il raggruppamento verrebbe violato.

1.4.3 Nascosto/Attivo. Le Guerriglie sono Nascoste (con il simbolo rivolto verso il basso) o Attive (con il simbolo rivolto verso l'alto). Alcune Operazioni, Attività Speciali ed Eventi le capovolgono da uno stato all'altro. Basi e cubi (Truppe e Polizia) sono sempre Attivi. Posizionare e piazzare sempre nuove Guerriglie Nascoste (anche se si sostituisce un pezzo).

***NOTA DI GIOCO**: A meno che le istruzioni non specifichino Guerriglie "Nascoste", è sufficiente "Attivare" le Guerriglie già Attive (che rimangono Attive). Inoltre, "muovere" o "riposizionare" le Guerriglie non influisce sullo stato di Nascosto, a meno che non sia specificato diversamente.*

1.5 Giocatori e Fazioni

La Guerra della Cina è giocabile da uno a quattro giocatori, ognuno dei quali controlla una Fazione: JPN (cachi), NAT (blu), WLD (arancione) o CPC (rosso). Quando si gioca con meno di quattro giocatori, le Fazioni rimanenti possono essere controllate dal sistema presentato nel libretto separato delle Regole per i Non Giocatori.

No Opzione per i Non Giocatori: Se si gioca con due o tre giocatori, uno o due giocatori possono controllare più Fazioni invece di usare il sistema per i Non Giocatori:

- Con tre giocatori, un giocatore controlla JPN e CPC.
- Con due giocatori, un giocatore controlla JPN e WLD e l'altro giocatore controlla NAT e CPC.

Il gioco si interrompe con un controllo della vittoria (6.1) solo se entrambe le Fazioni di un giocatore raggiungono la propria soglia di vittoria. Utilizzare il margine di vittoria più basso delle Fazioni di ciascun giocatore (7.3). I giocatori non possono trasferire volontariamente Risorse (1.5.2) tra le proprie Fazioni.

1.5.1 Amici e Nemici. Tutte le fazioni sono nemiche tra loro e amiche tra loro. Le fazioni NAT, CPC e WLD rappresentano tutte forze e organizzazioni che resistono collettivamente a un'invasione della Cina da parte del Giappone. Sono chiamate collettivamente "Fazioni Cinesi". JPN è il nemico di ciascuna delle fazioni cinesi; tuttavia, ogni fazione cinese è anche antagonista delle altre fazioni cinesi in una certa misura, quindi il termine "amica" è limitato alle forze della stessa fazione.

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: I cubi della Polizia giapponese rappresentano "truppe fantoccio" collaborazioniste di qualità generalmente bassa. Etnicamente sono cinesi, ma nel gioco sono chiamati giapponesi.*

1.5.2 Negoziazione. I giocatori possono prendere qualsiasi accordo reciproco nel rispetto delle regole. Tutte le negoziazioni sono aperte. Una volta che i giocatori concordano su qualcosa durante l'esecuzione di un'Operazione, Attività Speciale o Evento, o durante un Round di Propaganda, tale accordo è vincolante solo durante l'azione in corso. Nessun accordo al di fuori dell'ambito dell'azione in corso è vincolante. Le Fazioni possono trasferire volontariamente Risorse (1.8) ad altri in qualsiasi momento in cui la Fazione donatrice o ricevente sta eseguendo un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento.

NAT può anche trasferire volontariamente il Patrocinio alle Risorse WLD, una a una, quando una delle Fazioni sta eseguendo un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento.

1.6 Supporto e Opposizione



Supporto e Opposizione influenzano la vittoria e alcune Operazioni e Attività Speciali.

1.6.1. Le province con almeno 1 Popolazione (1.3.2) mostrano sempre uno dei tre livelli di Supporto o Opposizione della propria popolazione al governo centrale cinese, che possono variare durante il gioco:

- Supporto.
- Neutrale.
- Opposizione.

1.6.2. Mostrate il Supporto o l'Opposizione con i segnalini posizionati in ciascuna di tali province. Mostrare le province neutrali tramite l'assenza di tali segnalini. Se una provincia neutrale si sposta verso Supporto o Opposizione, posizionare il segnalino appropriato lì. Se una provincia con Supporto o Opposizione si sposta verso Neutrale o verso l'altra tra Opposizione o Supporto, rimuovere il segnalino corrente. Due spostamenti sono sufficienti per spostare una provincia da Supporto a Opposizione, o viceversa.

***NOTA DI GIOCO**: Le LoC (1.3.3) e le province con 0 popolazione (1.3.2) non hanno mai Supporto o Opposizione. Sono sempre neutrali. Notare l'assenza di una casella in cui inserire un segnalino.*

1.7 Controllo



Le fazioni NAT e WLD possono controllare le province, influenzando determinate attività di fazione e il totale vittoria WLD (7.0). Modificate i segnalini di controllo in base alle variazioni di controllo dovute a Operazioni (3.0), Attività speciali (4.0), Eventi (5.0), rimozione volontaria delle forze (1.4.1) o Round di Propaganda (6.0).

Una Provincia è controllata dal giocatore NAT o WLD se il numero di pezzi attivi di quella fazione supera il numero di pezzi attivi di tutte le altre fazioni sommate, ignorando le truppe giapponesi (ovvero, la fazione ha la maggioranza dei pezzi attivi nella provincia, inclusa la polizia giapponese, ma escluse le truppe giapponesi). Indicare il controllo posizionando un segnalino di controllo NAT o WLD in ogni provincia controllata. Una provincia che non è controllata da nessuna delle due fazioni è considerata non controllata, indicata dall'assenza di qualsiasi segnalino di controllo.

***NOTA DI GIOCO**: A differenza della maggior parte degli altri giochi COIN, solo i pezzi attivi vengono contati per determinare il controllo delle province. Inoltre, la presenza o l'assenza di truppe giapponesi non influisce sullo stato di Controllo di una provincia, ma la Polizia giapponese conta ai fini del Controllo NAT o WLD.*

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Le truppe giapponesi non si sono mai allontanate troppo dalle principali città e paesi, e dalle strade e dai fiumi che li collegavano, fatta eccezione per occasionali incursioni nelle campagne per eliminare le forze di guerriglia. La Polizia giapponese, d'altra parte, rappresenta le forze cinesi collaborazioniste locali che resisteranno ai tentativi delle altre fazioni cinesi di controllare le campagne.*

ESEMPIO DI CONTROLLO: Nell'Hebei ci sono un totale di dodici unità: tre truppe giapponesi; una Polizia giapponese; due Guerriglieri NAT, di cui una attiva; due truppe NAT; una Base NAT; due Truppe WLD; e una Guerriglia CPC Nascosta. Ci sono un totale di sette unità di truppe attive non giapponesi e quattro di queste sono NAT, quindi la Provincia è controllata da NAT. Le truppe giapponesi non hanno alcun effetto sul Controllo (ma la Polizia giapponese sì), e nemmeno le Guerriglie Nascoste. Se la guerriglia del CPC fosse attiva, la provincia sarebbe incontrollata, poiché ci sarebbero otto truppe non giapponesi attive e i quattro pezzi NAT attivi non costituirebbero la maggioranza.

1.8 Risorse, Impegno, Patrocinio e Aiuti Esteri



In qualsiasi momento, ogni Fazione ha tra 0 e 60 Risorse che utilizza per pagare le Operazioni (3.0), contrassegnate sul tracciato numerato con un cilindro di legno con l'icona della propria Fazione.



Un livello di Impegno (tra 0 e 60) influenza il numero di forze che il Giappone può avere sulla mappa e si aggiunge alle Risorse Giappone (6.2) e alla vittoria del Giappone (7.0).

Un livello di Patrocinio (tra 0 e 30) si aggiunge alla vittoria del NAT (7.0).



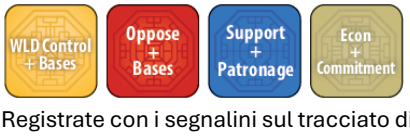


Durante i Round di Propaganda (6.5) e alcuni Eventi, un livello di Aiuti Esteri (tra 0 e 10) viene aggiunto alle Risorse NAT o al Patrocinio (a scelta), per poi essere ripristinato al livello di Reset degli Aiuti Esteri indicato (6.6). Gli Aiuti Esteri iniziano la partita anche al livello di Reset degli Aiuti Esteri indicato nella preparazione dello scenario (2.1).

Segna Risorse, Impegno, Patrocinio e Aiuti Esteri sul tracciato laterale – per le Risorse, con un cilindro del colore della Fazione (1.5). Se una Fazione non ha Risorse, Patrocinio o Impegno sufficienti per pagare una determinata azione o scelta, non può eseguirla. Tuttavia, se un giocatore è costretto a perdere Risorse, Aiuti Esteri, Patrocinio o Impegno oltre lo 0 a causa delle azioni di un'altra Fazione o di un cambiamento innescato da un effetto Evento o da una fase del Round di Propaganda, a un giocatore non può essere inflitto un "deficit": il valore viene ridotto a 0 e qualsiasi perdita in eccesso viene ignorata.

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Jiang Jieshi (Chiang Kai-shek), leader del Partito Nazionalista, governò la Cina e diresse le sue forze armate attraverso una delicata rete di relazioni con ex signori della guerra e fazioni minori del partito. Il concetto di Patrocinio rappresenta generalmente le sue riserve di "capitale" politico, sociale e militare per mantenere attiva questa rete, con lui e i suoi associati al vertice. Nel frattempo, l'impegno rappresenta generalmente la volontà del governo giapponese di Tokyo di sostenere lo sforzo bellico in Cina, in contrapposizione ai preparativi e alle pressioni per uno sforzo militare contro l'Unione Sovietica (la fazione "attacco a Nord") o nel Pacifico centrale e meridionale (la fazione "attacco a Sud").*

1.9 Segnalini di Vittoria



Registrate con i segnalini sul tracciato di bordo mappa i seguenti totali che influenzano la vittoria (7,0).

- JPN: Valore economico totale delle LoC occupate esclusivamente dalle forze JPN (1,4) più Impegno (1,8).
- NAT: Popolazione di supporto totale (1,6) più Patrocinio (1,8).
- WLD: Popolazione totale controllata da WLD più il numero di basi WLD sulla mappa (1,7)

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

- CPC: Popolazione totale dell'opposizione (1,6) più il numero di basi CPC sulla mappa.

1.10 Sabotaggio e Terrore



I segnalini bifacciali che mostrano "Sabotaggio" su un lato e "Terrore" sull'altro vengono utilizzati per indicare gli effetti del sabotaggio della guerriglia cinese sulle LoC e le atrocità giapponesi nelle province. Ogni spazio può contenere al massimo un segnalino Sabotaggio o Terrore (Sabotaggio sulle LoC e Terrore nelle Province). Il Sabotaggio sulle LoC costa Risorse al Giappone se ha cubi lì, impedisce a NAT e CPC di ottenere Risorse lì e impedisce a JPN e NAT di usare il Trasporto per superare le LoC Sabotate. Il Terrore nelle Province impedisce a JPN e WLD di Reclutare, CPC Radunare, NAT Azione Partigiana e WLD Organizzare.

2.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

2.1 Piazzamento Iniziale

Seguite le istruzioni di questo regolamento (parte finale) per scegliere uno scenario e varie opzioni di gioco, assegnare Fazioni ai giocatori, preparare il mazzo di pesca e posizionare segnalini e forze.

2.2 Inizio

Iniziate il gioco rivelando la prima carta del mazzo e posizionandola accanto al mazzo per formare un mazzo di carte giocate. Poi rivelate la carta successiva in cima al mazzo di pesca. La carta sul mazzo delle carte giocate viene giocata per prima; la carta in cima al mazzo verrà giocata successivamente.

***NOTA DI GIOCO**: I giocatori vedranno una carta avanti nel mazzo (2.3.7). Tutte le carte giocate e il numero di carte nel mazzo di pesca possono essere ispezionati.*

2.3 Carta Evento

Quando si gioca una carta Evento, fino a due Fazioni eseguiranno le Operazioni o l'Evento.

- Le fazioni il cui cilindro si trova nella casella "Disponibile" ricevono queste opzioni nell'ordine da sinistra a destra dei simboli della fazione mostrati nella parte superiore della carta.
- Le fazioni con cilindri nella casella "Non Disponibile" non fanno nulla.

Registrare i Passaggi. Una volta completate le fasi del gioco di ciascuna carta Evento, ponete un cilindro del colore della Fazione (1.5) nella casella appropriata del Tracciato della Sequenza di Gioco.

2.3.1 Disponibilità. Tutte le fazioni iniziano ciascuna campagna disponibili. Le fazioni che non hanno eseguito un'Operazione o un Evento sulla carta precedente sono Disponibili (i loro cilindri inizieranno la carta nella casella "Disponibile" per 2.3.6). Le fazioni che lo hanno fatto non sono disponibili. Vedere anche Operazioni Gratuite, 3.1.2.

***NOTA DI GIOCO**: Ogni serie di carte Evento che porta ad un Round di Propaganda è chiamata "Campagna".*

2.3.2 Ordine delle Fazioni. La Fazione Disponibile con il simbolo più a sinistra nel suo colore (saltando qualsiasi Fazione Non Idonea) è la prima Idonea ad eseguire un'Operazione o Evento o a Passare. Il successivo più a sinistra è il 2° Idoneo.

2.3.3 Passare. Se una 1ª o 2ª Fazione Disponibile sceglie di Passare, ponete il suo cilindro nello spazio Passa sul Tracciato della Sequenza di Gioco. Rimane Disponibile per la carta successiva e riceve +3 Risorse se JPN, +2 se NAT, o +1 se WLD o CPC. La successiva Fazione Disponibile più a sinistra sostituisce poi la Fazione che Passa come nuova 1ª o 2ª Fazione Disponibile e riceve le stesse opzioni per eseguire o Passare. Se l'ultima Fazione Disponibile (quella più a destra) Passa, regolate i cilindri (2.3.6) e giocate la carta successiva.

2.3.4 Opzioni per Fazioni Disponibili.

PRIMA DISPONIBILE: Se la 1° Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può eseguire alternativamente:

- Una Operazione (3.0) – con o senza Attività Speciale (4.0); O
- L'Evento mostrato sulla carta.

Ponete il cilindro della Fazione nello spazio sulla Sequenza di Gioco che corrisponde a ciò che la Fazione ha effettivamente fatto: Op + Attività Speciale, Solo Op, o Evento.

OPZIONI PER LA SECONDA DISPONIBILE: Se la 2ª Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può anche eseguire un'Operazione o eventualmente l'Evento, ma le sue opzioni dipendono da ciò che ha eseguito la 1ª Fazione Disponibile:

- Solo Op: Se la 1ª Fazione Disponibile ha eseguito un'Operazione, la 2ª Fazione Disponibile può eseguire un'Operazione Limitata (2.3.5).
- Op + Attività Speciale: Se la 1ª Fazione Disponibile ha eseguito un'Operazione con un'Attività Speciale, la 2a Fazione Disponibile può eseguire un'Operazione Limitata o invece eseguire l'Evento.
- Evento: Se la 1ª Fazione Disponibile ha eseguito l'Evento, la 2ª Fazione Disponibile può eseguire un'Operazione, con un'Attività Speciale se lo desidera.

Notate che le opzioni aperte alla 2ª Fazione Disponibile sono indicate nella casella immediatamente sotto lo spazio del Tracciato della Sequenza di Gioco occupato dal cilindro della 1ª Fazione Disponibile. La 2ª Fazione Disponibile posizionerà il proprio cilindro nello spazio corrispondente a ciò che ha effettivamente fatto.

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

2.3.5 Operazione Limitata. Una Operazione Limitata è un'Operazione in un solo spazio, senza Attività Speciale. Se l'Operazione Limitata è una Pattuglia (3.2.3), Rastrellamento (3.2.4), o Marcia (3.3.2), può coinvolgere pezzi da più spazi di origine ma solo uno spazio di destinazione. Un'Operazione Limitata conta come un'Operazione.

