

LA RIBELLIONE DELLA POLVERE ROSSA

MANUALE DEL GIOCATORE

IDEATORE DEL GIOCO
J. Carmichael

GMT Games LLC © 2024

TUTORIAL

I giocatori alle prime armi dovrebbero iniziare da qui!

Marte, 2250. Le celebrazioni del bicentenario stanno per iniziare, ma dietro la facciata di unità planetaria e orgoglio civico non tutto va bene. Il governo marziano in difficoltà ha perso la fiducia dei suoi sostenitori sulla Terra e i lavoratori marziani si irritano sempre di più sotto l'autorità repressiva dei capi delle società private. I partiti di opposizione organizzati e altri gruppi clandestini si sono uniti nel Movimento Polvere Rossa, lottando per l'autonomia marziana. Nel frattempo, i nativisti marziani radicali della Chiesa del Rivendicatore si oppongono a qualsiasi terraformazione e resistono all'insediamento esteso del pianeta rosso. Queste visioni contrastanti per Marte non possono coesistere tutte e la miccia è accesa per una violenza più ampia che scoppia. Benvenuti a *La Ribellione della Polvere Rossa*!
Questo tutorial vi guiderà attraverso come impostare il gioco e iniziare a giocare, fornendo un'introduzione ai concetti centrali del gioco, alla sequenza di gioco di base e alla maggior parte delle opzioni disponibili per ogni fazione. Non vi insegnerà come giocare bene, anche se alcuni consigli strategici di base sono forniti sul retro di ogni scheda della Fazione: il resto dovrete scoprirlo da soli!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le istruzioni per preparare il gioco si trovano alle pagine 15-17 delle Regole del gioco, a cui questo Tutorial farà riferimento periodicamente. Le istruzioni per la preparazione si trovano anche sul retro di ogni scheda della Fazione, il che consentirà ai giocatori di preparare il gioco simultaneamente.

La Plancia

Aprite e disponete la plancia di gioco, che raffigura diverse regioni di Marte insieme ad alcuni spazi "fuori Marte". Marte stesso è diviso in tre Settori popolati (Tharsis Montes, Arabia Terra e Hellas Planitia) e uno spazio Terre Selvagge non popolato, che rappresenta le vaste distanze tra i Settori popolati. Ogni Settore è composto da due tipi di spazio, Labirinti circolari e Deserti di forma irregolare, con linee di confine nere o blu che indicano l'adiacenza tra gli spazi. Le linee Maglev blu collegano alcuni Labirinti, consentendo un rapido movimento tra di essi. Le linee Maglev non sono spazi della mappa e i Deserti separati dalle linee Maglev sono comunque adiacenti l'uno all'altro. Sia i Labirinti che i Deserti contengono tracce di Infrastruttura, costituite da quadrati verdi Popolati (che possono diventare Danneggiati) e quadrati grigi Non Popolati (che possono essere occupati da Popolazione Spostata). A sinistra di ogni tracciato Infrastruttura c'è un quadrato contrassegnato come "Neutrale", che può contenere segnalini di Supporto o Opposizione per tracciare l'allineamento politico di qualsiasi Popolazione nello spazio. Le Terre Selvagge sono un Deserto che non contiene un tracciato Infrastruttura ed è sempre Disabitato.
Vi sono quattro spazi aggiuntivi "fuori Marte" in alto a sinistra della plancia. Terra, Transito e Phobos insieme formano il Cycler di Aldrin, attraverso il quale Rifornimenti, Popolazione e rinforzi dalla Terra viaggeranno verso Marte. Phobos è anche un Labirinto Disabitato, che può servire come base di partenza per il Governo Marziano e le forze delle Società Private. Infine, l'Orbita sopra Marte è composta da quattro spazi circolari per contenere i Satelliti pronti per l'uso.
Sono presenti anche sulla plancia due riquadri Eccesso che possono essere utilizzati se uno spazio diventa troppo affollato, un riquadro Popolazione Sfollata, un riquadro Perdite, un tracciato Fiducia nel Governo Terrestre, una tabella Sequenza di Gioco per tenere traccia delle azioni dei giocatori, un tracciato Punto di Crisi e un tracciato numerico di bordo plancia per contrassegnare le risorse della fazione e i totali delle vittorie.

Leggete la sezione 1.2 delle regole per saperne di più sulla plancia di gioco.

Schede delle Fazioni

Le quattro Fazioni dei giocatori hanno ciascuna una scheda rettangolare che viene utilizzata per conservare le Forze Disponibili e include informazioni di piazzamento iniziale e suggerimenti strategici sul retro. C'è anche una quinta scheda per il Governo Terrestre, che sarà in genere controllato dal Governo Marziano o dalla Società Private. Poneteli vicino al tabellone di gioco.

Leggete la sezione 1.1 delle regole per saperne di più sulle Fazioni.

Forze e Segnalini

Raccogliete i pezzi di legno e i segnalini di cartone (se non l'avete già fatto, staccateli con attenzione dal foglio) e ordinateli come segue.
Separate i pezzi di legno in base al colore della fazione: blu per il Governo Marziano, nero per le Società Private, rosso per il movimento Polvere Rossa, arancione per la Chiesa del Rivendicatore e bianco per il Governo Terrestre. Ogni fazione del giocatore ha un grande cilindro con un simbolo che viene utilizzato per contrassegnare la Disponibilità: poneteli nella casella "Fazioni Disponibili" sulla tabella della sequenza di gioco. Il Governo Marziano e il movimento Polvere Rossa hanno anche un secondo grande cilindro con un simbolo che viene utilizzato per tracciare le risorse sul tracciato di bordo plancia: poneteli su "14" per Polvere Rossa e "18" per GovMar. I pezzi di legno rimanenti sono le forze della Fazione: cubi blu e bianchi delle Truppe, cubi neri della Sicurezza, OpSpec esagonali neri (con un simbolo su un'estremità), Ribelli esagonali rossi e arancioni (anch'essi con un simbolo su un'estremità) e dischi Base in ogni colore della Fazione (alcuni con un simbolo su un lato).

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Ponete tutte queste forze sulle rispettive schede della Fazione: le Basi possono essere posizionate negli spazi numerici contrassegnati per facilitare il conteggio durante il gioco. Ci sono anche diverse pedine che possono essere utilizzate per contrassegnare gli spazi come promemoria durante il gioco, ma non hanno alcuno scopo meccanico: mettetele da parte per ora.

Leggete la sezione 1.3 delle regole per saperne di più sulle Forze.

Mettete in ordine le pedine in cartone per tipo: i segnalini quadrati più grandi vengono utilizzati per contrassegnare il totale delle vittorie di ogni fazione lungo la traccia del bordo, i progressi lungo il tracciato Punto di Crisi, lo stato di Fiducia nel Governo Terrestre, l'effetto Haboob prima di un round Tempesta di Sabbia e i rifornimenti inviati dalla Terra. I segnalini quadrati più grandi Polvere Rossa, Rivendicatore e Controllo COIN possono anche essere utilizzati facoltativamente per contrassegnare il controllo degli spazi della plancia, ma non sono essenziali poiché il controllo può essere determinato in qualsiasi momento verificando il numero di forze in legno in ogni spazio. I segnalini quadrati più piccoli vengono utilizzati per contrassegnare l'allineamento politico (Supporto Attivo/Passivo e Opposizione Attiva/Passiva) degli spazi della plancia popolati, nonché la Popolazione Sfollata e i Danni alle Infrastrutture.
I segnalini rettangolari più grandi vengono utilizzati per indicare dove è in uso una casella Eccesso, quali spazi sono interessati da Tempesta di Sabbia e per contrassegnare l'effetto dell'evento **Linea Rodgers**. Infine, ci sono quattro segnalini circolari Satellite (e due di riserva, che dovrebbero essere messi da parte) che possono essere posizionati negli spazi della plancia da vari effetti di gioco.
Ora posizioneremo questi pezzi di legno e cartone sulla plancia di gioco, seguendo le istruzioni di piazzamento a pagina 15-17 delle Regole del gioco (potete anche trovare uno schema di questa configurazione alla fine delle Regole). Posizionate le forze di legno per ogni Fazione negli spazi indicati, lasciando tutti i pezzi rimanenti sulle loro schede della Fazione. OpSpec e Ribelli devono sempre essere posizionati con il simbolo rivolto verso il basso, a indicare che sono attualmente "Nascosti", e anche le Basi devono essere posizionate con il simbolo rivolto verso il basso (se possibile), a indicare che non sono ancora state potenziate.
Quindi, ponete i segnalini di cartone come indicato dalle istruzioni di piazzamento iniziale. Diversi spazi conterranno segnalini Supporto o Opposizione, che possono essere Attivi o Passivi. Questi indicano il supporto o l'opposizione al Governo Marziano, formando uno spettro dal Supporto Attivo all'Opposizione Attiva. Le Fazioni Governo Marziano e Polvere Rossa si preoccupano del "Supporto Totale" e dell'"Opposizione Totale" per i loro totali di vittoria, che contano la Popolazione totale a Supporto Passivo o Opposizione Passiva, più il doppio della Popolazione totale a Supporto Attivo o Opposizione Attiva. Uno spazio senza alcun segnalino Supporto o Opposizione è Neutrale, come indicato nella casella per questi segnalini. Quando un effetto di gioco vi dice di "spostare" uno spazio verso Supporto Attivo o Opposizione Attiva, si sposterà di una casella verso uno di questi estremi, passando prima attraverso Supporto Passivo o Opposizione Passiva. Alcuni effetti di gioco possono invece "impostare" uno spazio direttamente su uno specifico livello di Supporto, Opposizione o Neutrale, senza passare attraverso alcuno stato intermedio.

Leggete la sezione 1.8 delle regole per saperne di più su Supporto e Opposizione.

I segnalini di controllo per ogni Fazione (contando GovMar e Società Private insieme come "COIN" o Controinsorgenti) possono essere facoltativamente utilizzati per contrassegnare lo stato di Controllo attuale di ogni spazio. Uno spazio è controllato da una Fazione (o collettivamente da COIN) se le sue forze di legno in quello spazio superano in numero tutte le altre forze di legno lì messe insieme. GovMar e Società Private sono conteggiati insieme come COIN ai fini del controllo, insieme a tutte le forze GovTer presenti. Uno spazio che non è controllato da nessuna Fazione è Incontrollato. Provate a posizionare alcuni segnalini di controllo ora, contando i pezzi delle forze di legno per valutare il Controllo in ogni spazio.

Leggete la sezione 1.9 delle regole per saperne di più sul controllo.

Ponete un segnalino Satellite in uno spazio circolare "Orbita", uno nella casella "Transito" e due sulla Terra. I Satelliti in Orbita possono essere utilizzati dal Controllante del GovTer per migliorare determinate azioni, mentre i Satelliti sulla Terra e in Transito sono in fase di trasporto in Orbita Marziana. Ponete quattro segnalini Popolazione ("+1 Pop") in Popolazione Sfollata e uno sulla Terra. Questi segnalini rappresentano la popolazione civile che può essere ospitata in quadrati Infrastruttura grigi sugli spazi della plancia marziana, aumentando la popolazione di quegli spazi. Il retro di ogni segnalino Popolazione indica Danni all'Infrastruttura, riducendo la Popolazione - ponetene uno sul quadrato Infrastruttura verde più a destra negli spazi della plancia indicati nelle istruzioni di piazzamento iniziale. Impareremo di più su come Danni e Popolazione possono essere posizionati e rimossi più avanti in questo tutorial.

Leggete la sezione 1.7 delle regole per saperne di più su Popolazione e Danni.

Ponete tre segnalini Rifornimento in Transito e un segnalino Rifornimento sulla Terra. Questi rappresentano carburante, armi e altre attrezzature inviate dalla Terra per supportare lo sforzo di controinsurrezione del Governo Marziano e saranno convertiti in Risorse GovMar quando raggiungeranno Phobos. Ponete i segnalini Eccesso A e B nelle rispettive caselle Eccesso, il segnalino Punto di Crisi sulla posizione "0" del Tracciato Punto di Crisi e il segnalino "EG-" sulla posizione "1" in alto del Tracciato Fiducia al Governo della Terra. I restanti segnalini quadrati vengono utilizzati per indicare vari stati di gioco lungo il tracciato numerico sul bordo: Profitti a "0", Controllo CR + Basi a "7", Basi Nemiche a "10", Supporto Totale + Fiducia GT a "12" e Opposizione Totale + Basi a "14". Posizionate ora questi segnalini lungo il tracciato del bordo plancia.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Tempeste di Sabbia

Sei grandi segnalini rettangolari vengono utilizzati per contrassegnare la presenza di tempeste "In Avvicinamento" e "In Atto" negli spazi della plancia marziana. Uno spazio con una Tempesta in Atto non può essere selezionato per la maggior parte delle azioni, mentre un segnalino di Tempesta In Avvicinamento indica solo dove colpirà una Tempesta in Atto. All'inizio del gioco due Tempeste In Avvicinamento vengono posizionate in spazi casuali, selezionate tirando una coppia di dadi bianchi e neri e controllando lo spazio della plancia indicato (il dado bianco indica la regione o sottoregione della mappa; il dado nero indica lo spazio preciso all'interno di quella regione). Ai fini di questo tutorial, ponete semplicemente un segnalino di Tempesta In Avvicinamento in Shepard (un risultato del dado di "4" bianco e "6" nero) e uno in Hellas Chaos (un risultato del dado di "5" o "6" bianco e "3" o "4" nero).

Leggete la sezione delle regole 1.10 per saperne di più sulle Tempeste di Sabbia.

Mazzi Risorsa e Campagna

Le fazioni Rivendicatore e Polvere Rossa utilizzano ciascuna un piccolo mazzo di carte aggiuntivo, rispettivamente chiamato Risorsa e Campagna. Le carte Risorsa sono utilizzate dal giocatore Rivendicatore per manipolare l'ordine dei turni, spese per le Risorse e per giocare Eventi speciali, mentre le carte Campagna offrono bonus temporanei al giocatore Polvere Rossa (o penalità alle fazioni COIN). In una partita normale, entrambi i mazzi verrebbero mescolati, prima di distribuire una mano di tre carte Risorse al giocatore Rivendicatore e rivelare una carta Campagna attiva per il giocatore Polvere Rossa, ma ai fini di questo tutorial dovreste selezionare le seguenti carte: **Forze Nascoste** (CR16), **Ideologi** (CR20) e **Razzi Ares** (CR26) come mano di tre carte Risorse del Rivendicatore e **Ingiunzioni Legali** (RD9) come carta Campagna attiva (posizionata a faccia in su vicino alla scheda della fazione Polvere Rossa).

Leggete la sezione 1.5 delle regole per saperne di più sulle carte Risorse e Campagna.

Vittoria

I segnalini posizionati lungo il tracciato numerato di bordo plancia indicano i progressi compiuti da ogni Fazione nel raggiungimento dei propri obiettivi. Per vincere all'inizio di un Round di Tempesta di Sabbia, ogni Fazione deve raggiungere una certa soglia:

Il **Governo Marziano** vince se il Supporto Totale più la Fiducia del Governo Terrestre superano 34.

Le **Società Private** vincono se i Profitti superano 36.

Il **Movimento Polvere Rossa** vince se l'Opposizione Totale più le Basi Polvere Rossa su Marte superano 32.

La **Chiesa del Rivendicatore** vince se gli spazi con Controllo Rivendicatore più Basi Rivendicatore su Marte superano tutte le altre Basi su Marte.

Queste soglie di vittoria sono segnate lungo il tracciato numerato di bordo plancia per facilitarne il riferimento durante il gioco (il segnalino Basi Nemiche indica effettivamente la soglia di vittoria variabile del Rivendicatore). Se una Fazione supera la propria soglia di vittoria durante la Fase Vittoria di un Round di Tempesta di Sabbia, allora vince immediatamente la partita. Se più Fazioni superano la propria soglia di vittoria, allora la Fazione con il margine più alto sopra la propria soglia vince. Altrimenti, se nessuna Fazione ha superato la propria soglia di vittoria entro la fine della partita, la fazione con il margine più basso sotto la propria soglia vince la partita.

Leggete la sezione 1.11 delle regole per saperne di più sui segnalini Vittoria e la sezione 2.0 per saperne di più sulla Vittoria, incluso l'ordine in cui vengono risolti i pareggi.

Mazzo Eventi

Le istruzioni generali per costruire il Mazzo Eventi si trovano a pagina 17 delle Regole del Gioco. Di solito, il mazzo si costruisce creando tre mazzi da dodici carte Evento ciascuno, con una carta Tempesta di Sabbia mescolata nelle sei carte Evento inferiori di ogni mazzo. Ai fini di questo tutorial useremo un mazzo pre costruito composto dalle seguenti carte, dall'alto verso il basso (tutte coperte):

1. **Stampare Armi** (carta 29)
2. **Tempesta Improvvisa** (47)
3. **Europa** (48)
4. **Rivolte del Mercoledì Rosso** (12)
5. **Scandalo dei Fondi Neri** (23)
6. **Nuova Córdoba** (44)
7. **I Tubi** (43)
8. **USSS Challenger** (4)
9. **Un Nuovo Accordo Verde** (1)
10. **Shenzhou** (16)
11. **Prendere di Mira i "Ciclisti"** (9)
12. **Tempesta di Sabbia** (49, 50 o 51)

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Se desiderate continuare a giocare dopo il tutorial, mescolate insieme le carte Evento rimanenti e distribuite due mazzi da sei, quindi mescolate ciascuna di queste sei carte insieme a una carta Tempesta di Sabbia. Distribuite altre sei carte Evento in cima a un mazzo, mettete l'altro mazzo sopra quello, distribuiste altre sette carte Evento sopra questa e infine mettete il mazzo pre-costruito sopra. In entrambi i casi, ponete il mazzo pre-costruito vicino alla plancia, pescate la carta in cima e ponetela scoperta accanto al mazzo, quindi pescate la carta successiva e ponetela scoperta in cima al mazzo. Ora siamo pronti per iniziare a giocare.

OPERAZIONI ED ATTIVITA' SPECIALI

Ne *La Ribellione della Polvere Rossa* sono visibili due carte Evento alla volta, l'Evento Corrente (a faccia in su accanto al mazzo) e l'Evento Successivo (a faccia in su in cima al mazzo). Durante ogni round Evento fino a due Fazioni Disponibili possono agire nell'ordine di Fazione mostrato sull'Evento Corrente, con i Rivendicatori che hanno un'opzione speciale di spendere carte Risorsa per modificare la loro posizione (di default sono gli ultimi su ogni carta Evento). Dopo che due Fazioni hanno agito o tutti hanno passato, la Disponibilità viene azzerata, l'Evento Successivo diventa l'Evento Corrente e viene rivelato un nuovo Evento Successivo. Quindi inizia il round Evento successivo.

Carta 1 (Stampare Armi # 29)

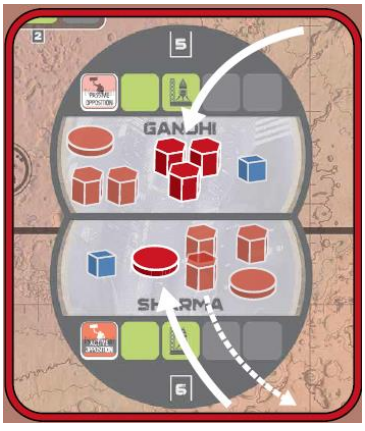


Al centro di ogni carta Evento vi sono le quattro icone di Fazione, il cui ordine determina la sequenza in cui le Fazioni Disponibili svolgeranno i loro turni (ignorate per ora l'icona Punto di Crisi a sinistra di queste). All'inizio del gioco tutte le Fazioni sono Disponibili e l'icona Polvere Rossa è la prima su questa carta, quindi al momento ha la prima scelta su quale azione intraprendere. Tuttavia, prima che Polvere Rossa agisca, i Rivendicatori possono scegliere di scartare fino a tre carte Risorsa, spostando la loro icona di uno spazio a sinistra per ogni carta che scartano. In questo caso dovrebbero scartare tre carte per diventare 1° Disponibile o due carte per diventare 2° Disponibile, quindi decidono di aspettare il momento giusto e di non agire in questo round. Polvere Rossa è quindi 1° Disponibile e ha diverse opzioni tra cui scegliere, come mostrato sul tracciato della Sequenza di Gioco. Possono eseguire un'Operazione senza Attività Speciale (che impedirà alla 2a Fazione Disponibile di eseguire l'Evento), un'Operazione con un'Attività Speciale (che consentirà alla 2a Fazione Disponibile di eseguire l'Evento) o eseguire la carta Evento (eseguendo l'opzione ombreggiata o non ombreggiata). In alternativa, possono passare, ottenendo 1 Risorsa e rimanendo disponibili a giocare sulla successiva carta Evento, nel qual caso la 2a Fazione Disponibile attuale diventerebbe la 1a Disponibile (ogni Fazione ottiene un bonus diverso per Passare, come indicato in fondo alla casella "Fazioni Disponibili" sul Tracciato della Sequenza di gioco).

Leggete la sezione 4.1 delle regole per saperne di più sui Round Evento.

Il giocatore di Polvere Rossa decide di eseguire un'Operazione di Raduno. Guarda la pagina Polvere Rossa del pieghevole della Fazione per vedere un elenco completo delle Operazioni e delle Attività Speciali a sua disposizione. L'Operazione di Raduno può essere eseguita in qualsiasi spazio Popolato senza Supporto e seleziona Arsia Mons, Rutherford, Gandhi e Sharma. Il Raduno può sempre piazzare un Ribelle o sostituirne due con una Base, quindi prima piazza un Ribelle ciascuno in Arsia Mons e Rutherford, poi sostituisce due Ribelli con una seconda Base Polvere Rossa in Sharma (ciò aumenta il totale delle vittorie di Polvere Rossa di uno, a 15, e aumenta anche il totale delle Basi Nemiche del Rivendicatore a 11). Possono esserci solo un massimo di due Basi (tra tutte le Fazioni) in tutti gli spazi eccetto Terre Selvagge, dove possono esserci fino a sei Basi, e Phobos, dove le Basi non possono essere piazzate. Polvere Rossa decide di utilizzare la Base che ha già in Gandhi per piazzare Ribelli fino al numero di Basi (uno) più la Popolazione nello spazio (due), per un totale di tre nuovi Ribelli piazzati. I nuovi Ribelli sono sempre piazzati Nascosti, con il loro simbolo rivolto verso il basso. Infine, alla fine di ogni Operazione di Raduno Polvere Rossa può potenziare una delle sue Basi in qualsiasi Deserto senza costi aggiuntivi, rendendola Fortificata. Lo fa in Alpheus Colles, girando la Base per mostrare il suo simbolo. Questa Operazione di Raduno costa loro un totale di quattro Risorse, una per ogni spazio selezionato (e senza contare Alpheus Colles), riducendoli a 10 Risorse.

Leggete la sezione 5.6 delle regole per saperne di più sull'Operazione di Raduno.



Polvere Rossa Raduna per porre tre nuovi Ribelli a Gandhi e sostituire due Ribelli con una Base a Sharma.

Quando una qualsiasi Fazione esegue un'Operazione, può anche essere in grado di eseguire un'Attività Speciale associata. Questa opzione è sempre disponibile per la 1a Fazione Disponibile ed è disponibile per la 2a Fazione Disponibile se la 1a Fazione Disponibile sceglie di eseguire l'Evento. Ogni Operazione può essere abbinata solo a determinate Attività Speciali: in questo caso, Raduno può essere abbinato a Ridistribuzione o Coordinamento. Il giocatore di Polvere Rossa sceglie di Coordinare, che può prendere di mira fino a due spazi senza Supporto e con un Ribelle Polvere Rossa Nascosto. Prende di mira prima Shenzhou, Attivando il suo Ribelle Nascosto lì girandolo per rivelare la sua estremità simbolo, quindi eseguendo un'azione Ospitare. Ospitare può essere eseguita solo in spazi senza Danni e sposta un segnalino Popolazione da Popolazione Spostata a una casella grigia vuota sulla traccia Infrastruttura dello spazio selezionato, aumentandone la Popolazione di uno: fatelo ora. Ospitare di Polvere Rossa gira anche il segnalino Fiducia nel GovTer sul lato "EG-", ma è già su questo lato, quindi non ci sono ulteriori cambiamenti. Lo spazio di Coordinare viene quindi spostato di un livello verso Opposizione Attiva: in precedenza era Neutrale, quindi ponete lì un segnalino Opposizione Passiva. Ciò aumenta l'Opposizione Totale di quattro (uno per Popolazione nello spazio), aumentando anche il totale vittoria di Polvere Rossa della stessa quantità, a 19. Per il suo secondo spazio di Coordinare prende di mira Sharma, attivando di nuovo il Ribelle Nascosto lì per ospitare un segnalino Popolazione dalla Popolazione Sfollata (e aumentando il suo totale vittoria di altri due, a 21). Lo spazio è già in Opposizione Attiva, quindi invece di spostarsi verso Opposizione Attiva il giocatore di Polvere Rossa è in grado di sostituire la Truppa GovMar lì con un altro Ribelle. Il turno di Polvere Rossa è ora completo, quindi spostiamo il loro cilindro di disponibilità da "Fazioni Disponibili" alla casella "1a Op Fazione - Può Aggiungere Attività Speciale", indicando quale azione ha intrapreso nel suo turno.

