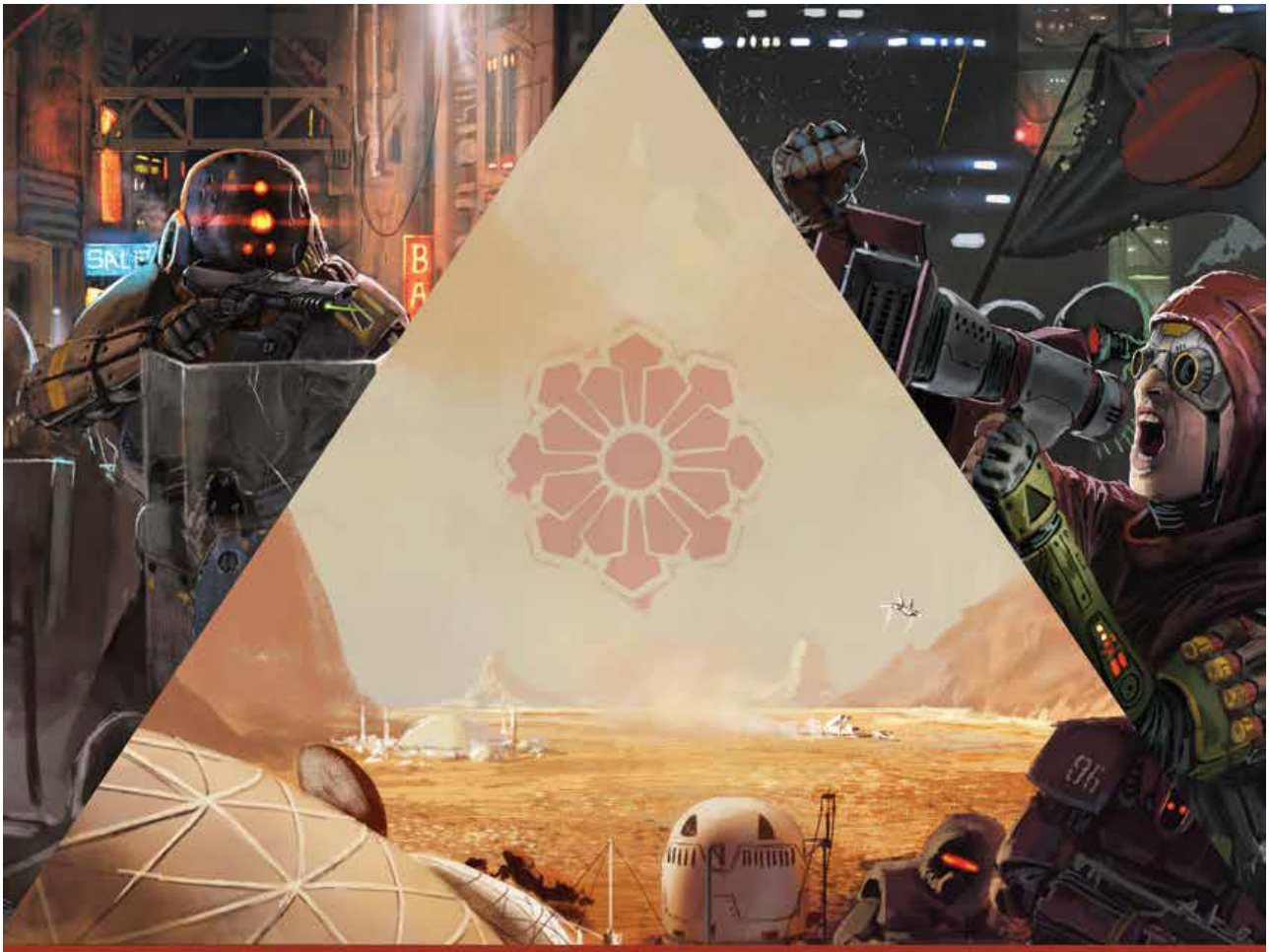


LA RIBELLIONE DELLA POLVERE ROSSA

REGOLAMENTO

IDEATORE DEL GIOCO
J. Carmichael

GMT GAMES

GMT Games LLC © 2024



Mentre muovevo i primi passi fuori dalla Harmony, guardai attraverso le finestre della sala d'attesa e vidi la grandiosa magnificenza di Marte stesso. Rispetto alla nave colonia che chiamai Casa per 146 giorni, Marte era vasto, vibrante e bello, anche se sapevo che era anche duro e cattivo. Ho trascorso l'intero viaggio verso la superficie da Phobos fissando attraverso la piccola finestra, cercando disperatamente di intravedere la colonia di Gandhi e immaginando la vita insieme a Jaya, Reva e Kanan quando sarebbero arrivati sulla Melody tra qualche mese. Cosa ci avrebbe portato la fortuna su questo pianeta selvaggio?

Ho dovuto adattarmi rapidamente alla vita su Marte, poiché il Dio della Guerra è maldisposto con gli oziosi e gli sciocchi. Tutto intorno a me, i preparativi per le celebrazioni del bicentenario marziano sono in pieno svolgimento, con la loro pompa magna. I politici posano per le fotografie e gli sponsor aziendali promuovono la loro merce, mentre imbonitori e predicatori urlano alla folla, cercando la loro attenzione, lealtà e denaro. La rabbia della gente sta per traboccare; ogni notte mi addormento con i suoni di proteste arrabbiate in lontananza. Il ritmo costante delle notizie, su ogni schermo e dispositivo portatile, ci ricorda che la violenza è ovunque e nessuno è al sicuro. Non dai ribelli, e non dal governo o dai loro scagnozzi aziendali.

Sento storie di alcuni che hanno lasciato i labirinti per la vita in superficie, lontano dai conflitti e dai tumulti. Alcuni hanno persino cambiato il loro corpo per vivere meglio su Marte e sono andati via per sempre nei deserti profondi. Tutto ciò a cui riesco a pensare è alla mia famiglia e a come sopravviveremo qui mentre i tumulti ci circondano. Domani arriveranno. Domani è il giorno del bicentenario. Domani è un altro giorno su Marte.

I CONTENUTI

- Componenti 2
- Introduzione 3
- Concetti Base (1.0) 3
- Vittoria (2.0) 15
- Piazzamento Iniziale 15
- Sequenza di Gioco 17
- Operazioni (5.0) 22
- Attività Speciali (6.0) 30
- Carte Evento (7.0) 35
- Diagramma del Piazzamento 36

COMPONENTI

Un set completo di *La Ribellione della Polvere Rossa* include quanto segue (è incluso anche un pezzo di ricambio di ogni pezzo di legno):

- Un tabellone di gioco montato da 22x34”
- Un mazzo di 51 carte Evento
- Un mazzo di 30 carte Risorsa
- Un mazzo di 12 carte Campagna
- Un mazzo di 24 carte Curiosità non giocatore
- 30 cubi blu (Truppe GovMar)
- 16 cubi bianchi (Truppe GovTer)
- 16 cubi neri (Sicurezza)
- 8 cilindri esagonali neri, con un simbolo su un'estremità (OpSpec)
- 30 cilindri esagonali rossi, con un simbolo su un'estremità (Ribelli Polvere Rossa)
- 20 cilindri esagonali arancioni, con un simbolo su un'estremità (Ribelli del Rivendicatore)
- 3 dischi blu (Basi GovMar)
- 9 dischi neri, con un simbolo su un lato (Basi Società Private)
- 9 dischi rossi, con un simbolo su un lato (Basi Polvere Rossa)
- 15 dischi arancioni, con un simbolo su un lato (Basi del Rivendicatore)
- 6 cilindri rotondi, con un simbolo su un'estremità (2 blu, 1 nero, 2 rossi e 1 arancione)
- 12 pedine (6 verdi e 6 in legno naturale)
- 2 fogli di segnalini
- 5 tappetini Fazione
- 4 fogli di aiuto giocatore Fazione pieghevoli
- 2 fogli di aiuto giocatore Round Punto di Crisi/Tempesta di Sabbia
- 1 foglio di aiuto pieghevole Non-Giocatore

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

- 2 fogli di aiuto Non-Giocatore
- 4 dadi a sei facce (1 ciascuno; nero, bianco, rosso e arancione)
- Un Manuale del Giocatore con il racconto dell'ambientazione
- Un libretto di regole Non-Giocatore
- Questo manuale di regole

INTRODUZIONE

Ne *La Ribellione della Polvere Rossa*, da uno a quattro giocatori combattono per il controllo del futuro di Marte durante la metà del 23° secolo. Ogni giocatore prende il comando di una delle quattro fazioni coinvolte in una lotta ideologica e deve usare le abilità uniche e gli eventi tempestivi della propria fazione per dominare Marte. I giocatori pianificheranno, negozieranno e si attaccheranno a vicenda mentre perseguono la propria condizione di vittoria unica. Solo una fazione uscirà vincitrice.
La Ribellione della Polvere Rossa è il ***Volume XII*** della serie ***COIN*** (Controinsorgenza) della GMT e prende in prestito molte caratteristiche e meccanismi dai volumi precedenti della serie. I giocatori ricorrenti della serie dovrebbero leggere attentamente questo regolamento, poiché vi sono numerose differenze rispetto ai precedenti giochi COIN.
I termini elencati nell'indice dei termini chiave alla fine di questo regolamento sono contrassegnati in ***grassetto sottolineato corsivo*** la prima volta che vengono utilizzati.

IMPORTANTE: se è la prima volta che studi il gioco, potresti iniziare leggendo la sezione Tutorial del Manuale del Giocatore, che ti guiderà nella preparazione e nei vari turni di gioco, facendo riferimento a questo regolamento man mano che vengono introdotti i concetti.

NOTA: In questo regolamento vedrai delle regole precedute da icone colorate ▲. Queste icone sono rapidi indicatori visivi di quali fazioni sono interessate dalla seguente regola, se non interessa tutte le fazioni. Ad esempio, la regola del ▲▲Cycler di Aldrin è rilevante solo per le fazioni GovMar (blu) e Società Private (nero). Una regola senza icone colorate sarà rilevante per tutte le fazioni.

1.0 CONCETTI BASE

1.1 GIOCATORI & FAZIONI

Il gioco ha quattro ***Fazioni*** controllate dai giocatori: il Governo Marziano, le Società Private, il Movimento Polvere Rossa e la Chiesa del Rivendicatore. Se avetehai meno di quattro giocatori umani, puoi usare le fazioni automatiche *Curiosity* Non-Giocatore per sostituire qualsiasi giocatore mancante, usando le carte Non-Giocatore e i fogli di aiuto insieme alle regole aggiuntive che si trovano nel regolamento separato Non-Giocatore.
▲Il ***Governo Marziano (GovMar o GM)*** ritiene di avere a cuore gli interessi di Marte. Composto da burocrati nominati dalla Terra e funzionari eletti localmente, GovMar cammina su una corda politica tesa in quanto rappresenta gli interessi della Terra mantenendo felice la popolazione locale. GovMar ha bisogno del supporto della gente del posto marziana per amministrare efficacemente il pianeta e deve competere con gli insorti della Polvere Rossa nella battaglia per l'opinione popolare. GovMar ha il sostegno della Terra e l'accesso alle sue risorse, ma la Terra è lontana e la spedizione è un processo che richiede molto tempo, quindi dovranno gestire attentamente il flusso di risorse. Faranno affidamento sui loro alleati occasionali, le Società Private, per aiutare a stabilizzare Marte e proteggerlo dalle incursioni della Chiesa del Rivendicatore.
Il **Governo Marziano** vince la partita aumentando la Fiducia del Governo Terrestre e creando Supporto tra la Popolazione su Marte.