2.3.6 Modificare la Disponibilità. Dopo che la 1ª e la 2ª Fazione Disponibile hanno completato tutte le esecuzioni di Operazioni, Attività Speciali ed Eventi (o dopo che invece tutte le Fazioni Disponibili sono Passate), sistemate i cilindri sulla Tabella della Sequenza di Gioco come segue:

- Qualsiasi Fazione che non ha eseguito un'Operazione o Evento (e non è stata resa Indisponibile da un Evento) nella casella "Disponibile".
- Qualsiasi Fazione che ha eseguito un'Operazione (inclusa un'Operazione Limitata) o un Evento nella casella "Indisponibile" (a meno che diversamente specificato dall'Evento; vedere anche Grande Offensiva giapponese, 2.3.8 e Operazioni Gratuite, 3.1.2).

2.3.7 Carta Successiva. Dopo aver modificato la Disponibilità, spostate la prima carta del mazzo di pesca sul mazzo delle carte giocate a faccia in su e rivela la carta successiva del mazzo di pesca.

Se la carta appena rivelata è una carta Propaganda (2.4), scambiatela con la carta Evento, in modo che la carta Propaganda diventi la carta attualmente giocata. La carta Evento sostituita sarà la prima giocata nella Campagna successiva (se presente). Giocate il Round di Propaganda (6.0), procedendo con la sequenza appropriata.



2.3.8 Grande Offensiva. Il giocatore JPN ha l'abilità speciale di condurre una Grande Offensiva una volta per Campagna. Ogni volta che il giocatore JPN è Disponibile per agire, può scegliere di usare il suo segnalino "Grande Offensiva" (se ancora disponibile), con i seguenti effetti:

- Indipendentemente dalle opzioni disponibili in 2.3.4 o da qualsiasi limitazione di carte in gioco, JPN può eseguire un'Operazione completa, con un'Attività Speciale se lo si desidera.
- L'Operazione con Attività Speciale non costa alcuna Risorse (anche per gli spazi di Assalto concessi da un'Operazione di Pattuglia), ma JPN deve ridurre l'Impegno di 1. Una Grande Offensiva non è possibile se l'Impegno è a 0.
- Se JPN era il primo Disponibile su questa carta Evento, rimane Disponibile per la successiva Carta Evento. Posizionare il cilindro nella casella 1° Disponibile appropriata per determinare le opzioni disponibili per il 2° Disponibile (2.3.4), quindi restituire il cilindro JPN a Disponibile quando si modifica l'idoneità (2.3.6).
- Se JPN era 2° Disponibile su questa carta Evento, diventeranno Indisponibile normalmente, ma gli sarà consentito eseguire un'Operazione completa con Attività Speciale indipendentemente dall'opzione eseguita dalla 1° Fazione Disponibile.
- Il segnalino di Offensiva Grande viene girato dalla parte "usato" – JPN lo riprenderà nella Fase di Ripristino del successivo Round di Propaganda (6.6).

2.4 Carta di Propaganda

Se si gioca una carta Propaganda, effettuate un Round di Propaganda (vedere 6.0).

2.4.1 Propaganda Finale. Se l'ultimo Round di Propaganda viene completato senza una vittoria (6.1), il gioco termina: determinate la vittoria entro 7.3.

3.0 OPERAZIONI

3.1 Operazioni in Generale

Una Fazione che esegue un'Operazione (Op) sceglie una delle quattro Operazioni elencate sulla sua scheda di aiuto della Fazione e, se applicabile, seleziona gli spazi sulla mappa da coinvolgere. Le operazioni solitamente costano Risorse (non Impegno, Patrocinio o Aiuto Estero; 1.8), spesso per spazio selezionato; la Fazione pagante deve avere Risorse sufficienti per pagare l'Operazione, incluso in ogni spazio scelto. Seleziona un dato spazio solo una volta per una data Operazione.

La Fazione che agisce sceglie l'ordine degli spazi in cui viene risolta l'Operazione, le Fazioni o i pezzi da influenzare (bersagliati), e i pezzi amici da piazzare, rimpiazzare o muovere. Una singola Operazione può prendere di mira una o più Fazioni ed ignorarne altre. Una volta presi di mira, i pezzi di una Fazione vengono influenzati nella massima misura possibile.

3.1.1 Pedine. I giocatori possono contrassegnare gli spazi selezionati rispettivamente per le Operazioni (3.0) e le Attività Speciali (4.0) (o altre azioni) con pedoni bianchi e neri. I pedoni servono per comodità e come promemoria, non costituiscono un limite al gioco.

3.1.2 Operazioni Gratuite. Alcuni Eventi (5.5) garantiscono Operazioni o Attività Speciali gratuite: non costano Risorse e, se eseguiti da una Fazione diversa da quella che gioca un Evento, potrebbero lasciarlo Disponibile (2.3.6). Altri requisiti e procedure si applicano ancora a meno che non siano superati dal testo dell'Evento (5.1.1, 5.5).

3.1.3 Altri Paesi. Le fazioni diverse dal JPN non possono mai piazzare, muovere pezzi, o eseguire Operazioni o Attività Speciali nel o nel Manchukuo. L'Indocina Francese è fuori gioco per tutte le Fazioni (1.3.5).

3.2 Operazioni Convenzionali delle Fazioni

JPN, NAT e WLD scelgono tra operazioni di Reclutamento, Pattuglia, Rastrellamento e Assalto. Le procedure esatte variano per ciascuna fazione.

***NOTA DI GIOCO**: Anche se il pool di forze NAT include forze di Guerriglia, questa Fazione è considerata una fazione "convenzionale".*

3.2.1. Aumento del costo delle risorse per le operazioni WLD. Quando si effettuano Operazioni di Reclutamento, Rastrellamento o Assalto, la Fazione WLD seleziona gli spazi come le altre Fazioni ed effettua Operazioni in essi nell'ordine che preferisce. Tuttavia, WLD paga 1 Risorsa per il primo spazio selezionato, 2 per il secondo, 3 per il terzo e così via. A condizione che abbiano Risorse sufficienti, WLD può scegliere un qualsiasi numero di spazi per un'Operazione a meno che non sia Limitata (2.3.5).

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Il costo crescente per condurre operazioni WLD in più spazi riflette in modo semplice il modo frammentato e scoordinato in cui molte diverse sottofazioni all'interno della fazione WLD hanno esercitato comando, controllo e logistica, e le sfide nel condurre operazioni ambiziose.*

3.2.2 Reclutamento. Le Operazioni di Reclutamento aumentano le forze della Fazione e (solo per NAT) possono creare Supporto (1.6).

- JPN può selezionare fino a tre Province con cubi JPN e nessun segnalino di Terrore, e paga 3 Risorse in totale (non per Provincia selezionata).
- NAT può selezionare qualsiasi Provincia che abbia forze NAT, e paga 2 Risorse per Provincia selezionata.
- WLD può selezionare qualsiasi Provincia che abbia una Base WLD e nessun segnalino di Terrore, e paga un costo in Risorse crescente per ciascuna Provincia selezionata (3.2.1).

PROCEDURE DI FAZIONE:

JPN. Sostituite le Truppe WLD con la Polizia Disponibile, e/o piazza la Polizia Disponibile, fino ad un massimo di sei cubi piazzati o sostituiti in tutte le Province selezionate.

NAT. Posizionate fino a tre truppe NAT in ciascuna provincia selezionata. Poi, in una Provincia scelta (anche se una Operazione Limitata, 2.3.5), se lo si desidera:

- Sostituite due Truppe NAT con una Base NAT; O
- Se è già presente una Base NAT, Pacificate per rimuovere qualsiasi segnalino di Terrore e poi spostare lo spazio di un livello verso il Supporto. Pacificare costa 2 Risorse per segnalino di Terrore rimosso e spostato di livello, anche se l'Operazione di Reclutamento era gratuita (3.1.2, 5.5).

WLD. Posizionate fino a tre truppe WLD in ciascuna Provincia selezionata.

3.2.3 Pattuglia. Le Operazioni di Pattuglia proteggono le LoC spostando i cubi su di esse, esponendo le Guerriglie lì presenti e/o Assaltando le forze nemiche.

- JPN paga 3 Risorse in totale (non per LoC di destinazione), e può selezionare un qualsiasi numero di LoC di destinazione.
- NAT paga 2 Risorse in totale (non per LoC di destinazione), e può selezionare un qualsiasi numero di LoC di destinazione.
- WLD paga 1 Risorse in totale (non per LoC di destinazione), ma può selezionare solo fino a tre LoC di destinazione.

Se si tratta di un'Operazione Limitata (2.3.5), ciascuna Fazione può selezionare solo una singola LoC di destinazione (e può solo Assaltare questa LoC), ma può comunque muovere forze da più spazi di origine.

PROCEDURE DI FAZIONE:

JPN: Innanzitutto, spostate simultaneamente qualsiasi cubo JPN (Truppe o Polizia) su LoC, da Province adiacenti e/o da LoC adiacenti senza Truppe Cinesi. Poi, su ciascuna LoC, Attivate una Guerriglia CPC per ciascun cubo JPN ora presente. Infine, JPN può Assaltare (3.2.5) fino a una volta su ciascuna LoC (anche se nessuna nuova Truppa è stata mossa lì durante l'Operazione), pagando 3 Risorse per ogni Assalto.

NAT: Per prima cosa, muovete simultaneamente qualsiasi Truppa NAT su LoC, da Province adiacenti e/o da LoC adiacenti senza alcun cubo JPN. Ogni Truppa NAT che muove può portare con sé fino a una Truppa WLD che ha iniziato nello stesso spazio; pagate 1 Risorsa (totale) al WLD se qualsiasi Truppa WLD viene spostata in questo modo. Poi, in ciascuna LoC, attivate opzionalmente una Guerriglia CPC per ciascuna Truppa Cinese presente lì. Infine, la NAT può Assaltare gratuitamente (3.2.5) su una LoC (anche se nessuna nuova Truppa è stata mossa lì durante l'Operazione, ma deve comunque pagare 1 Risorsa al WLD per includere Truppe WLD se lo desidera).

WLD: Per prima cosa, muovete simultaneamente qualsiasi Truppa WLD su LoC, da Province adiacenti e/o da LoC adiacenti senza alcun cubo JPN. Poi, su ciascuna LoC selezionata, attivate opzionalmente una Guerriglia CPC per ciascuna Truppa WLD ora presente. Infine, WLD può Assaltare gratuitamente (3.2.5) su una LoC (anche se nessuna nuova Truppa è stata mossa lì durante l'Operazione).

ESEMPIO DI PATTUGLIA: Il NAT paga 2 Risorse per una Operazione di Pattuglia, e sceglie la LoC che collega Yichang e Wuhan come una destinazione. Tra gli altri movimenti, due cubi NAT si muovono da Guizhou alla LoC, portando con sé due cubi WLD. Il NAT paga 1 Risorsa WLD. Fino a quattro Guerriglie CPC sulla LoC possono, a scelta del giocatore NAT, essere Attivate. La NAT potrebbe quindi scegliere di effettuare un Assalto gratuito se ci fossero forze JPN sulla LoC, pagando al WLD 1 Risorsa aggiuntiva per includere le Truppe WLD nell'Assalto se lo desidera.

3.2.4 Rastrellamento. Le Operazioni di Rastrellamento possono muovere Truppe e possono Attivare Guerriglie nemiche. Ciascuna Fazione può scegliere un qualsiasi numero di spazi di destinazione (Province o LoC).

- JPN paga 3 Risorse per spazio di destinazione.
- NAT paga 2 Risorse per spazio di destinazione.
- WLD paga un costo in Risorse crescente per ogni spazio di destinazione (3.2.1).

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

PROCEDURE DI FAZIONE:

JPN: Per prima cosa, muovete simultaneamente qualsiasi Truppa JPN adiacente (non Polizia) negli spazi di destinazione. Poi, in ogni spazio di destinazione, Attivate una Guerriglia per ogni cubo JPN ora lì. Negli spazi Sconnessi, Attivate solo una Guerriglia per ogni due cubi JPN (arrotondato per difetto).

NAT: Per prima cosa, muovete simultaneamente qualsiasi Truppa NAT adiacente negli spazi di destinazione. Ogni Truppa NAT che muove può portare con sé fino a una Truppa WLD che ha iniziato nello stesso spazio; pagate 1 Risorsa al WLD per ogni spazio di destinazione in cui sono state mosse Truppe WLD in questo modo. Poi, in ogni spazio di destinazione, attivate opzionalmente una Guerriglia CPC per ogni Truppa Cinese ora presente. Negli spazi sconnessi, può attivare solo una Guerriglia CPC per ogni due Truppe cinesi (arrotondata per difetto).

WLD: Per prima cosa, muovete simultaneamente qualsiasi Truppa WLD adiacente negli spazi di destinazione. Poi, in ogni spazio di destinazione, attivate opzionalmente una Guerriglia per ogni Truppa WLD presente lì. Negli spazi sconnessi, può Attivare solo una Guerriglia per ogni due Truppe WLD (arrotondato per difetto).

3.2.5 Assalto. Le Operazioni di Assalto eliminano le forze nemiche e possono aggiungere o sottrarre Patrocinio. Ciascuna Fazione può scegliere qualsiasi spazio (Province o LoC) con le proprie Truppe.

- JPN paga 3 Risorse per spazio selezionato, e può scegliere di prendere di mira qualsiasi Fazione Cinese con forze lì.
- NAT paga 2 Risorse per spazio selezionato, e deve prendere di mira tutte le forze JPN in ogni spazio. Il NAT può pagare 1 Risorsa aggiuntiva al WLD per spazio per includere qualsiasi Truppa WLD presente nell'Assalto (può decidere se farlo o meno separatamente in ogni spazio di Assalto, ma deve pagare questo costo per includere Truppe WLD anche se l'Operazione di Assalto era gratuita).
- WLD paga un costo in Risorse crescente per ogni spazio selezionato (3.2.1), e deve prendere di mira tutte le forze JPN in ogni spazio.

NOTA DI GIOCO: *JPN può scegliere di prendere di mira solo una o due Fazioni cinesi in ogni spazio (invece di tutte e tre), al fine di migliorare le loro probabilità di Assalto, e può fare questa scelta separatamente per ogni spazio. NAT e WLD possono prendere di mira solo le forze JPN (a meno che non sia in vigore l'Evento #17, INCIDENTE DELLA NUOVA QUARTA ARMATA, che consente loro di prendere di mira le Guerriglie CPC Attive).*

PROCEDURA GENERALE DI ASSALTO:

- Calcolare un Valore di Combattimento (CV) totale per le forze avversarie coinvolte (il CV effettivo massimo è 6). La Fazione che esegue l'Assalto sta attaccando, la Fazione (o le Fazioni) prese di mira dall'Assalto sta difendendo:
  - Le Truppe JPN valgono 2 CV ciascuna, in assalto o in difesa;
  - Le Truppe NAT/WLD valgono 1 CV ciascuna, in assalto o in difesa;
  - Le Basi e la Polizia JPN non possono assaltare, ma valgono 1 CV ciascuna quando si difendono;
  - I Guerriglieri non possono assaltare; Le Guerriglie nascoste non possono essere assaltate, e tutte le Guerriglie in difesa Attivate (indipendentemente dal numero effettivo di Guerriglie presenti) valgono un totale di 1 CV;
  - Le forze in difesa in una Provincia con terreno Difficoltoso aggiungono 1 CV.
- Ciascuna fazione lancia un dado (se si difendono forze di più di una Fazione, decidere in modo amichevole chi può tirare). Se il tiro di dado di una delle parti è pari o inferiore al proprio Valore di Combattimento totale, le forze attive appartenenti alla parte avversaria con CV totale pari al risultato del dado devono essere rimosse (se possibile, altrimenti devono essere rimosse quante più possibile).
- La Fazione che esegue l'Assalto sceglie quali forze verranno rimosse su entrambi i lati. Non possono rimuovere più forze di quelle necessarie per soddisfare i risultati del dado, ma possono scegliere di rimuovere un pezzo da 2 CV anche se rimane solo 1 CV di perdite da rimuovere (quindi "soddisfacendo eccessivamente" il risultato del dado di al massimo 1 CV). Tutti i cubi rimossi negli Assalti vanno a Perdite, a meno che tutte le forze in difesa siano Guerriglie e/o Basi, nel qual caso i cubi assaltanti rimossi vanno a Disponibili. Le Basi possono essere rimosse solo quando nessun altro pezzo appartenente a quella Fazione rimane nello spazio (Le Guerriglie Sotterranee impediscono che una Base della stessa Fazione venga rimossa in Assalto). Tutte le Guerriglie e Basi rimosse in Assalto vanno a Disponibili.