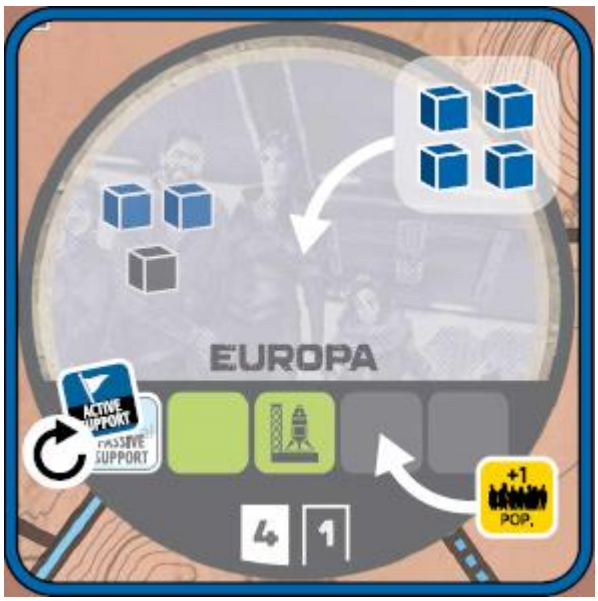
Per saperne di più sull'attività speciale Coordinare, leggere la sezione 6.8 delle regole.



Polvere Rossa Coordina in Shenzhou, Attivando il suo Ribelle lì per Ospitare una Popolazione e spostare di un livello verso Opposizione Attiva.

Il Governo Marziano è il 2° Disponibile e può scegliere tra Operazione Limitata o Evento, come indicato nella casella della Sequenza di Gioco direttamente a destra di quella in cui abbiamo appena posizionato il cilindro di disponibilità Polvere Rossa. Un'Operazione Limitata è un'Operazione in un solo spazio e decide di eseguire un'Operazione Limitata Addestramento. L'Addestramento può selezionare qualsiasi spazio con Basi e qualsiasi Labirinto con Controllo COIN e decide di eseguirla in Europa. Può prima posizionare fino a quattro nuove Truppe GovMar, pagando 3 Risorse per l'Operazione solo se vengono posizionate delle Truppe. Posiziona quattro cubi Truppe blu in Europa, riducendo le sue Risorse a 15. Quindi, può Pacificare in un massimo di uno spazio selezionato, che in questo caso deve essere Europa, poiché è stato selezionato un solo spazio. Pacificare consente di eseguire due qualsiasi tra Ospitare, Riparazione o pagare tre Risorse per passare di un livello verso Supporto Attivo, in qualsiasi combinazione (inclusa l'esecuzione della stessa azione due volte). Ospitare sposta un segnalino Popolazione da Popolazione Sfollata ad Europa, quindi paga tre Risorse aggiuntive per spostare Europa a Supporto Attivo. Questo riduce le Risorse GovMar a 12 e aumenta il suo totale vittoria a 16 (uno per la nuova Popolazione, quindi tre aggiuntivi per il passaggio a Supporto Attivo). Ospitare di GovMar gira anche la Fiducia GovTer sul lato "EG+", il che significa che migliorerà durante il prossimo Round Punto di Crisi. L'Operazione Limitata GovMar è ora completa, quindi posizioniamo il suo cilindro di disponibilità nella casella "2a Fazione - Lim Op o Evento".

Leggete la sezione 5.1 delle regole per saperne di più sull'Operazione Addestramento.



GovMar Addestra in Europa per porre quattro Truppe, poi Pacifica per Ospitare una Popolazione e spostare di un livello verso Supporto Attivo.

Ora hanno agito due Fazioni disponibili, quindi il turno è completo. Spostiamo entrambi i cilindri di disponibilità Polvere Rossa e GovMar su Fazioni non Disponibili, spostiamo il Prossimo Evento (**Tempesta Improvvisa**) in cima a **Stampare Armi** per diventare il nuovo Evento Corrente, quindi riveliamo la carta in cima al mazzo (**Europa**) come nuovo Prossimo Evento. Quando viene rivelato un nuovo Evento, il segnalino Punto di Crisi viene anche spostato a destra di un numero di spazi come indicato dall'icona Punto di Crisi sulla carta Evento, in questo caso quattro, spostando il segnalino Punto di Crisi fino allo spazio "4" sul tracciato Punto di Crisi.

Carta 2 (Tempesta Improvvisa n. 47)

Le Società Private sono 1a Disponibili e il Rivendicatore decide di nuovo di non spendere carte Risorsa per modificare la propria disponibilità, poiché è già la 2a Fazione Disponibile e dovrebbe scartare tutte e tre le sue carte Risorsa per diventare la 1a Disponibile. Quando è idoneo a eseguire un'Attività Speciale, un giocatore può in genere farlo in qualsiasi momento prima, durante o dopo la sua Operazione, con l'unica restrizione che l'Attività Speciale non può interrompere l'esecuzione completa dell'Operazione in uno spazio. Il giocatore della Società Private decide di eseguire prima un'Attività Speciale di Relazioni Pubbliche, prima di passare alla sua Operazione. Le Relazioni Pubbliche possono selezionare fino a due spazi con Controllo COIN e Sicurezza, quindi Riparazione in ogni spazio e Ospitare in uno spazio come desiderato. Ottiene anche due Profitti per ogni Danno rimosso da Riparazione e ridurrà le Risorse Polvere Rossa o scarterà le carte Risorsa Rivendicatore se una qualsiasi delle loro forze è presente negli spazi interessati.

Leggete la sezione 6.4 delle regole per saperne di più sull'Attività Speciale Relazioni Pubbliche.

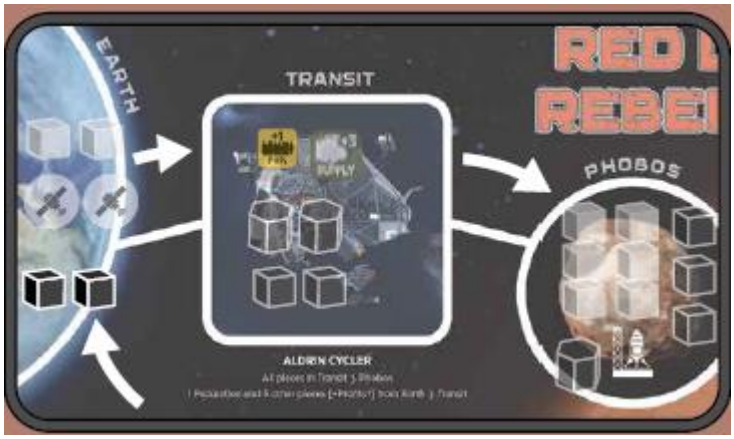


Le Società Private usano Relazioni Pubbliche per Riparare a Marth, rimuovendo una Sicurezza da Disponibile per rimuovere un Danno (e rimuovendo anche un segnalino Popolazione da Popolazione Sfollata).

La Riparazione rimuove un segnalino Danno da uno spazio (aumentando la Popolazione di quello spazio di uno), ma deve anche essere in grado di rimuovere un segnalino Popolazione da Popolazione Sfollata (se la Popolazione Sfollata è vuota, il Danno non può essere riparato). C'è anche un costo aggiuntivo per la Riparazione che è diverso per ogni Fazione: tre Risorse per GovMar, due Risorse per Polvere Rossa e la rimozione di una Sicurezza dallo spazio a Disponibile per Società Private.
In questo caso c'è solo un segnalino Popolazione Sfollata, quindi Società Private si limita a Riparare a Marth, rimuovendo una Sicurezza lì a Disponibile, quindi rimuovendo sia il segnalino Danno dallo spazio che il segnalino Popolazione finale da Popolazione Sfollata. La Riparazione delle Società Private (e Ospitare) consente loro anche di girare il segnalino Fiducia nel GovTer su entrambi i lati, come desiderato, ma in questo caso decidono di lasciare il segnalino sul suo lato "EG+". Infine, poiché questa Riparazione è avvenuta come parte di un'Attività Speciale di Relazioni Pubbliche, aumentano i Profitti di due, a 2.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Le Società Private devono ora eseguire un'Operazione, scegliendo tra Logistica, Sicurezza o Ricognizione, poiché l'Operazione di Assalto non può essere combinata con l'Attività Speciale di Relazioni Pubbliche. Le Operazioni eseguite dalla Società Private non hanno alcun costo in Risorse, quindi possono eseguirle in tutti gli spazi che desiderano. Decidono di eseguire Logistica, che può prendere di mira Terra, Transito e Deserti, con un effetto diverso in ogni tipo di spazio. Nei Deserti, Logistica consente alla Società Private di capovolgere una Base sul suo lato Terraformazione migliorato, gratuitamente nel primo Deserto e poi a un costo di 3 Profitti per ogni Deserto aggiuntivo selezionato. In questo caso selezionano solo un Deserto, Hellas Chaos, capovolgendo la Base lì per potenziarla a Base di Terraformazione. Quindi selezionano Terra per Logistica, che consente loro di posizionare fino a quattro unità Società Private lì gratuitamente (massimo un OpSpec), più un'ulteriore per ogni Profitto speso. Mettono un OpSpec e tre Sicurezza sulla Terra senza spendere Profitti. La Società Private selezionano quindi Transito, che consente loro di risolvere il Cycler di Aldrin nello stesso modo di un Round Punto di Crisi. Questo prima sposta tutto da Transito a Phobos, in questo caso tre segnalini Rifornimento, un Satellite, due Truppe GovTer, un OpSpec e una Sicurezza. Tutti i segnalini che raggiungono Phobos vengono immediatamente spostati altrove: il Satellite si sposta in Orbita, se c'era un segnalino Popolazione si sposterebbe in Popolazione Sfollata e i tre segnalini Rifornimento vengono convertiti in tre Risorse GovMar ciascuno (per un totale di nove guadagnati, aumentando le Risorse GovMar a 21), prima di essere restituiti alla riserva generale. Infine, cinque pezzi non Popolazione dalla Terra vengono spostati dalla Terra al Transito, più una Popolazione se lo si desidera (di solito è obbligatorio, ma quando il Cycler di Aldrin viene attivato dalla Logistica le Società Private possono decidere se spostare la Popolazione a Transito), e le Società Private possono pagare un Profitto per pezzo per spostare un numero qualsiasi di pezzi non Popolazione aggiuntivi. In questo caso decidono di spostare due OpSpec, due Sicurezza, un Rifornimento e una Popolazione dalla Terra a Transito, senza pagare alcun Profitto aggiuntivo.



Le Società Private usano Logistica per porre forze sulla Terra, poi scelgono Transito per attivare il Cycler di Aldrin.

L'operazione Logistica è quasi completa, ma dopo aver selezionato tutti gli spazi desiderati, le Società Private possono anche piazzare fino a una Sicurezza in ciascuna delle sue Basi su Marte, pagando un Profitto per ogni Sicurezza piazzata. Decidono di piazzare solo una Sicurezza su Marte, riducendo i loro Profitti a 1. Il turno della Società Private è ora completo, quindi piazziamo il loro cilindro di disponibilità nella casella "1st Fazione Op – Può Aggiungere Attività Speciale".

Leggete la sezione 5.2 delle regole per saperne di più sull'Operazione Logistica.

I Rivendicatori sono l'unica fazione Disponibile rimasta, quindi ora sono 2° Disponibile, anche se la loro icona è al quarto posto sulla carta Evento attuale. Decidono di eseguire un'Operazione Limitata invece dell'Evento (che in questo caso ha una sola opzione). Quando i Rivendicatori eseguono un'Operazione Limitata, possono sfruttare la loro speciale regola Efficienza nel Deserto, che consente loro di selezionare più spazi per la loro Operazione (ricordate che le Operazioni Limitate possono normalmente essere eseguite solo in uno spazio) e anche di pescare una carta Risorsa dopo che l'Operazione è completata. Tuttavia, possono spendere solo una carta Risorsa per le Risorse quando eseguono un'Operazione Limitata, quindi il numero totale di spazi che possono selezionare sarà comunque limitato. Decidono di eseguire un'Operazione di Raduno, scartando la carta Risorsa **Forze Nascoste** per consentire loro di selezionare fino a cinque spazi (ogni carta Risorsa di solito vale il numero di Risorse indicato nell'angolo in alto a destra, ma questa ha un effetto aggiuntivo in basso a sinistra, indicando che vale cinque Risorse solo per il Raduno).

Il Raduno del Rivendicatore è simile al Raduno di Polvere Rossa, tranne per il fatto che può selezionare solo spazi Neutrali su Marte (che include tutti gli spazi Disabitati) e può essere usato per potenziare le Basi del Rivendicatore in Centri di Conversione invece di piazzare delle forze. Piazzano un Ribelle in ognuno di Marth, Hellas Chaos e Tharsis Tholus, poi potenziano le loro Basi a New Cordoba e Terre Selvagge, girandole con il simbolo rivolto verso l'alto per indicare che ora sono Centri di Conversione, e pescano anche due nuove carte Risorsa, una per ogni Base potenziata. Pescano **Pellegrinaggio** (CR29) e **La Fede del Rivendicatore** (CR9). L'Operazione Limitata Raduno è ora completa e pescano una carta Risorsa aggiuntiva per Efficienza del Deserto, **Le Terre Senza Sentieri** (CR14), dando loro un totale di cinque carte Risorsa in mano. Infine, mettiamo il loro cilindro di disponibilità nella casella "2a Fazione - Lim Op o Evento". Due Fazioni hanno agito e il turno è ora completo, quindi reimpostiamo la disponibilità, spostando prima i cilindri GovMar e Polvere Rossa da Fazioni Indisponibili a Fazioni Disponibili, quindi spostando i cilindri Società Private e Rivendicatore a Fazioni Indisponibili. **Europa** viene spostata per

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

diventare l'Evento Corrente, quindi il nuovo Evento Successivo, **Rivolte del Mercoledì Rosso**, viene rivelato dalla cima del mazzo. Il valore Punto di Crisi su **Rivolte del Mercoledì Rosso** è "4", quindi spostiamo il segnalino Punto di Crisi di quattro spazi, raggiungendo la fine del tracciato e innescando un Round Punto di Crisi (qualsiasi movimento oltre la fine del tracciato viene ignorato).



I Rivendicatori Radunano per piazzare un Ribelle a Marth e per potenziare la loro Base a New Córdoba in un Centro di Conversione.

ROUND PUNTO DI CRISI

Ogni Round di Punto di Crisi segue la sequenza indicata nel foglio di aiuto del Round di Punto di Crisi, ma per velocizzare il gioco entrambe le colonne possono essere eseguite contemporaneamente, una dal Controllante di GovTer e l'altra dalla Chiesa del Rivendicatore.

Cycler di Aldrin

Il Cycler di Aldrin viene risolto più o meno nello stesso modo in cui abbiamo appena visto durante l'Operazione Logistica delle Società Private. Per prima cosa, tutti i pezzi in Transito vengono spostati su Phobos, quindi vengono risolti tutti i segnalini, in questo caso spostando una Popolazione su Popolazione Sfollata e aumentando le Risorse GovMar di tre, a 24 (il segnalino Rifornimenti viene quindi riportato nella riserva generale). Quindi il Controllante del GovTer (attualmente le Società Private) sceglie cinque pezzi non Popolazione da spostare su Transito, più una Popolazione (se possibile), e Società Private può pagare un Profitto per pezzo per spostare un numero qualsiasi di pezzi non Popolazione aggiuntivi. In questo caso Società Private sposta solo due Sicurezza, due Truppe GovTer e un Satellite su Transito.

Perdite delle Società Private

Se vi sono delle forze delle Società Private nella casella Perdite, i loro Profitti saranno ridotti di uno per Base delle Società Private e di uno per due Sicurezza, quindi tutte le forze delle Società Private saranno riportate da Perdite a Disponibili. In questo caso non ci sono ancora Perdite delle Società Private, quindi non succede nulla.

Fiducia in GovTer

Per prima cosa, tutti i Satelliti su Marte vengono riportati in Orbita (in questo caso, nessuno). Quindi, il segnalino Fiducia in GovTer viene spostato in alto o in basso di un livello, a seconda di quale faccia è attualmente mostrata. Attualmente è impostato su EG+, quindi lo spostiamo in alto di un livello e aumentiamo il totale vittoria di GovMar a 17. Infine, vengono aggiunti nuovi pezzi alla Terra come indicato sul livello corrente del tracciato Fiducia nel Governo Terrestre, in questo caso quattro Truppe GovTer, due segnalini Rifornimento e un segnalino Popolazione.

Terraformazione

I Profitti vengono aumentati di due per la prima Base di Terrafomazione in ogni Deserto, quindi di uno per ogni Base di Terrafomazione aggiuntiva in ogni Deserto e infine ridotti di uno per ogni Centro di Conversione nei Deserti. Attualmente ci sono una Base di Terrafomazione e un Centro di Conversione in un Deserto, per un aumento netto di un Profitto, a 2.

Tempeste di Sabbia

Tutte le Tempeste in Atto vengono rimosse (in questo caso nessuna), poi tutte le Tempeste in Avvicinamento vengono girate sul loro lato Tempesta in Atto (girate le Tempeste in Shepard e Hellas Chaos). Vengono quindi effettuati un numero di tiri di Tempesta di Sabbia pari al valore Punto di Crisi del Prossimo Evento, in questo caso quattro, anche se questi tiri si fermano sempre una volta che tutti e sei i segnalini Tempesta sono sulla mappa. Supporremo che i tiri siano effettuati con i seguenti risultati: nuove Tempeste in Avvicinamento in Syria Planum, Rutherford e Noctis Labyrinthus, e poi un secondo risultato per Noctis Labyrinthus che gira la Tempesta in Avvicinamento lì a In Atto e poi consente ai Rivendicatore di rimuovere un pezzo nemico, quindi un singolo Ribelle Polvere Rossa lì viene rimosso (i Ribelli di una Fazione devono solitamente essere rimossi prima che le loro Basi possano essere rimosse).

Attrito e Conversione

Una Truppa GovMar, una Sicurezza e un Ribelle Polvere Rossa vengono rimossi da ogni Deserto che non ha una Base amica e che è Disabitato o ha una Tempesta in Atto (in questo caso nessuno), quindi un Ribelle del Rivendicatore viene piazzato in ogni

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

spazio Popolato con un Centro di Conversione. Un Ribelle del Rivendicatore viene piazzato a New Cordoba, il che dà ai Rivendicatori il Controllo dello spazio e aumenta il loro totale di vittorie a 8. Infine, il tracciato Punto di Crisi viene ripristinato a 0 e poi il gioco continua con la nuova carta Evento Corrente.

Leggete la sezione delle regole 4.2 per saperne di più sui Round Punto di Crisi.

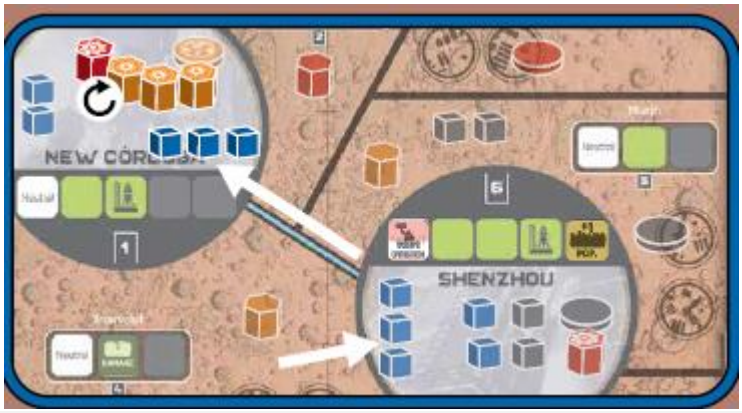
EVENTI

Carta 3 (Europa # 48)

GovMar è il 1° Disponibile e inizierà eseguendo un'Operazione Sicurezza, che consente loro di spostare le loro Truppe in qualsiasi Labirinto di destinazione adiacente, collegato da linee Maglev o utilizzando gli Spazioporti per muoversi tra i Labirinti che sono Non Danneggiati e hanno il Controllo COIN all'inizio dell'Operazione. Le Truppe devono smettere di muoversi se raggiungono un Labirinto che aveva il Controllo nemico all'inizio dell'Operazione, ma possono altrimenti muoversi quanto vogliono, pagando solo per gli spazi di destinazione in cui le Truppe smettono di muoversi. Dopo che tutte le Truppe hanno finito di muoversi, Sicurezza Attiverà anche un Ribelle Nascosto per Truppa in ogni Destinazione e quindi consentirà a GovMar di sostituire una Truppa con una Base in ogni destinazione e/o di fare Ospitare o Riparazione in una destinazione (se lo si desidera).

Leggete la sezione 5.3 delle regole per saperne di più sull'Operazione Sicurezza.

GovMar sposta tre delle sue truppe da Europa a Shenzhou (via Spazioporto) e poi a New Cordoba (via Maglev) dove si fermano, rimuovendo il controllo del Rivendicatore e riducendo il totale delle vittorie del Rivendicatore a 7. Sposta anche due Truppe da Coronae Montes a Sharma (per adiacenza), dando ai Rivendicatore il controllo di Coronae Montes e aumentando il totale vittoria del Rivendicatore a 8. Infine, sceglie anche Tereshkova come destinazione senza spostare lì altre Truppe, per Attivare il Ribelle Nascosto. Avrebbe voluto spostarsi a Shepard, ma non può spostare Truppe dentro o fuori perché lì c'è una Tempesta in Atto: potrebbe comunque selezionarla come destinazione solo per attivare i Ribelli Nascosti, ma decide di non farlo.
Dopo aver terminato lo spostamento delle Truppe, ora Attiva un Ribelle per Truppa GovMar in ogni destinazione: uno a Tereshkova, tutti e quattro a New Cordoba e solo uno a Sharma (dato che l'altro è già Attivo), per un totale di sei ribelli Attivati (che presto saranno importanti per l'attività speciale Petizione). Infine, Ospita a Tereshkova, posizionando lì un segnalino popolazione da Popolazione Sfollata. La Sicurezza di GovMar di solito costa tre Risorse per spazio di destinazione (in questo caso tre), ma la carta Campagna **Ingiunzioni Legali** aumenta il costo a sei a Sharma (con Opposizione Attiva), per un costo totale di dodici risorse, riducendo il totale delle risorse di GovMar a 12.



Le Truppe GovMar si spostano a Shenzhou tramite Spazioporto e poi a New Córdoba tramite Maglev, dove possono Attivare tutti e quattro i Tibelli (con l'aiuto delle Truppe già presenti).

Ora passa all'Attività Speciale Petizione, che può essere utilizzata solo una volta completata l'Operazione di accompagnamento in tutti gli spazi selezionati (questa è un'eccezione alla solita regola sui tempi dell'Attività Speciale). La Petizione posiziona sempre un segnalino Rifornimento sulla Terra, più un Rifornimento aggiuntivo per ogni tre Ribelli Attivati dall'Operazione di accompagnamento, quindi riduce i Profitti del numero di segnalini Rifornimento posizionati. In questo caso sei Ribelli sono stati attivati da Sicurezza, quindi tre segnalini Rifornimento vengono posizionati sulla Terra e i Profitti vengono ridotti a 0 (non possono scendere sotto 0). Il turno di GovMar è ora completo e posizioniamo il loro cilindro di disponibilità nella casella "1a Fazione Op - Può Aggiungere Attività Speciale".

Leggete la sezione 6.2 delle regole per saperne di più sull'attività speciale Petizione.

Polvere Rossa è ora 2° Disponibile e decide di eseguire l'Evento Corrente, cosa che può fare perché GovMar ha eseguito un'Attività Speciale. Ogni Fazione che esegue un Evento con due opzioni può scegliere di usare entrambe le opzioni, ma l'opzione in alto (non ombreggiata) è in genere buona per una o entrambe le Fazioni COIN (o cattiva per le Fazioni Ribelli), mentre l'opzione in basso (ombreggiata) è in genere buona per una o entrambe le Fazioni Ribelli (o cattiva per le Fazioni COIN). In questo caso Polvere Rossa decide di eseguire l'opzione ombreggiata su **Europa**, ***Attivismo della Classe Media***. Questo prima gira il segnalino Fiducia al GovTer sul lato "EG-", come indicato dal simbolo in alto a sinistra dell'opzione Evento, poi

sposta Europa di due livelli verso Opposizione Attiva, spostandola da Supporto Attivo a Neutrale e riducendo il totale vittoria di GovMar di sei, a 11. L'opzione Evento consente inoltre a Polvere Rossa di pescare quattro carte Campagna, di metterne in atto una e di rimescolare il resto nel mazzo: supporremo che selezionino la carta Campagna **Interruzione delle Comunicazioni** (RD11). Il turno di Polvere Rossa è ora completo, quindi posizioniamo il loro cilindro di disponibilità nella casella "2a Fazione - Op Lim o Evento".

Leggete la sezione delle regole 7.0 per saperne di più sulle carte Evento.

Entrambe le Fazioni hanno agito, quindi reimpostiamo la disponibilità, spostando Società Private e Rivendicatore su Disponibile e GovMar e Polvere Rossa su Non Disponibile. Spostiamo poi **Rivolte del Mercoledì Rosso** per farla diventare il nuovo Evento Attuale e riveliamo **Scandalo dei Fondi Neri** come il nuovo Evento Successivo, che sposta anche il segnalino Punto di Crisi in avanti di tre posizioni, a 3.