▲ Le ***Società Private (Società Private o CORP)*** sono società controllate dalla Terra con interessi acquisiti su Marte. Sebbene abbiano una quantità infinita di risorse da impegnare nel conflitto, alla fine devono rispondere ai loro azionisti. Ciò significa che i profitti sono la loro motivazione principale. Sostituire le unità costa denaro, quindi vogliono che il governo marziano combatta le loro battaglie per loro. Le Società Private vogliono preparare la loro infrastruttura per vincere lucrosi contratti di terraformazione, ma possono anche investire in opportunità commerciali all'interno dei labirinti marziani densamente popolati.
Le Società Private vincono la partita accumulando Profitti, ottenuti principalmente dalla terraformazione di basi nei deserti, ma anche in molti altri modi.

▲ Il ***Movimento Polvere Rossa (Polvere Rossa o RD)*** chiede un governo per i marziani, dai marziani, senza interferenze terrestri, e sono disposti a installarne uno con la forza. Nominalmente un movimento di lavoratori marziani nativi, i cosiddetti "Polverosi" sono un'operazione organizzata e determinata all'interno dei labirinti di Marte. Devono radunare i sindacati, le Società Private e le varie assemblee popolari alla loro causa per cacciare i terrestri e garantire un Marte libero per i marziani.
*Il **Movimento Polvere Rossa** vince la partita stabilendo basi su Marte e creando opposizione al governo marziano.*

▲ La ***Chiesa del Rivendicatore (Rivendicatore o CR)*** guarda agli errori della vecchia Terra e non desidera ripeterli. Credono che abbiamo avvelenato il nostro mondo natale e che stiamo progettando di avvelenarne un altro. Una fede post-umanista, cercano di adattare l'umanità a Marte, non il contrario, e si oppongono a qualsiasi terraformazione e ulteriore colonizzazione del pianeta. Mentre i moderati della fede cercano di bloccare questo progresso usando proteste pacifiche e azioni politiche, gli elementi più estremi non disdegnano di usare la violenza per raggiungere il loro obiettivo: Marte torna al suo stato naturale e con l'impatto umano ridotto al minimo assoluto.
*La **Chiesa del Rivendicatore** vince la partita attraverso il controllo degli spazi su Marte, stabilendo le proprie basi e rimuovendo le basi nemiche.*

△ Il ***Governo della Terra (GovTer o GT)*** è una quinta fazione non giocante che mantiene forze di terra d'élite e un'ampia rete satellitare. Il controllo delle forze del GovTer cambia tra GovMar e Società Private in base a quanto la Terra si fida del Governo Marziano per gestire la ribellione.
Il Governo della Terra non ha le sue condizioni di vittoria indipendenti e non può vincere la partita.

Amici e Nemici

GovMar, Società Private e GovTer sono fazioni ***Contorinsorgenti (COIN)*** e sono sempre amiche tra loro. Tuttavia, le Società Private possono comunque usare l'attività speciale Incursione per rimuovere pezzi di GovMar o GovTer. Le forze di GovTer contano come possedute dalle Società Private o da GovMar finché una delle due fazioni è il Controllante di GovTer, o da nessuna delle due fazioni se non c'è un Controllante di GovTer **[1.2].** Le fazioni COIN proteggono le basi l'una dell'altra, quindi tutti i cubi COIN e gli OperSpec attivi devono in genere essere rimossi da uno spazio prima che le basi di GovMar o delle Società Private possano essere rimosse. Polvere Rossa e Rivendicatore sono fazioni ribelli e nemiche di tutte le altre fazioni (incluse tra loro). I ribelli Polvere Rossa e Rivendicatore non proteggono le rispettive basi dalla rimozione.

No Opzione Non-Giocatori

È possibile giocare con due o tre giocatori senza usare le regole per i non giocatori. Invece, i giocatori controllano le fazioni rimanenti:

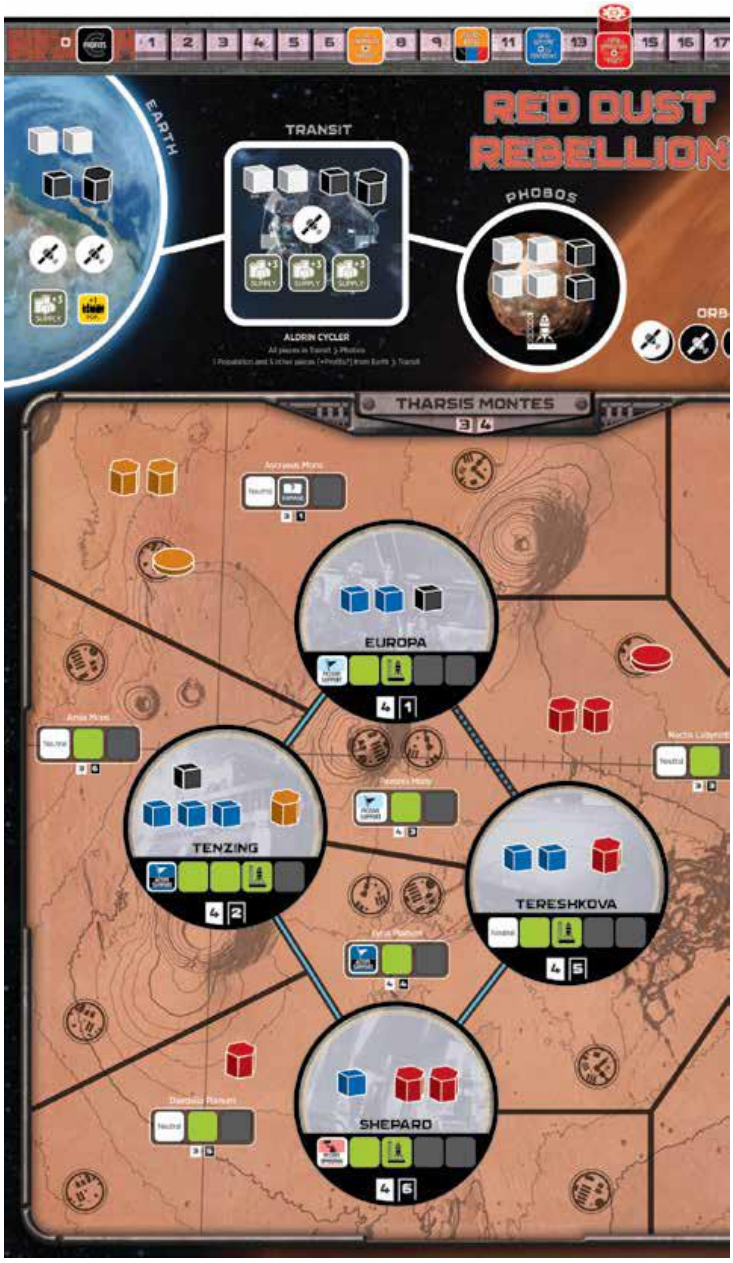
- Con tre giocatori, un singolo giocatore controlla entrambe le fazioni COIN o entrambe le fazioni ribelli.
- Con due giocatori, un giocatore controlla entrambe le fazioni COIN, l'altro entrambe le fazioni ribelli.

▲▲ **Alleanza Terra-Marte**: Un giocatore che controlla entrambe le fazioni COIN usa il margine di vittoria più basso delle due durante tutti i round di Tempesta di Sabbia e alla fine della partita.
▲▲ **Figli di Marte**: Un giocatore che controlla entrambe le fazioni ribelli usa il margine di vittoria più basso delle due durante tutti i round di Tempesta di Sabbia e alla fine della partita.

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

Chiave di Lettura della Plancia di Gioco

Casella Perdite ..... A
Sicurezza & Base CORP ..... B
Ribelli & Base Rivendicatore C
Infrastruttura Danneggiata ..... D
Deserto ..... E
Casella Popolazione Sfollata ..... F
Numeri da Tirare Tempesta di Sabbia ..... G
Terra ..... H
Tracciato Fiducia Governo Terrestre I
Tracciato di Bordo Plancia ..... J
Tracciato Punto di Crisi ..... K
Labirinto L
Linea Maglev ..... M
Truppe & Base GM ..... N
Segnalino Opposizione ..... O
Orbita ..... P
Caselle Eccesso ..... Q
Phobos ..... R
Infrastruttura Popolata ..... S
Ribelli & Base RD ..... T
Area Sequenza di Gioco ..... U
Stazione V
Segnalino Supporto ..... W
Le Terre Selvagge X
Transito ..... Y
Infrastruttura non Popolata ..... Z





1.2 LA PLANCIA DI GIOCO

Spazi della Plancia

La plancia mostra il pianeta Marte diviso in tre Settori popolati e una vasta Zona Selvaggia disabitata, insieme a una rotta di transito spaziale continua (il Cycler[1] di Aldrin) dalla Terra a Phobos (una luna abitata di Marte) e uno spazio Orbita per i Satelliti adiacenti a Phobos.

Terra

Il pianeta blu in alto a sinistra della mappa è la Terra. Sulla Terra possono essere posti diversi tipi di pezzi: Truppe e Satelliti del GovTer, Forze di Sicurezza e OpSpec delle Società Private, segnalini Rifornimento e segnalini Popolazione. I pezzi sulla Terra vengono spostati in Transito quando viene attivato il Cycler di Aldrin (in genere durante i Round Punto di Crisi). I pezzi GovMar e Ribelli non vengono mai posti sulla Terra.

Transito

La casella Transito tra la Terra e Phobos rappresenta un percorso continuo di navette spaziali che spostano merci e personale dalla Terra a Marte. Quando viene attivato il Cycler di Aldrin (in genere durante i Round Punto di Crisi), tutti i pezzi in Transito vengono spostati su Phobos quindi alcuni pezzi dalla Terra vengono spostati in Transito.

[1] *Un **cycler** è un tipo di traiettoria di un veicolo spaziale che incontra periodicamente due corpi celesti ad intervalli regolari.*

Settori

I tre ***Settori*** rettangolari comprendono le principali aree popolate di Marte. Questi rappresentano aree ingrandite in cui si sta avendo il conflitto principale. Ogni Settore contiene un mix di spazi circolari del Labirinto e spazi non circolari del Deserto. Ogni spazio in un settore è contrassegnato con una coppia di numeri bianchi e neri che vengono utilizzati quando si tira per le Tempeste di Polvere. Il grande spazio Zona Selvaggia rappresenta la vasta area del deserto marziano spopolato che divide i settori. Il movimento tra i Settori è difficile senza una navetta (utilizzando gli Spazioporti nei Labirinti), richiedendo centinaia di chilometri di guida fuoristrada (attraverso la Zona Selvaggia).

Labirinti e Phobos

I grandi spazi circolari su Marte sono ***Labirinti***. Si tratta di centri abitati sotterranei o a cupola, ognuno con infrastrutture per assistere nel lancio di astronavi. Anche ***Phobos*** è considerato un Labirinto, sebbene esista al di fuori di qualsiasi Settore. È permanentemente sotto il controllo COIN e non può mai essere Danneggiato o occupato dalle forze Ribelli.