NOTA DI GIOCO*: Basi amiche, Polizia e Guerriglie non possono essere usate dalla parte attaccante in un Assalto, e quindi non possono essere rimosse dall'attaccante per soddisfare il risultato positivo del dado del difensore. Le Basi in difesa, la Polizia e le Guerriglie possono ovviamente essere rimosse dall'attaccante per soddisfare il proprio risultato positivo del dado.*

NOTA DI PROGETTAZIONE*: Le Guerriglie colpiscono meno duramente delle forze convenzionali ma godono di un vantaggio informativo in quanto i nemici devono attivarle (localizzarle) prima di assaltarle.*

DISASTRO: Ridurre il Patrocinio di 1 per qualsiasi spazio di Assalto dove vengono rimosse una Base NAT o almeno tre Truppe Cinesi (indipendentemente da chi sta assaltando o difendendo).

VITTORIA GLORIOSA: Aumentate il Patrocinio di 1 per qualsiasi spazio di Assalto dove vengono rimossi almeno due cubi JPN e tra questi c'è almeno una Truppa JPN (indipendentemente da chi sta assaltando o difendendo).

NOTA DI PROGETTAZIONE*: NAT perde il Patrocinio in battaglie che coinvolgono un gran numero di vittime cinesi (anche se NAT non ha effettivamente eseguito l'Assalto) perché i comandanti sul campo erano gelosi dell'equipaggiamento che avevano e si aspettavano che fosse almeno sostituito, o che i loro sacrifici fossero comunque riconosciuti. Inoltre, Jiang Jieshi preferiva dirigere le offensive dal quartier generale nelle retrovie, in conformità con ordini scritti minuziosamente che di solito non erano applicabili alla situazione reale, rafforzando la reputazione di incompetenza quando le cose andavano male. Allo stesso modo, NAT ottiene il Patrocinio nelle battaglie*

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

in cui sono state inflitte un gran numero di perdite giapponesi, indipendentemente dalla partecipazione o meno delle truppe NAT. In qualità di leader della Cina, il Generalissimo Jiang Jieshi ottiene sia la colpa che il guadagno. Una battaglia particolarmente grande e sanguinosa può essere sia un disastro che una gloriosa vittoria!

ESEMPIO DI ASSALTO A: Come parte di un'Operazione di Pattuglia, il giocatore NAT effettua un Assalto gratuito su una LoC contro due cubi JPN (una Truppa, una Polizia) con quattro Truppe Cinesi (due NAT, due WLD). Pagano 1 Risorsa al giocatore WLD per l'utilizzo dei loro cubi (anche se l'Assalto stesso è gratuito come parte della Pattuglia). Il Valore di Combattimento totale del NAT è 4 (quattro Truppe Cinesi del valore di 1 ciascuna), mentre il Valore di Combattimento totale del JPN è 3 (2 per la Truppa JPN, 1 per la Polizia). Entrambi i giocatori lanciano un dado: il giocatore NAT lancia "1" e il giocatore JPN lancia "3". Entrambi i risultati sono pari o inferiori ai rispettivi Valori di Combattimento della loro parte, quindi entrambe le parti subiranno perdite. Il giocatore NAT, come colui che esegue l'Assalto, sceglie le perdite. Il giocatore rimuove il cubo Truppa JPN, soddisfacendo eccessivamente il risultato di 1. Il giocatore NAT decide quindi di rimuovere entrambe le Truppe WLD e una Truppa NAT per soddisfare il risultato giapponese di 3. Tutti i cubi rimossi vanno alle Perdite. La NAT perde 1 Patrocinio a causa dell'entità delle perdite cinesi (tre Truppe Cinesi, un Disastro).

ESEMPIO DI ASSALTO B: Il giocatore JPN esegue un Assalto in Hubei, una Provincia Rough, con quattro cubi Truppa JPN. Le potenziali forze di difesa nella Provincia sono una Truppa NAT, una Truppa WLD, una Base WLD, e due Guerriglie NAT (entrambe Attivate da precedenti Rastrellamenti JPN). Il giocatore JPN decide di prendere di mira entrambe le fazioni NAT e WLD nella provincia (avrebbe potuto scegliere di prenderne di mira solo una). Il Valore di Combattimento totale dell'assalto è 8 (quattro Truppe JPN del valore di 2 ciascuna), e il Valore di Combattimento totale della difesa è 5 (1 per ogni cubo di Truppe Cinesi, 1 per la Base, 1 totale per le due Guerriglie Attive, e 1 per difendere in una Provincia Inagibile). Entrambe le parti lanciano un dado: il giocatore JPN lancia un "4", il giocatore NAT lancia un "3" (avendo concordato con il giocatore WLD che avrebbero tirato per le forze di difesa cinesi combinate). Entrambi i risultati sono inferiori ai rispettivi Valori di Combattimento della loro parte, quindi entrambe le parti subiranno perdite.

Il giocatore JPN, in quanto esegue l'Assalto, sceglie le perdite. Rimuove sia le Truppe NAT che WLD, la Base WLD, ed entrambe le Guerriglie (perché le due Guerriglie insieme hanno un Valore di Combattimento totale di 1). Le Truppe vanno a Perdite, la Base e le Guerriglie vanno a Disponibili. Poi il giocatore JPN rimuove due cubi Truppa dalle Perdite, soddisfacendo eccessivamente la perdita di Valore di Combattimento richiesta di 3. Il giocatore NAT ottiene 1 Patrocinio a causa dell'entità delle perdite JPN (due Truppe JPN una Vittoria Gloriosa).

3.3 Operazioni CPC

Il CPC sceglie tra le Operazioni di Raduno, Marcia, Attacco e Agitazione.

***NOTA DI GIOCO**: Anche se il NAT ha Guerriglie tra le sue forze, le sue opzioni sono descritte secondo le regole per le Operazioni Convenzionali delle Fazioni (3.2). Le Guerriglie NAT sono poste dall'Attività Speciale Azione Partigiani (4.3.3), e non marciano né attaccano mai. Le Operazioni CPC e le Attività Speciali non coinvolgono mai Guerriglie NAT, eccetto come bersagli per Sovversione (4.4.2).*

3.3.1 Raduno. Le operazioni di Raduno aumentano o recuperano le forze amiche. Selezionate qualsiasi Provincia senza segnalini di Supporto o Terrore. Pagate 1 Risorsa per Provincia selezionata.

PROCEDURA: In ciascuna Provincia scelta, ponete una Guerriglia CPC o sostituite due Guerriglie CPC con una Base CPC, entro il raggruppamento (1.4.2). Se la Provincia ha già almeno una Base CPC, può invece:

- Girare tutte le Guerriglie CPC lì Nascoste (1.4.3); O
- Porre un numero di Guerriglie CPC fino alla somma delle Basi CPC lì più il valore di Popolazione della Provincia (1.3.2).

3.3.2 Marcia. Le Operazioni di Marcia spostano le Guerriglie. Il movimento delle Guerriglie può iniziare in qualsiasi spazio. Pagate 1 Risorsa per Provincia in cui muovono le Guerriglie (0 Risorse per muovere su LoC). Se si tratta di un'Operazione Limitata (2.3.5), tutte le Guerriglie che muovono devono terminare in un singolo spazio di destinazione.

PROCEDURA: Muovete qualsiasi Guerriglia CPC desiderata in spazi adiacenti (1.3.6). Le guerriglie possono continuare ad essere mosse entro marzo (pagando per ogni destinazione aggiuntiva) da qualsiasi Provincia con Opposizione in cui entrano. Le Guerriglie che si muovono da uno spazio all'altro si muovono come un singolo gruppo. Impostare le Guerriglie di un gruppo che muove ad Attive (1.4.3) se:

- La destinazione è una Provincia con Supporto o una LoC,
  E
- Il numero di Guerriglie del gruppo che si muove più il numero di cubi (di tutte le Fazioni) nello spazio di destinazione supera tre.

Le Guerriglie che muovono altrimenti mantengono il loro stato corrente (Attiva o Nascosta).

ESEMPIO DI MARCIA A: Un gruppo di due Guerriglie CPC Nascoste Marcia dallo Shaanxi al Sichuan, che è in Supporto e contiene una Truppa NAT ed una Truppa WLD. La destinazione è a Supporto ed il totale di quattro pezzi rilevanti (guerriglie in movimento più truppe) supera tre, quindi le Guerriglie passano ad Attive. Pagano 1 Risorsa per farlo.

ESEMPIO DI MARCIA B: Un gruppo di quattro Guerriglie del PCC Marcia dallo Shaanxi allo Shanxi, che è in Opposizione. Pagano 1 Risorsa per farlo. Poiché lo Shanxi è in Opposizione, non si Attiva e può pagare un'altra Risorsa per muovere in un'altra Provincia adiacente. Se anche quella Provincia fosse all'Opposizione, potrebbero pagare nuovamente per continuare a muoversi in questo modo.

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

3.3.3 Attacco. Le operazioni di Attacco cercano di eliminare le forze JPN; Gli attacchi particolarmente riusciti aumentano le Guerriglie amiche. Scegliete qualsiasi spazio con Guerriglie CPC e forze JPN; pagate 1 Risorsa per spazio.
PROCEDURA: In ogni spazio scelto, Attivate (1.4.3) tutte le Guerriglie CPC presenti e poi tirate un dado. Se il risultato è inferiore o uguale al numero di Guerriglie CPC presenti (indipendentemente dal fatto che siano diventate Attive o meno), rimuovete fino a due cubi JPN tra le Perdite. Quindi:

- Rimuovete una Guerriglia CPC nello spazio a Disponibile per ciascuna Truppa JPN rimossa (se possibile).
- Ridurre il Patrocinio di 1 per ogni Truppa JPN rimossa (se possibile).

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: le vittorie militari comuniste avevano un grande valore propagandistico e indebolivano l'autorità nazionalista.*
MERCI CATTURATE: Se il tiro di dado è stato "1", ponete una Guerriglia CPC nello spazio.

3.3.4 Agitazione. Le Operazioni di Agitazione influenzano il Supporto e l'Opposizione (1.6) o il sabotaggio delle LoC. Scegliete qualsiasi spazio con almeno una Guerriglia CPC Nascosta; pagate 1 Risorsa per Provincia (0 per le LoC).
PROCEDURA: Attivare almeno una Guerriglia CPC Nascosta, e si può opzionalmente Attivare qualsiasi Guerriglia CPC aggiuntiva come desiderato.

- Se lo spazio è una Provincia con un segnalino Terrore, rimuovete il segnalino Terrore.
- Se lo spazio è una Provincia senza segnalino di Terrore, spostatela di un livello verso l'Opposizione (1.6).
- Se lo spazio è una LoC senza un segnalino di Sabotaggio, ponete un segnalino di Sabotaggio.

***NOTA DI GIOCO**: Attivare una o più Guerriglie in una Provincia può cambiare il suo stato di Controllo (1.7); assicuratevi di rimuovere il segnalino di Controllo se ciò accade.*

4.0 ATTIVITA' SPECIALI

4.1 Attività Speciali in Generale

Quando una Fazione secondo la sequenza di gioco della Carta Evento (2.3) esegue un'Operazione in almeno uno spazio (3.0), può anche eseguire un tipo delle sue Attività Speciali (**eccezione**: Operazioni Limitate, 2.3.5). Alcuni Eventi garantiscono Attività Speciali gratuite (3.1.2, 5.5).
Come per le Operazioni, la Fazione che esegue seleziona gli spazi, le Fazioni, o i pezzi influenzati e l'ordine delle azioni, e deve avere Risorse sufficienti per pagare qualsiasi costo (solo per WLD Suborn). Una Fazione può svolgere la sua Attività Speciale in qualsiasi momento immediatamente prima, durante o immediatamente dopo la sua Operazione.
ESEMPIO: CPC può Riorganizzare fino a 0 Risorse, poi fermarsi per Tassare e guadagnare Risorse, poi continuare a Riorganizzare in spazi aggiuntivi.
***NOTA DI GIOCO**: Se la prima Fazione Disponibile usa un'Attività Speciale, la seconda Fazione Disponibile avrà l'opzione di eseguire l'Evento della carta (2.3.4).*
4.1.1. Operazioni di Accompagnamento. Alcune Attività Speciali specificano che possono accompagnare solo alcuni tipi di Operazioni (3.0). Alcune Attività Speciali devono svolgersi dove si sono svolte le loro Operazioni di Accompagnamento. Se non diversamente specificato, le Attività Speciali possono accompagnare qualsiasi Operazione ed avere luogo in qualsiasi spazio altrimenti valido.

4.2 Attività Speciali Giapponesi

JPN può scegliere tra Azione Schieramento, Trasporto o Anti-Banditi.
4.2.1 Schieramento. Lo Schieramento sposta le truppe JPN dentro, intorno o fuori dalla Cina tramite movimento marittimo. Può accompagnare qualsiasi Operazione e può aver luogo fino a tre Province Costiere (1.3.2).
PROCEDURA: Muovere un totale di un massimo di sei Truppe JPN tra le tre Province selezionate e/o la casella Disponibili.
***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Ciò riflette il dominio giapponese del mare e la conseguente capacità di spostare rapidamente numeri di truppe lungo la costa, o di portare nuove forze dalle Isole Originarie.*
4.2.2 Trasporto. Il Trasporto sposta rapidamente le truppe JPN. Può accompagnare qualsiasi Operazione.
PROCEDURA: Scegliere uno spazio e muovere qualsiasi Truppa JPN da lì in una LoC adiacente, se lo si desidera. Possono continuare a muovere lungo LoC adiacenti e poi, se lo desiderano, in qualsiasi Provincia di destinazione adiacente. Le Truppe che muovono devono rimanere in un gruppo e devono fermarsi a qualsiasi segnalino di Sabotaggio o Truppe cinesi sulle LoC.
4.2.3 Azione Anti-Banditi. L'Azione Anti-Banditi distrugge le Guerriglie o Basi esposte, piazza il Terrore e neutralizza la Popolazione. Può accompagnare qualsiasi Operazione e può aver luogo fino a due spazi con Truppe JPN.
PROCEDURA: Rimuovete un totale di massimo due Guerriglie o Basi Attive dagli spazi scelti a Disponibili. Le Basi possono essere rimosse solo quando non rimangono più pezzi appartenenti a quella Fazione nello spazio (le Guerriglie Sotterranee e le eventuali Truppe impediscono quindi la rimozione di una Base appartenente alla stessa Fazione). Ridurre il Patrocinio di 1 per ogni Base NAT rimossa. Infine, ponete tutte le Province selezionate a Neutrali e ponete un segnalino di Terrore se non ce n'è nessuno lì.

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

***NOTA DI GIOCO**: JPN può condurre Azioni Anti-Banditi in una Provincia anche se non ci sono Guerriglie o Basi lì, come un modo per distruggere Supporto o Opposizione e sopprimere ulteriori attività terrorizzando la popolazione civile.*

4.3 Attività Speciali del Nazionalista

NAT sceglie tra Governare, Trasporto o Azione Partigiana.

4.3.1 Governare. Governare aggiunge risorse NAT o Patrocinio o riduce il potere dei gruppi politici concorrenti. Può accompagnare solo il Reclutamento o la Pattuglia ed ha luogo fino a due Province con Controllo NAT (1.7).

PROCEDURA: In ciascuna Provincia selezionata, eseguire una delle seguenti operazioni (non è necessario che sia la stessa in entrambe le Province):

- Rimuovere una base WLD o CPC da lì a Disponibile; O
- Se la Provincia ha una Base NAT, aggiungi 1 Risorsa (non Patrocinio) per Base, fino al suo valore di Popolazione; O
- Se la Provincia è a Supporto, impostate la Provincia su Neutrale e aumentate le Risorse NAT di tre volte il suo valore di Popolazione o aumentate il Patrocinio del suo valore di Popolazione.

4.3.2 Trasporto. Il Trasporto sposta (solo) le truppe NAT rapidamente. Può accompagnare qualsiasi Operazione.

PROCEDURA: Scegliere uno spazio e muovere qualsiasi Truppa NAT da lì in una LoC adiacente, se lo si desidera. Possono continuare a muovere lungo LoC adiacenti e poi, se lo desiderano, in qualsiasi Provincia di destinazione adiacente. Le Truppe che muovono devono rimanere in un gruppo e devono fermarsi a qualsiasi segnalino di Sabotaggio o cubo JPN. Si deve pagare 1 Risorsa in totale al WLD se qualsiasi LoC inserita conteneva Truppe WLD.