IL GIOCO CONTINUA

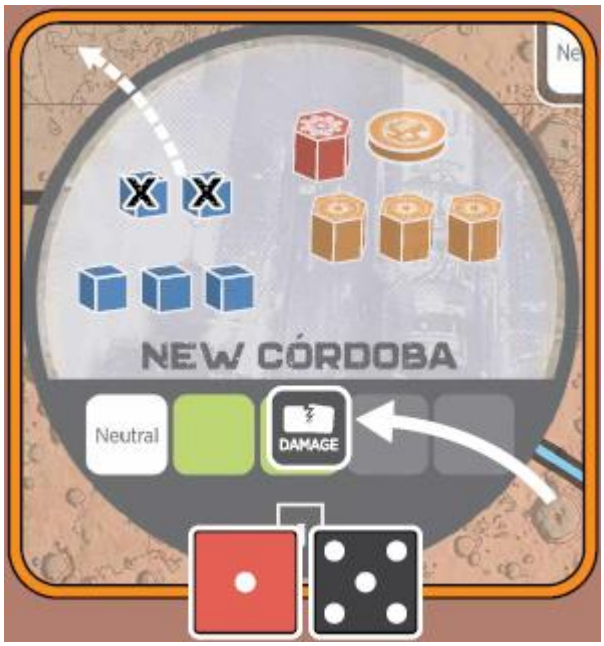
Ora ne sapete abbastanza per giocare da soli, usando i fogli di aiuto della fazione per selezionare le Operazioni e le Attività Speciali e controllando le regole se non siete sicuri di qualcosa. Il resto di questo tutorial continuerà a essere giocato fino al primo round Tempesta di Sabbia e seguirlo da solo sarà un modo utile per imparare il gioco, ma ogni azione sarà spiegata in modo meno dettagliato e non sarete più esplicitamente invitato a controllare sezioni delle regole.

Carta 4 (Rivolte del Mercoledì Rosso # 12)

I Rivendicatori scartano tre carte Risorsa (**Ideologi, Razzi Ares e Le Terre Senza Sentieri**) per diventare 1° Disponibile, il che consente loro di eseguire un'Operazione con un'Attività Speciale. Eseguiranno l'Operazione di Attacco, combinandola con l'Attività Speciale Imboscata per garantire il successo dell'Attacco in due spazi con Ribelli Nascosti. Selezionano New Cordoba, Marth e Coronae Montes per l'Attacco, scartando la carta Risorsa **Pellegrinaggio** (valore 3) per pagare i tre spazi selezionati. Per l'Attacco regolare a New Cordoba tirano due dadi, che finiscono su "1" e "5". Poiché il totale combinato (6) è uguale o inferiore alle forze totali nello spazio (10), piazzano un Danno sul tracciato Infrastruttura, che fa anche sì che un segnalino Popolazione venga piazzato in Popolazione Sfollata. Quindi, poiché il risultato "1" è uguale o inferiore al numero di Ribelli del Rivendicatore nello spazio (3), sono in grado di rimuovere due forze nemiche e decidono di rimuovere due Truppe GovMar. Il risultato "5" non consente loro di rimuovere forze nemiche, poiché è maggiore del numero di Ribelli Rivendicatore nello spazio.

I Rivendicatori effettuano una Imboscata a Marth, che attiva il Ribelle Nascosto lì e quindi consente loro di impostare entrambi i dadi Attacco su qualsiasi valore, invece di tirare. Impostano entrambi su "1", il che prima piazzerà un Danno (aggiungendo anche una Popolazione Sfollata), e poi consente loro di rimuovere quattro forze nemiche (due per ogni tiro di dado uguale o inferiore al numero di Ribelli del Rivendicatore nello spazio). Le Basi possono essere rimosse solo dopo che tutte le unità amiche sono state rimosse, ma in questo caso possono rimuovere sia Sicurezza che la Base delle Società Private, mandandole tutte in Perdite.

Infine, tendono un'imboscata anche a Coronae Montes, attivando solo uno dei due Ribelli Nascosti lì e rimuovendo la Base GovMar (non possono piazzare alcun Danno poiché non ci sono spazi verdi rimasti sul tracciato Infrastruttura). L'Operazione è completa e ha permesso loro di ottenere il controllo di un nuovo spazio, aumentando il totale vittoria del Rivendicatore a 9 e riducendo anche il totale delle Basi nemiche di due, arrivando a 9.



L'Attacco del Rivendicatore a New Córdoba piazza un Danno e rimuove due Truppe del GovMar.

Il giocatore delle Società Private decide di passare, poiché sarà la 1a Fazione Disponibile sulla prossima carta Evento. Quando una Fazione passa, rimane Disponibile per agire sulla prossima carta Evento, e la successiva Fazione Disponibile in ordine di disponibilità (se presente) prende il suo posto come 1a o 2a Disponibile. Ogni Fazione riceve anche un bonus aggiuntivo quando passa: tre Risorse per GovMar, una Risorsa per Polvere Rossa, pesca di una carta Risorsa per il Rivendicatore e Attivazione del Cycler di Aldrin (come se eseguisse Logistica) per le Società Private. Tuttavia, in questo caso la carta Campagna **Interruzione delle Comunicazioni** impedisce alla Società Private di attivare il Cycler di Aldrin, quindi rimane semplicemente Disponibile senza ulteriori effetti.
Società Private usa Ricognizione per spostare quattro Sicurezza in ciascuno di Pavonis Mons e Syria Planum, quindi sostituisce una Sicurezza con una Base in ogni spazio e ospita anche una Popolazione in Syria Planum.
Reimpostiamo la disponibilità, spostiamo il Prossimo Evento per farlo diventare il nuovo Evento Corrente e riveliamo un nuovo Prossimo Evento: **Nuova Córdoba**. Il valore Punto di Crisi su questa carta è due, il che sposterà il segnalino Punto di Crisi abbastanza lontano da innescare un altro Round Punto di Crisi



La Società Private usano Ricognizione per spostare quattro Sicurezza in Pavonis Mons e Syria Planum, quindi sostituiscono una Sicurezza con una Base in ogni spazio e ospita anche una Popolazione in Syria Planum.

Round Punto di Crisi

Eseguite ogni fase come elencato di seguito:

- Spostate tutti i pezzi da Transito a Phobos, quindi spostate quattro Truppe GovTer, un Rifornimnto e una Popolazione da Terra a Transito.
- I Profitti verrebbero ridotti di due dalle Perdite delle Società Private (una per la Base, una per le due Sicurezza), ma non possono essere ridotti sotto zero, quindi tutte le forze delle Società Private nelle Perdite tornano a Disponibile.
- La Fiducia in GovTer diminuisce di un livello (riducendo il totale delle vittorie di GovMar a 10), quindi quattro Truppe GovTer, un Rifornimento ed una Popolazione vengono posizionati sulla Terra.
- La Terraformazione aumenta i Profitti di uno, fino a un totale di 1! Rimuovete le Tempeste in Atto in Noctis Labyrinthus, Shepard e Hellas Chaos, capovolgete le Tempeste in Avvicinamento in Rutherford e Syria Planum a In Atto, quindi posizionate due nuove Tempeste in Avvicinamento, una ciascuna in Trouvelot e Shepard.
- Un Ribelle Polvere Rossa viene rimosso da Rutherford per Attrito, perché c'è una Tempesta in Atto e non c'è una Base Polvere Rossa lì. Un Ribelle Rivendicatore viene piazzato a New Cordoba a causa del Conversion Center lì, dando anche il Controllo ai Rivendicatori e aumentando il loro totale vittoria a 10.
- Il tracciato Punto di Crisi viene azzerato e il gioco continua.

Carta 5 (Scandalo dei Fondi Neri # 23)

Società Private sono 1° Disponibili ed eseguiranno un'Operazione di Ricognizione con l'Attività Speciale Incursione. La Ricognizione consente alla Società Private di spostare le truppe di Sicurezza, OpSpec e GovTer (perché sono attualmente Controllanti del GovTer) in qualsiasi spazio Deserto adiacente e dagli Spazioporti controllati da COIN a qualsiasi spazio di Deserto, quindi di Attivare i Ribelli Nascosti e posizionare Basi in tutte le destinazioni e Ospitare o Riparare in uno spazio di destinazione, nello stesso modo in cui Sicurezza lo fa nei Labirinti. La Ricognizione di solito non consente alle unità di entrare negli spazi con Tempesta in Atto, ma come Controllante del GovTer le Società Private possono schierare un Satellite dall'Orbita a uno spazio Tempesta in Atto per usare i Segnali di Navigazione per selezionarlo come destinazione della Ricognizione.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Spostano tre Sicurezza da Phobos in Pavonis Mons e Syria Planum (utilizzando un Satellite per i Segnali di Navigazione in quest'ultimo), una Sicurezza aggiuntiva da Europa in Pavonis Mons, una Sicurezza aggiuntiva da Tenzing in Syria Planum e due OpSpec e quattro Truppe GovTer da Phobos in Terre Selvagge. Selezionano anche Hellas Chaos come destinazione senza spostare lì alcuna unità. Una volta terminato lo spostamento delle unità, le Società Private attivano il Ribelle del Rivendicatore in Hellas Chaos e tutti e tre i Ribelli del Rivendicatore in Terre Selvagge. Quindi sostituiscono una Sicurezza con una Base in Pavonis Mons e Syria Planum (riportano la Sicurezza a Disponibile) e ospitano anche una Popolazione Sfollata in Syria Planum. Le Società Private poi fanno un Incursione: spostano un OpSpec dalle Terre Selvagge a Marth e uno ad Alpheus Colles (ricorda che le Terre Selvagge sono adiacenti ai Deserti ai margini di ogni Settore), quindi Attivano entrambi gli OpSpec per rimuovere il Ribelle Rivendicatore a Marth e sia il Ribelle Polvere Rossa che la Base ad Alpheus Colles (notate che l'Incursione può rimuovere i Ribelli Nascosti, ma deve comunque rimuovere tutti i Ribelli prima di rimuovere una Base corrispondente). Il turno della Società Private è ora completo e ha avuto un grande impatto sul totale vittoria del Rivendicatore. Prendetevi un momento per calcolare lo spostamento verso gli spazi Controllati dal Rivendicatore più le Basi, e anche lo spostamento verso le Basi Nemiche del Rivendicatore, quindi posizionate il cilindro della Società Private nella casella Sequenza di Gioco corrispondente al suo turno.



Le Società Private fanno una Incursione ad Alpheus Colles per rimuovere il Ribelle Polvere Rossa e la Base lì.

GovMar è il 2° Disponibile e decide di eseguire l'Evento, che prima imposta il segnalino Fiducia GovTer su "EG+", poi consente di sostituire fino a quattro Ribelli con Truppe MG o Sicurezza. Sostituisce un Ribelle del Rivendicatore a Tenzing con una Truppa GovMar, un Ribelle di Polvere Rossa a Tereshkova con una Truppa GovMar e i due Ribelli Polvere Rossa a Sharma con due Truppe GovMar. Il turno GovMar e l'intero Round Evento sono ora completi, quindi posizionate il cilindro di idoneità GovMar nella corretta Sequenza di Gioco. Reimpostate la disponibilità, spostate **New Córdoba** per diventare il nuovo Evento Attuale, quindi rivelate la carta in cima al mazzo (**I Tubi**) come nuovo Evento Successivo e spostate il segnalino Punto di Crisi come indicato dal suo valore Punto di Crisi.

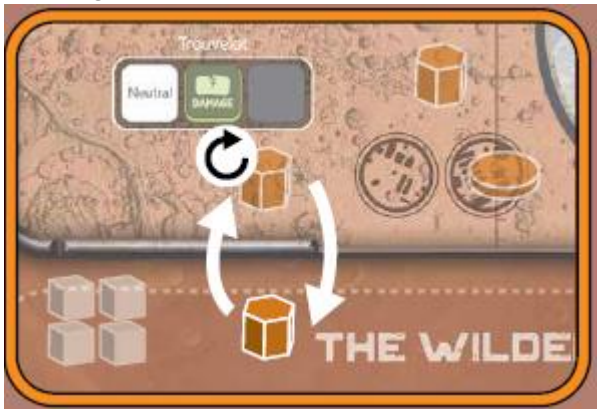
Carta 6 (New Córdoba # 44)

Polvere Rossa è la 1a Disponibile e i Rivendicatori non hanno abbastanza carte Risorsa in mano per cambiare questo, quindi Polvere Rossa agirà per prima. Polvere Rossa decide di eseguire la parte ombreggiata dell'Evento Corrente, che sposta New Cordoba di un passo verso Opposizione Attiva (aumentando il loro totale di vittorie di uno), quindi posiziona due Ribelli Polvere Rossa ciascuno a New Cordoba e Trouvelot.

L'Evento indica anche che due Ribelli dovrebbero essere posizionati a Rutherford (adiacente a New Cordoba), ma poiché c'è una Tempesta in Atto lì non può essere influenzata dall'Evento, quindi questi Ribelli non vengono posizionati. Il turno di Polvere Rossa è ora completo. Poiché Polvere Rossa ha eseguito l'Evento, i Rivendicatori sono ora in grado di eseguire un'Operazione con un'Attività Speciale, anche se sono solo la 2a Disponibile. Decidono di eseguire un'Operazione di Viaggio con l'Attività Speciale Saccheggio. Viaggiare consente ai Rivendicatori di spostare i loro Ribelli e Basi in qualsiasi spazio adiacente, anche dentro o fuori da spazi con Tempeste in Atto, pagando una Risorsa (con carte Risorsa) per ogni spazio di origine selezionato (tranne Terre Selvagge, che costa zero Risorse per essere selezionato come origine). I Ribelli in movimento possono anche muoversi di nuovo, senza costi aggiuntivi, da ogni spazio in cui entrano che contiene una Base del Rivendicatore, consentendo loro potenzialmente di muoversi di più spazi in un turno. Inoltre, qualsiasi Ribelle che si muove in Terre Selvagge o in uno spazio con Tempesta in Atto diventerà Nascosto. Tuttavia, se un Ribelle si muove in uno spazio con Supporto e nessuna Tempestain Atto, allora diventerà Attivo se il totale dei Ribelli in movimento più cubi e OpSpec in quello spazio supera tre, e qualsiasi Centro di Conversione che si muove tornerà a una normale Base del Rivendicatore. I Rivendicatori decidono di muoversi solo da Terre Selvagge, pagando zero Risorse e quindi non scartando nessuna carta Risorsa. Spostano due Ribelli in Hellas Chaos e uno in Trouvelot (dove diventa Nascosto a causa della Tempesta in Avvicinamento). Il Ribelle che si sposta in Trouvelot può spostarsi di nuovo a causa della Base Rivendicatore lì presente, e si sposta direttamente di nuovo nelle Terre Selvagge. I Rivendicatori

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

sono spesso in grado di proteggere le loro Basi nelle Terre Selvagge raddoppiando se stessi in questo modo e confondendo i loro inseguitori.



I Rivendicatori usano Viaggio per spostare un Ribelle dalle Terre Selvagge a Trouvelot e poi di nuovo alle Terre Selvagge, girandolo a Nascosto lungo il percorso.

Successivamente, i Rivendicatori useranno l'Attività Speciale Saccheggio, che consente loro di Attivare un Ribelle Nascosto in un massimo di due spazi con Danni, quindi pescare una carta Risorsa per ogni segnalino Danni in questi spazi. Attivano un Ribelle a New Cordoba e uno a Coronae Montes, pescando un totale di due nuove carte Risorsa: **AI Scatenata** (CR24) e **Deposito di Armi** (CR30). Il round è completo: ripristinate la disponibilità, spostate il Prossimo Evento per diventare l'Evento Corrente, quindi rivelate il nuovo Prossimo Evento (**USSS Challenger**) e fate avanzare il segnalino Punto di Crisi come indicato.

Carta 7 (I Tubi # 43)

Con Polvere Rossa attualmente indisponibile, la Fazione Società Private è la 1a Disponibile e decide di eseguire un'Operazione di Assalto con l'Attività Speciale Sfruttamento. Utilizza Sfruttamento per prima, selezionando fino a due spazi con una Base delle Società Private, nessun Danno e più forze delle Società Private rispetto alle forze GovMar.

Seleziona Shenzhou e Pavonis Mons, spostando ciascuna di un livello verso Neutrale (riducendo di conseguenza i totali vittoria di GovMar e Polvere Rossa), quindi aumentando i Profitti per la Popolazione totale combinata di entrambi gli spazi, fino a 6. La Fazione Società Private avrebbe voluto selezionare Syria Planum invece di Pavonis Mons, ma i Deserti con Tempeste in Atto non possono essere selezionati per le Attività Speciali. La Fazione Società Private quindi Assalta a Shenzhou, dove rimuove un Ribelle Polvere Rossa, e anche a Hellas Chaos, dove i suoi due cubi Sicurezza sono sufficienti solo per rimuovere due Ribelli del Rivendicatore. Tuttavia, come Controllante del GovTer, la Fazione Società Private può migliorare il suo Assalto con Bombardamento, posizionando un Satellite dall'Orbita per rimuovere due forze nemiche aggiuntive. Lo fa in Hellas Chaos per rimuovere l'ultimo Ribelle del Rivendicatore. Assalto aumenta anche i Profitti di uno per ogni due forze nemiche rimosse in spazi con Sicurezza o OpSpec Attiva ("Mercenari"). Tre Ribelli sono stati rimossi in Hellas Chaos, quindi i Profitti sono aumentati di uno, a 7. Infine, come Controlloante del GovTer, la Fazione Società Private può anche usare le Truppe del Governo per Sopprimere in uno spazio non selezionato per Assalto. Lo fanno nelle Terre Selvagge, costringendo il Ribelle Nascosto lì a spostarsi in un Deserto adiacente scelto dai Rivendicatori, e si sposta a Daedalia Planum. Il turno delle Società Private è completo e GovMar decide di Passare, ottenendo tre Risorse e consentendo loro di rimanere Disponibile per la carta successiva, dove sono i primi Disponibili. Reimpostate la disponibilità, spostate il Prossimo Evento per diventare l'Evento Corrente, quindi rivelate il nuovo Prossimo Evento (**Un Nuovo Accordo Verde**). Il valore Punto di Crisi sul nuovo Evento successivo è zero, quindi il segnalino Punto di Crisi non viene spostato.



La Fazione Società Private usa le sue truppe GovTer per Sopprimete nelle Terre Selvagge, costringendo il Ribelle del Rivendicatore lì presente a spostarsi in uno spazio adiacente.

Carta 8 (USSS Challenger # 4)

I Rivendicatori decidono di non scartare nessuna carta Risorsa, quindi GovMar è il 1° Disponibile, ed eseguirà un'Operazione di Addestramento con l'Attività Speciale di Trinceramento. Per prima cosa pone quattro Truppe GovMar su Phobos, che è un Labirinto con Controllo COIN permanente che può quindi essere sempre selezionato per Addestrare. Poi Pacifica a Tharsis

Tholus senza piazzare Truppe, il che significa che non pagherà per l'Addestramento stesso in questo spazio. Paga per Riparare, rimuovendo un Danno da Tharsis Tholus e un segnalino Popolazione dalla casella Popolazione Sfollata. Questa Operazione costa a GovMar sei Risorse, tre per piazzare Truppe su Phobos e tre per l'azione di Riparazione a Tharsis Tholus. Ora GovMar si Trincererà, cosa che può fare in due spazi con Controllo COIN. Seleziona Tharsis Tholus ed Europa. In ogni spazio può sostituire una truppa GovMar con una Base, ma decide di non farlo, quindi può Fortificare le sue Truppe posizionandole su Infrastrutture popolate. Fortifica una Truppa a Tharsis Tholus e tre Truppe in Europa. Ogni truppa Fortificata impedirà un Danno in quello spazio, quindi verrà rimossa. Il turno GovMar è ora completo.



GovMar si Fortifica a Tharsis Tholus, ponendo una Truppa sulla casella del tracciato Infrastruttura popolata per bloccare i Danni futuri.

Polvere Rossa è la 2a Disponibile e eseguirà un'Operazione Limitata di Marcia. Ciò consentirà loro di spostare i Ribelli in uno spazio da qualsiasi spazio adiacente, o da più lontano lungo i Maglev e attraverso gli Spazioporti controllati da Polvere Rossa, sebbene i Ribelli in movimento debbano fermarsi se raggiungono il Controllo nemico. Decidono di spostare un Ribelle da Arsia Mons a Tenzing, dove diventerà Attivo perché c'è Supporto e almeno tre cubi già nello spazio. La Marcia costa una Risorsa per spazio di destinazione, riducendo le Risorse di Polvere Rossa a 9.



Polvere Rossa fa Marciare un Ribelle a Tenzing, dove viene Attivato grazie al Supporto e alle Truppe presenti.

Reimpostate la disponibilità, spostate il Prossimo Evento per farlo diventare l'Evento Corrente, quindi rivelate il nuovo Prossimo Evento (Shenzhou), che sposterà il segnalino Punto di Crisi di due spazi e attiverà il prossimo Round Punto di Crisi.

Punto di Crisi Round

Eseguite ogni fase come elencato di seguito:

- Spostate tutti i pezzi da Transito a Phobos, quindi spostate quattro le Truppe GovTer, un Rifornimento e una Popolazione dalla Terra a Transito.
- Riportate entrambi i Satelliti su Marte in Orbita. La Fiducia in GovTer viene quindi aumentata di un livello (aumentando il totale vittoria GovMar a 12), quindi due Rifornimento e una Popolazione vengono posizionati sulla Terra (non ci sono Truppe GovTer disponibili, quindi non ne viene posizionata nessuna).
- Aumentate i Profitti di uno (a 8), poiché ci sono una Base di Terraformazione e un Centro di Conversione nei Deserti.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

- Rimuovete le Tempeste in Atto in Syria Planum e Rutherford, girate le Tempeste in Avvicinamento in Trouvelot e Shepard in Tempeste in Atto, quindi posizionate due nuove Tempeste in Avvicinamento, una ciascuna in Daedalia Planum e Marth. Un Ribelle Polvere Rossa viene rimosso da Trouvelot per Attrito, perché è Disabitato e non c'è una Base Polvere Rossa lì (questo aggiunge anche il Controllo del Rivendicatore). Un Ribelle Rivendicatore viene piazzato a New Cordoba a causa del Centro di Conversione lì.
- Il tracciato Punto di Crisi viene azzerato e il gioco continua.

Carta 9 (Un Nuovo Accordo Verde # 1)

I Rivendicatori decidono di prendere la posizione di 1° Disponibile scartando due carte Risorsa (**AI Scatenata** e **La Fede del Rivendicatore**) e useranno questa opportunità per eseguire un'Operazione Predica con un'Attività Speciale Purifica. Predica può essere eseguita in qualsiasi spazio Popolato con Ribelli del Rivendicatore (Attivi o Nascosti) e scelgono di eseguirla a New Cordoba, Tharsis Tholus e Daedalia Planum. I Rivendicatori devono prima Attivare un Ribelle del Rivendicatore in ogni spazio che non abbia già un Ribelle del Rivendicatore Attivo e lo fanno a Daedalia Planum e Tharsis Tholus. Quindi, spostano New Cordoba di un livello verso Neutrale (riducendo il totale vittoria di Polvere Rossa di uno). Poiché Tharsis Tholus e Daedalia Planum sono già neutrali, piazzano invece Ribelli del Rivendicatore pari alla Popolazione in ciascuno, in questo caso uno ciascuno, e poi rimuovono anche un segnalino Popolazione (se possibile) o piazzano un segnalino Danno e impostano Fiducia in GovTer su EG-. Nessuno dei due spazi ha segnalini Popolazione, quindi viene piazzato un Danno in Daedalia Planum (posizionando anche una Popolazione in Popolazione Sfollata), ma in Tharsis Tholus viene invece rimossa la Truppa Fortificata, bloccando il Danno. Anche il segnalino Fiducia in GovTer è impostato su EG-

L'Operazione è ora completa e i Rivendicatori la pagano con una Carta Risorsa dal valore di "4", **Deposito di Armi** (il valore in eccesso viene perso).



L'Operazione Predica in Tharsis Tholus rimuove la Truppa Fortificata invece di porre Danno.

L'attività Speciale Purificare del Rivendicatore può prendere di mira fino a due spazi con Controllo del Rivendicatore, un Ribelle CR Nascosto e qualsiasi forza nemica, in questo caso solo Daedalia Planum. Attiva il nuovo Ribelle del Rivendicatore lì per sostituire il Ribelle Polvere Rossa con un terzo Ribelle del Rivendicatore. Il turno del Rivendicatore è ora completo.

La Fazione Società Private è la seconda Disponibile e decide di eseguire un'Operazione Limitata Sicurezza. Usa un Satellite per potenziare l'Operazione con Rilascio Capsule (disponibili solo per il Controllante di GovTer), che le consente di spostare le Truppe GovTer (solo) da Phobos direttamente a qualsiasi Labirinto, anche con Controllo nemico o una Tempesta in Atto. Usa questo per prendere di mira Shepard, piazzando lì quattro Truppe GovTer e un Satellite, quindi Attivando i due Ribelli Nascosti. Reimposta la disponibilità, sposta il Prossimo Evento per diventare l'Evento Corrente, quindi rivela il nuovo Prossimo Evento (**Prendere di Mira i "Ciclisti"**), che sposterà il segnalino Punto di Crisi di tre spazi.



La Società Private usano Sicurezza con Rilascio Capsule per spostare le truppe GovTer direttamente da Phobos a Shepard, anche se lì c'è una Tempesta in Atto.