Orbita

I quattro spazi circolari adiacenti a Phobos sono ***l'Orbita*** attorno a Marte. I satelliti che arrivano su Phobos dal Cycler di Aldrin vengono posizionati qui e tutti i satelliti su Marte tornano in Orbita durante i Round Punto di Crisi. I satelliti in Orbita non sono vulnerabili agli attacchi Ribelli.

Deserti e Zona Selvaggia

Gli spazi di forma irregolare che circondano i Labirinti su Marte sono ***Deserti***. Si tratta di lande desolate con qualsiasi popolazione ammassata in Stazioni più piccole (luoghi circolari senza nome che possono ospitare Basi). Anche il grande spazio rettangolare ***Zona Selvaggia*** è un Deserto, che rappresenta le enormi distese di deserto marziano spopolato tra i Settori.

▲▲▲ Linee Maglev

Le linee blu che collegano i Labirinti sono ***Linee Maglev***. Queste consentono un rapido transito tra i Labirinti collegati quando si utilizzano le Operazioni Sicurezza **[5.3]** o Marcia **[5.7].** Le Linee Maglev non sono spazi, ma semplicemente connessioni tra Labirinti all'interno di un Settore. Le Linee Maglev formano anche confini tra gli spazi di Deserto, che possono essere attraversati durante le Operazioni Ricognizione, Marcia o Spostamento.
La Linea Maglev tratteggiata che collega i Labirinti di Europa e Tereshkova è in costruzione all'inizio del gioco e non può essere utilizzata a meno che non sia stata giocata l'opzione non ombreggiata nell'Evento n. 14 (*La Linea Rodgers*). Viene fornito un segnalino di sovrapposizione da posizionare sulla mappa se ciò si verifica, indicando che la Linea Maglev può ora essere utilizzata per spostarsi tra Europa e Tereshkova.

▲▲ Il Cycler di Aldrin

Gli spazi Terra, Transito e Phobos compongono il ***Cycler di Aldrin***. Questo è il percorso attraverso il quale GovTer e le forze delle Società Private, i Rifornimenti per il Governo Marziano e la nuova Popolazione viaggiano dalla Terra a Marte. Questi pezzi procederanno lungo il percorso durante i Round Punto di Crisi **[4.2]** e quando il Cycler di Aldrin viene attivato dal Passo delle Società Private **[4.1]** o dall'Operazione Logistica **[5.2].**

Adiacenza

L'Adiacenza influenza il movimento delle forze e l'implementazione di determinati eventi. Due spazi che condividono un bordo nero o blu (Linea Maglev) sono considerati ***adiacenti***. Inoltre, la Zona Selvaggia è adiacente a tutti i deserti che toccano il bordo dei loro settori. Nessun Labirinto è adiacente alla Zona Selvaggia. I tre spazi del Cycler di Aldrin non sono adiacenti a nessuno spazio (inclusi gli altri).

Caselle e Segnalini di Eccesso

I giocatori possono voler usare le due caselle ***eccesso*** [*overflow*] sulla mappa per qualsiasi Labirinto o Deserto in cui le forze eccedono il posto disponibile nello spazio. Posizionate il segnalino con la lettera corrispondente in quello spazio e usate la casella eccesso per contenere tutte le forze attualmente presenti.

Tracciato di Bordo Plancia

Questo tracciato corre lungo la parte superiore della plancia di gioco ed è numerato da 0 a 50. Registra il numero di Risorse possedute da alcune Fazioni insieme agli attuali livelli di vittoria di tutte le Fazioni (inclusi i Profitti delle Società Private e le Basi Nemiche Rivendicatore).

Tracciato della Sequenza di Gioco

Questo tracciato viene utilizzato per contrassegnare le azioni intraprese da ciascuna Fazione Disponibile durante un Round Evento. Un cilindro di legno nel colore di ciascuna Fazione viene utilizzato per indicare se sono attualmente Disponibili o Non Disponibili e quali azioni scelgono di eseguire.

Tracciato Punto di Crisi

Questo tracciato viene utilizzato per contrassegnare i progressi verso il successivo Round Punto di Crisi, che viene attivato quando il segnalino Punto di Crisi raggiunge il simbolo del fulmine alla fine del tracciato.

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

▲△ Tracciato delle Perdite

Perdite è un riquadro comune per i pezzi delle Società Private e GovTer che sono stati rimossi durante il gioco. Salvo diversa indicazione, tutti i pezzi delle Società Private e GovTer (inclusi i Satelliti) che vengono rimossi dalla mappa per qualsiasi motivo devono essere posizionati qui. Durante i Round Punto di Crisi, le forze delle Società Private qui vengono spostate nella loro area Forze Disponibili **[4.2]**. Durante i Round Tempesta di Sabbia, sia i pezzi delle Società Private che quelli del Governo qui vengono spostati nella loro corrispondente area Forze Disponibili e/o sulla Terra **[4.3].**

▲▲ Tracciato Fiducia nel GovTer

Questo tracciato è una rappresentazione astratta dell'opinione pubblica della Terra sulla guerra (e quindi dell'impegno del Governo della Terra a supportare il Governo di Marte). ***Fiducia nel GovTer*** influenza la capacità delle fazioni COIN di ottenere materiale da organizzazioni e centri di reclutamento simpatizzanti basati sulla Terra. Il valore corrente del tracciato Fiducia nel GovTer viene aggiunto al totale delle vittorie di GovMar **[2.0].** Il segnalino Fiducia nel GovTer è bifacciale, mostrando **EG+** ed **EG-** sui due lati. Quando vi viene chiesto di impostare il segnalino su EG+ o EG-, girate il segnalino per mostrare quel lato. Quando Fiducia nel GovTer viene controllato durante i Rounds Punto di Crisi **[4.2],** salirà di un livello se mostra **EG+** e scenderà di un livello se mostra **EG-**.

▲▲ Controllante del GovTer

La posizione del segnalino Fiducia nel GovTer indica anche quale Fazione (GovMar o Aziende Private) è l'attuale ***Controllante del GovTer***, o, se il segnalino è in fondo al tracciato, che nessuna Fazione è il Controllante. Il Controllate del GovTer tratta le Truppe GovTer come le proprie forze e può usare i Satelliti per migliorare determinate Operazioni. Se il segnalino Fiducia nel GovTer raggiunge il fondo del tracciato, rimuovete immediatamente tutte le Truppe GovTer dalla mappa nell'area Forze Disponibili GovTer e posizionate tutti i Satelliti in Orbita sulla Terra (tutti i pezzi GovTer nelle Perdite rimangono lì). Tutti i Satelliti su Marte che si spostano in Orbita mentre non c'è un Controllante del GovTer vengono invece immediatamente riportati sulla Terra. Nessun satellite o Truppa GovTer può essere dislocato su Marte o Phobos finché non è presente un Controllante del GovTer.

1.3 FORZE & SATELLITI

I pezzi di legno sono le varie ***forze*** delle Fazioni su Marte. ***Truppe***, ***Sicurezza***, ***Operativi Speciali (OpSpec)*** e ***Ribelli*** sono tutte unità. Le ***Basi*** non sono unità. I ***Satelliti*** non sono forze ma condividono alcune somiglianze con le forze, quindi sono descritti anche in questa sezione.

▲▲△ Truppe e Sicurezza

- ❖ I cubi blu sono le truppe del GovMar.
- ❖ I cubi neri sono gli elementi di Sicurezza delle Società Private.
- ❖ I cubi bianchi sono le truppe del GovTer.

▲▲▲ Operativi Speciali e Ribelli

- ❖ I cilindri esagonali neri sono gli Operativi Speciali delle Società Private (OpSpec).
- ❖ I cilindri esagonali rossi sono i ribelli Polvere Rossa.
- ❖ I cilindri esagonali arancioni sono i ribelli Rivendicatore.

Basi

- ❖ I dischi blu sono le Basi del GovMar.
- ❖ I dischi neri sono le Basi delle Società Private.
- ❖ I dischi rossi sono le basi Polvere Rossa.
- ❖ I dischi arancioni sono le Basi del Rivendicatore.

Le basi delle Società Private, Polvere Rossa e Rivendicatore hanno ciascuna un lato vuoto di base e un lato potenziato contrassegnato con il simbolo della loro fazione. Salvo diversa indicazione, le basi sono sempre posizionate con il lato del simbolo rivolto verso il basso, con il lato vuoto di base visibile. Alcuni effetti di gioco ***capovolgeranno*** le basi sul lato simbolo potenziato, con i seguenti effetti:

▲ Le basi delle Società Private potenziate sono ***Basi di Terraformazione*** che influenzano i Profitti delle Società Private durante i round Punto di Crisi.

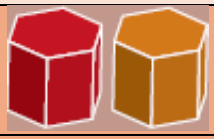
▲ Le basi Polvere Rossa potenziate sono ***Fortificate***, consentendo loro di reagire con qualsiasi Ribelle sopravvissuto dopo le Operazioni di Assalto nei Deserti.

Le basi del Rivendicatore potenziate sono ***Centri di Conversione***, che influenzano i Profitti delle Società Private e il reclutamento del Rivendicatore durante i Round Punto di Crisi e migliorano l'attività speciale Purificazione.

NOTA DI PROGETTAZIONE*: Le Basi Regolari sono basi operative utilizzate dalle Fazioni per ospitare e addestrare le loro forze. Una base di terraformazione delle Società Private rappresenta anche un'infrastruttura massiccia utilizzata per pompare gas serra nell'atmosfera di Marte, mentre un Centro di Conversione del Rivendicatore in un deserto fa esattamente l'opposto, riutilizzando quell'infrastruttura per rimuovere i gas serra. In un Labirinto, un Centro di Conversione del Rivendicatore è invece basato vicino a una grande infrastruttura religiosa per la chiesa. Ho scelto "centro di conversione" perché il termine funziona*

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

ugualmente bene per convertire gas e persone. Una Base Fortificata di Polvere Rossa è protetta contro gli assalti ed è in grado di sostenersi durante un lungo assedio.

TIPI DI UNITA’			
Truppe COIN / Sicurezza	 **Truppe GM**	 **Sicurezza Società Private**	 **Truppe GT**
OpSpec Società Private	 *Nascosto*	 *Attivo*	
Ribelli PR / CR	 *Nascosti*	 *Attivi*	

TIPI DI BASI			
Basi COIN	 **Base GM**	 **Base Società Private**	 **Base Terraform. Società Priv.**
Basi PR	 *Base PR*	 *Base PR Fortificata*	
Basi CR	 *Base CR*	 *Centro di Conversione CR*	

▲▲▲Nascosto/Attivo

I Ribelli e gli OpSpec sono ***Nascosti*** (simbolo in basso) o ***Attivi*** (simbolo in alto, visibile). Le Azioni e gli Eventi possono capovolgerli da uno stato all'altro. Piazzate inizialmente e ponete sempre nuovi Ribelli e OpSpec sul loro stato Nascosto (anche quando sostituite un altro pezzo).

Basi, Satelliti, Truppe e Sicurezza sono sempre Attivi.