4.3.3 Azione Partigiana. L'Azione Partigiana pone Guerriglie NAT o le usa per Sabotare le LoC adiacenti. Può accompagnare qualsiasi Operazione ed ha luogo fino a due Province senza Opposizione o Terrore.

PROCEDURA: In ciascuna Provincia selezionata, eseguire una delle seguenti operazioni (non è necessario che sia la stessa in entrambe le Province):

- Posizionare fino a tre Guerriglie NAT; O
- Attivare fino a tutte le Guerriglie NAT Nascoste e porle su qualsiasi LoC adiacente, poi porre un segnalino di Sabotaggio su qualsiasi LoC su cui è stata posta una Guerriglia (se non ce n'è già nessuna).

4.4 Attività Speciali dei Signori della Guerra

WLD può scegliere tra Estorcere, Subornare o Organizzare.

4.4.1 Estorcere. L'Estorsione aumenta le risorse WLD. Può accompagnare Reclutare o Pattugliare e si selezionano fino a tre Province con una Base WLD.

PROCEDURA: Aumentare le Risorse WLD di 1 per Base WLD in ciascuna Provincia selezionata.

4.4.2 Subornare. Subornare rimuove o sostituisce la Polizia JPN o qualsiasi pezzo NAT, o pone una Provincia su Neutrale. Può accompagnare qualsiasi Operazione, e può scegliere fino a tre spazi con pezzi WLD.

PROCEDURA: In ogni spazio selezionato, eseguire una delle seguenti operazioni (non è necessario che sia la stessa in tutti gli spazi):

- Rimuovere o sostituire (con una Truppa WLD) fino a un pezzo di Polizia e fino a un pezzo NAT. Pagate 1 Risorsa per pezzo rimosso e pagate 2 Risorse per pezzo rimpiazzato. Tutti i pezzi rimossi o sostituiti vanno a Disponibili. Ridurre il Patrocinio di 1 per ogni pezzo NAT sostituito. Le Basi NAT possono essere rimosse/sostituite solo una volta che non rimangono Truppe NAT o Guerriglie NAT in uno spazio; O
- Pagate 2 Risorse per impostare una Provincia su Neutrale.

***NOTA DI GIOCO**: Rimpiazzare un pezzo con Subornare costa 2 Risorse in totale, non 1 Risorsa per rimuovere il pezzo e poi altre 2 Risorse per piazzare una Truppa WLD.*

NOTA DI PROGETTAZIONE: I cubi della Polizia JPN rappresentano "truppe fantoccio" collaborazioniste che in molti casi erano stati ex soldati dei signori della guerra o mercenari. Anche le sottofazioni all'interno dell'Esercito Rivoluzionario Nazionalista (controllato da Jiang Jieshi) erano potenzialmente sleali, sia a causa dei legami etnici che della corruzione.

4.4.3 Organizzare. Organizza pone Basi WLD. Può accompagnare il Reclutamento o la Pattuglia, ed ha luogo fino a tre Province Neutrali senza segnalini di Controllo NAT o Terrore.

PROCEDURA: Piazza un totale di massimo tre Basi WLD tra le Province selezionate.

4.5 Attività Speciali del CPC

Il CPC può scegliere tra Tassare, Sovversione o Imboscata.

4.5.1 Tassare. Tassare aumenta le risorse CPC. Può accompagnare qualsiasi Operazione, ed ha luogo in un qualsiasi numero di spazi con una Guerriglia CPC Occulta e senza Sabotaggio (se LoC).

PROCEDURA: In ogni spazio scelto, Attivate una Guerriglia CPC Nascosta ed aumentate le Risorse CPC di 1.

4.5.2 Sovversione. La Sovversione rimuove o sostituisce i pezzi di altre fazioni. Può solo accompagnare il Raduno, la Marcia o l'Agitazione, e avviene in massimo due spazi con una Guerriglia Occultata.

PROCEDURA: In ogni spazio scelto, rimuovete due pezzi nemici, o rimpiazzate un pezzo nemico con una Guerriglia CPC.

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

Le Truppe JPN non possono essere rimosse o sostituite, e tutti i pezzi rimossi o sostituiti vanno a Disponibili. Ridurre il Patrocinio di 1 per ogni spazio dove un pezzo NAT viene sostituito con una Guerriglia CPC. Le basi possono essere rimosse o sostituite solo quando non rimangono altre forze appartenenti alla stessa Fazione in uno spazio.

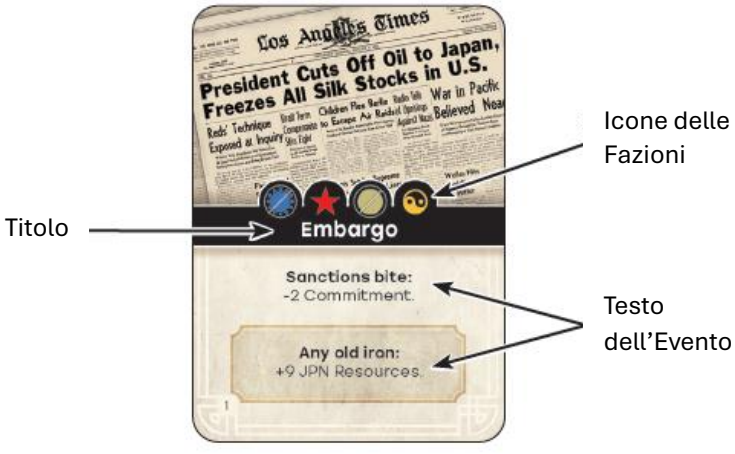
NOTA DI GIOCO: *Qualsiasi Guerriglia usata per Sovversione rimane Nascosta.*

4.5.3 Imboscata. L'Imboscata consente al CPC di garantire il successo di un massimo di due Attacchi. Può solo accompagnare l'Attacco ed ha luogo fino a due spazi scelti per l'Attacco (3.3.3, non ancora risolto) e che ciascuno abbia almeno una Guerriglia CPC Nascosta (1.4.3). Un'Imboscata gratuita per un Evento (5.5) avviene come se lo spazio fosse stato scelto per un Attacco gratuito.

PROCEDURA: Invece della solita procedura di Attacco (3.3.3), Attivare solo una Guerriglia Occultata e avere successo automaticamente (non tirare), ma viene rimosso solo 1 cubo JPN (per le Perdite). Se è stata rimossa una Truppa JPN, rimuovete una Guerriglia CPC lì a Disponibile e riducete il Patrocinio di 1.

5.0 EVENTI

Ogni carta Evento riporta un titolo, un testo descrittivo in grassetto e un testo dell'Evento. Il testo descrittivo fornisce interesse storico e non ha alcun effetto sul gioco. Le icone delle fazioni determinano l'ordine in cui le Fazioni Disponibili agiranno in ciascun Round dell'Evento; la linea tratteggiata e gli indicatori su alcune icone di fazione sono rilevanti solo quando si utilizzano fazioni non giocanti e possono essere ignorati durante il gioco normale.



5.1 Esecuzione degli Eventi

Quando una Fazione esegue un Evento, esegue letteralmente il testo dell'Evento (a volte coinvolgendo azioni o decisioni di altre Fazioni). A meno che diversamente specificato, la Fazione che esegue tutte le scelte coinvolte nell'implementazione del testo, come ad esempio quali pezzi sono influenzati. Alcuni Eventi con effetti duraturi hanno dei segnalini come aiuti per giocare.

5.1.1 Laddove il testo dell'Evento contraddice le regole, l'Evento ha la precedenza. Tuttavia:

- Gli Eventi non pongono mai pezzi che non siano disponibili (1.4.1); inoltre non possono essere usati per rimpiazzare un pezzo che non abbia un rimpiazzo Disponibile. Tutte le sostituzioni devono essere uno a uno, il che significa che un Evento o un'azione che sostituisce i pezzi non può rimuovere più pezzi di quelli Disponibili per rimpiazzarli.
- Gli Eventi non possono violare il raggruppamento (1.4.2).
- Gli Eventi non consentono mai ad una Fazione di eseguire un tipo di Operazione o Attività Speciale disponibile solo per le altre Fazioni (3.0, 4.0).
- Gli Eventi non possono aumentare gli Aiuti Esteri oltre 10, il Patrocinio oltre 30, o le Risorse o l'Impegno oltre 60 (1.8).

5.1.2 Se due Eventi sono in contraddizione, l'Evento attualmente giocato ha la precedenza.

5.1.3 Se anche secondo quanto sopra non tutto il testo di un Evento eseguito può essere eseguito, implementate la parte che potete.

5.2 Doppio Uso

Molti Eventi hanno testo dell'evento sia non ombreggiato che ombreggiato. La Fazione che esegue l'azione può selezionare il testo non ombreggiato o quello ombreggiato da eseguire (non entrambi).

NOTA DI PROGETTAZIONE*: Gli Eventi a uso duplice rappresentano effetti opposti della stessa causa, biforcazioni nel percorso storico o istanze soggette a interpretazioni storiche alternative.*

5.3 Capacità

Gli eventi contrassegnati con "CAPACITA'" hanno effetti duraturi che possono aiutare o danneggiare una o più fazioni. Quando si esegue un tale Evento, ponete il segnalino corrispondente sul lato appropriato (non ombreggiato o ombreggiato, a seconda del testo rilevante utilizzato) nella casella Capacità. Gli effetti dell'Evento durano per il resto della partita.

NOTA DI GIOCO*: Se lo si desidera, esponete le carte Evento Capacità eseguite come promemoria aggiuntivi.*

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

5.4 Momentum ("slancio")

Anche il testo dell'evento (non ombreggiato, ombreggiato o entrambi) contrassegnato con "MOMENTUM" ha un effetto duraturo. Quando eseguite tale testo, posizionate la carta in vista vicino al mazzo di pesca. Gli effetti durano fino alla Fase di Reset del Round di Propaganda successivo (6.6), quando la carta viene scartata.

***NOTA DI GIOCO**: Qualsiasi numero di Eventi Momentum può essere in gioco contemporaneamente.*

5.5 Operazioni Gratuite e Attività Speciali

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

6.0 ROUND DI PROPAGANDA

Quando una carta nel mazzo Evento si rivela essere una carta Propaganda (2.3.7), scambiatela con la carta Evento che doveva essere giocata, in modo che la carta Propaganda diventi la carta corrente. La carta Evento sostituita sarà la prima giocata nella Campagna successiva (se presente). Effettuate immediatamente un Round di Propaganda nella sequenza delle fasi sotto indicate.

***ECCEZIONE**: Non effettuare mai più di un Round di Propaganda di fila (senza almeno una carta Evento in mezzo). Se vengono pescate due carte Propaganda una dopo l'altra, effettuate un solo Round di Propaganda e poi continuate il gioco con la successiva carta Evento (rimuovete la carta Propaganda aggiuntiva).*

6.1 Fase della Vittoria

A meno che questo non sia il primo Round di Propaganda dello scenario 1937, controllate per la vittoria: se qualsiasi Fazione ha soddisfatto le sue condizioni di vittoria (7.2), il gioco termina adesso. Vedere Vittoria (7.0) per determinare il vincitore e i pareggi di rango. Altrimenti continuate con il Round di Propaganda.

***NOTA DI GIOCO**: Non controllate la vittoria nel primo Round di Propaganda dello scenario 1937.*

6.2 Fase delle Risorse

Seguite queste istruzioni per ciascuna Fazione da aggiungere alle sue Risorse, fino ad un massimo di 60 (1.8). Aggiungi alle risorse:

- NAT: Il Valore Economico totale di tutte le LoC senza segnalino Sabotaggio o cubi JPN su di esse (29 meno il valore di qualsiasi LoC con cubi Sabotaggio o JPN). Inoltre, solo in questo momento, NAT può trasferire qualsiasi importo di Patrocinio alle proprie Risorse.
- JPN: Il valore di Impegno corrente (1.8), meno il Valore Economico totale di tutte le LoC con sia forze JPN che segnalini di Sabotaggio (JPN non perde Risorse per LoC con solo Sabotaggio o solo forze JPN).
- WLD: il numero di basi WLD sulla mappa.
- CPC: il numero di basi CPC sulla mappa.

6.3 Fase di Supporto

Prima il NAT e poi il CPC possono spendere Risorse per influenzare il Supporto e l'Opposizione popolare (1.6).

6.3.1 Pacificazione. Il NAT può spendere un qualsiasi numero di Risorse per costruire Supporto in qualsiasi Provincia che ha Controllo NAT (1.7). Ogni 2 Risorse spese rimuove un segnalino di Terrore o – una volta che non vi è alcun Terrore in uno spazio – lo sposta di un livello verso il Supporto.

***NOTA DI GIOCO**: A differenza dell'opzione Pacificazione con una Operazione di Reclutamento, sono possibili due spostamenti in una Provincia in questa Fase, in un qualsiasi numero di Province Disponibili.*

6.3.2 Agitazione. Il CPC può spendere Risorse per incoraggiare l'Opposizione in Province con pezzi CPC e senza Controllo NAT (1.7). Ogni 1 Risorsa che spendono rimuove un segnalino di Terrore o – una volta che non c'è Terrore in uno spazio – lo sposta di un livello verso l'Opposizione.

***NOTA DI GIOCO**: A differenza dell'Operazione Agitare, sono possibili due spostamenti in una Provincia in questa Fase, in un qualsiasi numero di Province Disponibili.*

6.4 Fase di Rischieramento

Ciascuna Fazione ridistribuisce le proprie forze come segue e in questo ordine:

- **NAT**: Deve muovere tutte le Truppe NAT dalle Province senza una Base NAT alle Province con una Base NAT, e può muovere qualsiasi Truppa NAT dalle LoC alle Province con una Base NAT. Se non ci sono Basi NAT sulla mappa, spostate invece le Truppe NAT nella Provincia con il maggior numero di Truppe NAT (scelta NAT in caso di parità). Le Guerriglie NAT su LoC devono muovere in Province adiacenti senza Opposizione (o altrimenti a Disponibili). Infine, il NAT può spostare le Truppe NAT da Fuori Gioco a Disponibili, al costo di 1 Patrocinio per ogni due Truppe mosse (arrotondato per eccesso).
- **CPC**: Deve muovere tutte le Guerriglie CPC dalle Province che non sono in Opposizione o che non hanno una Base CPC a Province che sono in Opposizione o che hanno una Base CPC, e può muovere Guerriglie CPC da LoC a Province che sono in Opposizione o

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

che hanno una Base CPC. Se non vi sono tali Province, spostate invece le Guerriglie CPC nella Provincia con il maggior numero di Guerriglie CPC (scelta CPC in caso di parità).

- **JPN**: Può muovere fino a sei Truppe JPN e un qualsiasi numero di Polizia da qualsiasi spazio sulla mappa (incluso Manchukuo, ma non da Disponibili, Perdite o Fuori Gioco) a qualsiasi Provincia che ha iniziato la fase con cubi JPN al suo interno e/o Manchukuo.
- **WLD**: Deve spostare tutte le Truppe WLD da qualsiasi Provincia senza una Base WLD a qualsiasi Provincia con una Base WLD, e può spostare qualsiasi Truppa WLD da LoC a qualsiasi Provincia con una Base WLD. Se non vi è alcuna Base WLD sulla mappa, spostate invece le Truppe WLD nella Provincia con il maggior numero di Truppe WLD (scelta WLD in caso di parità).

6.4.1 Fine del Gioco? Se e solo se questo è l'ultimo Round di Propaganda (2.4.1), terminate e determinate la vittoria (7.3).

6.5 Fase degli Aiuti e dell'Impegno

I giocatori NAT e JPN modificano gli Aiuti Esteri e l'Impegno:

- NAT aggiunge un terzo del numero di cubi Truppa JPN in Perdite (arrotondato per difetto) agli Aiuti Esteri. Gli Aiuti Esteri non possono andare oltre 10. La NAT poi trasferisce tutti gli Aiuti Esteri (1.8) alle Risorse o al Patrocinio, divisi come desiderato (il patrocinio non può andare oltre 30).
- JPN moltiplica per tre il Valore Economico totale delle LoC con cubi JPN e nessun pezzo nemico. Se il risultato è inferiore all'Impegno, riducete l'Impegno di 2.
- JPN moltiplica per tre il numero di cubi Truppa JPN in Perdite. Se il risultato è maggiore dell'Impegno, riducete l'Impegno di 2. Se il risultato è la metà o meno (arrotondato per difetto) dell'Impegno, aumentate l'Impegno di 1. Infine, se il numero di Truppe JPN sulla mappa ora supera l'Impegno, JPN deve rimuovere le Truppe JPN dalla mappa e metterle Fuori Gioco finché le Truppe JPN sulla mappa non equivalgono all'Impegno.