Carta 10 (Shenzhou # 16)

Polvere Rossa è la 1a Disponibile e decide di eseguire un'Operazione Campagna con l'Attività Speciale Ridistribuzione. Per prima cosa eseguirà Ridistribuzione, selezionando fino a quattro spazi Popolati con Controllo Polvere Rossa e un Ribelle Polvere Rossa Nascosto. Ci sono solo tre spazi di questo tipo (Noctis Labyrinthus, Sinai Planum e Gandhi), quindi li seleziona tutti, Attiva poi un Ribelle Polvere Rossa in ognuno, ottenendo Risorse pari alla Popolazione di ogni spazio, quattro Risorse in totale. L'Operazione Campagna Polvere Rossa può essere eseguita in qualsiasi spazio Popolato con Ribelli Polvere Rossa (sia Attivi che Nascosti). Seleziona Tenzing, Shepard, Noctis Labyrinthus, Sinai Planum, New Cordoba e Gandhi, al costo di sei Risorse. C'è già un Ribelle Polvere Rossa Attivo in ogni spazio, quindi non ha bisogno di Attivare alcun Ribelle aggiuntivo. Quindi sposta ogni spazio di un livello verso Opposizione Attiva, che modifica sia il totale vittoria di GovMar che di Polvere Rossa. Pesca due carte Campagna e ne gioca una (**Sciopero Generale, RD10**) perché Gandhi e Shepard sono ora entrambi in Opposizione Attiva. Infine, poiché Tenzing è ora in Supporto Passivo, piazza lì un Danno, riducendo ulteriormente il totale vittoria di GovMar. Il turno di Polvere Rossa è ora completo.



La campagna Polvere Rossa a Tenzing sposta lo spazio da Supporto Attivo a Supporto Passivo e poi piazza un Danno.

GovMar è il 2° Disponibile ed eseguirà un'Operazione di Assalto Limitata a New Cordoba, che costerà loro tre Risorse. Usa le sue tre Truppe lì per rimuovere tre Ribelli del Rivendicatore. Poiché i Rivendicatori hanno ancora Ribelli nello spazio, ora possono eseguire un Attacco gratuito in risposta all'Assalto e scelgono di farlo. Tirano un "2" e un "4", che prima piazza un Danno, lasciando New Cordoba Spopolata e impostandola automaticamente su Neutrale. I Rivendicatori quindi rimuovono una Truppa GovMar e un Ribelle Polvere Rossa Nascosto (anche se un Assalto GovMar ha istigato questo Attacco, può essere usato per rimuovere qualsiasi pezzo nemico). Il turno GovMar è ora completo.

Ripristinate la disponibilità, spostate il Prossimo Evento per diventare l'Evento Corrente, quindi rivelate il nuovo Prossimo Evento, che è una **Tempesta di Sabbia**. Le carte Tempesta di Sabbia hanno sempre un valore Punto di Crisi pari a zero e quando diventano l'Evento Corrente viene immediatamente condotto un Round Tempesta di Sabbia, senza rivelare il prossimo Nuovo Evento. Finché Tempesta di Sabbia è l'Evento successivo, è in vigore un "Haboob", il che significa che non possono essere eseguite Operazioni di Ricognizione o di Marcia (il segnalino Haboob può essere posizionato sull'Evento corrente per ricordarlo).



Il contrattacco del Rivendicatore a Nuova Córdoba infligge un danno e poi rimuove un Ribelle Polvere Rossa e una Truppa GovMar.

Carta 11 (Prendere di Mira i "Ciclisti" # 9)

Le Società Private sono 1° Disponibili e i Rivendicatori non possono modificare la disponibilità poiché non hanno carte Risorsa in mano (ne servirebbero due per diventare 1° Disponibile e sono già 2° Disponibili). Le Società Private assaltano le Terre Selvagge per rimuovere il Centro di Conversione del Rivendicatore lì, e quelle di Shepard per rimuovere i due Ribelli Polvere Rossa (non ottengono alcun Profitto "Mercenario" poiché non ci sono Sicurezza o OpSpec Attivi lì). Quindi sfruttano Shenzhou e Syria Planum per ottenere sei Profitti, riducendo anche Syria Planum da Supporto Attivo a Supporto Passivo. Il turno delle Società Private è ora completo.

I Rivendicatori sono 2° Disponibili e decidono di Passare, poiché non hanno carte Risorsa in mano. Potrebbero ancora selezionare le Terre Selvagge per un'Operazione di Viaggio a costo zero, ma non hanno forze lì da spostare. Spostano il loro cilindro di disponibilità nella casella "Passare", quindi pescano una carta Risorsa (**Il Contorci-Mente**, CR4) e il loro turno è completo. Reimpostate la disponibilità e spostate la carta Tempesta di Sabbia per farla diventare il nuovo Evento Corrente, ma non rivelate ancora il nuovo Evento Successivo. Faremo prima una pausa per effettuare un Round Tempesta di Sabbia.

Round Tempesta di Sabbia

Ogni round di Tempesta di Sabbia è composto da cinque fasi, condotte come segue.

Fase della Vittoria: i Profitti vengono ridotti di uno per ogni Base delle Società Private nelle Perdite e di uno per ogni due Truppe delle Società Private nelle Perdite. La Fiducia in GovTer viene abbassata di un livello per ogni Satellite nelle Perdite e di uno per ogni due Truppe GovTer nelle Perdite. Tutte le forze nelle Perdite vengono riportate a Disponibili e tutti i Satelliti nelle Perdite vengono riportati sulla Terra. Al momento non ci sono Perdite, quindi in questo caso non ha effetto. Quindi, per ogni due segnalini Popolazione nella Popolazione Sfollata, le Risorse GovMar vengono ridotte di tre e i Profitti di uno. In questo caso ci sono quattro segnalini Popolazione nella Popolazione Sfollata, quindi le Risorse GovMar vengono ridotte di sei e i Profitti di due.

Infine, se una qualsiasi Fazione supera la propria soglia di vittoria, la partita termina immediatamente e la viene determinata la vittoria. Altrimenti, come avviene attualmente, il Round Tempesta di Sabbia continua.

Fase delle Risorse: GovMar ottiene Risorse pari alla Popolazione degli spazi che hanno Controllo COIN e nessuna Opposizione, in questo caso quindici. I Profitti aumentano di due per ogni Base Privata Società in un Labirinto, in questo caso solo di due per la Base in Shenzhou. Polvere Rossa ottiene Risorse pari al numero delle proprie Basi sulla mappa, più la Popolazione degli spazi a Opposizione Attiva, in questo caso un totale di dodici. Infine, i Rivendicatori pescano carte Risorsa come indicato dalle icone delle carte sugli spazi rivelati sul tracciato delle Basi sulla loro scheda di Fazione (pescano più carte se ci sono più Basi sulla mappa). Pescano tre nuove carte Risorsa: la **Pattuglia Perduta** (CR12), **Simpatizzanti** (CR21) e **Base Remota** (CR28).



I Rivendicatori pescano una carta Supporto per ogni icona carta rivelata sul loro tracciato Basi Disponibili.

Fase di Supporto: GovMar può Pacificare in qualsiasi spazio con Controllo COIN, eseguendo fino a due delle seguenti azioni in qualsiasi combinazione in ogni spazio: Ospitare, Riparare o pagare tre Risorse per spostarsi di un livello verso Supporto Attivo. Ospitano una volta ciascuno in Europa e Tereshkova e Riparano in Tenzing (al costo di tre Risorse), quindi pagano nove Risorse aggiuntive per spostare ogni Labirinto di un livello verso Supporto Attivo.

GovMar può quindi fare Lobby, pagando cinque Risorse per spostare la Fiducia nel GovTer di un livello. Scelgono di farlo.

Polvere Rossa può Agitare in qualsiasi spazio con Controllo Polvere Rossa, eseguendo fino a due delle seguenti azioni in qualsiasi combinazione in ciascuno spazio: Ospitare, Riparazione o pagamento di una Risorsa per spostarsi di un livello verso Opposizione Attiva. Riparano in Radau (al costo di due Risorse), quindi pagano altre due Risorse per spostare sia Noctis Labyrinthus che Sinai Planum in Opposizione Attiva.

Fase di Ridistribuzione: Tutti i segnalini Tempesta vengono rimossi dalla mappa. Il Controllante del GovTer, in questo caso le Società Private, deve spostare tutte le Truppe GovTer su Marte a Phobos o spazi con Basi GovTer. Le sposta tutte a Phobos.

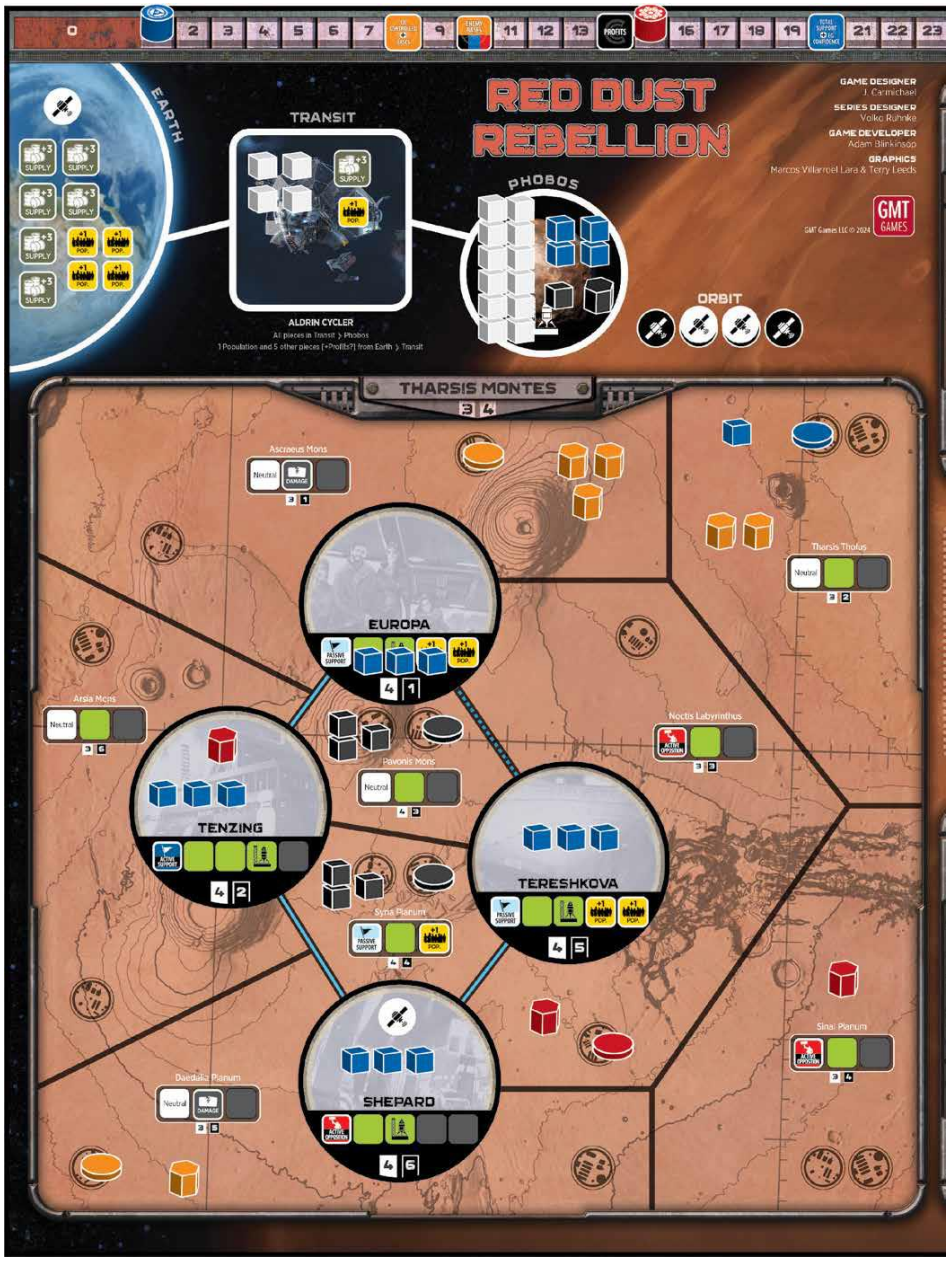
GovMar deve spostare tutte le Truppe GovMar dai Deserti senza Basi COIN ai Labirinti con Controllo COIN o spazi con Basi GovMar e può scegliere di spostare altre Truppe GovMar nello stesso modo. Non sono obbligati a spostare Truppe, ma scelgono di spostare una Truppa ciascuno da Tenzing e Gandhi a Shepard. Polvere Rossa deve spostare tutti i Ribelli Polvere Rossa dai Deserti senza Opposizione o una Base Polvere Rossa verso spazi con Basi Polvere Rossa, e può scegliere di spostare altre Truppe Polvere Rossa nello stesso modo. Spostano il Ribelle Polvere Rossa da Trouvelot a Radau, e spostano quattro Ribelli Polvere Rossa da Gandhi a Sharma. Il Rivendicatore può spostare qualsiasi Base Rivendicatore nelle Terre Selvagge (e girarle

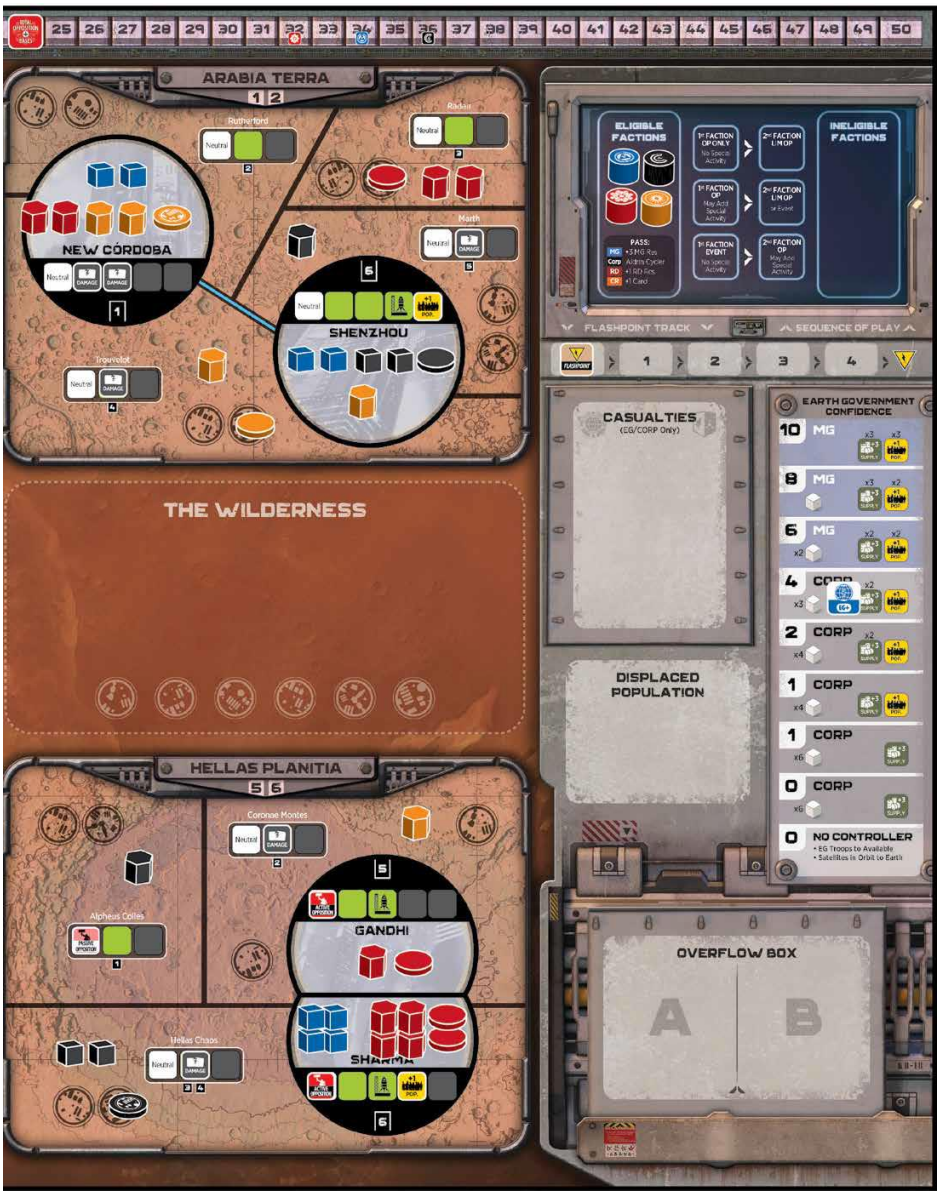
con il simbolo rivolto verso il basso), quindi può spostare qualsiasi Ribelle Rivendicatore verso spazi con Basi Rivendicatore. Decidono di spostare un Ribelle da Coronae Montes ad Ascraeus Mons.

Fase di Ripristino: Se questo fosse l'ultimo (terzo) round di Tempesta di Sabbia, la partita terminerebbe ora e la si determinerebbe la vittoria. Poiché non lo è, continuiamo con i seguenti passaggi:

- Regolate i segnalini Popolazione sulla Terra in modo che corrispondano al valore di Fiducia nel GovTer. In questo caso, ora dovrebbero esserci quattro segnalini Popolazione sulla Terra.
- Nascondete tutti i Ribelli e OpSpec (girateli con l'estremità del simbolo rivolta verso il basso).
- Rimuovete tutte le carte Campagna Attive.
- Mescolate le carte Risorsa scartate nel mazzo Risorse.
- Spostate tutti i cilindri di disponibilità della Fazione in Fazioni Disponibili.
- Rivelate la carta in cima al mazzo di pesca e spostala nel mazzo degli scarti per farla diventare la nuova carta Evento Attuale, quindi rivelate una nuova carta Evento Successivo dalla cima del mazzo di pesca. Ignorate tutte le icone Punto di Crisi su queste due carte.
- Reimpostate il tracciato Punto di Crisi a zero, quindi sommate il valore delle icone Punto di Crisi sul nuovo Evento Attuale e Evento Successivo e fate altrettanti tiri Tempesta di Sabbia, come durante una fase Punto di Crisi Tempesta di Sabbia.
- Continuate a giocare con il nuovo Evento Corrente.

Per eseguire i passaggi 5 e 6 dovrete costruire il resto del mazzo Evento, se non l'avete già fatto. Il gioco continua in questo modo finché una Fazione non vince durante la Fase Vittoria di un Round Tempesta di Sabbia, o fino alla Fase Ripristino del terzo Round Tempesta di Sabbia.





La Plancia alla fine del tutorial

PASSI SUCCESSIVI

Ora siete pronti per iniziare a giocare a *La Ribellione della Polvere Rossa* da solo, sia costruendo il resto del mazzo Evento e continuando questa partita, sia impostando di nuovo e iniziando una nuova partita. Questo tutorial ha trattato i concetti di base del gioco, la sequenza di gioco e la maggior parte delle azioni disponibili per ogni Fazione, ma ci sono alcuni altri punti da tenere d'occhio che non siamo stati in grado di trattare in dettaglio:

La Ricognizione Attiva solo un Ribelle per ogni due unità COIN nelle Terre Selvagge.

I Segnali di Navigazione possono essere usati con Ricognizione per Attivare due Ribelli aggiuntivi.

OpSpec può partecipare all'Assalto solo se è Attivo, ma la Società Private può prima scegliere di Attivare qualsiasi OpSpec quando esegue l'Assalto.

Bombardamento usato con Assalto in un Labirinto piazza anche un Danno.

Ogni dado Attacco Ribelle riuscito può rimuovere solo una Truppa GovTer, e i Satelliti e le Truppe GovTer rimossi dall'Attacco vengono posti nelle Perdite.

Se un Attacco del Rivendicatore rimuove una Base di Terraformazione, viene sostituita con una Base del Rivendicatore.

La popolazione rimossa da Predica viene restituita al pool delle pedine, invece di essere inviata a Popolazione Sfollata.

Le Relazioni Pubbliche possono anche ridurre le risorse di Polvere Rossa o costringere i Rivendicatori a scartare carte Risorse, se hanno forze negli spazi selezionati.

Sfruttamento può anche far sì che Polvere Rossa guadagni Risorse o consentire ai Rivendicatori di pescare carte Risorse, se controllano uno degli spazi selezionati.

Purificare può essere utilizzato per sostituire le basi nemiche con i Centri di Conversione dei Rivendicatori, se non rimangono altre forze amiche della base nel suo spazio.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Se la fiducia nel GovTer scende a zero, allora non c'è alcun Controllante del GovTer, tutte le Truppe del GovTer vengono rimosse a Disponibili e tutti i Satelliti vengono posizionati sulla Terra.

SUGGERIMENTI/CONTESTO DELLE CARTE

In questa sezione è riprodotto il testo completo di ogni carta Evento, Risorsa e Campagna, insieme ad alcuni suggerimenti su come implementare gli effetti delle carte e materiale di contesto aggiuntivo per le carte Evento.

CARTE EVENTO

Il valore Punto di Crisi di ogni carta Evento è indicato tra parentesi dopo il titolo, seguito dall'ordine di ammissibilità della Fazione (**M** = GovMar, **C** = Società Private, **D** = Polvere Rossa, **R** = Chiesa del Rivendicatore).

***NOTA**: le lettere di iniziativa della Fazione sottolineate indicano che questi Eventi sono **Critici** per quella Fazione Non Giocatrice [8.5.5]. Le lettere di iniziativa della Fazione in riquadro indicano che questi Eventi Non sono Eseguiti da quella Fazione Non Giocatrice [8.5.5].*

1. Un Nuovo Accordo Verde (0) M C D R

Programmi di Lavori Pubblici: Rimuovete tutti i danni dagli spazi con Controllo COIN. Aumentate i Profitti di 1 per Danno rimosso. Spostate fino a 2 spazi in cui è stato rimosso un Danno di 1 livello ciascuno verso Supporto attivo.

Offerente Più Basso Approvato: Diminuite i Profitti di 5 e le risorse GM di 9.

Suggerimenti: L'effetto non ombreggiato rimuove i danni senza influenzare la popolazione sfollata o la Terra.

***Contesto**: Con la possibilità di terraformare, la vita su Marte è rapidamente diventata realtà. Sono stati necessari enormi nuovi progetti di costruzione per supportare le stazioni di terraformazione, che richiedevano più acqua, più ossigeno, più spazio vitale e più trasporti per supportare gli sforzi. La scala e la portata di questi progetti sono enormi e generazionali, ma la loro approvazione da parte dei governi della Terra nel fondamentale "Nuovo Accordo Verde" ha aperto la strada a Marte per una crescita e un'espansione senza precedenti.*

2. Il GovTer Dichiara l'Emergenza (1) M C D R

[EG+] Governo di Marte supportato: Ponete 4 segnalini Rifornimento o 4 Truppe GT sulla Terra, quindi eseguite una fase del Cycler di Aldrin (come durante un round Punto di Crisi).

[EG–] Abbiamo bisogno di un ritorno sull'investimento: Diminuite i Profitti di 5.

Suggerimenti: Il Controllante del governo terrestre determina quali pezzi vengono inviati dalla Terra al transito durante una fase del Cycler di Aldrin causata dall'effetto non ombreggiato e nessun pezzo verrà inviato se non c'è un Controllante del Governo Terrestre.

***Contesto**: Il governo marziano governa Marte per conto della Terra. Il sottocomitato delle Nazioni Unite per Marte, chiamato "GovTer" dai marziani locali, è tecnicamente l'organo di governo di Marte, con il governo locale che segue i loro mandati e direttive. Il sottocomitato lascia che il governo locale gestisca la maggior parte delle questioni, ma interviene su questioni che ritiene importanti per la causa dell'"umanità". Mentre il conflitto su Marte si intensifica, GovTer dichiara lo stato di emergenza planetario.*

3. Lealtà dei Terrestri Messa alla Prova (1) M C D R

[EG+] La Terra è Casa: Rimuovete tutte le Basi Ribelli da 2 spazi con Truppe GT.

[EG–] La nostra lealtà è verso i nostri azionisti: CORP può Sfruttare in qualsiasi spazio con supporto, anche se ci sono più forze GM che forze CORP.

Suggerimenti: Lo Sfruttamento eseguito dall'effetto ombreggiato richiede comunque una base CORP e nessun danno nello spazio selezionato.

***Contesto**: "Un Marte per i marziani!" è un grido di battaglia comune per il movimento Polvere Rossa, ma molti marziani sentono ancora una forte affinità con la Terra. Per loro, l'idea di ribellarsi alla Terra sembra non solo pericolosa, ma fondamentalmente in opposizione agli ideali che hanno portato l'umanità in un nuovo mondo. Questi marziani ritengono che la cosa migliore per Marte sia collaborare con GovTer e il governo marziano per aiutare a sradicare gli insorti.*

4. USSS Challenger (2) M C D R

[EG+] Visita dell'Ammiraglia del GovTer: Ponete fino a 8 Truppe GT in Labirinti senza forze Ribelli.

[EG–] I contractor privati prendono il controllo: Spostate tutte le Truppe GT da Phobos e da 1 altro spazio su Marte a Disponibili.

Suggerimenti: nessuno.