Se un'azione richiede di ***Attivare*** un Ribelle Nascosto, un Ribelle Nascosto deve essere capovolto sul suo lato Attivo per poter eseguire quell'azione. Pertanto, tali azioni non possono essere eseguite in spazi senza alcun Ribelle Nascosto appartenente alla Fazione che sta effettuando l’azione.

***NOTA**: Spostare o riposizionare le forze non influisce sullo stato Nascosto/Attivo a meno che non sia specificato.*

△ Satelliti



I segnalini di Satellite indicano gli spazi su cui è attualmente focalizzata la rete satellitare di Marte. Questi pezzi non contano per il Controllo e possono essere posizionati, spostati o rimossi solo quando specificamente istruiti. Altrimenti contano come forze GovTer per tutti gli scopi, eccetto Controllo, e possono essere rimossi da Operazioni e Attività Speciali che possono rimuovere le forze GovTer, come Attacco e Incursione. Qualsiasi Satellite rimosso viene posizionato nelle Perdite, salvo diversa indicazione, e qualsiasi Satellite disponibile viene sempre posizionato sulla Terra.

I Satelliti vengono spostati dalla Terra attraverso il Cycler di Aldrin all'Orbita (i quattro spazi circolari a destra di Phobos). Una volta in Orbita, possono essere utilizzati dall'attuale Controllante del GovTer per migliorare le Operazioni di Sicurezza, Ricognizione e Assalto, a quel punto vengono posizionati nello spazio interessato su Marte e diventano vulnerabili ad Attacco e Incursione. Durante ogni Round Punto di Crisi, tutti i Satelliti su Marte vengono riportati in Orbita.

Schede delle Fazioni e Forze Disponibili

Ogni fazione (incluso il Governo Terrestre non giocatore) ha una scheda con un'area per le proprie Forze ***Disponibili*** sul davanti e suggerimenti strategici sul retro. La scheda del Governo Terrestre include anche le regole per l'attuale Controllante del Governo Terrestre e dovrebbe essere passato tra i giocatori del Governo Marziano e delle Società Private quando cambia il controllo del Governo Terrestre. Le forze disponibili dovrebbero essere posizionate sulla scheda appropriata della loro fazione, mentre i Satelliti Disponibili sono sempre posizionati sulla Terra.

Le forze che non sono né sulla mappa né nelle Perdite sono tenute nell'area Forze Disponibili sulla scheda della loro fazione (che indica anche le forze totali disponibili per quella Fazione). Spostare le forze da o verso la loro corrispondente area Forze Disponibili è talvolta abbreviato come "a Disponibile" o "da Disponibile". L'inventario mostrato su ogni scheda della Fazione limita il numero totale di forze che possono essere in gioco.

Le forze possono essere posizionate solo da Disponibili: ignorate le istruzioni per posizionare le forze se il tipo appropriato non è nell'area Disponibile. Se un pezzo di forza dovesse essere sostituito con un altro pezzo di forza che non è Disponibile per essere piazzato, allora il primo pezzo di forza viene semplicemente rimosso. Piazzate le Basi Disponibili negli spazi vuoti con il numero più alto sul tracciato delle Basi Disponibili di ogni Fazione, in modo che i numeri rivelati indichino il numero attuale di Basi sulla mappa. Questo aiuterà a tracciare i totali delle vittorie del Rivendicatore e della Polvere Rossa, così come i guadagni di Risorse del Round Tempesta di Sabbia.

▲▲▲ Se GovMar, Polvere Rossa o Rivendicatore non hanno Truppe o Ribelli Disponibili durante l'esecuzione di un'Operazione, Attività Speciale o Evento, possono rimuovere le proprie Truppe o Ribelli nella loro area Forze Disponibili per piazzarli altrove. Tutte le Truppe o Ribelli rimossi in questo modo devono essere piazzati immediatamente altrove e, se Ribelli, devono essere piazzati nel loro stato Nascosto. Nessuna Unità delle Società Private, Truppa GovTer o Base può essere rimossa volontariamente in questo modo.

Raggruppamento

Vi è un limite di ***raggruppamento*** al numero di Basi che possono essere poste in ogni spazio:

- Fino a due Basi possono essere poste in ogni Deserto non-Zona Selvaggia e Labirinto su Marte.
- Fino a sei Basi possono essere poste nella Zona Selvaggia.
- Nessuna Base può essere posta su Phobos.

Negli spazi di Deserto, piccole Stazioni circolari indicano le posizioni che possono essere occupate da Basi senza violare il raggruppamento. Un numero qualsiasi di forze non-Base può occupare qualsiasi spazio su Marte. Terra, Transito e Phobos possono essere occupati solo da unità COIN. Porre o spostare forze non può mai violare il raggruppamento.

1.4 RISORSE & PROFITTI

▲▲ Risorse

GovMar e Polvere Rossa hanno entrambe ***Risorse*** che vengono spese per pagare le Operazioni, le azioni di Riparazione e per spostare gli spazi verso Supporto Attivo o Opposizione Attiva durante il Round Tempesta di Sabbia. Segnate le loro Risorse disponibili correnti sul Tracciato di Bordo Plancia con un cilindro del colore di ciascuna Fazione. Entrambe le Fazioni possono avere fino a un massimo di 50 e un minimo di 0 Risorse.

▲ Segnalini Rifornimento



I ***segnalini Rifornimento*** vengono inviati dalla Terra per supportare il Governo Marziano. Vengono inizialmente posizionati sulla Terra e poi si muovono verso Phobos quando viene attivato il Cycler di Aldrin. Quando ogni segnalino Rifornimento raggiunge Phobos, viene rimosso dalla plancia e messo nel pool dei segnalini e le Risorse GovMar vengono aumentate di 3. I segnalini Rifornimento sono limitati ai componenti; possono essercene al massimo dodici in gioco in qualsiasi momento.

▲ Profitti

Le Società Private tengono traccia di un punteggio dei ***Profitti*** totali, fino a un massimo di 50, che determina quanto sono vicine alla vittoria. Segnate i loro Profitti correnti sul Tracciato di Bordo Plancia con il segnalino Profitti.

1.5 CARTE RISORSA & CARTE CAMPAGNA

▲ Carte Risorsa

Invece di un cilindro Risorse sul Tracciato di Bordo Plancia, la Chiesa del Rivendicatore ha una mano di ***carte Risorsa*** che forniscono sia Risorse che Eventi speciali **[7.7].** Le carte Risorsa possono anche essere spese per modificare l'ordine della Fazione durante un Round Evento **[4.1].** Le carte Risorsa sono utilizzate esclusivamente dalla Fazione Rivendicatore.

Ogni volta che la Chiesa del Rivendicatore spende Risorse, deve scartare carte Risorsa con un valore totale uguale o superiore alla quantità di Risorse di cui ha bisogno per eseguire l'azione. Può scartare più carte, se necessario, per raggiungere la quantità necessaria di Risorse. Può spendere più Risorse del necessario, ma non riceverà nulla in cambio.

***NOTA**: Alcune carte Risorsa valgono una Risorsa aggiuntiva se utilizzate per pagare un'Operazione specifica indicata sulla carta.*

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

All'inizio di ogni Round Evento, i Rivendicatore possono scegliere di spendere carte Risorsa per avanzare nell'ordine di Idoneità **[4.1].** Per ogni carta Risorsa scartata dalla propria mano, il giocatore può avanzare di un livello nell'ordine di Disponibilità (ogni carta scartata in questo modo non ha ulteriori effetti, a meno che non sia diversamente indicato sulla carta).

Eventi Risorsa

Alcune carte Risorsa presentano anche un testo Evento che può essere utilizzato dal Rivendicatore quando è disponibile per eseguire un Evento. Una carta Risorsa giocata per un Evento viene scartata e non può essere utilizzata anche per le Risorse. Le stelle che compaiono su alcuni Eventi Risorsa sono utilizzate solo con le regole Non-Giocatore e possono essere ignorate durante il gioco regolare.

Capacità Risorsa

Diversi Eventi Risorsa sono ***Capacità*** che forniscono un bonus permanente al Rivendicatore. Una volta giocate, queste carte Evento Capacità devono essere posizionate vicino al giocatore Rivendicatore come riferimento e non devono mai essere rimescolate nel mazzo Risorsa del Rivendicatore. Ogni Evento Capacità, quando giocato, consente anche al Rivendicatore di eseguire immediatamente un'Operazione gratuita in un massimo di due spazi, quindi di pescare una carta Risorsa: questo non è un effetto permanente e deve essere eseguito solo una volta quando l'Evento Capacità viene giocato per la prima volta.

Limite di Mano

Il Rivendicatore ha una dimensione massima della mano di sei carte. Dopo che un qualsiasi effetto fa sì che il Rivendicatore peschi un qualsiasi numero di carte Risorsa, deve scartare di nuovo fino a una dimensione massima della mano di sei carte.
Il mazzo degli scarti delle carte Risorsa viene rimescolata nel mazzo Risorsa durante la fase di Ripristino di ogni Round Tempesta di Sabbia **[4.3].** Se il mazzo si esaurisce prima di allora, il Rivendicatore non può pescare altre carte Risorsa finché il mazzo non viene rimescolato durante il successivo Round di Tempesta di Sabbia.

▲ Carte Campagna

Una ***carta Campagna*** può entrare in gioco durante la preparazione, come risultato dell'Operazione Campagna o come specificato da alcuni effetti Evento. Le carte Campagna vengono piazzate sul tavolo a faccia in su quando entrano in gioco e forniscono un modificatore continuo al gioco. Le carte Campagna attive vengono rimosse dal gioco durante la fase di Ripristino di ogni Round di Tempesta di Sabbia **[4.3].** Le carte Campagna sono utilizzate esclusivamente dalla Fazione Polvere Rossa.

1.6 SCAMBIO DI RISORSE E CARTE RISORSA

Le Risorse possono, di comune accordo, essere trasferite volontariamente tra Fazioni nelle seguenti circostanze:

- GovMar e Polvere Rossa possono trasferirsi risorse a vicenda in qualsiasi momento mentre la Fazione ricevente sta eseguendo un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento.
- Il Rivendicatore può spendere carte Risorsa per trasferire una quantità di Risorse pari al valore della carta spesa a GovMar o Polvere Rossa in qualsiasi momento mentre la Fazione ricevente sta eseguendo un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento.

***NOTA**: il Rivendicatore non può trasferire Risorse "in eccesso" dalle carte Risorsa spese durante l'esecuzione delle proprie Operazioni in questo modo.*

- GovMar e Polvere Rossa possono trasferire Risorse al Rivendicatore per pagare le Operazioni che il Rivendicatore sta attualmente eseguendo, ma tutte le Risorse trasferite in questo modo devono essere immediatamente spese dal Rivendicatore. Le Società Private non possiedono Risorse e quindi non possono mai trasferirne o riceverne.

Le risorse trasferite o guadagnate in questo modo possono essere immediatamente utilizzate per pagare le Operazioni. I giocatori possono prendere accordi reciproci entro le regole come condizione per tali trasferimenti. Una volta che un giocatore accetta qualcosa nell'esecuzione di un'Operazione, Attività Speciale o Evento, tale accordo è vincolante solo durante quell'azione. Le regole non vincolano altrimenti i giocatori agli accordi.