ESEMPIO: L'Impegno è attualmente 19 e gli Aiuti Esteri sono 4. Ci sono sei cubi Truppa JPN nella casella delle Perdite. Il giocatore NAT aggiunge sei diviso tre (pari a due) agli Aiuti Esteri, per un totale di 6. Il giocatore decide di dividerlo equamente tra Risorse e Patrocinio (aggiungendo 3 ciascuno). Il Valore Economico totale delle LoC con cubi JPN e nessun pezzo nemico è 7, che moltiplicato per tre fa 21, maggiore di 19, quindi l'Impegno non cambia. Il numero di perdite di truppe JPN moltiplicato per tre è uguale a 18, inferiore a 19, quindi l'Impegno continua a non cambiare. Se ci fossero più di 19 cubi Truppa JPN attualmente sulla mappa, il giocatore JPN dovrebbe rimuovere Truppe nella casella Fuori Gioco fino a quando non ne rimarranno solo 19.

6.6 Fase di Ripristino

Preparatevi per la successiva carta Evento come segue:

- Spostare un terzo delle truppe JPN ed un terzo delle truppe NAT in perdite fuori gioco (arrotondare per difetto in entrambi i casi). Spostate tutti i cubi rimanenti nella casella Perdite nelle rispettive caselle Forze Disponibili.
- Rimuovete tutti i segnalini di Sabotaggio (non rimuovete nessun segnalino di Terrore).
- Il JPN gira il segnalino di Grande Offensiva dalla parte disponibile se è stato usato durante la Campagna.
- Girate tutte le Guerriglie a Nascoste (1.4.3; notate che questo può cambiare lo stato di Controllo di alcune aree; modificate il Controllo come richiesto).
- Scartare qualsiasi carta Momentum che era in effetto ponendolo nel mazzo delle carte giocate – gli effetti dei loro Eventi non si applicano più (5.4). Rimuovete il segnalino Inondazioni se è in gioco.
- Imposta gli aiuti esteri al valore corrente di reimpostazione degli Aiuti Esteri.
- Impostare tutte le Fazioni su Disponibili (2.3.1).
- Posizionate la carta Evento sostituita in cima al mazzo delle carte giocate e rivelate la nuova carta in cima al mazzo di pesca (2.3.7).

7.0 VITTORIA

7.1 Classifica della Vittoria e Risoluzione dei Pareggi

Ogni volta che una Fazione supera un Controllo di Vittoria (7.2) o se nessuna lo fa entro la fine della partita, la Fazione che ha raggiunto il margine di vittoria più alto (7.3) si classifica al 1° posto, la seconda al 2° posto e così via. In caso di pareggio, la vittoria passa al CPC, poi al WLD e infine al NAT.

7.2 Durante i Round di Propaganda

Si controlla la vittoria all'inizio di ogni Round di Propaganda (6.1), eccetto il primo Round di Propaganda nello scenario del 1937. Le condizioni di vittoria sono:

- **NAT**: il Totale Popolazione a Supporto più il Patrocinio supera 40.
- **JPN**: il Valore Economico totale delle LoC con cubetti JPN e nessun pezzo nemico su di esse, più l'Impegno, supera 40.
- **CPC**: la Popolazione Totale all'Opposizione più il numero di Basi CPC sulla mappa supera 20.
- **WLD**: il Totale Popolazione Controllata da WLD più il numero di Basi WLD sulla mappa supera 25.

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

7.3 Dopo la Propaganda Finale

Se il Round di Propaganda finale (2.4.1) viene completato senza una vittoria per Controllo della Vittoria (7.2), vince la Fazione con il margine di vittoria più alto. Il margine di vittoria è l'importo in cui una Fazione è in eccesso o in difetto rispetto alla condizione stabilita in 7.2.

***NOTA DI GIOCO**: Il margine di vittoria sarà positivo se la Fazione ha raggiunto il suo obiettivo, negativo o nullo in caso contrario*.

- NAT: Supporto Totale + Patrocinio – 40.
- JPN: Valore Economico Totale delle LoC con cubetti JPN e nessun pezzo nemico su di esse + Impegno – 40.
- CPC: Opposizione Totale + Basi CPC – 20.
- WLD: Popolazione Totale controllata da WLD + Basi WLD – Patrocinio.

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: I giocatori potrebbero notare che il margine di vittoria finale dei Signori della Guerra è leggermente diverso dalla loro normale soglia di vittoria durante i Round di Propaganda, sottraendo il Patrocinio anziché la soglia originale di 25. Ciò che questo intende rappresentare è una situazione in cui la Fazione dei Signori della Guerra ha abbastanza forza politica e organizzativa (dimostrata da una combinazione di Popolazione Controllata e amministrazione rappresentata dalle Basi) per superare la pretesa di Jiang Jieshi di essere il capo del governo legittimo della Repubblica di Cina e deporlo, e quindi esercitare il controllo su una parte sufficiente del paese per formare un governo nuovo e stabile.*

Regole Opzionali

Le seguenti regole opzionali possono essere utilizzate per modificare il modo in cui vengono rivelate le carte Evento e come vengono determinati l'idoneità e l'ordine di idoneità delle Fazioni. L'opzione "Nessuna Rivelazione" è incompatibile con le altre regole opzionali e l'opzione di Disponibilità B richiede l'utilizzo dell'opzione di Disponibilità A.

Opzione "Nessuna Rivelazione": per una partita di apprendimento con ridotta complessità decisionale, o per una partita più caotica e veloce tra giocatori esperti, non rivelare la carta Evento successiva in cima al mazzo di pesca finché non diventa l'Evento corrente. Un Round di Propaganda si verifica non appena viene rivelata una carta Propaganda.

Scarto Propaganda Improvviso: se lo si desidera, i giocatori possono scartare la carta Evento corrente quando viene rivelata una carta Propaganda, invece di scambiarle in modo che l'Evento corrente diventi l'Evento successivo. Questa opzione eviterà ai giocatori di sapere in anticipo quale sarà la prima carta Evento dopo il Round di Propaganda.

Opzione di Disponibilità A: Per una maggiore varietà ma una minore capacità di pianificazione, determinate l'ordine di Disponibilità delle Fazioni per la carta Evento corrente utilizzando i simboli sulla carta Evento successiva (la carta Evento in cima al mazzo di pesca). Non usare l'opzione "Nessuna Rivelazione".

Opzione di Disponibilità B: Per un caos ancora maggiore, determinate l'ordine delle Fazioni secondo l'Opzione di Disponibilità A e ignorate l'esecuzione di Eventi o Operazioni per Indisponibilità (2.3.6). Solo il testo dell'Evento può rendere una Fazione Indisponibile, altrimenti tutte le Fazioni sono Disponibili a ogni turno.

PIAZZAMENTO INIZIALE E SCENARI

In Generale

Scegliete uno scenario (1937 o 1938) e una qualsiasi delle regole opzionali (Nessuna Rivelazione, Scarto Improvviso della Carta Propaganda, Opzione di Disponibilità A, Opzione di Disponibilità B). Preparate il mazzo seguendo le istruzioni riportate di seguito e disponete gli altri pezzi in base allo scenario selezionato. Date a ogni giocatore un pieghevole con le Fazioni e assegnate le Fazioni ai giocatori (1.5).

Non è possibile che una Fazione vinca durante il primo Round di Propaganda dello scenario del 1937 (solo). La vittoria è possibile durante la Fase di Vittoria (6.1) di qualsiasi Round di Propaganda successivo, incluso il primo Round di Propaganda dello scenario del 1938.

Preparazione del Mazzo

Separate le quattro carte Propaganda e mescolate le altre 48 carte Evento. Dividete le carte Evento in quattro mazzi uguali da 12 carte ciascuno, quindi procedete come segue:

Scenario 1937: Mescolate una carta Propaganda nella metà inferiore di una pila, poi mescolate un'altra carta Propaganda in ciascuna delle altre tre pile. Formate una pila con tutte e quattro i mazzi, con il primo mazzo in cima. Disponete questo mazzo da pesca di 52 carte in vista di tutti i giocatori.

Scenario 1938: Rimuovete dal gioco un mazzo di 12 carte Evento, senza guardarle. Disponete una carta Propaganda a faccia in su per formare il mazzo delle carte giocate (si considera già giocata). Mescolate una carta Propaganda nella metà inferiore di un mazzo, poi mescolate un'altra carta Propaganda in ciascuna degli altri due mazzi. Formate un mazzo con tutte e tre i mazzi, con il primo mazzo in cima. Disponete questo mazzo da pesca di 39 carte in vista di tutti i giocatori.

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

1937 Scenario Setup
● Foreign Aid: 2
● Foreign Aid Reset Level: 2
● Patronage: 15
● Commitment: 25
● Resources: JPN 30, NAT 4, WLD 4, CPC 4
● JPN Econ + Commitment: 25
● Support + Patronage: 26
● Opposizione + Bases: 7
● WLD-Controlled Pop + Bases: 19*
● Disponibile: All Factions
Lines of Communication: After completing Province setup as indicated below, all Chinese Factions (not JPN) may choose to move any of their Truppe or CPC Guerriglie to any LoCs that form the border of the Province they were placed in. If necessary, place in order NAT-WLD-CPC. This may adjust the starting position of the WLD victory marker, if Controllo WLD is affected.

Piazzamento Iniziale dello Scenario del 1937

- **Aiuti Esteri**: 2
- **Livello di Reset degli Aiuti Esteri**: 2
- **Patrocinio**: 15
- **Impegno**: 25
- **Risorse**: JPN 30, NAT 4, WLD 4, CPC 4
- **Economia JPN + Impegno**: 25
- **Supporto + Patrocinio**: 26
- **Opposizione + Basi:** 7
- **Popolazione Controllata da WLD + Basi**: 19*
- **Disponibile**: Tutte le fazioni

Linee di Comunicazione (LoC): Dopo aver completato il piazzamento inziale della Provincia come indicato di seguito, tutte le fazioni cinesi (non JPN) possono scegliere di spostare le proprie Truppe o Guerriglie CPC in qualsiasi LoC che formi il confine della Provincia in cui sono state piazzate. Se necessario, posizionarle nell'ordine NAT-WLD-CPC. Questo potrebbe modificare la posizione iniziale del segnalino vittoria WLD, se il controllo WLD è interessato.

Manchukuo
JPN: 12 Truppe

Chahar
Controllo WLD
WLD: 1 Truppa

Suiyuan
Controllo WLD
WLD: 1 Truppa

Shandong
Controllo WLD
WLD: 2 Truppe

Hebei
Controllo WLD
NAT: 1 Truppa
WLD: 2 Truppe, 1 Base

Shanxi
Controllo WLD
NAT: 1 Truppa
WLD: 1 Truppa, 1 Base

Shaanxi
Opposizione
NAT: 3 Truppe
WLD: 1 Truppa

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

CPC: 6 Guerriglie, 2 Basi

Gansu
Controllo NAT
NAT: 1 Truppa

Jiangsu
Controllo NAT, Supporto
NAT: 3 Truppe, 2 Basi
WLD: 1 Truppa

Anhui
Controllo NAT, Supporto
NAT: 1 Truppa, 1 Base
WLD: 1 Truppa

Henan
Controllo NAT, Opposizione
NAT: 3 Truppe
WLD: 2 Truppe

Hubei
Controllo NAT, Supporto
NAT: 1 Truppa, 1 Base
CPC: 1 Guerriglia

Sichuan
Controllo WLD
NAT: 1 Truppa
WLD: 4 Truppe, 2 Basi

Shanghai
Controllo NAT, Supporto
NAT: 3 Truppe, 2 Basi
WLD: 1 Truppa

Wannan
Opposizione
CPC: 1 Guerriglia

Hunan
Controllo NAT
NAT: 2 Truppe

Guizhou
Controllo NAT
NAT: 1 Truppa, 1 Base

Yunnan
Controllo WLD
WLD: 1 Truppa, 1 Base

Zhejiang
Controllo NAT
NAT: 1 Truppa

Jiangxi
Controllo NAT, Supporto
NAT: 1 Truppa, 1 Base
CPC: 1 Guerriglia

Fujian
NAT: 1 Truppa
WLD: 1 Truppa

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

Guangdong
Supporto
NAT: 2 Truppe, 1 Base
WLD: 2 Truppe, 1 Base

Guangxi
Controllo WLD
WLD: 1 Truppa, 1 Base

Disponibili
JPN: 18 Truppe, 9 Polizia
NAT: 4 Truppe, 6 Guerriglie
WLD: 2 Truppe, 2 Basi
CPC: 9 Guerriglie, 7 Basi

Piazzamento Iniziale dello Scenario del 1938

- **Aiuti Esteri**: 3
- **Livello di Reset degli Aiuti Esteri**: 3
- **Patrocinio**: 13
- **Impegno**: 25
- **Risorse**: JPN 24, NAT 7, WLD 6, CPC 4
- **Economia JPN + Impegno**: 22*
- **Supporto + Patrocinio**: 21
- **Opposizione + Basi**: 9
- **Popolazione Controllata da WLD + Basi**: 15*
- **Disponibile**: Tutte le fazioni

Linee di Comunicazione (LoC): Dopo aver completato il piazzamento inziale della Provincia come indicato di seguito, tutte le fazioni cinesi (non JPN) possono scegliere di spostare le proprie Truppe o Guerriglie CPC in qualsiasi LoC che formi il confine della Provincia in cui sono state piazzate. Se necessario, posizionarle nell'ordine NAT-WLD-CPC. Questo potrebbe modificare la posizione iniziale dei segnalini vittoria JPN e WLD, se la Economi aJPN o il Controllo WLD è interessato.