***Contesto**: la più grande astronave mai progettata per un conflitto armato, la USSS Challenger è dotata di un'impressionante gamma di missili, cannoni a rotaia, sistemi di difesa a punti e persino testate nucleari. Inoltre, può trasportare centinaia di marines GovTer completamente equipaggiati e schierarli tramite decine di mezzi da sbarco. La Challenger è stata schierata verso la fine della Ribellione, come gesto di forza e determinazione dei terrestri per mantenere la colonia.*

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

5. Aggiornamento della Rete Satellitare (2) M D C R

Il cielo è pieno di stelle: Aumentate di un livello la fiducia in GT per ogni Satellite in Orbita, quindi spostate tutti i Satelliti in Orbita.
Sicurezza Compromessa: PR o CR possono fare Attacco gratuito in ogni spazio con forze amiche e un Satellite.
Suggerimenti: L'effetto non ombreggiato sposta tutti i Satelliti, anche quelli della Terra, Transito o Perdite.
***Contesto**: La rete Martian Positioning System [Sistema di Posizionamento Marziano] (MPS) è un sistema di satelliti progettato per monitorare le condizioni atmosferiche su Marte, acquisire immagini ad alta risoluzione della superficie e fornire dati di posizionamento accurati per i rilevatori terrestri. Questi satelliti sono rapidamente diventati una parte importante degli sforzi di raccolta di informazioni del governo marziano contro le basi degli insorti nelle terre desolate, nonché un potente simbolo della loro autorità.*

6. Il Cycler di Aldrin (2) M D C R

[EG+] Marte e la Terra sono una cosa sola: Ponete 3 segnalini Rifornimento sulla Terra, quindi eseguite una fase del Cycler di Aldrin (come durante un Round Punto di Crisi).
[EG–] Programmi di aiuto reindirizzati: Trasferite fino a 6 Risorse GM alle Risorse PR o rimuovete tutti i segnalini Rifornimento da Transito.
***Suggerimenti**: Il Controllante del Governo della Terra determina quali pezzi vengono inviati dalla Terra a Transito durante una fase del Cycler di Aldrin causata dall'effetto non ombreggiato e nessun pezzo verrà inviato se non c'è un Controllante del Governo della Terra.*
***Contesto**: il leggendario astronauta Buzz Aldrin ha avuto l'idea di lanciare una nave attorno all'orbita terrestre per arrivare su Marte e quindi usare la gravità marziana per lanciarla indietro. Una volta in movimento, le navi richiederebbero pochissimo carburante per continuare il loro viaggio ciclico. Queste navi sono la flotta di container che rifornisce Marte di risorse e persone difficili da ottenere. Quando le navi passano vicino a Marte e alla Terra, altre navi locali si incontrano con loro per caricare e scaricare rifornimenti.*

7. Lettere da Casa (2) M D C R

[EG+] Mantenere i contatti: Ponete 2 segnalini Popolazione sulla Terra, quindi potete Ospitare in 1 spazio qualsiasi con Supporto.
[EG–] Perché dovremmo aiutarti se non ti aiuti da solo?: Rimuovete fino a 6 Truppe GM dagli spazi su Marte senza Supporto.
Suggerimenti: Un'azione Ospitare eseguita dall'effetto non ombreggiato richiede comunque una Popolazione da Popolazione Sfollata.
***Contesto**: Un segnale radio dalla Terra può raggiungere Marte in 4-20 minuti, a seconda della posizione attuale dei pianeti. Il ritardo è troppo lungo per avere una conversazione effettiva, ma abbastanza breve per avviare una comunicazione tramite lettere visive. Ciò crea sia una sensazione di connessione con la Terra sia un senso di isolamento dalle persone a casa.*

8. Tenzing (2) M D C R

Prima città di Marte: Spostate Tenzing di 2 livelli verso Supporto Attivo. Attivate tutti i Ribelli a Tenzing, quindi GM può liberare Assalto lì.
Una città eterogenea, con credenze eterogenee: impostate Tenzing su Neutrale, quindi PR ottiene Risorse pari alla sua Popolazione e CR pesca 1 carta Risorsa.
Suggerimenti: Nessuno.
***Contesto**: Il Labirinto di Tenzing è stato il sito della prima colonia su Marte. Scavato in profondità nei tunnel di lava di Olympus Mons, è qui che inizia la nostra storia marziana. Prende il nome da Norgay Tenzing, una delle prime persone a scalare il Monte Everest insieme al neozelandese Sir Edmund Hillary. La discussione su chi dare il nome alla colonia multinazionale divenne un grande incidente internazionale nel 2060. I russi si rifiutarono di chiamarla Armstrong e gli americani non accettarono di chiamarla Gargarin. Alla fine, una delegazione guidata da Nuova Zelanda e Nepal presentò Tenzing come nome di compromesso. Oggigiorno, Tenzing è una metropoli vivace e sede dell'enorme porto spaziale Gagarin. È anche la sede del governo marziano e il più vario ed eclettico dei Labirinti.*

9. Prendere di Mira i "Ciclisti" (3) M C D R

[EG+] Marketing mirato: Ponete 1 segnalino Rifornimento sulla Terra per ogni Labirinto senza forze Ribelli.
[EG–] Mirato per la terminazione: Rimuovete 1 segnalino Rifornimento dalla Terra per ogni Labirinto con forze Ribelli.
Suggerimenti: nessuno.
***Contesto**: i primi giorni dell'insediamento su Marte furono ostacolati da impegni con celebrità e miliardari che avevano contribuito a finanziare i voli iniziali e volevano spuntare una voce dalla loro lista dei desideri esplorando un nuovo mondo. Grazie al Cycler di Aldrin, Marte è ora molto più conveniente e una popolare destinazione turistica per le élite terrestri, conosciute dalla gente del posto come "ciclisti". I ciclisti arrivano su Marte con un sacco di soldi terrestri da spendere, lamentele sul cibo e l'alloggio e una grave mancanza di conoscenze sulla sicurezza delle camere di compensazione.*

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

10. Giorno del Bicentenario (3) M C D R

[EG+] 200 anni di successi umani: sposta 2 spazi qualsiasi di 1 livello ciascuno verso Supporto attivo.
200 anni di dipendenza: sposta 2 spazi qualsiasi di 1 livello ciascuno verso Opposizione attiva. Posiziona 2 Ribelli in ogni spazio selezionato.
Suggerimenti: Nessuno.
***Contesto**: Il bicentenario della prima colonia su Marte si è rivelato un parafulmine per il dibattito sull'identità e l'indipendenza marziana. Generazioni erano cresciute su Marte che non avevano mai visto un cielo azzurro o un oceano, che non avevano mai vissuto al di fuori di un Labirinto. Per Polvere Rossa e i suoi sostenitori, il bicentenario non era altro che un promemoria del posto della Terra come potenza coloniale e delle generazioni di veri figli di Marte che non avevano mai conosciuto l'autonomia politica. Per molti versi, questo sentimento riecheggiava la chiamata all'indipendenza che le colonie americane avevano sentito negli anni '70 del Settecento e il movimento repubblicano in Aotearoa negli anni '30 del Duemila.*

11. L'Atto di Sicurezza di Marte (3) M C D R

Trovateli e Distruggeteli!: Attivate tutti i Ribelli in 1 labirinto. La Fazione Ribelle con più forze in quel labirinto è Indisponibile fino al prossimo Round Evento (la Fazione esecutrice sceglie in caso in parità).
Restate Giù: Spostate 4 cubi GM o CORP da ognuno di massimo 2 Labirinti in qualsiasi spazio con basi COIN.
Suggerimenti: Il cilindro di disponibilità di una Fazione che è resa Indisponibile fino al prossimo Round Evento deve essere immediatamente spostato nella casella Fazioni Indisponibili e non viene spostato in Fazioni Disponibili alla fine del Round Evento corrente.
***Contesto**: Il governo marziano non aveva un esercito permanente all'inizio della ribellione, quindi la polizia e le forze di Sicurezza hanno sopportato il peso del conflitto iniziale. Quando il Sicurezza of Mars Act è stato approvato dal parlamento marziano, tutto questo è cambiato. Le forze di Sicurezza sono diventate una forza militare e molte restrizioni legali su come la forza poteva essere legittimamente usata su Marte sono state revocate. Molti critici hanno sottolineato che le forze di polizia avevano già violato il loro mandato e si erano comportate come militari, quindi in realtà non era cambiato molto.*

12. Rivolte del Mercoledì Rosso (4) C D M R

Resistenza annientata: Attivate tutti gli OpSpec e i Ribelli in uno spazio con OpSpec, quindi CORP può fare Assalto gratuito lì.
Un giorno di infamia: PR può piazzare fino a 2 Ribelli in un Labirinto, quindi fare Imboscata gratuita lì. Girate tutti i Ribelli in quel Labirinto a Nascosti dopo che l'Imboscata è stata eseguita.
Suggerimenti: Polvere Rossa deve fare Imboscata se sceglie di eseguire l'effetto ombreggiato.
***Contesto**: Ogni insurrezione ha i suoi punti critici, momenti che rimangono impressi nella coscienza collettiva quando le persone ne parlano in seguito. Le Rivolte del Mercoledì Rosso sono uno di quei momenti. Il mercoledì è giorno di paga per i lavoratori umili in molti Labirinti e, in un particolare mercoledì, l'infrastruttura del server principale che supporta il sistema di pagamento per Ares Corporation, una delle più grandi Società Private su Marte, è andata in crash e non è più tornata online. I pagamenti programmati sono falliti e gli sfratti sono stati attivati automaticamente in molti luoghi su Marte. L'esistenza "alla giornata" che Ares aveva creato nella sua forza lavoro si ritorse contro, e i suoi lavoratori erano affamati, arrabbiati e spaventati. La violenza scoppiò prima a Sharma, ma presto si videro incidenti ovunque. La risposta del governo, guidata dalle forze aziendali della Sicurezza, fu estremamente brutale. Probabilmente l'immagine più iconica della Ribellione è tratta da queste rivolte, quella di un ufficiale della Sicurezza che calpesta la testa di un manifestante. Tuttavia, la vera causa del fallimento del sistema, lo spionaggio aziendale rivale, non divenne mai pubblica fino a molto tempo dopo.*

13. L'Attentato di Maglev-77 (0) C D M R

Soffiata ricevuta: Spostate fino a 6 Sicurezza in un singolo spazio adiacente a una linea Maglev. Attivate tutti i Ribelli in quello spazio, quindi CORP può fare Assalto gratuito lì.
Società Private accusate: Selezionate una linea Maglev, quindi spostate tutti gli spazi adiacenti di 1 livello ciascuno verso Opposizione Attiva.
Suggerimenti: Tutti gli spazi che toccano una linea Maglev sono adiacenti ad essa.
***Contesto**: I maglev sono le arterie di Marte, un'impresa monumentale che collega i Labirinti con un sistema ferroviario coperto che può funzionare durante Tempesta di Sabbias. Quindi quando Maglev-77, in viaggio da Tenzing a Shepard, esplose mentre entrava nel Labirinto, si scatenò l'inferno. Trecento pendolari morirono nell'esplosione iniziale e diverse centinaia di altri abitanti del posto rimasero feriti alla stazione ferroviaria. Sia Polvere Rossa che i Rivendicatori negarono ogni responsabilità per l'attacco. Questo non importava alla Società Private, che aveva costretto il governo a promulgare una legge marziale temporanea e a consegnare il seguito alla Mag-tech Corporation, che aveva sfruttato l'opportunità per detenere e arrestare in massa leader sindacali e attivisti. Il colpevole si è rivelato un aggressore solitario, motivato principalmente dal fatto che la sua ex moglie era a bordo del treno. La Sicurezza delle Società Private non era riuscita a cogliere i segnali di avvertimento della sua natura autodistruttiva e la polizia non era riuscita a informarla del suo cambio di lavoro.*

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

14. La Linea Rodgers (1) C D M R

Ora imbarco per Europa: Ponete il segnalino Linea Rodgers tra Europa e Tereshkova. Spostate Europa e Tereshkova di 1 livello ciascuna verso Supporto Attivo, aumentate i Profitti di 6 e GM o CORP possono Ospitare una volta in entrambi i Labirinti.
Scandalo per Tangenti: Spostate Europa e Tereshkova di 1 livello ciascuna verso Opposizione Attiva. Diminuite i Profitti di 3 e le risorse GM di 6.
Suggerimenti: Il segnalino Linea Rodgers dovrebbe essere posizionato sulla linea tratteggiata tra Europa e Tereshkova e funge da linea Maglev che collega i due Labirinti.
***Contesto**: Per molto tempo, la linea maglev Rodgers, che collega i Labirinti Europa e Tereshkova, è stata "in attesa di apertura in qualsiasi momento". Ritardi costanti, costi di gestione eccessivi e scandali hanno fatto slittare questa data, anno dopo anno, e molti si chiedono se accadrà mai. Completare la linea sarebbe un colpo di fortuna per il governo marziano, un modo per ripristinare la fiducia nei grandi progetti infrastrutturali e riaprire il commercio tra i due Labirinti.*

15. La Ribellione all'Automazione (1) D C M R

Gli androidi sostituiscono i minatori: Spostate 2 Deserti di 2 livelli ciascuno verso Opposizione Attiva. Aumentate i Profitti di 1 per ogni base CORP in un Deserto.
Insediamento delle forze d'attacco: Diminuite i Profitti di 6 e rimuovete fino a 2 Basi CORP da qualsiasi Deserto.
Suggerimenti: Tutte le Basi CORP rimosse dall'effetto ombreggiato vengono posizionate nelle Perdite.
***Contesto**: L'attività mineraria su Marte è un'attività eccezionalmente importante. Non solo sono necessari materiali da costruzione di base per espandere i Labirinti, ma i minatori liberano anche spazio per espandere le sezioni sotterranee dei Labirinti. La civiltà marziana è, nel profondo, sotterranea. E il sindacato dei minatori è il sindacato più forte su Marte. Si dice che il movimento Polvere Rossa sia iniziato nelle miniere e l'attuale leader Aroha Thompson è un sostenitore pubblico dell'autogoverno marziano. Uno degli eventi che hanno scatenato la ribellione si è verificato quando, per sedare una controversia sindacale, la Ares Corporation ha utilizzato gli androidi come crumiri. Le rivolte che ne seguirono provocarono centinaia di feriti e morti, mentre le forze di Sicurezza si scontravano con i minatori armati di martello, decisi a scagliarsi contro le macchine.*

16. Shenzhou (2) C D M R

Lealtà aziendale: Rimuovete tutti i ribelli da Shenzhou e impostatela su Neutrale, quindi Attivate tutti i Ribelli adiacenti. Aumentate i Profitti di 3 o ponete 3 segnalini Rifornimento sulla Terra.
Un nuovo esodo: Ponete 1 danno su Shenzhou, quindi rimuovete un numero qualsiasi di segnalini Popolazione da Popolazione Sfollata.
Suggerimenti: Tutti i segnalini Popolazione rimossi da Popolazione Sfollata dall'effetto ombreggiato devono essere restituiti alla riserva generale.
***Contesto**: La Cina è la principale potenza aziendale su Marte e Shenzhou è la sua capitale aziendale. Sebbene ci siano Società Private da molti stati nazionali su Marte, nessuna ha un'influenza così profonda su un singolo Labirinto come la Società Private cinese a Shenzhou, dove il modello di vita arcology è diffuso. I dipendenti vivono la loro vita quasi interamente all'interno delle enclave aziendali, i loro figli vengono istruiti dalla corporazione, crescono per lavorare per la corporazione e poi si ritirano nelle case di riposo aziendali. Tuttavia, un curioso effetto collaterale della Ribellione fu l'esodo di molti dipendenti da Shenzhou. Svilupparono simpatie per la Ribellione, ma non si identificarono come marziani, scegliendo invece di tornare sulla Terra e lasciare Marte ai marziani.*

17. La Crisi dell'Acqua (2) C D M R

[EG+] Controlliamo la fornitura: Spostate 2 Deserti qualsiasi di 1 livello ciascuno verso Neutrale. Aumentate i Profitti di 3 o ponete 3 segnalini Rifornimenti sulla Terra.
Tubature deviate: Spostate 2 Deserti qualsiasi di 1 livello ciascuno verso Opposizione Attiva. PR può pescare e giocare 1 carta Campagna.
Suggerimenti: Nessuno.
***Contesto**: Marte è un mondo arido e sterile e l'acqua è essenziale per la vita umana. Questi due fattori contrastanti sono stati una delle principali limitazioni dell'espansione umana su Marte. I sistemi idrici sono strettamente controllati e regolamentati dalla Central Water Authority, un'organizzazione indipendente e non partigiana che ha operato sotto uno statuto per mantenere le acque in funzione su Marte per quasi un secolo. La Società Private ha a lungo sostenuto di mercificare l'acqua, al fine di aumentare la redditività ed esercitare un maggiore controllo sui lavoratori. Dopo che un attacco del Rivendicatore distrusse il principale impianto di depurazione dell'acqua nei pressi del Labirinto di Europa, il Governo Provvisorio Marziano votò per annullare la Carta delle "Acque di Marte" al fine di consentire una rapida ricostruzione dell'infrastruttura idrica di Europa. Fu una mossa redditizia per la Società Private, ma che lasciò un sapore amaro in bocca a molti marziani.*

18. Militarizzazione delle Società Private (2) C M D R

Creazione di un Sito nero: Ponete 2 OpSpec, 2 Sicurezza e una Base CORP in 1 Deserto. Attivate tutti i Ribelli lì.
Piegati alla pressione pubblica: Rimuovete in modo permanente fino a 4 OpSpec disponibili dal gioco. Diminuite i Profitti di 4.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Suggerimenti: Qualsiasi OpSpec rimosso in modo permanente dall'effetto ombreggiato deve essere rimesso nella scatola e non può essere utilizzato per il resto del gioco.

***Contesto**: quando iniziò la ribellione, la Società Private aveva forze di Sicurezza private, con equipaggiamento paramilitare e addestramento in stile poliziesco. Mentre si trascinava, la spesa aziendale e gli eccessi le trasformarono in veri e propri eserciti privati. Siti neri segreti apparvero nelle profondità delle lande marziane, prigioni private dove la legge marziana non veniva applicata. Se il pubblico in generale avesse mai saputo cosa accadeva in questi siti neri, tra cui torture e prolungati arresti illegali, la Società Private avrebbe dovuto affrontare una reazione che nemmeno i suoi esperti di comunicazione avrebbero potuto gestire.*

19. Le Società Private Sedano il Dissenso (2) C M D R

[EG+] Un gradito sollievo: Spostate ogni spazio con Danni e Sicurezza di 1 livello verso Supporto Attivo. Aumentate i Profitti di 3.

Non lo facciamo gratis: Diminuite le Risorse GM di 3 per ogni Labirinto con qualsiasi forza CORP.

Suggerimenti: Nessuno.

***Contesto**: All'inizio della Ribellione, la Società Private mostrò scarso interesse nell'allontanarsi dalle proprie sfere di controllo diretto. Se un attacco avveniva in uno dei loro siti, facevano tutto il possibile per stroncarlo, ma la gestione complessiva degli sforzi di controinsurrezione era lasciata al Governo Marziano. Ciò cambiò durante le massicce rivolte nel Labirinto di Europa dopo il guasto accidentale dell'impianto principale di trattamento delle acque. Furono incolpati i tagli ai costi aziendali e la gente di Europa si ribellò e distrusse numerosi edifici aziendali, ferendo molti dipendenti e lavoratori della Sicurezza. Un incendio si diffuse durante le rivolte, distruggendo un'unità abitativa aziendale, purtroppo abitata da famiglie. Le immagini trasmesse di così tanti bambini bruciati diedero alla Società Private la ragione pubblica per impegnarsi di più, e forze da tutto Marte furono schierate per supportare le truppe governative sopraffatte. Da questo punto in poi, il governo marziano divenne sempre più dipendente dalle forze aziendali per la sicurezza e la pacificazione.*

20. La Zona Grigia (2) C M D R

[EG+] La tua fonte di notizie di fiducia: Spostate 2 Labirinti qualsiasi di 1 livello ciascuno verso Supporto Attivo. Aumentate i Profitti di 3.

Cambia e poi Cambia ancora: Spostate fino a 4 spazi con le forze CORP di 1 livello ciascuno verso Opposizione Attiva.

Suggerimenti: nessuno.

***Contesto**: Marte ha un'ampia varietà di fonti di informazione e emittenti. I media si sono evoluti notevolmente negli ultimi 200 anni e la maggior parte dei cittadini di Marte riceve costantemente un flusso di informazioni personalizzato: aggiornamenti dal loro consiglio idrico locale, copertura delle ultime mode e vari programmi di discussione sui temi scottanti del giorno. Tuttavia, la maggior parte di Martian News è gestita da un duopolio, Martian Mediaworks e Mars/ME. Tutte le fonti di notizie, dai media apparentemente pro-indipendenza ai peggiori fanatici pro-corporazioni, sono gestite attraverso varie leve e influenze, per produrre una narrazione continua. I piccoli problemi che distraggono il pubblico dai problemi reali vengono gonfiati in dibattiti accesi, mentre le discussioni sul potere e gli eccessi delle aziende vengono ridotte al minimo. Le voci indipendenti esistono, ma solo al di fuori delle piattaforme aziendali. Polvere Rossa, sapendo di non poter vincere nei media aziendali, ha adottato un approccio quasi luddista alle comunicazioni. Poster, volantini, discorsi ai gruppi di lavoratori durante le pause, qualsiasi cosa che aggiri la macchina dello spin e arrivi direttamente alle persone.*

21. Futuro delle Forze dell'Ordine (3) C M D R

Direttiva 1: Servire il bene pubblico: Posizionare 6 Truppe GM o 4 Truppe GT in 1 Labirinto. Aumentare i Profitti di 3.

Ottieni i martelli: Sostituite fino a 6 Truppe MG o CORP Sicurezza con i Ribelli.

Suggerimenti: Nessuno.

***Contesto**: I robot hanno molto senso su Marte, molto più senso degli esseri umani che hanno bisogno di acqua e ossigeno in un mondo privo di entrambi. Le forze robotiche possono andare in posti in cui gli umani non possono, e possono operare in sicurezza in condizioni estremamente pericolose. Il problema è che gli esseri umani diffidano del cedere il potere alle forze automatizzate, e le Convenzioni di Ginevra riviste proibiscono l'uso di robot con capacità letali in tutte le posizioni difensive tranne quelle fisse. Di conseguenza, i robot sono stati raramente utilizzati in situazioni di polizia attiva o di conflitto armato. Dove vengono utilizzati è per difendere installazioni statiche, liberando altre forze per azioni offensive. I robot di sicurezza sono visti da molti come la manifestazione della mancanza di empatia della Società Privata.*

22. La Carta Unica (3) C M D R

Hanno occhi ovunque: Attivate tutti i Ribelli nei Labirinti con controllo COIN, quindi GM o CORP possono fare Assalto gratuito in un Labirinto con controllo COIN.

Il Grande Fratello ti sta guardando: Spostate 2 Labirinti di 1 livello ciascuno verso Opposizione Attiva, quindi ponete 2 Ribelli in o adiacenti a ogni Labirinto selezionato.

Suggerimenti: nessuno.

***Contesto**: tecnologia informatica avanzata, potenza di calcolo e milioni di scanner e sensori, il tutto combinato con la scarsità critica su Marte, ha creato una cultura di sorveglianza, sia in senso diretto che nel regno del marketing. Il punto focale di questi*

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

sistemi è la "One Card" posseduta da ogni cittadino marziano. Questa carta apre porte, paga il cibo, assegna risorse limitate e traccia l'utente. Con il gran numero di modi in cui un cittadino può essere tracciato su Marte e la facilità con cui i sistemi critici possono essere isolati da Sicurezza, la Ribellione di Polvere Rossa è diventata una guerra di identità. Gli insorti noti potevano essere facilmente segnalati, tramite scansione biometrica, ma Polvere Rossa e i Rivendicatori avrebbero continuato a escogitare contromisure per superare il sistema. Conoscere il nemico è la chiave per la vittoria e gli insorti hanno fatto tutto il possibile per rimanere "sconosciuti".