***NOTA**: Ciò significa che una Fazione può accettare di trasferire Risorse per pagare un'Operazione specifica che viene eseguita in quel turno. Tale accordo sarebbe vincolante per la durata di quel turno, quindi l'Operazione dovrebbe essere eseguita come concordato.*

1.7 POPOLAZIONE E DANNI

Tutti i Labirinti e i Deserti hanno tra zero e quattro Popolazione. Uno spazio con zero Popolazione è ***Non Popolato***, mentre uno spazio con una o più Popolazione è ***Popolato***. La quantità di Popolazione nella maggior parte degli spazi può cambiare durante il gioco, ma Phobos e la Zona Selvaggia sono sempre Non Popolati.

Infrastrutture



Gli spazi Infrastruttura in grado di supportare Popolazione possiedono una traccia Infrastruttura composta da due o quattro caselle, immediatamente a destra della casella contrassegnata con "Neutro". Ogni quadrato verde su un tracciato Infrastruttura indica un'unità di Popolazione, mentre ogni quadrato grigio indica lo spazio in cui possono essere posizionati altri segnalini Popolazione.

Ad esempio, nell'immagine sopra; Europa ha attualmente due Popolazione, indicate dai due quadrati verdi sulla sua traccia Infrastruttura.

Popolazione Aggiuntiva



I ***segnalini Popolazione*** gialli possono essere posizionati sui quadrati infrastruttura grigi. Ogni segnalino Popolazione aumenta la Popolazione del suo spazio di uno. Ogni quadrato infrastruttura grigio può contenere al massimo un segnalino Popolazione, quindi una volta che sono pieni la Popolazione di uno spazio non può aumentare ulteriormente.

Danni



I segnalini ***Danni*** grigi possono essere posizionati sui quadrati Infrastruttura verdi. Ogni segnalino Danni riduce la Popolazione intrinseca del suo spazio di uno. Quando un segnalino Danni viene posizionato in uno spazio, prima rimuovete tutti i segnalini Popolazione gialli dalla riserva generale, quindi posizionate il segnalino Danni sul quadrato Infrastruttura verde scoperto più a destra. I segnalini Danni aggiuntivi non possono essere posizionati in uno spazio senza quadrati Infrastruttura verdi scoperti.

***NOTA**: Popolazione e Danni utilizzano lo stesso set di segnalini, con una faccia che indica ogni tipo di segnalino.*

Europa ora ha tre Popolazione, con spazio per un'altra



Europa ora ha una Popolazione



▲▲▲ Spazioporto

Il quadrato verde più a destra su ogni tracciato Infrastruttura del Labirinto presenta un'icona Spazioporto, che indica che è possibile viaggiare velocemente da e verso questo Labirinto durante le Operazioni di Sicurezza, Ricognizione e Marcia. Uno Spazioporto non può essere utilizzato se è coperto da un segnalino Danno. Phobos è un Labirinto che non può essere Danneggiato, quindi possiede uno Spazioporto che può sempre essere utilizzato.

Popolazione Spostata

La casella ***Popolazione Sfollata*** contiene i segnalini Popolazione che si trovano su Marte ma che al momento non sono ospitati in alcuno spazio della mappa. I segnalini Popolazione vengono aggiunti alla Popolazione Sfollata in tre modi: quando un segnalino Danno viene posizionato in uno spazio, aggiungete immediatamente un segnalino Popolazione alla Popolazione Spostata.

Quando un segnalino Popolazione si sposta da Transito a Phobos, posizionalo immediatamente nella Popolazione Spostata. Alcuni effetti Evento possono aggiungere segnalini Popolazione alla Popolazione Spostata. I segnalini Popolazione possono essere rimossi dalla casella Popolazione Sfollata dalle azioni Ospitare, dalle azioni Riparazione e da alcuni effetti Evento.

***NOTA**: Ogni segnalino Danno posizionato può rimuovere più segnalini Popolazione da uno spazio sulla mappa, ma il Danno aggiunge sempre e solo un segnalino Popolazione alla volta alla Popolazione Spostata.*

▲▲▲ Azione Ospitare

L'azione ***Ospitare*** sposta un segnalino Popolazione da Popolazione Sfollata in uno spazio. Scegliete uno spazio sulla plancia privo di Danni e contenente un quadrato grigio scoperto sul suo tracciato Infrastruttura. Posizionate lì un segnalino Popolazione da Popolazione Spostata.

Se l'azione della Ospitare viene intrapresa da:

- **GovMar**, impostate Fiducia EG su EG+;

- **Polvere Rossa**, impostate Fiducia EG su EG-;
- **Società Private**, impostate Fiducia EG a vostra scelta tra EG+ o EG-.

Un'azione Ospitare non può essere intrapresa se non ci sono segnalini Popolazione in Popolazione Spostata.

▲▲▲ Azione di Riparazione

L'azione di Riparazione rimuove un segnalino Danno da uno spazio. Scegliete uno spazio sulla plancia con almeno un segnalino Danno e rimuovete un segnalino Danno da esso. Deve anche essere rimosso un segnalino Popolazione dalla casella Popolazione Sfollata per intraprendere questa azione.
Se l'azione di Riparazione viene intrapresa:

- da **GovMar**, costa 3 risorse GM e impostate Fiducia EG su EG+
- da **Polvere Rossa**, costa 2 risorse RD e impostate Fiducia EG su EG-.
- da **Società Private**, dovete riporre una Sicurezza nello spazio su Disponibile e potete impostate Fiducia EG a vostra scelta tra EG+ o EG-.

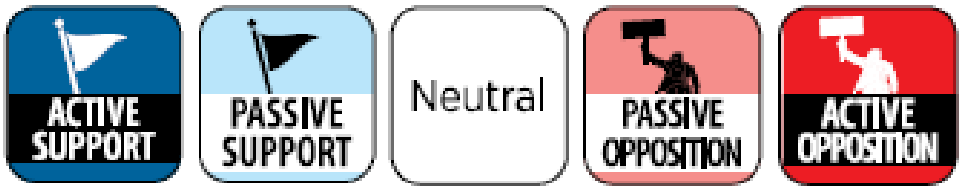
Tutti i costi (inclusa la rimozione della Sicurezza) devono essere pagati per eseguire un'azione Riparazione e un segnalino Popolazione deve poter essere rimosso dalla Popolazione Spostata. Un'azione Riparazione non può essere eseguita se non vi sono segnalini Popolazione nella Popolazione Spostata.
Le azioni Ospitare e Riparazione vengono eseguite come parte di altri effetti di gioco, tra cui le Operazioni Addestramento **[5.1],** Sicurezza **[5.3]** e Ricognizione **[5.4]**; le Attività Speciali Relazioni Pubbliche **[6.4]** e Coordinamento **[6.8]**; e alcuni Eventi **[7.0].**
Anche le fazioni GovMar e Polvere Rossa hanno l'opportunità di ospitare e riparare durante i Round di Tempesta di Sabbia **[4.3].**

1.8 SUPPORTO & OPPOSIZIONE

Supporto e Opposizione influenzano i totali di vittoria di GovMar e Polvere Rossa e alcune Operazioni e Attività Speciali.

Livelli di Supporto e Opposizione

Gli spazi Labirinto e Deserto mostrano sempre il ***Supporto*** o ***l'Opposizione*** della popolazione al Governo Marziano. Vi sono cinque livelli possibili, che formano uno spettro dal Supporto Attivo all'Opposizione Attiva:



Supporto Attivo – Supporto Passivo – Neutrale – Opposizione Passiva – Opposizione Attiva

Il livello attuale di Supporto o Opposizione in uno spazio è indicato da un segnalino posizionato nella casella "Neutrale". Uno spazio è ***Neutrale*** se non ha alcun segnalino nella casella e uno spazio Non Popolato è sempre Neutrale (rimuovete qualsiasi segnalino di Supporto o Opposizione ogni volta che uno spazio diventa Non Popolato). Quando uno spazio viene spostato verso un particolare livello di Supporto o Opposizione, dovrebbe essere aggiunto, girato o rimosso un segnalino per indicare questo spostamento.
Ad esempio, se uno spazio Neutrale viene spostato una volta verso il Supporto Attivo, dovreste porre un segnalino di Supporto Passivo nella casella "Neutrale". Se quello spazio venisse in seguito spostato di nuovo verso il Supporto Attivo, dovreste girare il segnalino di Supporto Passivo per mostrare il suo lato di Supporto Attivo. Se quello spazio venisse poi spostato di due livelli verso Opposizione Attiva, rimuovereste il segnalino per lasciare visibile la casella "Neutrale".

▲▲▲ Supporto Totale & Opposizione Totale

Il Supporto Passivo e l'Opposizione Passiva contano ogni Popolazione nello spazio come un punto per ***Supporto Totale*** e ***Opposizione Totale***, rispettivamente. Il Supporto Attivo e l'Opposizione Attiva contano ogni Popolazione nello spazio come due punti per Supporto Totale e Opposizione Totale, rispettivamente. Il Supporto Totale e l'Opposizione Totale contribuiscono ai totali di vittoria di GovMar e Polvere Rossa **[2.0].** Il Governo Marziano e la vittoria di Polvere Rossa dipendono dal valore totale della Popolazione a Supporto o Opposizione, rispettivamente **[2.0].** Regolate i rispettivi segnalini vittoria sul Tracciato di Bordo Plancia quando si verifica qualsiasi cambiamento a Supporto, Opposizione o Popolazione.
***NOTA**: Ricordatevi di regolare il Supporto Totale e l'Opposizione Totale quando la Popolazione aumenta o diminuisce a causa di Danni o altri effetti.*

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

1.9 CONTROLLO



Il ***Controllo*** influenza alcune attività di Fazione e la possibilità di un rapido transito tra i Labirinti. Un Labirinto o un Deserto su Marte è sotto il Controllo COIN se il numero di forze COIN (GovMar + Società Private + GovTer) supera il numero di tutte le forze Ribelli (Polvere Rossa + Rivendicatore) presenti. Polvere Rossa o Rivendicatore controllano ciascuno uno spazio se le loro forze in quello spazio superano tutte le forze nemiche messe insieme, comprese le forze COIN e Ribelli nemiche. I segnalini di controllo sono forniti per comodità; possono essere posizionati negli spazi per indicare chi li controlla attualmente, ma il loro utilizzo è facoltativo. Uno spazio che non è Controllato da nessuna Fazione è ***Non Controllato***.

1.10 TEMPESTA DI POLVERE



I segnalini Tempesta di Polvere sono bifacciali, con un lato ***Tempesta in Avvicinamento*** e un lato ***Tempesta in Atto***. I segnalini Tempesta vengono piazzati durante il piazzamento iniziale del gioco [3.2] e regolati durante i Round Punto di Crisi [4.2] e nelle Fasi di Ridistribuzione e Ripristino dei Round Tempesta di Polvere [4.3].

Le Tempeste in Avvicinamento segnalano dove si svolgeranno le prossime Tempeste in Atto. Non hanno ulteriori effetti intrinseci, ma possono modificare alcune azioni. Le Tempeste in Atto inibiscono alcune azioni. Uno spazio Deserto con un segnalino Tempesta in Atto non può essere selezionato per alcun effetto Operazione, Attività Speciale o Evento, salvo diversamente specificato. Uno spazio Labirinto con un segnalino Tempesta in Atto può essere selezionato per Operazioni, Attività Speciali o Effetti Evento, ma le forze non possono essere spostate da o verso lo spazio Labirinto, salvo diversamente specificato (possono comunque essere piazzate direttamente da Disponibile).