Manchukuo
Vuoto

Chahar
Controllo WLD
NAT: 1 Truppa
WLD: 2 Truppe

Suiyuan
Controllo WLD
NAT: 1 Truppa
WLD: 2 Truppe

Shandong
Controllo WLD
JPN: 3 Truppe
WLD: 3 Truppe

Hebei
JPN: 7 Truppe, 1 Polizia
NAT: 3 Truppe
WLD: 2 Truppe, 1 Base
CPC: 1 Guerriglia

Shanxi
Opposizione
JPN: 1 Truppa, 1 Polizia
NAT: 2 Truppe

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

WLD: 2 Truppe, 1 Base
CPC: 3 Guerriglie, 1 Base

Shaanxi
Opposizione
NAT: 3 Truppe
WLD: 1 Truppa
CPC: 4 Guerriglie, 2 Basi

Gansu
Controllo NAT
NAT: 1 Truppa

Jiangsu
Terrore
JPN: 5 Truppe
NAT: 2 Guerriglie

Anhui
Controllo NAT, Supporto
NAT: 3 Truppe, 1 Base

Henan
Controllo NAT, Opposizione
NAT: 2 Truppe
WLD: 1 Truppa
CPC: 1 Guerriglia

Hubei
Supporto
NAT: 1 Truppa, 1 Base
WLD: 1 Truppa, 1 Base
CPC: 1 Guerriglia

Sichuan
Controllo WLD
NAT: 1 Base
WLD: 1 Truppa, 1 Base

Shanghai
Terrore
JPN: 5 Truppe

Wannan
Controllo NAT, Opposizione
NAT: 2 Truppe
CPC: 2 Guerriglie

Hunan
Controllo NAT
NAT: 2 Truppe

Guizhou
Controllo NAT, Supporto
NAT: 1 Base

Yunnan
Controllo WLD
WLD: 1 Truppa, 1 Base

Zhejiang
NAT: 2 Truppe
WLD: 2 Truppe

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

Jiangxi
Controllo NAT, Supporto
NAT: 1 Truppa, 1 Base

Fujian
Controllo NAT
NAT: 1 Truppa

Guangdong
Controllo NAT, Supporto
NAT: 3 Truppe, 1 Base
WLD: 1 Truppa, 1 Base

Guangxi
Controllo WLD
WLD: 1 Truppa, 1 Base

Disponibili
JPN: 9 Truppe, 7 Polizia
NAT: 2 Truppe, 4 Guerriglie, 3 Basi
WLD: 4 Truppe, 2 Basi
CPC: 6 Guerriglie, 6 Basi

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

INDICE DEI TERMINI CHIAVE

Accompagnamento: operazione richiesta per Attività Speciale. (4.1.1)
Adiacente: Spazi uno accanto all'altro per azioni o eventi. (1.3.6)
Agitazione: Attività CPC per aumentare l'Opposizione, interrompere il Controllo NAT o WLD di uno spazio, o porre segnalini di Sabotaggio sulle LoC. (3.3.4, 6.3.2)
Aiuti Esteri: Assistenza estera che si aggiunge alle Risorse NAT e/o al Patrocinio durante i Round di Propaganda o tramite Evento. (1.8, 6.5)
Amica: Il rapporto di una Fazione con se stessa. (1.5)
Assalto: Operazione convenzionale della fazione che rimuove i pezzi nemici. (3.2.5)
Attacco: Operazione CPC che rimuove pezzi JPN. (3.3.3)
Attivazione: Girare o lasciare la Guerriglia Attiva. (1.4.3)
Attività Speciali: Azioni che accompagnano le Operazioni, esclusive di una Fazione. (4.0)
Attivo: Il simbolo Guerriglia visibile; soggetto ad Azioni di Assalto e Anti-Banditi. (1.4.3)
Azione Anti-Banditi: Attività Speciale JPN che rimuove Guerriglie e Basi Attive, pone Terrore e pone le Province a Neutrali (4.2.3).
Azione Partigiana: Attività Speciale NAT che posiziona Guerriglie NAT o le sposta in LoC adiacenti per posizionare segnalini Sabotaggio. (4.3.3)
Base: Pezzo immobile rappresentante forze che influenza, tra le altre funzioni, il Raduno, le Risorse e la Vittoria. (1.4)
Basi per Ultime: Requisito frequente secondo cui nessun cubo o Guerriglia proteggente può trovarsi in uno spazio prima di rimuovere una Base. (3.2.5, 4.2.3, 4.4.2, 4.5.2)
Beni Catturati: Posizionare una Guerriglia tramite Attacco. (3.3.3)
Bersaglio: Fazione o pezzo nemico oggetto di un'azione. (3.1, 4.1, 5.1)
Campagna: Serie di carte Evento che precedono un Round di Propaganda. (2.3)
Capacità: Eventi duraturi che favoriscono o ostacolano le azioni delle Fazioni. (5.3)
Capovolgere: Girare la Guerriglia tra Nascosta e Attiva. (1.4.3)**Cilindro**: Segnalino per indicare le Risorse o la Disponibilità di una fazione (1.8, 2.3.1)
Cinese: Si riferisce collettivamente alle Fazioni CPC, NAT e WLD.
Cittadina: Elemento della mappa che termina i segmenti della LoC, non uno spazio. (1.3.4)
Controllo: Possesso della maggior parte dei pezzi attivi in una Provincia. NAT o WLD avranno il Controllo, oppure una Provincia è Incontrollata (1.7)
Controllo + Basi: Popolazione Totale controllata da WLD più il numero di Basi WLD sulla mappa; la misura della vittoria di WLD. (1.9, 7.0)
Convenzionale: Le fazioni JPN, NAT e WLD sono fazioni convenzionali, in quanto tutte o la maggior parte delle loro forze sono costituite da soldati armati regolari. Le fazioni convenzionali hanno per lo più procedure condivise per le loro operazioni (3.2).
Costo: Risorse per un'Operazione o un'Attività Speciale. (3.1, 4.1)
CPC: Partito Comunista Cinese, una fazione insorgente. (1.5)
Cubo: Pezzo di Truppa o Polizia. (1.4)
Difficoltosa: Tipo di provincia che ostacola le Operazioni di Rastrellamento e Assalto. (1.3.2, 3.2.4, 3.2.5)
Disponibile: Fazione in grado di eseguire un Evento o un'Operazione; per ordine di Fazione, 1° e 2° Disponibile. (2.3)
Disponibili: Forze nelle caselle, in attesa di essere piazzate. (1.4.1)
Doppio Uso: Evento con due effetti alternativi. (5.2)
Econ + Impegno: Valore Economico Totale delle LoC con cubetti JPN e senza pezzi nemici su di esse, più Impegno; la misura della vittoria JPN. (1.9; 7.0)
Eseguire: Implementare un Evento o condurre un'Operazione o un'Attività Speciale. (2.3)
Estorcere: Attività Speciale WLD che aggiunge Risorse. (4.4.1)
Evento: Carta con ordine di Fazione e testo che una Fazione può eseguire. (2.3, 5.0)
Fase: Parte di un Round di Propaganda. (6.0)
Fazione: Ruolo di Giocatore o Non-Giocatore; CPC, JPN, NAT, WLD. (1.5)
Ferrovia: Tipo di LoC. (1.3.3)
Fiume: Tipo di LoC. (1.3.3)
Forze: Truppe, Polizia, Guerriglia e Basi. (1.4)
Governare: Attività Speciale NAT per rimuovere Basi CPC/WLD o aggiungere Risorse o Patrocinio. (4.3.1)
Grande Offensiva: Opzione JPN per eseguire un'Operazione gratuita con Attività Speciale una volta per Campagna, al costo di 1 Impegno. (2.3.8)
Gratuito: Operazione o Attività Speciale tramite Evento che non costa Risorse né influisce sull'idoneità. (3.1.2, 5.5)
Guerriglia: Pezzo delle forze insorte, può essere Attivo o Sotterraneo. Le Guerriglie CPC possono eseguire Operazioni o Attività Speciali; le Guerriglie NAT possono essere utilizzate solo in Azioni Partigiane. (1.4)

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

Imboscata: Attività Speciale del CPC che garantisce il successo dell'Attacco. (4.5.3)
Impegno: Una misura della volontà politica giapponese e della fiducia nello sforzo bellico. (1.8)
Incontrollata: Provincia senza NAT né Controllo WLD. (1.7)
Indisponibile: Fazione saltata nell'ordine delle Fazioni. (2.3.1)
Indocina Francese: Uno spazio di Paese Straniero in cui nessun pezzo può entrare. (1.3.5)
JPN: Giappone o Giapponese, una Fazione convenzionale che rappresenta le forze dell'Esercito e della Marina Imperiali Giapponesi e vari governi fantoccio collaborazionisti in Cina. (1.5)
LoC: Linea di Comunicazione; Ferrovia o Fiume. (1.3.3)
Manchukuo: Uno spazio di Paese Straniero in cui solo le forze JPN possono entrare. (1.3.5)
Marciare: Operazione CPC per spostare le Guerriglie. (3.3.2)
Margine di Vittoria: Calcolo della vicinanza di una Fazione alla sua condizione di vittoria. (7.3)
Momentum: Evento i cui effetti permangono fino al successivo Round di Propaganda. (5.4)
Nascosta: Guerriglia, simbolo rivolto verso il basso; non soggetta ad Assalto e (solo per Guerriglie CPC) in grado di Sovvertire, Agitare o fare Imboscata. (1.4.3)
NAT: Nazionalista, una fazione convenzionale che rappresenta le forze militari e politiche sotto il controllo diretto del Partito Nazionalista. (1.5)
Nemico: Relazione ostile tra una Fazione e un'altra. (1.5.1)
Neutrale: Provincia né a Supporto né a Opposizione. (1.6.1)
Non Ombreggiato: Prima scelta di Evento a Doppio Uso, spesso pro-cinese o anti-giapponese. (5.2)
Ombreggiato: Seconda scelta di un Evento a Doppio Uso, spesso anti-cinese o pro-giapponese. (5.2)**Operazione (Op):** Azione principale che le Fazioni intraprendono con le loro forze. (3.0)
Operazione Limitata: Operazione in un solo spazio senza Attività Speciale. (2.3.5)
Opposizione: La popolazione di una provincia contro il governo nazionalista. (1.6)
Opposizione + Basi: Totale Opposizione più il numero di Basi CPC sulla mappa; la misura della vittoria del CPC. (1.9, 7.0)
Ordine di Fazione: Simboli delle carte che determinano la Disponibilità. (2.3.2)
Organizzare: Attività speciale WLD per posizionare le Basi. (4.4.3)
Pacificare: Attività NAT per aumentare il Supporto. (3.2.2, 6.3.1)
Paese Straniero: Tipo di spazio, in particolare Manciukuo e Indocina Francese. (1.3.5)
Passare: Rifiuta di eseguire un Evento o un'Operazione quando Disponibili. (2.3.3)
Patrocinio: Misura del successo della leadership della fazione NAT nel mantenere la sua posizione primaria tra i contendenti al potere. (1.8)
Pattugliare: Operazione di Fazione Convenzionale per raggiungere e proteggere le LoC. (3.2.3)
Pedone: Pezzi di legno usati per designare gli spazi selezionati per l'Operazione o l'Attività Speciale, solo per comodità e senza alcun effetto sul gioco. (3.1.1)
Perdite: Cubi rimossi tramite Assalto o Attacco. (1.3.7, 3.2.5, 3.3.3)
Pezzo: Unità di forza: cubo (Truppa o Polizia), Guerriglia o Base. (1.4)
Pianura: Tipo di provincia che non ostacola la Rastrellamento o l'Assalto. (1.3.2, 3.2.4, 3.2.5)
Polizia: Pezzo della forza JPN che mantiene la sicurezza nelle retrovie. (1.4)
Popolazione (Pop): Gli abitanti di una Provincia, circa 10 milioni di persone per punto. (1.3.2)
Posizionare, Porre: Spostare un pezzo da Disponibile alla mappa. (1.4.1)
Propaganda: Carte che attivano Round che includono controlli di vittoria, acquisizione di risorse e diverse altre funzioni periodiche. (2.4, 6.0)
Provincia: Spazio rurale. (1.3.2)
Provincia Costiera: Qualsiasi provincia toccata dal mare, anche in corrispondenza di una Città. Hebei, Wannan e Hunan sono province costiere tramite Cittadine. (1.3.2)
Raduno: Operazione CPC per posizionare o raggruppare i pezzi. (3.3.1)
Raggruppamento: Limiti ai pezzi che possono occupare uno spazio. (1.4.2)
Rastrellamento: Operazione convenzionale di fazione per muovere Truppe e attivare Guerriglie. (3.2.4)
Reclutamento: Operazione di Fazione convenzionale per posizionare cubi e (solo per NAT) Costruire Basi o Pacificare. (3.2.2)
Ridistribuzione: Fase del Round di Propaganda in cui le Fazioni muovono i pezzi. (6.4)
Rimozione: Prelevare dalla mappa, spostare le forze in Disponibili o Perdite. (1.4.1)
Ripristinare: Fase del Round di Propaganda per preparare la carta successiva. (6.6)
Risorse: Mezzi della Fazione per le Operazioni e alcune Attività Speciali. (1.8)
Sabotaggio: Segnalino posizionato su una LoC, che la danneggia per bloccare il Trasporto e danneggiare l'acquisizione di Risorse JPN o NAT. (1.10)
Selezione: Scegliere le posizioni o i bersagli di un'azione. (3.1, 4.1, 5.1)
Sostituzione: Spostare i pezzi tra Disponibili e mappa. (1.4.1)
Sovraffollamento: Caselle e segnalini per aiutare a gestire i casi di sovraffollamento. (1.3.7)

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

Sovversione: Attività Speciale CPC che rimuove o sostituisce pezzi. (4.5.2)
Spazio: Area della mappa contenente pezzi in gioco: Provincia, LoC o Paese Straniero. (1.3.1)
Subornare: Attività Speciale WLD per rimuovere o sostituire pezzi, o rendere una Provincia Neutrale. (4.4.2)
Supporto: la popolazione di uno spazio che sostiene il governo nazionalista. (1.6)
Supporto + Patrocinio: Supporto totale più Patrocinio; la misura della vittoria NAT. (1.9, 7.0)
Tassare: Attività speciale CPC per ottenere Risorse. (4.5.1)
Terrore: Segnalino posizionato in una Provincia, che impedisce determinate Operazioni e Attività Speciali. (1.10)
Trasferimento: Spostare Risorse tra Fazioni o valore tra Risorse, Aiuti e Patrocinio. (1.5.2, 1.8)
Trasporto: Attività Speciale JPN e NAT che muove Truppe lungo le LoC. (4.2.2, 4.3.2)
Truppe: Forze convenzionali mobili specializzate in Rastrellamento e Assalto. (1.4)
Valore Economico (Econ): Risorse che una LoC senza Sabotaggio o forze JPN fornirà al NAT nella Fase Risorse. È anche fondamentale per la Vittoria JPN (1.3.3, 6.2, 7.0)
WLD: Signori della Guerra, una Fazione convenzionale che rappresenta le forze militari e politiche regionali parzialmente sotto il controllo del governo cinese (1.5).

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


Capacità
Nazionalista
Forze Disponibili
Signori della Guerra
Forze Disponibili
1 2 3
4 5 6
7 8 9
Sovraffollamento
A
Sovraffollamento
B
Guangzhou
Guangxi
Uncontrolled
Neutral
1
Base
Base
1

LEGENDA DELLA MAPPA



Terreno Difficoltoso | **Pianura (con popolazione)** | **Cittadina** **Fiume** **Ferrovia** **Economia** | **Confine** **Confine Nazionale**




21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
Vittoria CPC
Vittoria Signori della Guerra
Patrocinio Massimo


41
42
43
Vittoria Nazionalista
Vittoria Giapponese

TABELLE DI AIUTO AL GIOCO PER LE FAZIONI

GIAPPONESE

OPERAZIONI

RECLUTAMENTO (3.2.2) **+ QUALSIASI**

Scopo: Incrementare le forze locali.
Locazione: Sino a 3 Province con forze JPN e no Terrore
Costo: 3 Risorse in totale*.
Procedura: Sostituiste le Truppe WLD con la Polizia Disponibile e/o posizionate Polizia Disponibile, fino a un massimo di sei cubi posizionati o sostituiti in tutte le Province selezionate.

PATTUGLIA (3.2.3) **+ QUALSIASI**

Scopo: Occupare le LoC.
Locazione: Qualsiasi LoC.
Costo: 3 Risorse totali + 3 Risorse per spazio di Assalto.*
Procedura: Spostare qualsiasi cubo JPN sulle LoC adiacenti (non è possibile lasciare una LoC se contiene Truppe NAT/WLD). Quindi, su ogni LoC, attivare 1 Guerriglia CPC per ogni cubo JPN presente. È quindi possibile Assaltare qualsiasi LoC desiderata, pagando 3 Risorse per spazio di Assalto.

RASTRELLAMENTO (3.2.4) **+ QUALSIASI**

Scopo: Spostare Truppe, Attivare Guerriglie.
Locazione: Qualsiasi spazio.
Costo: 3 Risorse per spazio di destinazione.*
Procedura: Spostare Truppe JPN (non Polizia) negli spazi adiacenti. Quindi Attivare 1 Guerriglia per ogni cubo Giapponesi presente negli spazi di destinazione o, in modo approssimativo, 1 per ogni 2 cubi Giapponesi.

ASSALTO (3.2.5) **+ QUALSIASI**

Scopo: Eliminare le forze nemiche.
Locazione: Spazi con truppe JPN e forze nemiche.
Costo: 3 Risorse per spazio selezionato.*
Procedura: Vedere la procedura generale di Assalto (3.2.5). È possibile selezionare una o tutte le Fazioni Cinesi in ogni spazio come difensori.

ATTIVITA' SPECIALI

SCHIERARE (4.2.1) **3 Province Costiere**

Scopo: Posizionare o ritirare truppe.
Operazione di Accompagnamento: Qualsiasi.
Locazione: Fino a 3 Province costiere.
Procedura: Spostare fino a 6 truppe JPN tra le Province selezionate e la casella "Disponibili".

TRASPORTO (4.2.2) **da 1 spazio ad 1 spazio**

Scopo: Spostare rapidamente le truppe.
Operazione di Accompagnamento: Qualsiasi.
Posizione: Da uno spazio di origine a uno spazio di destinazione.
Procedura: Spostare un numero qualsiasi di truppe JPN da uno spazio di origine a e/o lungo una catena di LoC, quindi, se desiderato, in una Provincia adiacente. Fermarsi a Sabotaggio o Truppe Cinesi.