23. Scandalo dei Fondi Neri (3) C M D R

[EG+] Tutti hanno un prezzo: Sostituite fino a 4 Ribelli con Sicurezza CORP o Truppe GM.
Tutti pagheranno: Rimuovete una base CORP e fino a 4 unità CORP da 1 spazio, quindi spostate quello spazio di 1 livello verso Opposizione Attiva. Diminuite i Profitti di 2.
Suggerimenti: L'effetto ombreggiato può selezionare solo uno spazio con una Base CORP. Tutte le forze CORP rimosse dall'effetto ombreggiato vengono poste nelle Perdite.
***Contesto**: se non puoi batterli, comprali. Più di un gruppo dissidente nella storia è stato cooptato dalla promessa di ricchezza rapida e vita facile. Perché combattere la Società Private, quando tutto ciò che vogliono è offrirti una suite di lusso e un comodo lavoro di consulenza? Ovviamente, non tutte le persone che vengono pagate rimangono comprate. E a volte questa pratica di pagare gli insorti e i loro sostenitori ha portato alla fuga di informazioni sensibili e alla compromissione delle strutture.*

24. Il ciclo di notizie di 24,66 ore (4) C M D R

Il nostro gruppo di esperti concorda: Spostate fino a 3 spazi di 1 livello ciascuno verso il Supporto Attivo, quindi aumentate i Profitti di 1 per ogni spazio ora con Supporto Attivo.
False narrazioni svelate: Rimuovete fino a 4 Truppe o Sicurezza da uno spazio (GT per ultimo). Quindi, se non rimangono cubi, spostate quello spazio di 1 livello verso Opposizione Attiva.
Suggerimenti: l'effetto ombreggiato può rimuovere le Truppe GT solo quando non rimangono altri cubi nello spazio.
***Contesto**: il giorno marziano dura 24,66 ore terrestri e le informazioni sono disponibili tutto il giorno, tutti i giorni, per la gente di Marte. Ma qualcuno deve creare quel contenuto, un flusso costante di nuovo materiale e nuovi contenuti per tenere occupati e intrattenuti i lavoratori di Marte. Il ciclo di notizie di 24,66 ore significa che le agenzie di stampa lavorano 24 ore su 24 per sostenere e promuovere le narrazioni durante tutto il giorno. Se si verifica un evento importante, la copertura continua senza sosta, con aggiornamenti trasmessi all'istante a chiunque le cui preferenze storiche indichino che potrebbe essere interessato. La natura implacabile di questa copertura aiuta a plasmare l'opinione pubblica su questioni fondamentali e la Società Private, che possiede i media, fa del suo meglio per garantire che la narrazione sostenga la propria posizione di privilegio. Ma il vecchio detto "puoi ingannare alcune persone per tutto il tempo, o tutte le persone per un po' di tempo" è vero e a volte la tappezzeria aziendale della verità inizia a mostrare crepe.*

25. Nano droni da sorveglianza (0) C M D R

Abbiamo una mosca sul muro: Attivate tutti i Ribelli negli spazi contenenti Basi CORP, quindi GM o CORP possono fare Assalto gratuito in uno spazio con una Base CORP.
Disinformazione volontaria: Spostate fino a 6 Truppe GM o Sicurezza CORP da un qualsiasi Labirinto a un altro Labirinto con Supporto.
Suggerimenti: nessuno.
***Contesto**: la tecnologia di miniaturizzazione ha fatto notevoli progressi negli ultimi 200 anni. I miglioramenti nei materiali e nei processi di produzione consentono ai droni dotati di telecamere di non essere più grandi di un chicco di riso. Sapendo questo, le cellule di resistenza hanno utilizzato misure di scansione attiva o jamming elettronico durante le riunioni, ma spesso si sono verificati errori e lacune che sono stati una fonte abbondante di informazioni per i servizi segreti marziani. In altre occasioni, quando i droni sono stati rilevati, sono stati alimentati con informazioni errate. Piani elaborati e dettagliati, ma del tutto falsi, sono stati discussi di fronte a un nano-drone, solo per vedere i servizi segreti precipitarsi nella direzione sbagliata.*

26. Approvazione della riforma della legge sulle emissioni (1) C M D R

Se lo facessimo sulla Terra, l'EPA ci impiccherebbe: Aumentate i Profitti di 1 per ogni Base CORP in un Deserto, quindi capovolgete fino a 2 Basi CORP sul loro lato di Terraformazione.
Distruggete gli inquinatori: Marcia o Viaggio gratuito da uno spazio qualsiasi a un altro spazio con una Base CORP Terraformante, quindi Attivate tutti i Ribelli nello spazio e rimuovete forze CORP pari al numero di Ribelli presenti (le Basi per ultime).
Suggerimenti: l'effetto ombreggiato rimuove forze CORP pari al totale combinato di ribelli PR e CR e può rimuovere le Basi CORP solo quando non rimangono altre forze CORP nello spazio.
***Contesto**: sulla Terra, la crisi climatica infuria ancora. Le emissioni inquinanti sono attentamente monitorate e regolamentate per evitare che si ripeta la crisi di metà del 21° secolo. Su Marte, i gas serra e l'inquinamento che sarebbero illegali sulla Terra sono necessari per promuovere la causa della terraformazione. Questo inquinamento è motivo di discordia per i Rivendicatori, che vogliono preservare Marte così com'è.*

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

27. Campagna per Marte Verde (1) C D M R

È adesso o mai più per l'umanità: Girate fino a 1 base CORP in ogni Deserto Spopolato sul lato Terraformante.
Gli investitori si tirano indietro: Rimuovete tutti i segnalini di Rifornimento dalla Terra. PR può pescare e giocare 1 carta Campagna.
Suggerimenti: nessuno.
***Contesto**: Marte si sta preparando per la terraformazione, ma prima che possa iniziare devono costruire tutti i macchinari e le infrastrutture per farlo. Una parte importante di ciò sono le centrali che generano gas serra nei deserti di Marte. Queste colossali centrali che emettono gas impiegheranno generazioni per completare il loro lavoro.*

28. La Crisi dei Rifugiati (2) D M C R

[EG+] Come trarne il meglio: GM o CORP possono Ospitare in 1 Labirinto, quindi aggiungere o rimuovere fino a 3 segnalini Popolazione da/a Popolazione Sfollata.
[EG–] Condizioni deplorevoli: PR può Ospitare in 1 spazio, quindi rimuovere tutti i segnalini Popolazione da Popolazione Sfollata e spostare 1 Labirinto di 1 livello verso Opposizione Attiva per ogni 3 segnalini Popolazione rimossi (arrotondato per difetto).
Suggerimenti: i segnalini Popolazione aggiunti o rimossi da Popolazione Sfollata devono essere presi o restituiti alla riserva generale.
***Contesto**: All'inizio del conflitto, si teorizzò che qualsiasi livello di violenza avrebbe potuto creare una situazione in cui molti rifugiati potevano essere creati in un momento. I labirinti sono cose fragili e Marte è duro. Ciò che nessuno si aspettava era il livello di violenza che la Ribellione avrebbe portato e le misure che i Rivendicatori avrebbero preso per riportare Marte alla polvere.*

29. Stampare Armi (2) D M C R

Trovati centri di produzione: Diminuite le Risorse PR di 5 o CR deve scartare 2 carte Risorsa a caso. La Fazione presa di mira è Indisponibile fino al prossimo Round Evento.
Bazar delle armi: Ponete 4 Ribelli e 1 Base (girata su Trincerata o Centro di Conversione) in 1 Deserto qualsiasi.
Suggerimenti: Il cilindro di disponibilità di una Fazione che è resa Indisponibile fino al prossimo Round Evento deve essere immediatamente spostato nella casella Fazioni Indisponibili e non viene spostato in Fazioni Disponibili alla fine del Round Evento corrente.
***Contesto**: La stampa e la produzione 3D hanno fatto molta strada in 200 anni. I fabbricanti su Marte possono realizzare praticamente qualsiasi cosa e le stampanti 3D industriali sono incredibilmente preziose e fondamentali per la sostenibilità della vita su Marte. Tuttavia, possono anche essere utilizzate per realizzare tutti i componenti per le armi.*

30. Rivolta dei coloni (2) M D C R

[EG+] Lasciateci fuori dalla vostra guerra: Impostate 2 Deserti qualsiasi su Neutrale, quindi rimuovete fino a 2 forze Ribelli da ciascuno di quei Deserti (le Basi per ultime).
Non mi sono mai fidato del governo: Spostate 3 Deserti qualsiasi di 1 livello ciascuno verso Opposizione Attiva, quindi ponete 1 Ribelle e 1 Base in ogni Deserto selezionato.
Suggerimenti: l'effetto non ombreggiato può rimuovere una Base appartenente a una fazione ribelle solo quando nessuno dei Ribelli di quella fazione rimane nello spazio selezionato.
***Contesto**: la maggior parte della popolazione di Marte vive nei sette grandi Labirinti, ma ci sono anche Labirinti minori, come quelli fondati dai governi brasiliano e nigeriano, avamposti di ricerca isolati e alcune fattorie veramente indipendenti. Questi Labirinti minori e strutture punteggiano il paesaggio, alcuni completamente remoti, altri con piccoli collegamenti a levitazione magnetica alle linee principali. Le stesse condizioni fondamentali esistono, una scarsità di spazio e risorse, ma ognuno ha la sua sottocultura e i suoi valori unici. Alcuni dei Labirinti principali li chiamano sprezzantemente "i villaggi di Marte". La Ribellione di Polvere Rossa non ha lasciato nessuno di questi luoghi indenne, che si trattasse di carenze logistiche, paura della violenza o rivolta totale. La Ribellione ha toccato tutti.*

31. Nazionalismo Marziano (2) D C M R

[EG+] La Terra teme l'indipendenza: Ponete 4 Truppe GT su Phobos, quindi rimuovete dal gioco una carta Campagna PR attiva.
[EG–] Siamo figli di Marte: Ponete 3 Ribelli in totale in qualsiasi spazio Popolato. Aumentate le Risorse PR di 6.
Suggerimenti: nessuno.
***Contesto**: Tribalismo, nazionalismo e una mentalità "noi e loro" sono stati al centro di praticamente ogni conflitto armato della storia. L'identità nazionale è una parte importante di come le persone vedono se stesse nel mondo e l'identità marziana non fa eccezione. Si potrebbe sostenere che l'intera causa del conflitto sia stato il senso di identità marziana sviluppatosi nel tempo, la sensazione che qualcuno da Marte vivesse una vita totalmente diversa da quella di chi è sulla Terra.*

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

32. Shepard-Tereshkova (2) M D C R

Rosso contro blu: Ponete 2 Ribelli in Shepard o Tereshkova, quindi ponete 2 Truppe GM nell'altro Labirinto. Spostate il Labirinto in cui sono stati posti i Ribelli di 2 livelli verso Opposizione Attiva, quindi spostate l'altro Labirinto di 2 livelli verso Supporto Attivo. La fazione esecutrice può fare Assalto gratuito (se COIN) o Attacco gratuito (se Ribelle) in un Labirinto interessato.

***Contesto**: Russia e Stati Uniti d'America hanno sempre avuto un rapporto teso, ma nel periodo che ha preceduto la colonizzazione di Marte, le cose sono diventate completamente bizzarre. Entrambe hanno identificato una sezione di Marte desiderabile per una colonia, vicino a un'area in cui sono state rilevate grandi quantità di acqua sotterranea, ed entrambe hanno rivendicato l'area come propria. Nessuna delle due parti ha fatto marcia indietro, quindi Shepard e Tereshkova sono state costruite a soli 50 chilometri di distanza, collegate oggigiorno da un maglev ad alta velocità che impiega cinque minuti per viaggiare tra i due labirinti. Quasi 200 anni dopo, nonostante le vite dei due Labirinti siano completamente interconnesse, c'è un'intensa rivalità tra loro, compresi eventi sportivi annuali che spesso finiscono in rivolte. Molte volte nella loro storia, un Labirinti ha assunto una posizione politica opposta al rivale, senza una vera ragione se non quella che l'opposizione tra i Labirinti è il loro stato naturale.*

33. La Dalia Rossa (3) D M C R

Militari colti di sorpresa: Attivate tutti i Ribelli PR.

L'Offensiva di Natale: PR può fare Imboscata gratuita in un numero qualsiasi di Labirinti, quindi deve attivare tutti i Ribelli PR in qualsiasi Labirinto in cui ha fatto Imboscata.

Suggerimenti: l'effetto ombreggiato richiede comunque un Ribelle Nascosto in ogni spazio selezionato per l'Imboscata.

***Contesto**: Gli attentati della Dalia Rossa furono la prima ondata di violenza che diede il via alla Ribellione della Polvere Rossa, Prendere di Mira i "Ciclisti" deliberatamente del Governo Marziano e dei beni aziendali tramite ordigni esplosivi improvvisati nascosti. In ogni sito della bomba è stato trovato un emblema dipinto a spruzzo di una dalia con la parola "Marte per i Marziani" scritta sotto. Questi attacchi cessarono all'improvviso e l'identità della Dalia Rossa originale rimane un mistero.*

34. Pattuglie a Lungo Raggio (3) M D C R

Non ci vedranno con questo approccio: La Fazione esecutrice può spostare fino a 3 delle sue unità da 1 spazio attraverso una catena di massimo 3 Deserti contigui. Quindi, possono eseguire un'Operazione gratuita diversa da Ricognizione o Marcia nel Deserto finale.

Suggerimenti: Ogni Deserto attraversato deve essere adiacente a un altro, ma i Deserti di origine e destinazione non devono essere adiacenti.

***Contesto**: Marte è un sacco di grandi spazi aperti. I rover a lungo raggio possono muoversi attraverso i rifiuti in gran parte inosservati, consentendo il rapido ridispiegamento di forze nascoste da una regione all'altra.*

35. Le Tombe di Marte (3) D M C R

Alloggi improvvisati: GM o CORP possono Ospitare in 1 spazio, quindi spostare fino a 2 Deserti con segnalini Popolazione di 1 livello ciascuno verso il Supporto Attivo.

La spazzatura di un uomo: PR può Ospitare in 1 Deserto e porre 1 Base lì, quindi aumentare le Risorse PR di 4.

Suggerimenti: l'effetto non ombreggiato può spostare solo gli spazi con segnalini di Popolazione gialli aggiuntivi verso il Supporto Attivo.

***Contesto**: non tutti i progetti hanno funzionato su Marte e non tutti i siti di atterraggio o le aree di spedizione hanno funzionato per i loro abitanti. Su Marte ci sono decine di siti che hanno fallito nei primi anni della colonizzazione. Molti di loro sono tombe di quegli individui coraggiosi che sono venuti su Marte nei primi giorni. Con i progressi della tecnologia, molti di questi siti abbandonati potrebbero essere sistemati e resi vivibili con un po' di sforzo. Quando i Rivendicatori erano in preda alla loro furia alla fine del 2266, molti sono fuggiti in queste sistemazioni temporanee, sperando di essere ignorati e lasciati in pace.*

36. Scoperta di un Avamposto (4) M C D R

Li abbiamo trovati: Spostate un numero qualsiasi di unità COIN su Marte in un Deserto con una Base Ribelle. GM o CORP possono fare Ricognizione gratuita in quel Deserto, quindi fare Assalto gratuito lì.

Diversione: PR o CR possono spostare fino a 6 unità COIN su Marte in un Deserto con una Base amica, quindi spostare quella Base e un numero qualsiasi di Ribelli amici lì in un Deserto adiacente.

Suggerimenti: nessuno.

***Contesto**: per tenere fuori le radiazioni, la maggior parte delle strutture su Marte si trova in Labirinti schermati o sepolti sotto cumuli di regolite. I marziani vivono un'esistenza in gran parte sotterranea a causa dell'ostilità della superficie. Ciò significa che le strutture nascoste tendono a essere sotterranee ed eccezionalmente difficili da rilevare. Durante la Ribellione, gli insorti gestivano grandi basi sotterranee in tutto il pianeta. Alcune erano estremamente remote, ma altre erano posizionate sorprendentemente vicino ai principali Labirinti. Ogni volta che il governo marziano veniva a conoscenza di una di queste basi, faceva del suo meglio per mobilitarla e chiuderla immediatamente.*

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

37. Risoluzione bipartisan (0) D M C R

L'estremismo danneggia tutti noi: Rimuovete 6 Ribelli in totale da qualsiasi spazio. Se possibile, deve essere rimosso un numero uguale di Ribelli PR e CR.
Una causa comune: Spostate fino a 3 Ribelli CR da uno spazio a uno spazio adiacente con forze PR al suo interno. Quindi PR o CR possono fare Imboscata gratuita lì o sostituire i ribelli CR spostati con ribelli PR.
Suggerimenti: nessuno.
***Contesto**: la Chiesa del Rivendicatore, nonostante gli eccessi del suo braccio paramilitare, si presenta come una religione normale in pubblico. I Rivendicatori moderati credono che l'umanità dovrebbe adattarsi alle condizioni marziane e non terraformare il pianeta per diventare un'altra terra. Il nocciolo della loro convinzione è che un Dio creatore ha creato l'universo così com'è e che dobbiamo trovare il nostro posto al suo interno, senza annullare l'opera del creatore. Negli organi rappresentativi del Governo Marziano, i moderati allineati con Free Mars, Polvere Rossa e la Chiesa del Rivendicatore lavorarono insieme per spingere il movimento indipendentista. A volte si sarebbero anche schierati contro gli eccessi degli insorti, poiché avevano poca pazienza per le vittime civili.*

38. Le Arterie di Marte (1) D C M R

Potete contare su di noi: Aumentate i Profitti di 3, quindi ponete 2 Sicurezza in ognuno dei 3 spazi adiacenti alle linee Maglev.
Tagliate le linee: Ponete 1 Danno e 1 Ribelle in ognuno dei 2 Labirinti collegati da una singola linea Maglev, quindi aumentate le Risorse PR di 3.
Suggerimenti: tutti gli spazi che toccano una linea Maglev sono adiacenti ad essa.
***Contesto**: la scarsità è un vero killer su Marte. Il guasto di una macchina importante, la mancanza di pezzi di ricambio o semplicemente cibo e acqua che devono essere spostati possono causare problemi incalcolabili. I maglev sono le arterie di Marte, che spostano persone e prodotti in tutto il pianeta. Per far funzionare il pianeta, quelle linee di rifornimento dovevano essere mantenute sicure. Naturalmente, erano anche le prime scelte per chiunque cercasse di reindirizzare quelle risorse scarse per promuovere le proprie ambizioni.*

39. Martellate le Macchine (1) D C M R

Dissidenti colpiti in massa: CORP può attivare tutti i Ribelli in un Labirinto, quindi Assaltarlo. Aumentate i Profitti di 4 se qualsiasi Base Ribelle viene rimossa da questo Assalto.
Robot distrutti: Diminuite i Profitti di 3. Spostate 3 Labirinti di 1 livello ciascuno verso Opposizione Attiva, quindi ponete 1 Danno in ogni Labirinto selezionato.
Suggerimenti: nessuno.
***Contesto**: una delle tante immagini iconiche della ribellione è quella di una ribelle di Polvere Rossa che tiene in mano un martello, in piedi sopra i resti distrutti del robot che l'ha sostituita. Per mantenere le persone impiegate e sviluppare Marte come una colonia funzionale per gli umani, il governo ha limitato la quantità di compiti robotici. Lo scopo della colonizzazione di Marte non è mai stato solo quello di avere un pianeta senza equipaggio che estraesse risorse per tornare sulla Terra, quindi gran parte del lavoro deve essere svolto dagli umani.*

40. Scioperi negli Spazioporti (2) D C M R

[EG+] Contratti applicati: Ponete 4 segnalini Rifornimento sulla Terra, quindi eseguite una fase Cycler di Aldrin (come durante un round Punto di Crisi). Aumentate i Profitti di 2.
[EG–] Il lungo blocco: Diminuite i Profitti di 3 e le Risorse GM di 9.
Suggerimenti: il Controllante del Governo della Terra determina quali pezzi vengono inviati dalla Terra al Transito durante una fase Cycler di Aldrin causata dall'effetto non ombreggiato e nessun pezzo verrà inviato se non c'è un Controllante del Governo della Terra.
***Contesto**: Marte dipende ancora molto dall'importazione di beni. Mentre i bisogni di base come cibo e acqua vengono forniti localmente e la stampa e la produzione 3D possono produrre altri beni essenziali, i beni di lusso e le materie prime rare devono ancora essere importati dalla Terra a un costo elevato. L'importazione principale, tuttavia, è la manodopera. Lo spazioporto principale è su Phobos, dove beni e migranti vengono spostati da navette a razzi riutilizzabili diretti sulla superficie di Marte.*

41. Gandhi-Sharma (2) D C M R

Scoperta la Collusione: Spostate Sharma e Gandhi di 1 livello ciascuno verso Supporto Attivo. PR è Indisponibile fino al prossimo Round Evento.
Un Marte libero e tollerante: Spostate Gandhi e Sharma di 1 livello ciascuno verso Opposizione Attiva. Sostituite tutte le forze GM a Sharma con Forze PR (sostituite le Truppe con i Ribelli e le Basi con le Basi).
Suggerimenti: Il cilindro di disponibilità di una fazione che è resa Indisponibile fino al prossimo Round Evento dovrebbe essere immediatamente spostato nella casella Fazioni Indisponibili e non spostato in Fazioni Disponibili alla fine del Round Evento corrente.
***Contesto**: Fondata dal governo indiano, Gandhi-Sharma prende il nome dal fondatore dello stato indiano moderno e dal primo indiano nello spazio. Essendo una delle nazioni più potenti della Terra e il centro della democrazia globale, i principi indiani di democrazia e autodeterminazione hanno portato questo Labirinto a essere generalmente favorevole alla Ribellione. Le*

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

università del Labirinto Gandhi non hanno eguali e tra i loro studenti e docenti figurano molti dei più ferventi e convinti sostenitori dell'indipendenza marziana.

42. I Marziani (2) D C M R

[EG+] La Terra è ancora casa: Spostate 2 spazi con Truppe GT di 1 livello ciascuna verso il Supporto Attivo.
[EG–] Autodeterminazione: Spostate 2 spazi con Truppe GT di 1 livello ciascuna verso l'Opposizione Attiva.
Suggerimenti: nessuno.
***Contesto**: con tutti i boss aziendali e la Sicurezza, le forze di polizia del Governo Marziano, i ribelli della Polvere Rossa e i fanatici del Rivendicatore, è facile dimenticare la gente media di Marte. Come nella maggior parte dei conflitti armati, la maggior parte delle persone vuole solo sopravvivere, vivere una bella vita e prendersi cura delle proprie famiglie. Vogliono una risoluzione pacifica del conflitto e, tra la violenza e lo spargimento di sangue della Ribellione, si sono tenute numerose proteste pacifiche.*

43. I Tubi (2) D C M R

Ridistribuzione improvvisa: GM o CORP possono spostare qualsiasi forza COIN da un Deserto a un Deserto adiacente, quindi possono fare Ricognizione o Assalto gratuiti nel Deserto di destinazione.
È più sicuro sottoterra: PR o CR possono spostare fino a 3 Basi Ribelli da qualsiasi spazio a qualsiasi Deserto adiacente.
Suggerimenti: nessuno.
***Contesto**: i tubi di lava punteggiano il sottosuolo marziano, tunnel naturali creati dall'attività vulcanica. La maggior parte dei primi insediamenti su Marte utilizzava questi tubi come fondamenta e la quantità di lavoro richiesta per rendere un tubo di lava sicuro per gli umani è molto inferiore rispetto allo scavo di una base sotterranea completamente nuova. Alcuni degli scontri più feroci della Ribellione si sono verificati lontano dai Labirinti, all'interno di questi tubi di lava.*

44. Nuova Córdoba (2) D M C R

Tolleranza mantenuta: Rimuovete fino a 6 forze Ribelli da Nuova Cordoba (Basi per ultime).
False prigionie: Spostate Nuova Cordoba di 1 livello verso Opposizione Attiva, quindi ponete 2 Ribelli in ciascuna di Nuova Cordoba e in entrambi i Deserti adiacenti.
Suggerimenti: l'effetto non ombreggiato può rimuovere solo una Base appartenente a una Fazione Ribelle quando nessuno dei Ribelli di quella Fazione rimane nello spazio selezionato.
***Contesto**: Sultan bin Salman Al Saud è stato il primo saudita nello spazio e quando la spinta per colonizzare Marte era al suo apice, anche l'egemonia saudita sul Medio Oriente era al suo apice. Il nome "Salman" è stato scelto per un nuovo Labirinto come dichiarazione al resto del mondo arabo del primato dell'Arabia Saudita. Dopo il crollo della Casa dei Saud e le rivoluzioni democratiche in Medio Oriente, il nome è caduto in disgrazia. Quindi questo Labirinto è ora noto con il suo soprannome informale, Nuova Cordoba. La ragione di ciò fu una nuova carta del Labirinto a metà del XXII secolo, che dedicava il Labirinto all'espressione di tutte le fedi dell'umanità. Oggi, moschee, templi, chiese, santuari e altri luoghi di culto sono affiancati. Questa tolleranza di tutte le fedi ha dato ai Rivendicatori uno spazio sicuro da cui operare e la loro presenza a Nuova Cordoba è estremamente rispettabile.*

45. Il Deserto Rosso (3) D M C R

Cerca e distruggi: GM o CORP possono spostare un numero qualsiasi di unità COIN dagli spazi adiacenti a 1 Deserto, quindi Attivare tutti i Ribelli in quel Deserto e fare Assalto gratuito lì.
Colpo chirurgico: PR o CR possono fare Marcia o Viaggio gratuiti verso 1 Deserto, quindi fare Imboscata gratuita lì (anche se tutti i Ribelli sono Attivi).
Suggerimenti: l'effetto ombreggiato può essere utilizzato per l'Imboscata anche se tutti i Ribelli amici sono Attivi, ma deve comunque Attivare un Ribelle Nascosto se possibile.
***Contesto**: con tutta la presenza umana su Marte e tutti i Labirinti, i maglev, le stazioni e gli avamposti, a volte le persone dimenticano che il 99,99% di Marte è ancora una landa desolata e inospitale. Intere colonne di truppe e macchinari possono muoversi inosservate e invisibili e gli attacchi possono arrivare da qualsiasi direzione.*

46. Il Mistero dell'Avamposto 27 (3) D M C R

Esplosione massiccia: Rimuovete una base CORP e tutte le unità da 1 Deserto Disabitato. Aumentate i Profitti di 6 e CORP rimane Disponibile.
Dati rubati, server distrutti: Diminuite i Profitti di 1 per ogni Base CORP in uno spazio con forze Ribelli.
Suggerimenti: tutte le forze CORP rimosse dall'effetto non ombreggiato vengono poste nelle Perdite. Se viene eseguito l'effetto non ombreggiato, CORP rimarrà Disponibile per il prossimo Round Evento, indipendentemente dal fatto che abbiano agito o meno nell'attuale Round Evento.
***Contesto**: una delle tante idee proposte per la terraformazione accelerata sono le esplosioni nucleari controllate nelle calotte polari marziane e nei dintorni. Ci sono molti problemi con questa idea, ma è considerata una potenziale soluzione rapida per la terraformazione. L'avamposto 27 era la sede di un sito aziendale segreto che conduceva lavori sperimentali illegali su questo concetto.*