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: I Labirinti sono bloccati durante le Tempeste in Atto, con tutti gli ingressi e le uscite sigillati ma altrimenti protetti dagli effetti più gravi della tempesta. Pertanto è ancora possibile operare normalmente all'interno di un Labirinto colpito da una Tempesta in Atto, anche se non è possibile entrare o uscire.*

1.11 SEGNALINI VITTORIA

Ogni fazione ha un segnalino vittoria che viene posizionato sul Tracciato di Bordo Plancia per segnare i seguenti totali che influenzano la vittoria:



▲ Governo Marziano (GM)

Supporto Totale del Governo Marziano più Fiducia in GovTer. Il segnalino vittoria di GovMar indica il Supporto Totale attuale su Marte [1.8], combinato con il livello di Fiducia in GovTer [1.2].

▲ Società Private (CORP)



Profitti. Il segnalino vittoria delle Società Private indica il totale dei loro Profitti attuali. I Profitti possono essere aumentati in vari modi, tra cui le Basi di Terraformazione delle Società Private durante i round Punto di Crisi [4.2], le basi delle Società Private nei Labirinti durante i round Tempeste di Sabbia [4.3], le operazioni di Assalto che coinvolgono le unità delle Società Private [5.5], le Relazioni Pubbliche e le Attività Speciali di Sfruttamento [6.4, / 6.5] e alcuni effetti degli Eventi [7.0]. I Profitti possono essere ridotti dai Centri di Conversione Rivendicatore nei deserti durante i round Punto di Crisi [4.2], le Perdite delle Società Private [4.2/4.3], la popolazione sfollata durante i round Tempesta di Sabbia [4.3], l'Operazione Campagna [5.10], l'Attività Petizione [6.2] e alcuni effetti degli Eventi [7.0].



▲ Polvere Rossa (PR)

Opposizione Totale più Basi. Il segnalino vittoria Polvere Rossa indica l'attuale Opposizione Totale su Marte [1.8], combinata con il numero di basi Polvere Rossa su Marte.

▲ Rivendicatore (CR)



Controllo Rivendicatore più basi Rivendicatore, Basi Nemiche. Ci sono due segnalini vittoria Rivendicatore, uno indica la quantità totale di spazi con Controllo Rivendicatore più Basi Rivendicatore su Marte, l'altro indica il numero attuale di Basi nemiche su Marte.

***NOTA**: Ogni spazio con Controllo Rivendicatore vale un punto per il totale vittoria Rivendicatore, indipendentemente dalla sua attuale Popolazione.*

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

2.0 VITTORIA

Ogni Fazione ha una condizione di vittoria unica, descritta di seguito.

Durante i Round Tempesta di Sabbia

Verificate la vittoria all'inizio di ogni round di Tempesta di Sabbia confrontando le posizioni dei vari segnalini vittoria con le soglie segnate sul Tracciato di Bordo Plancia (o sul segnalino delle Basi Nemiche per il Rivendicatore). Le condizioni di vittoria delle fazioni sono:

▲ **Governo Marziano**: il Supporto Totale più Fiducia in GovTer superano 34.
▲ **Società Private**: i Profitti superano 36.
▲ **Polvere Rossa**: l'Opposizione Totale più le Basi di Polvere Rossa su Marte superano 32.
▲ **Chiesa del Rivendicatore**: gli spazi con il controllo del Rivendicatore più le Basi del Rivendicatore su Marte superano le basi nemiche (non del Rivendicatore) su Marte.

Se una Fazione ha soddisfatto la sua condizione di vittoria, il gioco termina immediatamente e viene determinato un vincitore. Se nessuno lo ha fatto, il gioco continua con la fase successiva del round di Tempesta di Sabbia.

Dopo la Tempesta di Sabbia Finale

Se il round finale di Tempesta di Sabbia è completato ma nessuna Fazione ha soddisfatto la sua condizione di vittoria, vince la fazione con il ***margine di vittoria*** più alto. Il margine di vittoria è l'importo per cui una fazione supera o non raggiunge la sua condizione di vittoria sopra indicata, che può essere calcolato come segue:

▲ **Governo Marziano**: Supporto Totale più Fiducia in GovTer - 34.
▲ **Società Private**: i Profitti - 36.
▲ **Polvere Rossa**: l'Opposizione Totale più le Basi di Polvere Rossa su Marte - 32.
▲ **Chiesa del Rivendicatore**: gli spazi con il controllo del Rivendicatore + le Basi del Rivendicatore su Marte - le basi nemiche (non del Rivendicatore) su Marte

***NOTA**: Il margine di vittoria sarà positivo se la Fazione ha raggiunto il suo obiettivo, negativo o zero se non lo ha fatto. Vittorie di classifica e risoluzione dei pareggi*

Classifica di Vittoria e Risoluzione dei Pareggi

Ogni volta che una singola Fazione supera un controllo di vittoria o se nessuna lo fa entro la fine della partita, la Fazione che ha raggiunto il margine di vittoria più alto si piazza al 1° posto, la seconda più alta al 2° posto e così via. I pareggi vanno al Rivendicatore, poi a GovMar, poi a Polvere Rossa.

3.0 PIAZZAMENTO INIZIALE

Posizionate la plancia al centro del tavolo e disponete le schede di ogni Fazione attorno alla plancia. Disponete le forze di legno appartenenti a ogni Fazione sulla loro scheda corrispondente. Disponete tutti gli altri segnalini in gruppi di ogni tipo, facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.

3.1 PREPARAZIONE DELLA PLANCIA

Disponete i segnalini e i pezzi di legno sulla plancia come segue (un diagramma completo di preparazione può essere trovato alla fine di questo opuscolo e il retro di ogni scheda di Fazione include le istruzioni di preparazione):

Casella Fazione Disponibile:
Un cilindro del colore della Fazione di ciascun giocatore.
Tracciato Punto di Crisi:
Segnalino in posizione '0'.
Tracciato Fiducia nel Governo Terrestre:
Segnalino nella posizione '1' in alto, in 'EG-'.
Casella Popolazione Spostate:
4 segnalini Popolazione.

Basi Nemiche: 10
- **Profitti**: 0
- **Controllo + Basi CR**: 7
- **Supporto Totale + Fiducia EG**: 12
- **Opposizione Totale + Basi**: 14
- **Risorse Polvere Rossa:** 14
- **Risorse GovMar**: 18

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

Aree Disponibili per la Scheda Giocatore

GovMar: 1 Base GM, 12 Truppe GM
Società Private: 6 basi CORP, 6 OpSpec, 4 Security
GovTer: 8 Truppe EG
Polvere Rossa: 4 Basi PR, 14 Ribelli PR
Rivendicatore: 11 Basi CR, 9 Ribelli CR

Fuori Marte

Terra:
2 Truppe GT, 1 Sicurezza, 1 OpSpec, 2 Satelliti,
1 segnalino Rifornimento, 1 segnalino Popolazione

Transito:
2 Truppe GT, 1 Sicurezza, 1 OpSpec, 1 Satellite,
3 segnalini Rifornimento

Phobos:
4 Truppe GT, 2 Sicurezza

Orbita:
1 Satellite

Tharsis Montes

Europa: 2 Truppe GM, 1 Sicurezza, Supporto Passivo
Tenzing: 3 Truppe GM, 1 Sicurezza, 1 Ribelle RI, Supporto Attivo
Tereshkova: 2 Truppe GM, 1 Ribelle PR, Neutrale
Shepard: 1 Truppa GM, 2 Ribelli PR, Opposizione Passiva
Ascraeus Mons: 1 Base RI, 2 Ribelli RI, 1 Danno (su Tracciato Infrastruttura), Neutrale
Tharsis Tholus: 1 Base GM, 2 Truppe GM, 1 Danno (su Tracciato Infrastruttura), Neutrale
Arsia Mons: Neutrale
Pavonis Mons: Supporto Passivo
Planum Syria: Supporto Attivo
Labyrinthus Noctis: 1 Base RD, 2 Ribelli RD, Neutrale
Daedalia Planum: 1 Ribelle RD, Neutrale
Sinai Planum: 1 Ribelle RD, Neutrale

Arabia Terra

New Córdoba: 2 Truppe GM, 1 Ribelle PR, 1 Base RI, 2 Ribelli RI, Neutrale
Shenzhou: 2 Troops GM, 1 Base CORP, 2 Sicurezza, 1 Ribelle PR, Neutrale
Rutherford: Neutrale
Radau: 1 Base PR, 1 Ribelle PR, 1 Danno (su Tracciato Infrastruttura), Neutrale
Marth: 1 Base CORP, 2 Sicurezza, 1 Danno (su Tracciato Infrastruttura), Neutrale
Trouvelot: 1 Base CR, 1 Ribelle CR, 1 Danno (su Tracciato Infrastruttura), Neutrale

Hellas Planitia

Gandhi: 1 Truppa GM, 1 Base PR, 2 Ribelli PR, Opposizione Passiva
Sharma: 1 Truppa GM, 1 Base PR, 3 Ribelli PR, Opposizione Attiva
Alpheus Colles: 1 Base PR, 1 Ribelle PR, Opposizione Passiva
Coronae Montes: 1 Base GM, 2 Truppe GM, 2 Ribelli RI, 1 Danno (su Tracciato Infrastruttura), Neutrale
Hellas Chaos: 1 Base CORP, 2 Sicurezza, 1 Danno (su Tracciato Infrastruttura), Neutrale

Terre Selvagge

1 Base CR, 3 Ribelli CR

3.2 TEMPESTE IN AVVICINAMENTO

Tirate due dadi (uno bianco, uno nero) e piazzate un segnalino Tempesta in Avvicinamento nello spazio corrispondente al risultato. Il risultato del dado bianco indica la regione o sottoregione della mappa e il risultato del dado nero indica lo spazio preciso all'interno di quella regione. Quindi ripetete questa procedura ancora una volta, in modo che vengano piazzati due Tempeste in Avvicinamento in totale. Se lo stesso spazio viene scelto due volte, piazzate lì invece una Tempesta in Atto e il Rivendicatore può rimuovere un'unità nemica dallo spazio.

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

3.3 PREPARAZIONE DEL MAZZO

Mazzo Campagna
Mescolate assieme le 12 carte Campagna per formare il mazzo Campagna. Pescate e rivelate una carta Campagna dal mazzo, quindi mettetela in gioco. L'effetto di questa carta sarà attivo fino alla successiva fase di Risistemazione del Round Tempesta di Sabbia.

Mazzo Risorse
Mescolate assieme le 30 carte Risorsa per formare il mazzo Risorsa. Il Rivendicatore pesca quindi tre carte Risorsa da questo mazzo per formare la sua mano iniziale.

Mazzo Eventi
Rimuovete le tre carte Tempesta di Sabbia, quindi mescolate insieme le restanti 48 carte Evento. Distribuite tre mazzi da 12 carte Evento, quindi rimuovete dal gioco le restanti 12 carte Evento senza rivelarle. Mescolate una carta Tempesta di Sabbia nelle sei carte Evento inferiori di ogni mazzo da 12 carte Evento, quindi mettete assieme i tre mazzi per formare il mazzo completo di 39 carte Evento.
Rivelate la carta in cima al mazzo Evento e ponetela scoperta accanto al mazzo Evento per formare un mazzo degli scarti; questa carta è chiamata Evento Attuale. Poi rivelate la carta successiva e ponetela scoperta in cima al mazzo Evento; questa carta è chiamata Evento Successivo. Ignorate qualsiasi icona Punto di Crisi su queste due carte.