AZIONE ANTI-BANDITI (4.2.3) **max 2 spazi**

Scopo: Distruggere Guerriglie e/o Basi esposte, Terrorizzare e neutralizzare le Province.
Operazione di Accompagnamento: Qualsiasi.
Locazione: Fino a 2 spazi con Truppe Giapponesi.
Procedura: Rimuovere un totale di massimo 2 Guerriglie o Basi Attive tra tutti gli spazi selezionati. Le Basi possono essere rimosse solo quando non rimangono altri pezzi appartenenti a quella Fazione nello spazio. -1 Patrocinio per Base NAT rimossa. Impostare tutte le Province selezionate su Neutrali e posizionare un segnalino Terrore (se non ce n'è già uno).

VITTORIA (7.0)

JPN: Econ occupate solo dal JPN + Impegno superiore a 40.
NAT: Supporto + Patrocinio superiore a 40.
WLD: Pop Controllata da WLD + Basi superiore a 25
(o superiore a Patrocinio dopo la Propaganda finale).
CPC: Opposizione + Basi superiore a 20.
Dopo la Propaganda Finale, chi è più vicino alla sua soglia vince (7.3)

*** Grande Offensiva (2.3.8):** JPN può dichiarare una Grande Offensiva una volta per Campagna se Disponibile. Indipendentemente dalle opzioni o dalle limitazioni delle carte in gioco, JPN può eseguire un'Operazione completa con un'Attività Speciale; l'Operazione con Attività Speciale non costa Risorse, ma JPN deve ridurre l'Impegno di 1; se JPN era il primo disponibile con questa carta Evento, rimane disponibile per la successiva Carta Evento; se JPN era il secondo disponibile su questa carta Evento, diventerà Indisponibile come di consueto, ma gli è consentito eseguire un'Operazione completa con Attività Speciale indipendentemente dall'opzione eseguita dalla prima Fazione Idonea. Una Grande Offensiva può essere dichiarata una volta per Campagna, ripristinatela nella Fase di Ripristino del Round di Propaganda (6.6).

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

NAZIONALISTI

OPERAZIONI

RECLUTAMENTO (3.2.2) + QUALSIASI

Scopo: Aumentare le forze NAT e aumentare il Supporto
Locazione: Qualsiasi Provincia con forze NAT.
Costo: 2 Risorse per Provincia selezionata.
Procedura: Posizionare fino a 3 Truppe NAT in ogni Provincia selezionata. Quindi, in 1 Provincia selezionata, se lo si desidera, è possibile sostituire 2 Truppe NAT con una Base NAT oppure, se la Base NAT è già presente, è possibile Pacificare per rimuovere qualsiasi segnalino Terrore e quindi passare di un livello al Supporto (pagare 2 Risorse per ogni Terrore rimosso e per ogni livello spostato).

PATTUGLIA (3.2.3) + QUALSIASI

Scopo: Proteggere le LoC.
Locazione: Qualsiasi LoC
Costo: 2 Risorse totali (+ pagamento a WLD?)
Procedura: Spostare qualsiasi Truppa NAT su LoC adiacenti (non può lasciare una LoC se contiene cubi JPN). Ogni Truppa NAT in movimento può portare con sé fino a 1 Truppa WLD; pagare 1 Risorsa (totale) a WLD se vengono spostate Truppe WLD in questo modo. Quindi, su ogni LoC, attivare facoltativamente una Guerriglia CPC per ogni Truppa Cinese presente. Se lo si desidera, è possibile fare Assalto gratuito su una LoC.

RASTRELLAMENTO (3.2.4) + Trasporto o Azione Partigiana

Scopo: Spostare truppe, attivare guerriglie CPC.
Locazione: Qualsiasi spazio.
Costo: 2 Risorse per spazio di destinazione (+ pagamento a WLD?)
Procedura: Spostare truppe NAT in spazi adiacenti. Ogni truppa NAT in movimento può portare con sé fino a 1 truppa WLD; pagare 1 risorsa a WLD per ogni spazio di destinazione in cui sono state spostate truppe WLD. Quindi, facoltativamente, attivare 1 guerriglia CPC per ogni truppa cinese presente nello spazio di destinazione o, in via approssimativa, 1 per ogni 2 truppe cinesi.

ASSALTO (3.2.5) + Trasporto o Azione Partigiana

Scopo: Eliminare le forze giapponesi.
Locazione: Spazi con truppe NAT e forze JPN.
Costo: 2 Risorse per spazio (+ pagamento a WLD?)
Procedura: Vedere la procedura generale di Assalto (3.2.5). È possibile pagare 1 Risorsa aggiuntiva a WLD per spazio per includere eventuali truppe WLD presenti nell'Assalto.

ATTIVITA' SPECIALI

GOVERNARE (4.3.1) max 2 Province

Scopo: Ottenere Risorse o Patrocinio, rimuovere Basi nemiche.
Operazione di Accompagnamento: Reclutamento o Pattugliamento.
Locazione: Fino a 2 Province con Controllo NAT.
Procedura: In ogni Provincia selezionata, eseguite una delle seguenti azioni:

- Rimuovere una Base WLD o CPC.
- Se la Provincia ha una Base NAT, ottenete 1 Risorsa NAT per Base NAT presente, fino al suo valore di Popolazione.
- Se la Provincia è a Supporto, impostate la Provincia a Neutrale e aumenta le Risorse NAT di tre volte il suo valore di Popolazione o aumentate il Patrocinio del suo valore di Popolazione.

TRASPORTO (4.3.2) da 1 spazio ad 1 spazio

Scopo: Riposizionare rapidamente le truppe.
Operazione di accompagnamento: Qualsiasi.
Locazione: Da uno spazio di origine a uno spazio di destinazione.
Procedura: Spostare un numero qualsiasi di truppe NAT da uno spazio di origine a e/o lungo una catena di LoC, quindi, se desiderato, in una provincia adiacente. Fermarsi presso i cubi Sabotaggio o JPN. È necessario pagare 1 Risorsa totale a WLD se una LoC entrante contiene truppe WLD.

AZIONE PARTIGIANA (4.3.3) max 2 Province

Scopo: Posizionare Guerriglie e Sabotaggio nelle LoC.
Operazione di Accompagnamento: Qualsiasi.
Locazione: Fino a 2 Province senza Opposizione o Terrore.
Procedura: In ogni Provincia selezionata, potete:

- Posizionare fino a tre Guerriglie NAT.
- Attivare fino a tutte le Guerriglie NAT Nascoste e posizionarle su qualsiasi LoC adiacente, quindi posizionare un segnalino Sabotaggio su qualsiasi LoC su cui è stata posizionata una Guerriglia (se non ce n'è già nessuna).

VITTORIA (7.0)

JPN: Econ occupate solo dal JPN + Impegno superiore a 40.
NAT: Supporto + Patrocinio superiore a 40.
WLD: Pop Controllata da WLD + Basi superiore a 25
(o superiore a Patrocinio dopo la Propaganda finale).
CPC: Opposizione + Basi superiore a 20.
Dopo la Propaganda Finale, chi è più vicino alla sua soglia vince (7.3)

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

SIGNORI DELLA GUERRA

OPERAZIONI

RECLUTAMENTO (3.2.2) + QUALSIASI

Scopo: Aumentare le forze WLD.
Locazione: Qualsiasi Provincia con Base WLD e senza Terrore.
Costo: Risorse Incrementali per Provincia (3.2.1).*
Procedura: Posizionare fino a 3 Truppe WLD in ogni Provincia selezionata.

PATTUGLIA (3.2.3) + QUALSIASI

Scopo: Proteggere le LoC.
Locazione: Fino a 3 spazi LoC.
Costo: 1 Risorsa totale.
Procedura: Spostare qualsiasi Truppa WLD sulle LoC adiacenti (non è possibile lasciare una LoC se contiene cubi JPN). Quindi, su ogni LoC, attivare facoltativamente una Guerriglia CPC per ogni Truppa WLD presente. Se lo si desidera, è possibile effettuare un Assalto gratuito su una LoC.

RASTRELLAMENTO (3.2.4) + Subornare

Scopo: Spostare truppe, Attivare Guerriglie.
Locazione: Qualsiasi spazio.
Costo: Risorse incrementali per spazio di destinazione (3.2.1).*
Procedura: Spostare Truppe WLD negli spazi adiacenti. Quindi, facoltativamente, attivare 1 Guerriglia per ogni Truppa WLD presente negli spazi di destinazione o, con *Terreno Difficile*, 1 per ogni 2 truppe WLD.

ASSALTO (3.2.5) +Subornare

Scopo: Eliminare le forze giapponesi.
Locazione: Qualsiasi spazio con Truppe WLD e forze JPN.
Costo: Risorse incrementali per spazio (3.2.1).*
Procedura: Vedere la procedura generale di Assalto (3.2.5).

ATTIVITA' SPECIALI

ESTORSIONE (4.4.1) max 3 Province

Scopo: Ottenere Risorse.
Operazione di Accompagnamento: Reclutamento o Pattugliamento.
Locazione: Fino a 3 Province con Basi WLD.
Procedura: Ottenere 1 Risorsa WLD per Base WLD in ogni Provincia selezionata.

SUBORNARE (4.4.2) max 3 Spazi

Scopo: Rimuovere o sostituire pezzi di Polizia JPN o NAT, neutralizzare Province.
Operazione di Accompagnamento: Qualsiasi.
Locazione: Fino a 3 spazi con pezzi WLD.
Procedura: In ogni spazio selezionato, potete:

- Rimuovere o sostituire (con una Truppa WLD) fino a un pezzo di Polizia e fino a un pezzo NAT. Pagare 1 Risorsa per pezzo rimosso e 2 Risorse per pezzo sostituito. Tutti i pezzi rimossi o sostituiti diventano Disponibili. Ridurre il Patrocinio di 1 per ogni pezzo NAT sostituito. Le Basi NAT possono essere rimosse/sostituite solo quando non ci sono più Truppe NAT in uno spazio.
- Pagare 2 Risorse per porre una Provincia a Neutrale.

ORGANIZZARE (4.4.3) max 3 Province

Scopo: Posizionare basi.
Operazione di accompagnamento: Reclutamento o Pattugliamento.
Locazione: Fino a 3 Province neutrali senza controllo NAT o Terrore.
Procedura: Posizionare un totale di massimo 3 Basi WLD in totale nelle Province selezionate.

VITTORIA (7.0)

JPN: Econ occupate solo dal JPN + Impegno superiore a 40.
NAT: Supporto + Patrocinio superiore a 40.
WLD: Pop Controllata da WLD + Basi superiore a 25 (o superiore a Patrocinio dopo la Propaganda finale).
CPC: Opposizione + Basi superiore a 20.
Dopo la Propaganda Finale, chi è più vicino alla sua soglia vince (7.3)

***Costo incrementale delle Risorse per le Operazioni (3.2.1)**: quando si eseguono operazioni di Reclutamento, Rastrellamento o Assalto, WLD paga 1 Risorsa per il primo spazio selezionato, 2 Risorse per il secondo, 3 Risorse per il terzo e così via. WLD può scegliere un numero qualsiasi di spazi, a condizione che abbia Risorse sufficienti per pagare tutti gli spazi selezionati.*

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

PARTITO COMUNISTA DELLA CINA (CPC)

OPERAZIONI

RADUNO (3.3.1) + Tassare o Sovversione

Scopo: Aumentare o recuperare le forze amiche.
Locazione: Qualsiasi Provincia senza Supporto o Terrore.
Costo: 1 Risorsa per Provincia.
Procedura: Posizionare 1 Guerriglia CPC o sostituirne 2 con una Base CPC.
Se Base CPC, posizionare invece Guerriglie CPC fino al numero di Popolazione più Basi CPC, oppure girare tutte le Guerriglie CPC a Nascoste.

MARCIA (3.3.2) + Tassare o Sovversione

Scopo: Spostare le Guerriglie.
Locazione: Qualsiasi spazio.
Costo: 1 Risorsa per Provincia di destinazione (LoC 0).
Procedura: Spostare le Guerriglie CPC in spazi adiacenti. *Se la destinazione è una LoC o è a Supporto, e se le Guerriglie in movimento più i cubi superano 3, Attivare le Guerriglie in movimento.* Se la destinazione è ad Opposizione, le Guerriglie in movimento possono Marciare di nuovo (pagando per ogni destinazione aggiuntiva).

ATTACCO (3.3.3) + Tassare o Imboscata

Scopo: Eliminare le forze giapponesi.
Locazione: Qualsiasi spazio con cubi Guerriglia CPC e cubi JPN.
Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato.
Procedura: Attivare tutte le Guerriglie CPC. Tirare un dado: se il risultato è uguale o inferiore al numero di Guerriglie CPC, rimuovere 2 cubi JPN. Rimuovere tutti i cubi a Perdite, rimuovere 1 Guerriglia CPC e ridurre il Patrocinio di 1 per ogni Truppa JPN rimossa. Se si ottiene un "1", posizionare 1 Guerriglia CPC.

AGITAZIONE (3.3.4) + Tassare o Sovversione

Scopo: Aumentare le LoC ad Opposizione e con Sabotaggio.
Locazione: Qualsiasi spazio con Guerriglie CPC Nascoste.
Costo: 1 Risorsa per Provincia selezionata (LoC 0).
Procedura: In ogni spazio selezionato, Attivate almeno 1 Guerriglia CPC Nascosta e, facoltativamente, Attivate altre Guerriglie CPC a piacere. *Se Provincia: Rimuovere Terrore o, se non c'è Terrore, sposta di 1 livello verso Opposizione. Se LoC: Posizionare Sabotaggio se non ce n'è.*

ATTIVITA' SPECIALI

TASSARE (4.5.1) nr qualsiasi di spazi

Scopo: Ottenere Risorse.
Operazione di Accompagnamento: Qualsiasi.
Locazione: Qualsiasi spazio con Guerriglieri CPC Nascosti e nessun Sabotaggio.
Procedura: In ogni spazio, Attivate 1 Guerriglia CPC e ottenete 1 Risorsa CPC.

SOVVERSIONE (4.5.2) massimo 2 spazi

Scopo: Rimuovere o sostituire le forze nemiche.
Operazione di Accompagnamento: Raduno, Marcia o Agitazione.
Locazione: Fino a 2 spazi con Guerriglie CPC Nascoste.
Procedura: In ogni spazio, rimuovere 2 pezzi nemici o sostituire 1 pezzo nemico con 1 Guerriglia Nascosta. Le Truppe giapponesi non possono essere rimosse o sostituite e le Basi possono essere rimosse o sostituite solo dopo tutte le altre forze amiche. Ridurre il Patrocinio di 1 per ogni spazio in cui viene sostituito un pezzo NAT.

IMBOSCATA (4.5.3) massimo 2 spazi

Scopo: Garantire il successo dell'Attacco.
Operazione di Accompagnamento: Attacco.
Locazione: Fino a 2 spazi selezionati per l'Attacco con una Guerriglia CPC Nascosta.
Procedura: Attaccare come segue (solo): Attivare solo quella Guerriglia e rimuovere solo 1 cubo JPN a Perdite (nessun tiro). Per ogni Truppa JPN rimossa, rimuovere la Guerriglia (a Disponibile) e ridurre il Patrocinio di 1.

VITTORIA (7.0)

JPN: Econ occupate solo dal JPN + Impegno superiore a 40.
NAT: Supporto + Patrocinio superiore a 40.
WLD: Pop Controllata da WLD + Basi superiore a 25
(o superiore a Patrocinio dopo la Propaganda finale).
CPC: Opposizione + Basi superiore a 20.
Dopo la Propaganda Finale, chi è più vicino alla sua soglia vince (7.3)

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

LE CARTE



Embargo

Le Sanzioni Bruciano
-2 Impegno

Qualsiasi Ferrovecchio
+9 Risorse JPN

1



Aiuti Tedeschi

Consegna di materiale bellico
Spostate tutte le Truppe NAT da Fuori Gioco a Disponibili

Interruzione degli Aiuti
Rimuovete 6 Truppe NAT dalla mappa e ponetele a Disponibili

2



Consulenti Sovietici

Guida Efficace:
Sino al Round di Propaganda, tutte le Truppe NAT rimosse in Assalto vanno a Disponibili.

MOMENTUM

Ritiro dei consulenti:
Spostate tutte le Truppe NAT nelle Perdite a Fuori Gioco

3



Aiuti Sovietici

Incrementano:
+5 Aiuti Stranieri

Riduzione:
+5 Aiuti Stranieri

4



Un Signore della Guerra Muore

Dissoluzione:
Rimuovete tutti i pezzi WLD, tutte le Truppe NAT, o tutta la Polizia da una Provincia, a Disponibili.