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

47. Tempesta Improvvisa (3) C D M R

Tutto è polvere: Ponete tutti i segnalini Tempesta disponibili sul lato Tempesta in Atto in qualsiasi spazio (massimo 1 Tempesta per spazio). La fazione che sta eseguendo rimane Disponibile.
Suggerimenti: il cilindro di disponibilità di una Fazione che rimane Disponibile deve essere restituito alle Fazioni Disponibili alla fine del Round Evento corrente, indipendentemente dalla sua posizione attuale.
***Contesto**: Tempesta di Sabbia su Marte sono eventi terrificanti e, sebbene i venti non siano mai veloci come un uragano sulla Terra, il volume di particelle di polvere fine nell'aria crea scompiglio con macchinari e navigazione. Le tempeste possono apparire all'improvviso e causare scompiglio con comunicazioni e movimento.*

48. Europa (4) M D C R

[EG+] Rockstar dell'Economia: Spostate Europa di 2 livelli verso Supporto Attivo, quindi ponete 3 segnalini Rifornimento sulla Terra.
[EG–] Attivismo della classe media: Spostate Europa di 2 livelli verso Opposizione Attiva, quindi PR pesca 4 carte Campagna e ne gioca 1 (rimescolate il resto nel mazzo).
Suggerimenti: nessuno.
***Contesto**: a differenza di molti altri Labirinti su Marte, Europa è stato uno sforzo congiunto di più nazioni dell'Unione Europea, principalmente Germania, Francia e Italia. Europa ha anche una cultura diversa dalla maggior parte degli altri Labirinti. Ci sono meno divari di classe estremi qui che altrove, il che non significa che non ci sia povertà. Ma nel complesso, Europa è un posto più stabile rispetto agli altri Labirinti, con livelli ridotti di interferenza aziendale.*

49/50/51. Tempesta di Sabbia! (0)

Se la carta visibile è Tempesta di Sabbia: **Haboob**. Nessuna operazione di Ricognizione o Marcia (i Ribelli CR possono ancora Viaggiare).
Suggerimenti: quando una Tempesta di Sabbia è l'evento successivo, è in vigore un Haboob e non possono essere eseguite operazioni di Ricognizione o Marcia (i CR possono ancora viaggiare e le Fazioni COIN possono ancora fare Sicurezza). Quando una Tempesta di Sabbia diventa l'Evento Corrente, fermatevi per eseguire un round di Tempesta di Sabbia prima di rivelare l'evento successivo.
***Contesto**: Le maggiori Tempesta di Sabbia periodicamente attraversano Marte, costringendo tutti a interrompere ciò che stanno facendo e a rifugiarsi. Questi cessate il fuoco imposti naturalmente offrono un'opportunità di riposo, riparazioni e ridistribuzione. "Haboob" è la parola araba per un'intensa Tempesta di Sabbia sulla Terra, che ricorda la Tempesta di Sabbia marziana ancora più grande e potente.*

CARTE RISORSA

Il valore Risorsa di ogni carta Risorsa è indicato tra parentesi dopo il titolo.
***NOTA**: I titoli sottolineati indicano che questi Eventi sono Critici per il Rivendicatore Non Giocatore [8.5.5].*

CR1. Armi Subdermiche (2) • CAPACITÀ

Colpisci e svanisci: L'Attacco CR rimuove un pezzo nemico aggiuntivo per ogni tiro di dado riuscito. *Eseguite un'Operazione gratuita in un massimo di 2 spazi dopo aver giocato questo Evento Capacità, quindi pescate una Carta Risorsa.*
Suggerimenti: Le unità amiche devono comunque essere rimosse prima delle Basi, ma altrimenti qualsiasi pezzo nemico aggiuntivo può essere rimosso, anche una Truppa GovTer.

CR2. Adattamento alla Polvere (2) • CAPACITÀ

Le lande ci nasconderanno: CR può selezionare spazi con Tempeste in Atto per qualsiasi Operazione, Attività Speciale o Evento. *Eseguite un'Operazione gratuita in un massimo di 2 spazi dopo aver giocato questo Evento Capacità, quindi pescate una Carta Risorsa.*
Suggerimenti: La Capacità consente effettivamente a CR di ignorare tutti gli effetti negativi delle Tempeste in Atto.

CR3. Metabolismo potenziato (2) • CAPACITÀ

I nuovi marziani: Dopo ogni Assalto che rimuove forze CR, CR può porre un Ribelle in 1 spazio in cui sono state rimosse forze CR. *Eseguite un'operazione gratuita in un massimo di 2 spazi dopo aver giocato questo evento capacità, quindi pescate una Carta Risorsa.*
Suggerimenti: questa capacità ha effetto dopo che l'operazione di Assalto è stata completata in tutti gli spazi selezionati.

CR4. Il Contorci-Mente (2) • CAPACITÀ

Ascoltateci ora, siamo di Marte: Purificare sostituisce un pezzo nemico aggiuntivo in ogni spazio selezionato. *Eseguite un'Operazione gratuita in un massimo di 2 spazi dopo aver giocato questo evento capacità, quindi pescate una Carta Risorsa.*
Suggerimenti: Le Basi possono essere sostituite solo dopo che tutte le unità amiche sono state rimosse, ma con questa capacità in vigore Purificare potrebbe sostituire l'ultima unità di una fazione in uno spazio e quindi sostituire la sua Base lì.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

CR5. Condizionamento neurale (2) • CAPACITÀ

Siate in pace, non vi faremo del male, obbedite: Il Raduno CR in spazi senza una Base CR può piazzare Ribelli fino a Popolazione o capovolgere tutti i Ribelli CR su Nascosto. *Eseguite un'Operazione gratuita in un massimo di 2 spazi dopo aver giocato questo Evento Capacità, quindi pescate una Carta Risorsa*.
Suggerimenti: Nessuno.

CR6. Scavo profondo (2) • CAPACITÀ

Marte proteggerà il suo prescelto: Le forze CR non possono essere rimosse da Bombardamento. *Eseguite un'Operazione gratuita in un massimo di 2 spazi dopo aver giocato questo Evento Capacità, quindi pescate una Carta Risorsa*.
Suggerimenti: Nessuno.

CR7. Bambini del Deserto (3) • EVENTO

Padronanza della terra: Viaggio gratuito in un Deserto e in tutti i Deserti adiacenti, quindi Attacco gratuito in ogni spazio di destinazione.
Suggerimenti: Tutte le forze in movimento devono finire nei Deserti selezionati e il Rivendicatore deve Attaccare in ogni Deserto di destinazione in cui ha dei Ribelli. Le Terre Selvagge sono un Deserto adiacente a tutti i Deserti ai margini di ogni Settore.

CR8. Asteroide armato (3) • EVENTO

Impatto catastrofico: Ponete 2 Danni in un Labirinto, quindi rimuovete metà delle unità presenti (arrotondate per eccesso).
Suggerimenti: I Rivendicatori possono scegliere quali unità rimuovere, ma devono rimuovere l'intera quantità.

CR9. La fede del Rivendicatore (3) • EVENTO

Siamo ovunque: Ponete 1 base CR in ognuno dei 3 spazi senza forze di altre Fazioni.
Suggerimenti: I Satelliti non sono forze.

CR10. Convertiti (3) • EVENTO

Diventa un vero figlio di Marte: Sostituite fino a 4 Ribelli PR con ribelli CR.
Suggerimenti: nessuno.

CR11. Risorse della Chiesa (3) • EVENTO

Una fede legittima: Pescate 1 carta Risorsa per ogni Labirinto con forze CR, quindi ponete 1 base CR in ognuno dei 2 Labirinti.
Suggerimenti: nessuno.

CR12. La Pattuglia Perduta (3) • EVENTO

Inghiottiti senza lasciare traccia: Rimuovete tutte le unità COIN da 1 Deserto, quindi ponete 1 Danno su un Labirinto adiacente.
Suggerimenti: tutte le unità CORP rimosse vengono poste nelle Perdite.

CR13. Il Ma'adim (3) • EVENTO

Luminare della Chiesa martirizzato: Girate tutti i Ribelli CR a Nascosti e spostate fino a 6 Ribelli CR in 1 Deserto qualsiasi.
Suggerimenti: nessuno.

CR14. Le Terre Senza Sentieri (4) • RISORSA

5 Risorse per il Viaggio.

CR15. Riserve Idriche (4) • RISORSA

5 Risorse per il Raduno.

CR16. Forze Nascoste (4) • RISORSA

5 Risorse per il Raduno.

CR17. Cavalieri della Tempesta (4) • RISORSA

5 Risorse per il Viaggio.

CR18. Soffiata (4) • RISORSA

5 Risorse per l'Attacco.

CR19. Re-ingenierizzazione (4) • RISORSA

Se scartata per rivendicare Prima Disponibile, pesca 1 carta Risorsa.

CR20. Ideologi (4) • RISORSA

5 Risorse per Predicare.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

CR21. Simpatizzanti (4) • RISORSA
5 Risorse per Predicare.

CR22. Donatori Segreti (4) • RISORSA
Se scartata per rivendicare Primo Disponibile, pescate 1 carta Risorsa.

CR23. Uplink MPS hackerato (2) • CAPACITÀ
Uplink hackerati: Trattate gli spazi con i Satelliti come se contenessero una Base CR aggiuntiva ai fini di tutte le Operazioni. *Eseguite un'operazione gratuita in un massimo di 2 spazi dopo aver giocato questo evento capacità, quindi pesca una carta risorsa.*
Suggerimenti: Questa capacità migliora le operazioni di Raduno e Viaggio del Rivendicatore, oltre a inibire la capacità delle altre Fazioni di porre Basi (a causa delle regole di raggruppamento).

CR24. AI scatenata (2) • CAPACITÀ
Un fantasma nella macchina: Il Saccheggio riduce inoltre le risorse GM di 3 o i Profitti di 1. *Eseguite un'Operazione Gratuita in un massimo di 2 spazi dopo aver giocato questo Evento Capacità, quindi pescate una Carta Risorsa.*
Suggerimenti: l'effetto aggiuntivo di questa capacità viene applicato una volta per Attività Speciale di Saccheggio, non una volta per spazio selezionato.

CR25. Mascheramento genetico (2) • CAPACITÀ
La scientifica è sconcertata: Gli spazi con una base CR contano come se avessero 2 unità COIN in meno per Sicurezza e Ricognizione. *Eseguite un'Operazione gratuita in un massimo di 2 spazi dopo aver giocato questo Evento Capacità, quindi pescate una Carta Risorsa.*
Suggerimenti: Questa capacità in genere significa che due ribelli in meno saranno attivati da Sicurezza e Ricognizione negli spazi con basi CR.

CR26. Razzi Ares (2) • CAPACITÀ
Libera i cieli di Marte: L'Attacco CR può rimuovere i Satelliti da qualsiasi spazio su Marte. *Eseguite un'Operazione gratuita in un massimo di 2 spazi dopo aver giocato questo Evento Capacità, quindi pescate una Carta Risorsa.*
Suggerimenti: Questa capacità consente ai Rivendicatori di usare risultati di attacco riusciti per rimuovere i Satelliti da qualsiasi spazio su Marte, non solo dallo spazio selezionato per l'Attacco.

CR27. Lealtà (3) • EVENTO
Diserzione: Rimuovete fino a 2 Truppe Sicurezza o GM ciascuna da 4 spazi su Marte senza supporto.
Suggerimenti: Qualsiasi Sicurezza rimossa viene posta nelle Perdite.

CR28. Base remota (3) • EVENTO
Eserciti sconosciuti: Ponete una Base CR e 2 Ribelli CR in un Deserto spopolato. Girate la Base sul lato del Centro di Conversione e pescate 1 Carta Risorsa.
Suggerimenti: nessuno.

CR29. Pellegrinaggio (3) • EVENTO
Quando cadono i muri: Spostate fino a 4 Ribelli CR in un Labirinto a non più di 2 spazi di distanza da uno qualsiasi di essi. Ponete 1 Danno in quel labirinto, quindi rimuovete fino a 3 segnalini Popolazione dalla Popolazione Sfollata.
Suggerimenti: tutti i segnalini Popolazione rimossi dalla Popolazione Sfollata devono essere restituiti alla riserva generale.

CR30. Nascondiglio di armi (4) • RISORSA
5 Risorse per l'Attacco.

CARTE CAMPAGNA
Le carte Campagna rimangono in gioco fino al prossimo round di Tempesta di Sabbia, poi vengono rimosse dal gioco.

RD1. Gilda dei Lavoratori Edili
I lavoratori lasciano gli attrezzi sui progetti Corp, aiutano invece a costruire barricate: Ponete tutte le nuove Basi PR sul loro lato Fortificato.
Suggerimenti: Le Basi Polvere Rossa possono essere Fortificate solo nei Deserti, quindi questa carta ha effetto solo sulle Basi posizionate nei Deserti.

RD2. Rivolta del Lavoro Carcerario
Le forze lavoro penale contrattaccano: Diminuite i profitti di 1 ogni volta che viene posizionata una Base CORP.
Suggerimenti: Questa carta non impedisce alla Società Private di posizionare Basi se i Profitti sono zero.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

RD3. Blocco dei Lavoratori Portuali

I lavoratori portuali in sciopero dopo aver chiesto condizioni migliori: Scartate metà (arrotondata per eccesso) di tutti i segnalini Rifornimento che raggiungono Phobos, prima che vengano convertiti in Risorse GM.
Suggerimenti: Nessuno.

RD4. Lavoratori dei Trasporti

I Maglev vengono chiusi per le condizioni di lavoro: Secure non può usare le linee Maglev.
Suggerimenti: Questa carta ha effetto sia su GovMar che sulle Operazioni Sicurezza delle Società Private.

RD5. Lavoratori della Bonifica dell'Acqua

Il razionamento dell'acqua colpisce duramente le roccaforti del governo: I Labirinti non possono essere spostati in Supporto Attivo.
Suggerimenti: Questa carta non ha effetto sui Labirinti che sono già in Supporto Attivo.

RD6. Madri di Marte

Le madri marziane protestano per la perdita di vite innocenti: Ogni Labirinto selezionato per l'Assalto si sposta anche di 1 livello verso l'Opposizione Attiva.
Suggerimenti: questa carta non ha effetto sui labirinti che sono già in Opposizione Attiva.

RD7. Fughe di notizie sui video delle torture

Indignazione per la fuga di notizie sui video delle torture del sito nero della CORP su Internet: Le unità CORP non contribuiscono al Controllo nei labirinti.
Suggerimenti: Le Truppe GovTer contano come unità della Società Private mentre la Società Private è il Controllante di GovTer.

RD8. Approvazioni Basate sulla Terra

Terrestri per i diritti marziani!: Ogni segnalino rifornimento in arrivo su Phobos aumenta invece le Risorse GM di 2 e le Risorse PR di 1.
Suggerimenti: Se è in vigore anche il **Blocco dei Lavoratori Portuali** (RD3), metà dei segnalini Rifornimento dovrebbe essere scartata prima di aumentare le risorse GovMar e Polvere Rossa.

RD9. Ingiunzioni Legali

Un giudice amico impedisce l'azione: Ogni spazio con Opposizione selezionato per Sicurezza GM costa 6 Risorse MG.
Suggerimenti: Il costo aggiuntivo viene applicato a qualsiasi spazio con Opposizione selezionato per Sicurezza, anche se non vi sono Truppe. Se è in vigore uno **Sciopero Generale** (RD10), ogni spazio Sicurezza con Opposizione costerebbe a GovMar sette Risorse in totale.

RD10. Sciopero Generale

I lavoratori su Marte non usano gli strumenti: Tutte le Operazioni GM negli spazi senza Supporto costano 1 Risorsa MG aggiuntiva.
Suggerimenti: La carta non influisce sulle Operazioni Società Private.

RD11. Interruzione delle Comunicazioni

Le comunicazioni con la Terra sono interrotte: La Logistica non può selezionare Transito e il Passare CORP non attiva il Cycler di Aldrin.
Suggerimenti: La carta non influisce sulla Fase Cycler di Aldrin del Round Punto di Crisi. Il giocatore Società Private può comunque Passare per rimanere Disponibile, ma non riceve alcun bonus aggiuntivo per farlo.

RD12. Elezioni Onda Rossa

Le elezioni locali travolgono i candidati amici di Polvere Rossa: Quando uno spazio passa da Supporto passivo a Neutrale, impostalo invece su Opposizione Passiva.
Suggerimenti: Uno spazio con Supporto attivo che passa a Neutrale verrebbe anch'esso influenzato da questa carta.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Note del Designer

Di Jarrod Carmichael

PERCHÉ MARTE?

"Marte... Non riesco a credere di essere tornato su Marte. Tre volte prima, questo posto mi ha quasi ucciso. Ho giurato che non gli avrei mai più dato un'altra possibilità di finire il lavoro. Gli umani non hanno alcun motivo di essere qui. Nessun motivo."
Michael Garibaldi, Babylon 5

Il franchise COIN è qualcosa di speciale, il primo sistema di gioco da tavolo che ha davvero catturato ciò che riguardavano le controinsurrezioni. Questi non sono i tradizionali giochi di guerra in cui la vittoria perfetta è una svolta per tagliare le linee di rifornimento, un doppio accerchiamento o catturare il nemico in una feroce infilata. Le controinsurrezioni sono affari cattivi, politici ed emotivi, composti da fazioni con interessi contrastanti e oscuri, forze che colpiscono e svaniscono nella popolazione civile e, spesso, poteri coloniali sopra le loro teste. È un argomento che mi ha interessato per molto tempo, da bambino che leggeva troppi libri di storia militare, e in seguito come studente magistrale alla facoltà di Difesa e Studi Strategici della Waikato University, dove ho tenuto un corso sulla moralità della violenza sotto l'occhio vigile del dott. Ron Smith. Crimini di guerra, tortura, terrorismo, convenzione sulla guerra giusta e disobbedienza civile erano solo alcuni degli argomenti trattati in quel corso.

Per quanto io sia un appassionato di storia militare, sono un appassionato di fantascienza ancora di più. Il mio primo ricordo d'infanzia è di aver visto Star Wars per la prima volta. E cos'è l'Allenza Ribelle se non un gruppo di ribelli? Da lì ho guardato praticamente ogni film o programma televisivo di fantascienza che ho trovato. Tuttavia, non sono mai stato un grande lettore di narrativa (leggo quasi esclusivamente saggistica) e non ho ancora letto i libri di Red Mars di Kim Stanley Robinson, cosa che tutti quelli con cui ho parlato di questo gioco presumono io abbia fatto. Probabilmente ne ho assorbito la maggior parte attraverso il contatto con persone che sono fan di quelle opere, e ovviamente, attraverso tutti gli altri programmi e opere che vi hanno fatto riferimento. Quindi non si può negare la sua influenza su Polvere Rossa Rebellion. Nel corso degli anni e in vari media, come Babylon 5, Red Faction, Total Recall e altri, tra cui Expanse (che ho guardato mentre Polvere Rossa veniva progettata), Marte è quasi sempre stato un focolaio di ribellione e separatismo, e questa idea è avvincente. Il motivo è che è un modo per raccontare una storia di indipendenza, di anticolonialismo, senza coinvolgere la razza o l'orrore coloniale del mondo reale. Possiamo esplorare i concetti e le idee, senza il bagaglio del mondo reale e le preoccupazioni storiche.

C'è anche la mia storia personale intrecciata in questo concetto. Sono nato in Aotearoa/Nuova Zelanda e sono di origine scozzese e irlandese, con qualche altro pezzettino mescolato. I miei genitori sono nati qui negli anni '40, tuttavia, e alcuni dei loro genitori prima di allora. Nessuno della mia famiglia è nato nelle isole britanniche dopo il 1860 circa. Quindi l'idea di un nato su Marte che guarda alla Terra come a una patria mitica, ma senza alcun legame reale con essa, mi tocca una corda. La mia discendenza è legata a una terra dall'altra parte del globo e, sebbene siamo solo a poche generazioni di distanza, non parlo o penso come qualcuno della Gran Bretagna. Questo senso di non appartenenza a nessuno dei due mondi è il nucleo dell'identità marziana, così come dell'identità Pakeha qui. Stiamo ancora costruendo la nostra identità unica, separata e distinta dal nostro potere coloniale e incorporando gli aspetti unici di questa terra. Dico kia ora invece di buongiorno, ringrazio le persone per il loro mahi e mi godo un bel po' di kai. La cultura e le caratteristiche di questa terra mi hanno aiutato a definirmi. Ed è quella lente che ho usato per l'idea di identità marziana, che è il nucleo stesso del gioco. Scegliere un'ambientazione fittizia mi consente di esplorare i temi e i concetti che desidero senza dover superare quell'inerzia. E i temi in questo gioco non sono sottili. *La Ribellione Polvere Rossa* esamina senza vergogna le idee dello stato dell'informazione, l'eccesso aziendale, il colonialismo, la crisi climatica, l'autodeterminazione delle popolazioni indigene e l'alienazione dei lavoratori dai mezzi di produzione. Poiché si tratta di fantascienza, tutto è portato a un livello superiore. Il campo di battaglia è un intero pianeta, gli asteroidi sono usati come armi terroristiche e la posta in gioco è il futuro dell'umanità. Quindi allacciate le cinture per un diverso tipo di gioco COIN. Con lo stesso gioco di base che amate, ma un nuovo mondo da scoprire, con nuove fazioni, nuovi personaggi e una nuova storia che scriverete.

Divertitevi.

COSTRUIRE LE FAZIONI

L'idea centrale dietro al mondo de *La Ribellione della Polvere Rossa* era quella di creare un gioco di controinsurrezione che funzionasse con il mondo prima di tutto. Avevo bisogno di creare aree di tensione, alleanze naturali e una ragione per il conflitto. La causa ovvia del conflitto era l'indipendenza. L'autodeterminazione è un potente motivatore per un'insurrezione, quindi ciò significava che avevamo bisogno di una classe di colonizzatori e di un popolo soggiogato. Terra contro Marte sarebbe stato il punto centrale della contesa.

Il passo successivo è stato determinare un secondo asse di rivolta, e questo mi ha portato naturalmente sulla strada del cyberpunk, verso il capitalismo estremo contro i lavoratori alienati. Autodeterminazione e solidarietà, queste sono diventate le pietre angolari per cui gli insorti stavano combattendo. E quelle idee fondamentali sono proliferate in tutto il design.

La prima fazione creata è stata il governo marziano, un governo legittimo e legale, principalmente interessato al benessere dei suoi cittadini, ma convinto che l'indipendenza marziana sia un'impossibilità pratica e che Marte abbia bisogno della Terra molto più di quanto la Terra abbia bisogno di Marte. Ciò ha fornito l'asse "pro-Terra" nel conflitto.

La fazione successiva era la Società Private, interessata a poco più che mantenere lo status quo in modo da poter essere redditizia. La Società Private in questo gioco è mercenaria, manipolatrice, brutale e interessata. Rappresenta

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

un'interpretazione estrema della cultura aziendale e sono un forte omaggio ad ambientazioni come Cyberpunk e Shadowrun. Extraterritorialità, eserciti privati e siti segreti neri sono la norma qui.
Ma la Società Private è in ultima analisi responsabile del profitto e dei suoi azionisti. Si potrebbe sostenere che in un mondo dominato dal capitalismo, come quello del 23° secolo in questo mondo, la Società Private sta semplicemente facendo ciò che la legge e le autorità hanno autorizzato a fare. Dopotutto, senza investimenti e coinvolgimento aziendale, probabilmente non ci sarebbe alcuna presenza umana su Marte. Questo mi ha lasciato con la necessità di creare due tipi di insorti, con motivazioni e programmi diversi. Quindi, ho esaminato i miei pensieri di progettazione e ho selezionato un'organizzazione basata sui lavoratori in Polvere Rossa e un gruppo pseudo-religioso estremo nella Chiesa del Rivendicatore. Polvere Rossa era un gruppo straordinariamente facile da costruire, con la Società Private che aveva extraterritorialità e una mano libera per fare ciò che voleva, è logico che i lavoratori alla fine ne avrebbero avuto abbastanza e si sarebbero uniti per abbattere i loro oppressori. E l'immagine di Marte come pianeta rosso, combinata con il motivo dei lavoratori, dà a Polvere Rossa una sensazione che non sarebbe fuori luogo nella tarda Russia zarista. I Rossi sono proprio questo, una ribellione di lavoratori socialisti volta a impossessarsi dei mezzi di produzione, il che, naturalmente, comporta una serie di problemi, molto simili a quelli che hanno afflitto la Russia dopo la caduta degli zar. La Chiesa del Rivendicatore era qualcos'altro. Volevo un gruppo che fosse completamente diverso dagli obiettivi di insurrezione relativamente normali di Polvere Rossa. Dovevano essere estremi e con obiettivi leggermente alieni e spaventosi. Quindi ho pensato a quanto estremo avrei potuto rendere un gruppo. I Rivendicatori credono che un Dio creatore abbia creato l'universo e abbia messo gli umani sulla Terra per un motivo. La Terra è stata fatta per noi, Marte no. Marte dovrebbe rimanere così com'è e gli umani devono adattarsi o andarsene.
Questo dogma religioso è combinato con una venerazione per la tecnologia. I Rivendicatori sono un ordine religioso tecnologicamente capace, i cui moderati credono che non dovremmo rovinare Marte come abbiamo fatto con la Terra.
Ho anche confuso gli obiettivi religiosi con quelli ecologici per dar loro una portata più ampia. I Rivendicatori provengono da tutti i ceti sociali e non sono tutti estremisti. I Rivendicatori moderati si concentrano sul riportare la Terra a uno stato meno inquinato e vogliono che la Terra si concentri su questo anziché su Marte. Ma nel modellare il conflitto, le parti estreme del movimento sono più nitide. I Rivendicatori non sono una fede contemporanea o storica. Sono interamente un costrutto di finzione, e questo è voluto. Non volevo che nessuna fede contemporanea fosse il bersaglio di questo gioco.
E infine, la Terra stessa è una quinta fazione, controllata dalla Società Private o dal Governo Marziano. Se la Terra ha fiducia nel Governo Marziano, ascolterà ciò che dice. Ma se questa fiducia venisse tradita, cercherebbero di proteggere i propri beni tramite la Società Private.