4.0 LA SEQUENZA DI GIOCO
In ogni round regolare, verrà pescata una carta Evento e verrà giocato un Round Evento. Durante il round, fino a due Fazioni Disponibili intraprenderanno azioni, che possono includere l'esecuzione di un'Operazione (possibilmente con un'Attività Speciale), l'esecuzione dell'Evento corrente o Passare (nel qual caso un'altra Fazione potrebbe diventare Disponibile). I Round Evento sono suddivisi in Round Punto di Crisi periodici e Round Tempesta di Sabbia, ciascuno composto da un ordine di fasi stabilito. I controlli della vittoria hanno luogo all'inizio di ogni Round Tempesta di Sabbia, ma se non si verifica una vittoria automatica, il gioco continua fino alla fine del terzo Round Tempesta di Sabbia.

Sequenza Generale di Gioco
Due carte Evento sono visibili in ogni round: l'Evento Corrente e l'Evento Successivo. L'Evento Corrente viene giocato per primo; l'Evento Successivo verrà giocato nel round successivo.

***NOTA**: I giocatori vedranno una carta in anticipo nel mazzo di pesca. Tutte le carte giocate e il numero di carte rimanenti nel mazzo di pesca sono aperti all'ispezione.*



Ogni carta Evento ha un simbolo Punto di Crisi (fulmine) con un valore numerico. Quando una carta Evento viene rivelata come Evento Successivo, fate avanzare il segnalino del tracciato Punto di Crisi verso destra di un numero di caselle pari al numero mostrato nel simbolo Punto di Crisi sulla carta Evento Successivo (non fatelo durante il Piazzamento Iniziale o nella Fase di Risistemazione del Round Tempesta di Sabbia). Quando il segnalino raggiunge il simbolo del fulmine alla fine del tracciato Punto di Crisi, risolvete immediatamente la sequenza del Round Punto di Crisi descritta di seguito **[4.2],** quindi azzerate il segnalino. Se il segnalino dovesse andare oltre la fine del tracciato, ignorate il valore extra e svolgete un Round Punto di Crisi. Dopo aver fatto avanzare il tracciato Punto di Crisi, ma prima che qualsiasi giocatore agisca sulla carta Evento attuale, il Rivendicatore può scegliere di scartare fino a tre carte Risorsa per modificare la loro posizione nell'ordine di Disponibilità della Fazione mostrato sulla carta Evento Attuale, con ogni carta che aumenta la sua posizione sulla carta di un posto. I Rivendicatori sono normalmente all'ultimo (quarto) posto su tutte le carte Evento, quindi scartare una carta Risorsa metterà i Rivendicatori al terzo posto, scartare due carte Risorsa li metterà al secondo posto e scartare tre carte Risorsa li metterà al primo posto.

***NOTA**: Scartare le carte Risorsa consente ai Rivendicatori di modificare la loro posizione nell'ordine di Disponibilità stampato sulla carta Evento Attuale: se altre Fazioni sono attualmente Non Disponibili, allora i Rivendicatori potrebbero essere in grado di diventare 1° o 2° Disponibile senza scartare tante carte come al solito.*

La 1° e la 2° Fazione Disponibile conducono quindi le loro Operazioni, Attività Speciali o Eventi come descritto nella sezione Round Eventi **[4.1]**, spostando il loro cilindro di disponibilità nella casella appropriata sul tracciato della Sequenza di Gioco quando hanno finito.
Dopo che fino a due Fazioni hanno agito, il gioco continua azzerando la Disponibilità, spostando la carta Evento Successivo nel mazzo degli scarti per diventare l'Evento Corrente e rivelando la carta successiva del mazzo di pesca come il nuovo Evento Successivo (a meno che l'Evento Corrente non sia ora una Tempesta di Sabbia, vedere sotto). Quando una carta Tempesta di Sabbia diventa l'Evento Corrente, il gioco viene interrotto per eseguire un Round Tempesta di Sabbia prima di pescare la carta Evento Successivo.

***NOTA**: Ciò significa che non ci sarà mai un Round Punto di Crisi immediatamente prima di un Round Tempesta di Sabbia, poiché non c'è un Evento Successivo mentre una Tempesta di Sabbia è l'Evento Corrente.*

Il gioco continua in questo modo finché una Fazione non soddisfa le sue condizioni di vittoria all'inizio di un round di Tempesta di Sabbia, o finché non viene completato il round finale (il terzo) di Tempesta di Sabbia e non viene determinato un vincitore.

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

Segnalino Haboob[2]

Quando una carta Tempesta di Sabbia è visibile come Evento Successivo, ponete il segnalino ***Haboob*** sull'Evento corrente. Le operazioni di Ricognizione e Marcia non possono essere eseguite mentre il segnalino Haboob è sulla carta Evento corrente.

4.1 ROUND EVENTO

In ogni ***Round Evento***, fino a due Fazioni ***eseguiranno*** un'Operazione o l'Evento. Ogni Fazione Disponibile può scegliere di agire sulla carta corrente o Passare, nel qual caso un'altra Fazione può diventare Disponibile ad agire al suo posto.

- Le Fazioni il cui cilindro si trova nella casella "Disponibile" sul tracciato della Sequenza di Gioco hanno l'opportunità di agire nell'ordine determinato dalle icone Fazione mostrate nella parte superiore della carta Evento Corrente. Inizia la Fazione Disponibile più a sinistra sulla carta Evento Corrente.
- ▲L 'icona della Fazione Rivendicatore è l'ultima (quella più a destra) su ogni carta Evento, ma può scartare carte Risorsa per andare avanti (a sinistra), un posto per carta Risorsa scartata, prima che qualsiasi altra Fazione agisca.
- Le Fazioni con cilindri nella casella "Non Disponibile" non fanno nulla.

***NOTA**: il Rivendicatore deve scartare una carta Risorsa per ogni icona Fazione che desidera superare, anche se quella Fazione è attualmente Non Disponibile. Scartare tre carte Risorsa consentirà sempre al Rivendicatore di diventare il 1° Disponibile, ma a volte potrebbero essere sufficienti meno scarti per diventare il 1° Disponibile, a seconda di quali altre Fazioni sono attualmente Disponibili.*

Disponibilità

Le Fazioni che non hanno eseguito un'Operazione o un Evento sulla carta precedente (o sono state rese Disponibili dal testo dell'Evento) sono ***Disponibili*** e i loro cilindri faranno partire la carta nella casella "Disponibile". Tutte le altre Fazioni non sono Disponibili. Tutte le fazioni iniziano la partita Disponibili e diventano tutte Disponibili durante la Fase di Risistemazione di ogni Round di Tempesta di Sabbia **[4.3]**.

Ordine delle Fazioni

Dopo che il Rivendicatore ha scelto se scartare le carte Risorsa per cambiare l'ordine di Disponibilità, fino a due Fazioni Disponibili possono eseguire azioni ***nell'Ordine delle Fazioni***. La successiva più a sinistra è la 2° Disponibile. Le stelle e i simboli "stop" che appaiono sotto alcune icone di Disponibilità delle Fazioni sono usati solo con le regole per il Non-Giocatore e possono essere ignorati per il gioco regolare.

Passare

Se una 1° o 2° Fazione Disponibile opta per Passare, rimane Disponibile per la carta successiva.

- ▲ Se GovMar passa, guadagna 3 Risorse GM.
- ▲ Se Società Private passa, deve attivare il Cycler di Aldrin (come se fosse stata selezionata per la Logistica).
- ▲ Se Polvere Rossa passa, guadagna 1 Risorsa PR.
- ▲ Se Rivendicatore passa, può pescare una carta Risorsa.

La successiva Fazione Disponibile più a sinistra sulla carta Evento Corrente sostituisce quindi la Fazione che Passa come nuova 1° o 2° Fazione Disponibile e riceve le stesse opzioni per eseguire o Passare.
Se l'ultima Fazione Disponibile (quella più a destra) Passa, sistemate i cilindri di disponibilità e giocate la carta successiva.

Opzioni per le Fazioni Disponibili

Opzioni per la Prima Disponibile

Se la prima Fazione Disponibile non Passa, può eseguire:

- Un'Operazione in uno o più spazi senza un'Attività Speciale, OPPURE
- Un'Operazione in uno o più spazi con un'Attività Speciale, OPPURE
- L'Evento mostrato sulla carta, OPPURE
- ▲ Se Rivendicatore — Un Evento mostrato su una carta Risorsa nella sua mano, che viene poi scartata.

Opzioni per la Seconda Disponibile

Se la 2° Fazione Disponibile non Passa, può anche eseguire un'Operazione o eventualmente un Evento, ma le sue opzioni dipendono dall'opzione eseguita dalla 1° Fazione Disponibile:

- Se la 1° Fazione Disponibile ha eseguito un'Operazione senza un'Attività Speciale, la 2a Fazione Disponibile può eseguire solo ***un'Operazione Limitata***.
- Se la 1° Fazione Disponibile ha eseguito un'Operazione con un'Attività Speciale, la 2° Fazione Disponibile può eseguire un'Operazione Limitata o invece eseguire l'Evento sulla carta Evento Corrente (▲ o se Rivendicatore, un Evento mostrato su una carta Risorsa nella sua mano, che viene poi scartata).
- Se la 1° Fazione Disponibile ha eseguito l'Evento, la 2° Fazione Disponibile può eseguire un'Operazione in uno o più spazi, con un'Attività Speciale se lo si desidera.

[2] Un **haboob** (dall'arabo هبوب, che include la radice del verbo "soffiare") è una tempesta di polvere e sabbia, molto intensa.

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

Se state effettuando un'Operazione con un'Attività Speciale, di solito potete risolvere l'Attività Speciale in qualsiasi momento durante il vostro turno, prima, durante o dopo l'esecuzione dell'Operazione. Alcune Attività Speciali specificheranno restrizioni su quando o come possono essere eseguite.

Operazione Limitata

Un'Operazione Limitata è un'Operazione in un solo spazio senza Attività Speciale. Se l'Operazione Limitata è un'Operazione di Sicurezza, Ricognizione o Marcia, può coinvolgere forze da più spazi di origine ma solo da uno spazio di destinazione.

Efficienza nel Deserto

Se il Rivendicatore è il 2° Disponibile e seleziona l'opzione Operazione Limitata, può selezionare più spazi per quell'Operazione, ma può usare solo una carta Risorsa per avere le Risorse per pagare quegli spazi. Dopo aver eseguito questa Operazione Limitata, può quindi pescare una carta Risorsa.

***NOTA**: Il Rivendicatore riceve questo bonus solo quando posiziona il suo cilindro Disponibilità nella casella Operazione Limitata sul tracciato della Sequenza di gioco, non in alcun altro momento.*

Modificare la Disponibilità

Dopo che la 1° e la 2° Fazione Disponibile hanno eseguito completamente le loro Operazioni, Attività Speciali ed Eventi (o dopo che tutte le Fazioni Disponibili hanno Passato), modificate la posizione dei cilindri di Disponibilità sul tracciato della Sequenza di gioco come segue:

- Qualsiasi Fazione che non ha eseguito un'Operazione o un Evento (e non è stata resa Indisponibile da un Evento) viene spostata o rimane nella casella "Disponibile".
- Qualsiasi Fazione che ha eseguito un'Operazione (inclusa un'Operazione limitata) o un Evento (o è stata resa Indisponibile da un Evento) viene spostata nella casella "Indisponibile".