Assorbimento:
Sostituite un qualsiasi numero di pezzi WLD (Basi per ultime) in una Provincia con Truppe NAT (se Controllo NAT) o Polizia Disponibile (se no Controllo NAT)



Defezione

Traditori:
Sostituite un qualsiasi numero di Truppe NAT o Polizia in una Provincia con Truppe WLD Disponibili.

Collaboratori:
Sostituite un qualsiasi numero di pezzi WLD (Basi per ultime) in una Provincia con Polizia Disponibile.

6



Arsenale della Democrazia

Aiuto Occidentale Sostenuto:
+3 Aiuti Stranieri e +3 Livello di Reset Aiuti Stranieri

La pressione diplomatica chiude le rotte:
-3 Aiuti Stranieri e -2 Livello di Reset Aiuti Stranieri

7



La Cricca di Sichuan

Manifestazioni per difendere la Cina:
Sostituite un qualsiasi numero di Truppe WLD in tre Province con Truppe NAT Disponibili. Il NAT deve trasferire 1 Risorsa al WLD per ogni 2 Truppe sostituite /per eccesso).

Rimane autonomo:
Sino al Round di Propaganda, le Truppe WLD non possono essere usate in Rastrellamento o Assalto NAT (anche con Pattuglia)
MOMENTUM



Le Sorelle Soong

Mei-ling va all'estero:
+5 Aiuti Stranieri e +1 Livello di Reset Aiuti Stranieri

Qing-ling si oppone a Jian Jieshi:

-4 Patrocinio

9



Patto di Non-Aggressione Sino-Sovietico

Operazione Zet:
+8 Risorse NAT

Rivolta del Xinjiang:
Rimuovete tutti i pezzi nel Chahar, Suiyuan, e Gansu a Disponibili. Ponete Sabotaggio su tutte le LoC adiacenti a Chahar e Suiyuan. Porre Gansu a Neutrale. -4 Aiuti Stranieri.

10



La Battaglia di Taierzhuang

Avanzata cauta:
Sino al Round di Propaganda, l'Assalto JPN è limitato ad uno spazio per carta (anche con Pattuglia)

MOMENTUM

Avanzata Spericolata:
Il JPN può fare Assalto gratuito in sino due spazi

11



Hideki Tojo Diviene Ministro dell'Esercito

Segue la guida di Konoe per la diplomazia:
-4 Aiuti Stranieri

Incentiva la guerra in Cina:
+2 Impegno

12



Guerra Magnetica

Eccesso di sicurezza tattica:
Sino al Round di Propaganda, l'Attacco ed Imboscata CPC non rimuovono Guerriglie quando sono rimosse Truppe JPN. Le Truppe NAT e WLD hanno Valore di Combattimento 2 quando difendono.
MOMENTUM

Esercitare l'iniziativa:
Il JPN può fare Rastrellamento gratuito in sino due spazi, poi fare Assalto gratuito in uno degli spazi

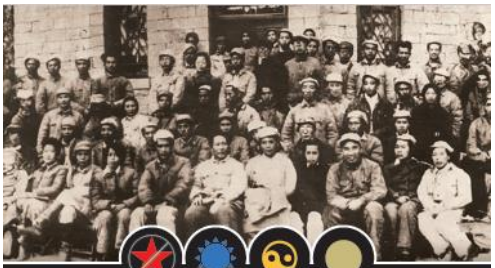
13



Collaborazione

Il Secondo Fronte Unito si spezza:
Sostituite un qualsiasi numero di Guerriglie NAT o CPC con Guerriglie Disponibili dell'altra Fazione.

Collaborazione opportunistica col Giappone:
Scegliete il NAT o WLD, poi in tutti gli spazi con sia Polizia che Truppe di quella Fazione, sostituite un qualsiasi numero di Polizia con Truppe Disponibili di quella Fazione, o sostituite un qualsiasi numero di Truppe di quella Fazione con Polizia Disponibile.

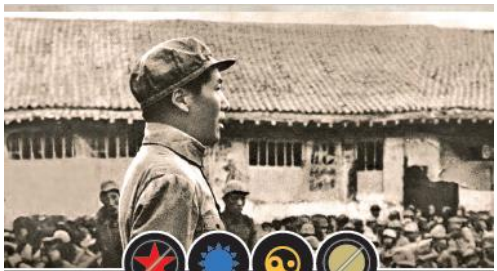


Movimento di Rettificazione

Moltiplicazione:
Una Fazione cinese può fare Reclutamento o Raduno gratuitamente in sino tre Province.

Divisione:
Rimuovete un tiro di dado dei pezzi di una Fazione cinese dalla mappa a Disponibile, poi riducete le sue Risorse dello stesso ammontare.

15



Conferenza Politica

Sessioni Produttive:
Il CPC o WLD può porre sino a due Basi in qualsiasi Provincia che potrebbe scegliere per Raduno o Organizzazione, o il NAT può Governare in sino due Province.

Perdita di tempo:
Una Fazione cinese perde 2 Risorse ed è Indisponibile per la carta successiva. La Fazione che sta agendo rimane Disponibile.

16

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

-



Incidente della Nuova Quarta Armata

Scontro tra Nazionalisti e Comunisti:
Sino al Round di Propaganda, il NAT e WLD può Assaltare Guerriglie CPC Attive e Basi CPC come se fossero Polizia. Rimuovete le Basi CPC solo dopo che tutte le Guerriglie CPC sono state rimosse. Spostate ogni Provincia dove il NAT o WLD Assalta il CPC di un livello verso Opposizione.

17

MOMENTUM



Guerra Chimica

Ispira la resistenza:
L'Azione Anti-Banditi non pone Terrore.

CAPACITA'

Armi chimiche efficaci:
L'Assalto JPN ignora il bonus del difensore nelle Province Difficoltose. L'Azione Anti-Banditi può scegliere sino a tre spazi con Truppe JPN.

18



Yamato-damashii

Rivalità tra Servizi:
Sino al Round di Propaganda, il JPN non può Schierare.

MOMENTUM

Tennoeika banzai!

Muovete sino a un tiro di dado di Truppe JPN da Fuori Gioco a Disponibili.

19



"Tre di Tutto"

Le vittime cercano vendetta:
In ogni Azione Anti-Banditi, la Fazione che ha perso più pezzi può porre una Guerriglia in una Provincia scelta. Porre una Guerriglia CPC in caso di parità o se WLD ha perso più pezzi.

CAPACITA'

Uccidete tutti, saccheggiate tutto, bruciate tutto:
L'Azione Anti-Banditi rimuove sino a 4 pezzi in totale dagli spazi scelti.

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



Comprensione Locale

Creazione di stati fantoccio:

Trasferite 6 Risorse JPN al WLD. Sino al Round di Propaganda, le Truppe WLD non possono essere usate per Assaltare contro JPN e Subornare non può rimuovere o sostituire la Polizia. La Fazione che agisce rimane Disponibile.

21 **MOMENTUM**



T.V. Soong

Paga e porta via:

Il NAT può ridurre il Patrocinio di qualsiasi ammontare per ottenere tre volte quell'ammontare in Risorse.

Si fa carico degli aiuti stranieri:
Il NAT non può aggiungere Aiuti Stranieri al Patrocinio durante il Round di Propaganda successivo.

MOMENTUM



Spirito di Resistenza

In Crescita:
Il NAT può effettuare Azione Partigiana in una Provincia e il CPC può Agitare gratuitamente in una Provincia.

Si riduce:
Rimuovete tutte le Guerriglie NAT a Disponibili.

23



Stanchezza della Guerra

Esaurimento diffuso:
Rimuovete sino a tre dei pezzi di ciascuna Fazione dalla mappa a Disponibili.

Qualsiasi Fazione che ha pezzi rimossi rimane Disponibile.

24

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



Emergenza di Guerra

Il tempo sta terminando:

Ridurre l'Impegno del numero di carte Propaganda giocate.

Emissioni di buoni di guerra giapponesi:

+2 Impegno e il JAP può Schierare.

25



La Mediazione di Trautmann

Tentativo di mediare la pace:
Rimuovete l'Evento successivo e rivelate le due carte successive nel mazzo Eventi. Se viene rivelata una carta Propaganda, effettuate immediatamente un Round di Propaganda. Altrimenti, rimuovete entrambe le carte rivelate e rivelate un nuovo Evento a venire.

Continuate a negoziare:
Sino al Round di Propaganda, nessuna Fazione può Assaltare (anche con Pattuglia).

MOMENTUM



Affari Interni

Imposta la disciplina e l'unità di comando:
Sino al Round di Propaganda, il NAT non paga Risorse al WLD per includere Truppe WLD in Pattuglia, Rastrellamento, o Assalto, o quando effettua il Trasporto.

MOMENTUM

Viene sciolta la Guerriglia comunista:
Rimuovete tutte le Guerriglie CPC Attive negli spazi con Truppe NAT, a Disponibili.

27



Schema di Protezione delle Ferrovie

Passare sotto il naso:
La Marcia non Attiva mai le Guerriglie CPC.

CAPACITA'

Alzare la rete:
La Pattuglia e Rastrellamento JPN Attivano tutte le Guerriglie negli spazi scelti con qualsiasi forza JPN dopo il movimento.

28

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

-



L'Offensiva dei Cento Reggimenti

Offensiva convenzionale maggiore:
Il CPC può fare Attacco gratuito in qualsiasi spazio con pezzi JPN.

Operazioni di rastrellamento:
Attivate tutte le Guerriglie CPC negli spazi con pezzi JPN, poi il JPN può fare Assalto gratuito alle Guerriglie CPC (solamente) in qualsiasi spazio con Truppe JPN.

29



La Battaglia di Pingxingguan

Imboscate riuscite:
Il CPC può fare Imboscata o Sabotaggio gratuiti in ogni spazi di LoC con una Guerriglia CPC Nascosta.

Offensiva fallita:
Rimuovete tutte le Guerriglie CPC Attive da tutti gli spazi con LoC con Truppe JPN.

30



Incidente di Confine

Diversione minore:
Il JPN deve rimuovere 4 Truppe JNP dalla mappa a Disponibili. -6 Risorse JPN.

Accordo diplomatico pacifico:
+9 Risorse JPN e il JPN può Schierare

31



Campagna di Nomonhan

Diversione maggiore:
Il JPN deve rimuovere 6 Truppe JNP da Disponibili o dalla mappa a Perdite.

Firmato il Cessate il Fuoco:
Muovete sino a 6 Truppe JPN da Fuori Gioco a Disponibili.

32


Wang Jingwei
Assassinato:
Rimuovere tutta la Polizia a Disponibile. Sino al Round di Propaganda, il JPN non può Reclutare.
MOMENTUM
Passa al Giappone:
Il JPN può porre sino a tutta la Polizia Disponibile in qualsiasi spazio con cubi JPN. Il WLD deve rimuovere un numero uguale di Truppe dalla mappa a Disponibili.
33


Hong Ji Shan Tang Co.
L'oppio finanzia lo sforzo bellico cinese:
+4 Risorse per una Fazione cinese. +1 Patrocinio.
L'oppio finanzia lo sforzo bellico giapponese:
+9 Risorse JPN.
-2 Patrocinio.


Inondazioni
Inondazioni intenzionali:
Porre il segnalino Inondazioni in una Provincia adiacente ad una LoC di Fiume e ponetela a Neutrale. Porre segnalini di Sabotaggio su tutte le LoC che formano il confine della Provincia scelta. Sino al Round di Propaganda, nessuna Fazione può Reclutare o Radunare lì. La Fazione che agisce rimane Disponibile.
MOMENTUM
35


Rivolta dei Contadini
Rivolta locale:
Porre sino a sei Guerriglie in due Province adiacenti. Se Controllo NAT, deve porre Guerriglie CPC, altrimenti la Fazione che agisce può scegliere di porre qualsiasi Guerriglia.
36



Scoppio di Epidemia

Colera:

In ciascuna di due Province adiacenti e nella LoC tra di esse, ogni Fazione deve rimuovere un cubo o Guerriglia a Disponibile. La Fazione che agisce rimane Disponibile.

37



Riorganizzazione del Governo Nazionale

Non riesce a ispirare lealtà:
Rimuovere tutta la Polizia da una Provincia e da tutte le LoC che formano il suo confine.

Le forze locali passano ad altra fazione:
Porre sino a tre Polizia in qualsiasi Provincia con pezzi JPN. Un pari numero di Truppe cinesi può essere rimosso da qualsiasi Provincia dove viene posta Polizia.



Rotazione delle Truppe

Riposo e recupero:

Scegliete una Fazione – questa deve muovere le sue forze come durante la Fase di Rischieramento del Round di Propaganda. Quella Fazione rimane Disponibile.

39



Evitare la Leva

Reclutamento impopolare:

Scegliete una Fazione – sino al Round di Propaganda, quella Fazione può porre massimo solo un cubo per Provincia con il Reclutamento.

MOMENTUM

40



Ottava Armata della Strada

Dubbi e confusione:
Subornare può rimuovere o sostituire pezzi CPC (Basi per ultime), e Governare può rimuovere una Guerriglia CPC invece di rimuovere una Base.

CAPACITA'

Nuotare tra la gente:
Marciare costa 0 Risorse per ogni Provincia scelta con Opposizione.



Frizione tra le Fazioni

Superare le divisioni:
Sino al Round di Propaganda, tutte le Operazioni di Reclutamento, Rastrellamento, e Assalto WLD costano solo 1 Risorsa per spazio scelto.
MOMENTUM

Le cricche rifiutano di cooperare:
Sino al Round di Propaganda, il WLD può scegliere un solo spazio per ogni Operazione o Attività Speciale.
MOMENTUM



Atrocità Giapponesi

Spirito di cooperazione:
Sino al Round di Propaganda, la Pattuglia e Rastrellamento NAT/WLD non possono Attivare le Guerriglie CPC, e Governare e Subornare non può rimuovere o sostituire pezzi CPC.
MOMENTUM

Terrore efficace:
Ponete tutte le Province con Truppe JPN a Neutrale e ponete un segnalino di Terrore in ciascuna di esse.



Organizzazione delle Retrovie

Ordine:
La Fazione che agisce può porre sino a due Basi in Province che potrebbero scegliere per il Reclutamento o Raduno.

Caos:
Sostituite sino a due delle Basi delle Fazioni con i cubi della Fazione che agisce (non Truppe JPN) o Guerriglie.



Società delle Camicie Blu

Sostegno a Jiang Jieshi:
Sostituite sino a due Basi WLD in una Provincia con Basi NAT.

Nasce una nuova fazione:
Il WLD può porre sino a tre Basi in Province con Truppe WLD e nessuna Base WLD.

45



Carestia

Devasta le campagne:
Sino al Round di Propaganda, nessuna Fazione cinese può porre Basi e il JPN non può Reclutare. La Fazione che agisce rimane Disponibile.

MOMENTUM



Terra Bruciata

Frustra le avanzate giapponesi:
Sino al Round di Propaganda, il JPN e NAT non possono Trasportare. -4 Risorse NAT, +2 Patrocinio, -1 Impegno.

MOMENTUM



Redistribuzione

Saccheggia le campagne:
Il NAT può porre qualsiasi Provincia che Controlla ad Opposizione per ottenere Patrocinio pari alla Popolazione. Il WLD può Estorcere in qualsiasi Provincia che Controlla. Il CPC può Tassare in qualsiasi Provincia.

Saccheggia le città:
La Fazione che agisce ottiene Risorse pari al Valore Economico di ogni LoC con le forze di quella Fazione.

48

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

-



Propaganda

- **Vittoria?**
- **Risorse**
- **Supporto**
- **Rischieramento**
- **Aiuti e Impegno**
- **Ripristino**

49



Propaganda

- **Vittoria?**
- **Risorse**
- **Supporto**
- **Rischieramento**
- **Aiuti e Impegno**
- **Ripristino**

50



Propaganda

- **Vittoria?**
- **Risorse**
- **Supporto**
- **Rischieramento**
- **Aiuti e Impegno**
- **Ripristino**

51



Propaganda

- **Vittoria?**
- **Risorse**
- **Supporto**
- **Rischieramento**
- **Aiuti e Impegno**
- **Ripristino**

52

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