LE IPOTESI SCIENTIFICHE DI RPR

Non siamo mai stati su Marte, almeno non di persona, e del pianeta rosso si sa molto, soprattutto quando si parla di abitabilità, terraformazione e vita sul pianeta.
Nel realizzare *La Ribellione della Polvere Rossa* ho dovuto fare delle ipotesi, basate su molte teorie scientifiche diverse, oltre a scegliere cosa avrebbe reso un gioco funzionante. Inoltre, non sono uno scienziato, quindi ho valutato queste teorie per quanto si adattassero al gioco che volevo realizzare, più che per la loro fattibilità scientifica. Marte ha bisogno di una certa base di popolazione per rendere il gioco abbastanza epico e la vivibilità deve essere pratica. Quindi le ipotesi che abbiamo scelto sono state le seguenti:
La mancanza di un campo magnetico su Marte rende difficile la terraformazione. Senza un campo magnetico, come quello della Terra, è difficile terraformare Marte. Il motivo è che i gas serra introdotti su Marte si disperderanno nello spazio. Ma c'è una soluzione a questo problema. Ho trovato questa teoria secondo cui uno scudo magnetico situato nel punto L1 tra il Sole e Marte creerebbe un dipolo che protegge Marte dalle peggiori particelle solari provenienti dal sole. Non sarebbe una soluzione facile, ma la nostra ipotesi è che questo scudo sia stato dispiegato immediatamente prima dell'inizio del gioco e funzioni. Una volta in posizione, le piante che creano GHG lavoreranno per produrre un'atmosfera, anche se ciò richiederà molto molto tempo, molto più a lungo dello scopo del gioco.
L'acqua è disponibile in una fonte utilizzabile sotto la superficie di Marte. Ci sono molte domande sulla disponibilità di acqua su Marte, e questa è una delle grandi domande sulla colonizzazione. La nostra ipotesi è che la quantità di acqua disponibile sotto la superficie sia abbastanza abbondante da poter essere raccolta ed elaborata e, sebbene la scarsità sia una preoccupazione, ce n'è abbastanza disponibile per rendere possibile la colonizzazione a tempo pieno da parte di migliaia di persone.
I tunnel di lava sarebbero facili da occupare e rendere sicuri. Il nostro primo sito di colonizzazione, quello del labirinto di Tenzing, si trova sul pendio dell'Olimpo. Ho scelto questo sito per i suoi tunnel di lava che consentono una facile occupazione, lontano dalle radiazioni intense della superficie.
La maggior parte degli insediamenti su Marte sono sotterranei. Con la combinazione di intense radiazioni solari che colpiscono costantemente la superficie e diverse centinaia di impatti di asteroidi all'anno, vivere sulla superficie di Marte in grandi cupole di vetro aperte è inutilmente pericoloso. Mentre molti siti avranno strutture di superficie e camere di compensazione/bacini che si aprono sulla superficie, la maggior parte della vita su Marte si svolge sottoterra.
Troviamo una soluzione al problema delle "polveri sottili". Le polveri sottili sono uno dei grandi problemi che affronteremo con la colonizzazione di Marte. Sono particelle di polvere molto piccole che arriveranno ovunque. Danneggeranno le macchine e sono molto dannose per i polmoni umani.
Vivere a lungo termine con una gravità terrestre del 38% è fattibile. Ci sono buone probabilità che questo non si riveli vero in uno scenario di colonizzazione nella vita reale. L'esposizione a lungo termine a bassa gravità potrebbe avere effetti

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

incredibilmente gravi sul corpo umano. Ci sono molte teorie su questo, ma nessuno lo saprà davvero finché non lo proveremo. Ho ipotizzato che una combinazione di esercizio fisico e trattamenti medici renderà questo un problema gestibile.

Gli aerei non sono fattibili. Non c'è atmosfera che aiuti il volo alato su Marte, quindi elicotteri e aerei non sono fattibili. Il viaggio è effettuato tramite maglev, rover o razzi, con razzi suborbitali riutilizzabili che sono l'equivalente degli aerei di linea. Fortunatamente, con la bassa gravità di Marte questo è molto più praticabile che sulla Terra.

La Terra ha un ascensore spaziale. Questo è necessario per sostenere il livello di importazioni di cui Marte ha bisogno nell'ambientazione. Non ci sono dettagli forniti sull'ascensore spaziale della Terra e su come funziona. Ho deliberatamente lasciato questo vago perché volevo concentrarmi su Marte e non sulla Terra.

I Cycler di Aldrin sono in uso. I cycler sono astronavi che utilizzano una piccola quantità di carburante e gli effetti fionda dalla Terra e da Marte per effettuare continui viaggi avanti e indietro. I cycler sono il modo principale ed economico per trasportare persone e risorse dalla Terra a Marte e ritorno.

Lo scavo di tunnel e lo spostamento di terra tramite robot/droni sono eccezionalmente rapidi e sicuri. Ci sono grandi distanze tra i warren e le stazioni periferiche su Marte. Eppure abbiamo maglev che collegano molti di loro. Si presume che le tecnologie avanzate di fabbricazione e scavo rendano ciò praticabile.

La tecnologia di fabbricazione 3D ha fatto progressi incredibili in 200 anni. Una pietra angolare della colonizzazione di successo di Marte nella mia mente sono i fabbricanti avanzati in grado di sfornare parti e dispositivi ben lavorati.

La tecnologia del riciclaggio è eccezionalmente avanzata. I rifiuti sarebbero un grosso problema su Marte in termini di sostentamento di una grande popolazione. Si è ipotizzato che le tecnologie di riciclaggio consentirebbero un recupero dell'acqua quasi al 100%, la purificazione dell'aria e il riciclaggio e il riutilizzo della plastica

L'alloggio a breve termine e gli aiuti in caso di calamità sono un'abilità finemente affinata. I rifugiati e le popolazioni in movimento potrebbero sembrare un concetto strano a prima vista. Ma la logica alla base di tutto ciò sta nelle tecnologie elencate sopra, così come nella preparazione ai disastri sotto forma di alloggi temporanei di breve durata e immagazzinati. I tunnel di lava pre-sigillati possono essere trasformati in alloggi di emergenza con breve preavviso e, con una fabbricazione avanzata, gli alloggi possono essere allestiti in tempi ragionevolmente rapidi. Si presume inoltre che la maggior parte delle parti in conflitto cesserà il fuoco per scopi umanitari.

I siti di atterraggio sono iniziati come iniziative nazionali, ma si sono evoluti nel tempo. Questo è meno un punto scientifico che una spiegazione di costruzione del mondo. I nostri siti principali sono Tenzing, che era un'operazione congiunta delle Nazioni Unite. Da lì, Shepard (USA), Tereshkova (Russia), Gandhi-Sharma (India), Shenzhou (Cina), New Cordoba (Pan Arab) ed Europa (UE) sono i principali siti di insediamento. Altre nazioni potrebbero avere siti più piccoli nelle regioni popolate sulla mappa, così come Società Private. Ma nel tempo, i viaggi e le migrazioni tra di loro si sono aperti.

C'è una convinzione diffusa che i miliardari ci porteranno su Marte e lo controlleranno perché si pensa che aziende come SpaceX siano in prima linea nell'esplorazione. SpaceX lo sta facendo con denaro pubblico e la colonizzazione di un altro mondo non è qualcosa che può essere fatto senza denaro pubblico. Una società di costruzioni pubbliche non finisce per possedere il fiume su cui è costruita una diga pubblica e SpaceX e i suoi simili non finiranno per possedere Marte. Mentre Società Private avrà un'influenza considerevole su Marte, non significa che il pianeta sarà una corporatocrazia.

La faccia su Marte è solo una roccia e non ci sono alieni che vivono sotto. RDR è progettato come un'ambientazione fantascientifica dura, su persone che vivono in condizioni terribilmente difficili. Non si tratta di spade laser, artefatti alieni o piccoli omini verdi. Per quanto ami Captain Scarlet, i Mysterons non fanno parte di questo gioco.

LA VITA SU MARTE

Vivere su Marte è diverso in molti modi rispetto alla vita sulla Terra. Ecco alcune delle differenze sociali:

Scarsità. La prima grande differenza è la scarsità, poiché su Marte non si può sprecare nulla. Questo si riflette in tutti gli aspetti della vita nella colonia. L'acqua viene recuperata, gli scarti alimentari compostati e i beni di consumo riciclati. La scarsità è anche un fattore nello spazio abitativo, con molti lavoratori poveri su Marte che vivono in niente più che capsule letto a forma di bara incassate nelle pareti di uno spazio abitativo comune. Una famiglia della classe media potrebbe avere un appartamento di tre stanze, ma potrebbe comunque mangiare in una mensa comune. Solo i molto ricchi avrebbero una sala da pranzo e una vista su un parco interno.

Collettivismo. Tutto questo vivere in spazi ristretti significa che le persone su Marte hanno un senso di comunità più forte di molti sulla Terra. Devi andare d'accordo con le persone nella tua stanza a castello o la vita sarà un inferno per tutti lì. I bambini marziani vengono cresciuti sempre con le persone intorno a loro, quindi questa stretta vicinanza alle persone e la mancanza di privacy e spazio individuale sono normali per loro. Ma può essere un vero shock per i terrestri che vengono su Marte per adattarsi a condividere spazi così ristretti con molte persone. In un certo senso, è un'esperienza paragonabile a quella di vivere su una grande nave militare sulla Terra, senza permesso di sbarco.

Tribalismo. Questo stretto senso di comunità ha un effetto collaterale. I marziani sono notoriamente tribali riguardo alle loro lealtà e associazioni. La tua cuccetta, il suo quartiere, il tuo distretto nel Labirinto, il tuo Labirinto e infine Marte contro la Terra sono i livelli di distinzione che i marziani fanno. Due quartieri possono avere un'intensa rivalità incentrata su una partita di basket annuale, ma la metteranno da parte quando un altro distretto causerà problemi.

Spazi pubblici. Poco spazio viene sprecato sotto la superficie di Marte e, mentre lo spazio individuale è prezioso, ci sono numerosi spazi pubblici. I più degni di nota sono le mense pubbliche per le classi lavoratrici, dove i membri di un intero quartiere si riuniranno per i pasti. Ci sono anche spazi verdi pubblici con soffitti alti nella maggior parte dei quartieri. "Il parco" è spesso un centro sociale e un luogo popolare per le famiglie per rilassarsi, ma ha anche uno scopo come parte del sistema

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

di elaborazione dell'ossigeno del labirinto. Inoltre, la colonizzazione precoce ha dimostrato i benefici psicologici degli spazi verdi.

IL GOVERNO MARZIANO

Marte è governato da una democrazia rappresentativa, eletta tramite plebiscito generale di tutti i cittadini di Marte di età superiore ai 16 anni. Marte ha un sistema unicamerale, il che significa che ha una sola camera di governo. Metà dei membri di questa camera è composta da membri del parlamento locale eletti direttamente. La distribuzione esatta dei seggi viene ridisegnata ogni 12 anni in base alla geografia e alla popolazione. Attualmente circa il 70% dei seggi copre i sei principali Labirinti su Marte, mentre l'altro 30% copre le installazioni più piccole. L'altra metà dei seggi è determinata da un voto di partito che rappresenta la distribuzione effettiva di questi seggi nel parlamento. Finché un partito ottiene il 3% dei voti del partito, otterrà seggi. Questo parlamento è in carica per mandati di quattro anni ed è sia esecutivo che legislativo, con un governo di coalizione e un'opposizione. Il Capo dello Stato è una figura di spicco nominata dalle Nazioni Unite in un ruolo per lo più cerimoniale. Questo individuo è indicato come Governatore di Marte.

Partiti Attuali

Ci sono più partiti in parlamento, i partiti attuali sono i seguenti.

Il Governo

Il Partito Democratico Marziano: un partito moderato di centro-destra che sostiene la Terra, i Democratici sono l'establishment e sono stati il partito più grande su Marte per oltre 50 anni. In quei 50 anni sono stati all'opposizione solo per 16.

Il Partito dei Verdi: i Verdi fanno campagna su una piattaforma di promozione della terraformazione e trasformazione di Marte in una nuova Terra. Eccezionalmente pro-corporativo e pro-Terra.

L'opposizione

I Progressisti: un partito di centro-sinistra concentrato sulla garanzia della sovranità marziana e sulla protezione dei diritti dei lavoratori. La tradizionale opposizione ai Democratici Marziani, ma negli ultimi anni hanno perso popolarità.

Liberate Marte: l'ala politicamente moderata del movimento Polvere Rossa. Free Mars è un partito con un obiettivo principale, l'autogoverno. Ora sono il partito più grande all'opposizione e il secondo più grande in assoluto.

Il Partito della Conservazione: un partito sostenuto e sostenuto dai Rivendicatori e da altri. Il partito della Conservazione cerca di mantenere Marte non terraformato e di ridurre al minimo l'impatto che gli esseri umani hanno sul pianeta.

LA CRONOLOGIA DELLA COLONIZZAZIONE MARZIANA

Vale la pena notare che, a partire dal 2022, l'ambientazione de *La Ribellione della Polvere Rossa* è tanto lontana nel futuro quanto la presidenza di George Washington lo è nel nostro passato. Qualsiasi tentativo di fornire una cronaca completa e dettagliata di tutta la storia di Marte in questo periodo fallirebbe, per non parlare di affrontare la storia della Terra. Pertanto, viene fornita questa storia abbreviata degli incidenti chiave che hanno plasmato il Marte del 2250.

2020-2039

I primi tentativi di creare un programma di colonizzazione marziana da parte di interessi nazionali disparati e miliardari dilettanti arrancano e falliscono. La crisi climatica sulla Terra continua a peggiorare.

2040

Viene formato un programma per colonizzare Marte come azione internazionale collettiva. 27 nazioni aderiscono all'iniziativa, ma Cina, India, UE, Russia e USA si fanno carico della maggior parte dei costi. Questo sottocomitato è il fondamento del futuro GovTer.

2050

La prima spedizione con equipaggio su Marte atterra. È composta da un team selezionato di 12 persone, una per ogni Stato membro: USA, Russia, India, Cina, Francia, Germania, Australia, Giappone, Arabia Saudita, Pakistan, Brasile e Nigeria.

2060

La base di Tenzing ospita ora 120 coloni, scavati nei tunnel di lava su Olympus Mons. Nonostante alcuni problemi iniziali, la colonia sopravvive. Quest'anno, alcuni dei primi coloni tornano sulla Terra.

2065-75

Utilizzando le strutture di Tenzing, gli interessi nazionali "saltano" e iniziano a formare le proprie basi. Vengono creati i siti di Shenzhou, Europa, Akiyama, Tereshkova e Shepard.

2079

Il disastro del Labirinto di Akiyama, causato da una serie di guasti a cascata nell'infrastruttura di supporto vitale, provoca la morte di migliaia di persone. Il Giappone abbandona i piani per un sito nazionale a lungo termine.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

2081
L'Accordo sul Disastro Marziano viene messo in atto tramite l'accordo di tutti gli insediamenti. Ciò richiede che tutti gli insediamenti su Marte forniscano reciprocamente supporto in caso di calamità.

2088
Il Labirinto di Salman-al-Saud viene fondato dal programma spaziale panarabo guidato dall'Arabia Saudita.

2091
Il Labirinto di Sharma viene fondato dallo stato indiano.

2095-2120
Altri siti nazionali più piccoli vengono costruiti da Australia, Nigeria, Brasile, Pakistan e diverse altre nazioni. Molti esistono ancora nel 2250 ma sono più piccoli dei Labirinti principali.

2110
Il crollo del regime saudita porta a una rapida democratizzazione nel mondo arabo. Il Labirinto di Salman-al-Saud viene rinominato "Nuova Cordoba".

2113
Primo spiegamento del Cycler di Aldrin per rifornire Marte.

2118
La Guerra Fredda tra India e Cina raggiunge il suo apice. L'Orologio dell'Apocalisse segna due secondi alla mezzanotte quando il sistema missilistico antibalistico cinese entra in funzione.

2124
Una coppia di satelliti per comunicazioni orbitali dedicati viene schierata sia nell'orbita terrestre che in quella di Marte, aumentando notevolmente la qualità della trasmissione.

2128
L'acquisizione del potere da parte del governo delle società private in Cina rimuove finalmente ogni traccia delle sue radici comuniste. Taiwan viene ammessa alle Nazioni Unite. Garantita una pace duratura con l'India.

2130
Il Labirinto Gandhi viene inizialmente creato come sito secondario per Sharma. Alla fine si rivela più popolare perché incorpora idee di design più moderne.

2134
Il grande crollo di Internet provoca un caos diffuso nel mondo e fa sprofondare l'economia globale nella depressione.

2140
Il crollo della piattaforma di ghiaccio antartica provoca danni catastrofici alle aree costiere, milioni di persone sulla Terra rimangono senza casa.

2141
Un vertice sulla crisi climatica introduce misure draconiane sulle emissioni, sanzioni e minacce di azioni militari per tenere sotto controllo il cambiamento climatico.

2143
Viene fondata la fede del Rivendicatore; cresce rapidamente e diventa un movimento globale sulla Terra entro la fine del decennio.

2144
Viene istituita la convenzione ONU per la terraformazione di Marte.

2147
Phobos viene scelto come sito per un nuovo porto spaziale, consentendo ai razzi riutilizzabili di svolgere gran parte del sollevamento pesante di merci sul pianeta.

2149
"Quasi mancato". Un meteorite di notevoli dimensioni colpisce Marte vicino a Europa. Centinaia di persone muoiono negli avamposti periferici e a causa dei danni causati dall'impatto. Viene promulgato l'Accordo sul Disastro di Marte e vengono forniti soccorsi.

2152
Viene istituita la linea maglev tra i Labirinti Shepard e Tereshkova. Sebbene sia molto più corta delle altre linee maglev costruite in seguito su Marte, dimostra che l'idea funziona nella pratica.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

2153
Apre lo spazioporto di Gagarin, sul lato dell'Olympus Mons. La maggior parte dei nuovi arrivati su Marte passa da Phobos a Gagarin prima di proseguire.

2156
Le leggi sull'extraterritorialità aziendale vengono messe alla prova su Marte in un processo per omicidio storico. La Società Private dimostra in tribunale di non avere potere sulla vita e sulla morte su Marte.

2160
Il sito del Monte Kilimanjaro selezionato e approvato per la costruzione di un ascensore spaziale sulla Terra.

2161
I Rivendicatori vincono per la prima volta un seggio al Parlamento europeo.

2162
Su Marte viene istituita l'Autorità Centrale dell'Acqua per garantire un approvvigionamento idrico costante.

2170
I livelli di emissione di CO_2 sulla Terra raggiungono finalmente il picco. L'aumento dei livelli del mare e gli incendi boschivi continuano a tormentare il pianeta.

2181
La Grande Tempesta. Una Tempesta di Sabbia globale che dura tre anni interi avvolge Marte.

2187
L'appartenenza alla fede dei Rivendicatori sulla Terra supera i 100 milioni di persone a livello globale.

2188
La Terra completa la costruzione del suo ascensore spaziale. Ciò aumenta notevolmente la quantità di risorse che possono essere portate in orbita.

2189
I Cycler di Aldrin, nel loro attuale modello operativo, iniziano a spedire regolarmente rifornimenti e persone su Marte.

2190
Marte inizia un periodo di crescita ed espansione senza precedenti. Nei successivi 20 anni la popolazione di Marte passerà da poche centinaia di migliaia a oltre un milione.

2192
Viene istituita la Carta del Governo Provvisorio Marziano. Il governo opererà sotto la nomina delle Nazioni Unite fino a quando non si potranno tenere le elezioni.

2194
Le restrizioni su chi può costruire strutture su Marte vengono drasticamente allentate. Le porte sono aperte alle operazioni di proprietà colonica e ad altre piccole stazioni.

2199
Si tengono le prime elezioni su Marte. I progressisti vincono le prime elezioni con i democratici all'opposizione.

2203
I democratici prendono il potere e lo manterranno per quattro mandati consecutivi.

2208
I cantieri navali Ares aprono nell'orbita di Marte. Ciò aumenta notevolmente la facilità di riparazione e riadattamento delle navi nell'orbita di Marte.

2218
Uno scandalo di corruzione scuote Marte, con diversi membri del partito democratico al governo collegati ad accuse di corruzione.

2219
Il governatore marziano scioglie il parlamento e convoca elezioni anticipate. I progressisti tornano al potere sulla scia dello scandalo di corruzione.

2221
Si avvia la costruzione del primo impianto di produzione di gas serra su Marte. Presto inizieranno i lavori su molti altri impianti.

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita

2222
Un crollo di un tunnel vicino a Sharma intrappola 212 minatori. Nonostante i disperati sforzi di salvataggio, non ci sono sopravvissuti.

2224
Si costituisce il partito politico Liberate Marte.

2229
Inizia la costruzione dello scudo dipolo di Marte.

2238
Inizia la costruzione della linea Rodgers tra Europa e Tereshkova.

2242
Inizia la pianificazione seria per un ascensore spaziale su Marte.

2243
Brevettata la tecnologia di interfaccia neurale diretta, che consente miglioramenti dal cervello al computer. Inizia l'era informatica.

2245
La Nigeria annuncia i piani per un'importante espansione del sito su Marte.

2248
Le ultime elezioni marziane riportano di misura i Democratici al potere, ma Free Mars ottiene grandi guadagni e diventa il principale partito di opposizione.

2249
Lo scudo dipolo è completato nel punto L1 di Marte. Ciò rende possibile la terraformazione di Marte.

2250
Il bicentenario della colonizzazione marziana e il giorno attuale.

RINGRAZIAMENTI

Questo gioco è dedicato a mia sorella Janine, che è mancata subito dopo l'inizio dei lavori sul gioco. Era una forza creativa e una persona fonte di ispirazione così potenti e mi manca moltissimo. È anche dedicato a mia figlia Anne-Janine, che ha ereditato la determinazione e la testardaggine della zia. Che possa fare grandi cose nella sua vita.
Jarrod Carmichael, 2024

CREDITI

PROGETTAZIONE DEL GIOCO: Jarrod Carmichael
SVILUPPO: Adam Blinkinsop e Joe Dewhurst
PROGETTAZIONE DELLA SERIE DI MONETE ORIGINALE: Volko Ruhnke
SVILUPPO DELLA SERIE DI MONETE: Jason Carr
PROGETTAZIONE E SVILUPPO DEL SISTEMA CURIOSITY SOLITAIRE: Joe Dewhurst
PROGETTAZIONE DEL SISTEMA SOLITARIO JACQUARD: Bruce Mansfield
ILLUSTRAZIONI DELLE CARTE/COPERTINA: Marcos Villarroel Lara
PROGETTAZIONE DELLA MAPPA E DEL CONTATORE: Terry Leeds
LAYOUT DELLE CARTE E DEGLI AIUTI AL GIOCATORE: Terry Leeds
PROGETTAZIONE DELLA CONFEZIONE: Terry Leeds
PLAYTESTER: Jay Atkinson, Dillon Burke, Carter J Burke, Harry Chapman, Phil Dreher, Maurice Engels, Per Fischer, Haydn Fuller, Cory Graham, Joshua Bryan Hammack, Aaron Jacobson, Mark Kuggeleijn, Ken Kuhn, David Kurtz, Yancey Larochelle-Williams, Drew Lawson, Mike Macleod, Sam MacDonald, mangofeet, Christopher McMahon, Andrew Millar, Carl Niezen, Talita Nankervis, Thomas Owen, Fraser Peat, Daniel Phillips, Prabha Pillay, Sverre Rabbelier, Stephanie Rodgers, Andy Savidge, Skater_x7, Thompson Stubbs, Charles Coxixo Smith, Yann de Villeneuve, Mike White e Joel Whiteman
MONTAGGIO: Liz Davidson
CORREZIONE DI BOZZE: Sean Coulter, Brendan Irvin, Michael Neubauer, David Spangler, Brent Pollock e David Wilkinson
COORDINATORE DI PRODUZIONE: Kai Jensen
DIRETTORE ARTISTICO: Justin Martinez
PRODUTTORI: Tony Curtis, Rodger McGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

Traduzione per solo uso personale, vietate la riproduzione, anche parziale, e la vendita