Carta Successiva

Dopo aver modificato la Disponibilità, spostate la carta Evento Successivo nel mazzo degli scarti a faccia in su. È il nuovo Evento Attuale. Se l'Evento Attuale è ora una carta Tempesta di Sabbia, eseguite immediatamente un Round Tempesta di Sabbia (vedere sotto). Altrimenti, rivelate la carta successiva del mazzo di pesca come nuovo Evento Successivo.

Se sulla carta Evento Successivo appena rivelata è indicato un valore Punto di Crisi maggiore di zero, aumentate il tracciato Punto di Crisi di questo valore, quindi eseguite un Round Punto di Crisi se viene raggiunta la fine del tracciato. Dopo che un qualsiasi Round Punto di Crisi è stato risolto, giocate il nuovo Evento attuale, procedendo con la sequenza delle carte Evento (come descritto sopra).

***NOTA**: L'aumento del tracciato Punto di Crisi avviene sempre in base al valore della carta Evento Successivo rivelata, non all'Evento Attuale. Quando l'Evento Attuale è una carta Tempesta di Sabbia, non rivelate la carta Evento Successivo e invece eseguite immediatamente un Round Tempesta di Sabbia.*

4.2 ROUND PUNTO DI CRISI

Un ***Round Punto di Crisi*** viene causato quando il segnalino sul tracciato Punto di Crisi raggiunge il simbolo di fulmine alla fine del tracciato Punto di Crisi. Non si ha un Round Punto di Crisi mentre è in essere il Haboob, in quanto il valore Punto di Crisi è zero in tutte le carte Tempesta di Sabbia.

***NOTA**: Per velocizzare il gioco, il Controllante del GovTer può condurre le sue fasi Punto di Crisi nello stesso momento in cui il Rivendicatore conduce le sue fasi, come indicato sul foglio di aiuto Punto di Crisi (il Rivendicatore dovrebbe assumersi la responsabilità dell'Attrito e del lancio per le nuove Tempesta di Sabbia).*

Notate che il tracciato Punto di Crisi è impostato su zero durante il piazzamento iniziale del gioco e dopo tutti i round Punto di Crisi e Tempesta di Sabbia. Ignorate i segnalini Punto di Crisi sulle due carte rivelate durante il piazzamento iniziale e durante la fase di Risistemazione del round Tempesta di Sabbia.

Fasi del Round Punto di Crisi

▲▲ Cycler di Aldrin

Eseguite i seguenti passaggi nell'ordine esposto:

- ◊ Spostate tutti i pezzi in Transito su Phobos.
- ◊ Posizionate tutti i segnalini Popolazione ora su Phobos in Popolazione Spostata.
- ◊ Spostate tutti i segnalini Satellite ora su Phobos in Orbita.
- ◊ Aumentate le Risorse GovMar di 3 per ogni segnalino Rifornimento ora su Phobos, quindi rimuovete tutti i segnalini Rifornimento da Phobos nel pool dei segnalini.
- ◊ Se vi sono segnalini Popolazione sulla Terra, spostane uno in Transito. Solo un segnalino Popolazione può essere in Transito in qualsiasi momento.
- ◊ Il Controllante di GovTer deve scegliere altri cinque pezzi (inclusi i segnalini Rifornimento, ma non i segnalini Popolazione) sulla Terra da spostare in Transito. Se non c'è un Controllante di GovTer, nessun pezzo aggiuntivo viene spostato in Transito.

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

◊ Le Società Private possono ridurre volontariamente i Profitti per spostare forze o segnalini aggiuntivi in Transito, a una velocità di 1 Profitto per forza o segnalino aggiuntivo spostato (anche se non sono Controllanti di GovTer e anche se non c'è un Controllante di GovTer); possono spostare i segnalini Rifornimento ma non i segnalini Popolazione in questo modo.

▲ Perdite delle Società Private

Diminuite i Profitti di 1 per ogni Base delle Società Private tra le Perdite e di 1 per ogni due cubi Sicurezza tra le Perdite (arrotondate per difetto). Le OpSpec tra le Perdite non riducono i Profitti. Quindi spostate tutte le forze delle Società Private tra le Perdite in Disponibili.

▲▲ Fiducia in GovTer

Spostate tutti i Satelliti su Marte in Orbita.
Migliorate o peggiorate la Fiducia in GovTer in base alla sua direzione attuale: spostala verso l'alto di una casella se EG+, o verso il basso di una casella se EG-.
Se questo sposta il segnalino dall'area etichettata "4 CORP" all'area etichettata "6 GM", o viceversa, la Fazione indicata diventa il nuovo Controllante di GovTer. Se il segnalino raggiunge il fondo del tracciato, rimuovete tutte le Truppe GovTer dalla mappa a Disponibili e posizionate tutti i Satelliti in Orbita sulla Terra.
Quindi, in base alla posizione attuale del segnalino Fiducia GT, aggiungete le truppe GT indicate, i segnalini Rifornimento e i segnalini Popolazione alla Terra.

▲ Terraformazione

La ***Terraformazione*** aumenta i profitti di 2 per la prima Base di Terraformazione in ogni Deserto, e poi di 1 per ogni Base di Terraformazione aggiuntiva dopo la prima in ogni Deserto.
***NOTA**: Le basi di Terraformazione non possono essere posizionate nei Labirinti per nessun motivo.*
Diminuite i Profitti di 1 per ogni Centro di Conversione in un Deserto.

Tempeste di Sabbia

Rimuovete tutte le Tempeste in Atto dalla plancia, quindi girate tutte le Tempeste in Avvicinamento sul lato In Atto. Eseguite il seguente processo un numero di volte pari al valore del Punto di Crisi della carta Evento Successivo, o finché sei segnalini Tempesta (in Avvicinamento o In Atto) non sono sulla plancia, a seconda di quale Evento si verifica per primo:

- Tirate due dadi (uno bianco, uno nero) e ponete un segnalino Tempesta in Avvicinamento nello spazio corrispondente al risultato (il dado bianco indica la regione o sottoregione della mappa; il dado nero indica lo spazio preciso all'interno di quella regione).
- Se un segnalino Tempesta è già nello spazio tirato, gira invece quel segnalino sul lato In Atto (se non è già In Atto) e il Rivendicatore può rimuovere un pezzo delle forze nemiche lì (le Basi possono essere rimosse solo se non rimangono unità amiche).
- Le Basi COIN possono essere rimosse solo dopo che tutti i cubi e OpSpec sono stati rimossi. Le Basi Polvere Rossa possono essere rimosse solo dopo che tutti i Ribelli Polvere Rossa sono stati rimossi.

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Il Rivendicatore è in grado di sfruttare una tempesta improvvisa per condurre incursioni mordi e fuggi contro le forze nemiche.*

Attrito e Conversione

Le seguenti regole di ***attrito*** vengono quindi applicate, una alla volta, su tutta la plancia:

- ▲▲ Nei Deserti non popolati o Tempeste in Atto senza una base COIN, rimuovete una truppa GovMar e una Sicurezza (se possibile).
- ▲ Nei Deserti non popolati o Tempeste in Atto senza una base PR, rimuovete un ribelle PR (se possibile).
- ▲ Negli spazi Popolati con un Centro di Conversione, ponete un ribelle CR.

Le truppe GT, OpSpec CORP e RI Ribelli non sono mai influenzate dall'attrito.
***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Si presume che queste unità siano equipaggiate con tecnologia avanzata o modifica genetica che consente loro di operare nel profondo deserto marziano, lontano da basi militari e centri abitati.*

Ripristino

Ripristinate il tracciato Punto di Crisi a zero e continuate a giocare.

4.3 ROUND TEMPESTA DI SABBIA

Quando una ***carta Tempesta di Sabbia*** diviene il nuovo Evento Corrente, effettuate immediatamente un ***Round Tempesta di Sabbia*** seguendo la sequenza delle fasi sotto esposta, prima di pescare la nuova carta Evento Successivo. Se questo è la terza carta Tempesta di Sabbia, completate il Round Tempesta di Sabbia, poi ponete fine alla partita e determinate la vittoria.

Fase della Vittoria

▲ Perdite delle Società Private. Diminuite i Profitti di 1 per ogni Base delle Società Private nelle Perdite e di 1 per ogni due Sicurezza nelle Perdite (arrotondato per difetto). Le Perdite OpSpec non riducono i Profitti. Quindi spostate tutte le forze delle Società Private nelle Perdite a Disponibile.

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

△ **Perdite del Governo**. Diminuite la Fiducia in GovTer di un livello per ogni Satellite tra le Perdite e di un livello per ogni due Truppe GovTer nelle Perdite (arrotondato per difetto). Quindi spostate tutte le forze GovTer in perdite a Disponibili e tutti i Satelliti tra le a perdite alla Terra.

▲▲ Penalità Popolazione Sfollata

Diminuite le Risorse GovMar di 3 e i Profitti delle Società Private di 1 per ogni due segnalini Popolazione nella casella Popolazione Sfollata (arrotondato per difetto).

Controllo della Vittoria

Se una qualsiasi Fazione ha soddisfatto la sua condizione di Vittoria, il gioco termina; determina la vittoria. Se nessuna Fazione ha soddisfatto la sua condizione di Vittoria, continuate il Round Tempesta di Sabbia iniziando dalla Fase delle Risorse.

Fase delle Risorse

Seguite questi passaggi per regolare Risorse e Profitti a un massimo di 50 e pes cate le carte Risorsa:

▲ **Profitti del Governo Marziano**. Aumentate le Risorse GovMar per la Popolazione totale degli spazi con Controllo COIN e nessuna Opposizione.

▲ **Profitti delle Società Private**. Aumentate i Profitti di 2 per Base Aziendale in un Labirinto.

▲ **Profitti Polvere Rossa**. Aumentate le Risorse Polvere Rossa per la Popolazione Totale a Opposizione Attiva più le Basi Polvere Rossa su Marte.

▲ **Profitti del Rivendicatore**. Il Rivendicatore pesca una carta Risorsa per ogni simbolo di carta rivelato sul tracciato Basi Disponibili sulla sua Scheda Fazione, quindi deve scartare fino al limite della sua mano di sei carte Risorsa.

Fase di Supporto

▲ ***Pacificare***. In ogni spazio con Controllo COIN, GovMar può eseguire fino a due delle seguenti azioni in qualsiasi combinazione: Ospitare, Riparazione o pagare 3 Risorse per spostarsi di un livello verso Supporto Attivo.

▲ ***Fare Lobby***. GovMar può pagare 5 Risorse per migliorare la Fiducia in GovTer di un livello, per un massimo di uno spostamento.

▲ ***Agitare***. In ogni spazio con Controllo PR, Polvere Rossa può eseguire fino a due delle seguenti azioni in qualsiasi combinazione: Ospitare, Riparazione o pagare 1 Risorsa per spostarsi di un livello verso Opposizione Attiva.

Fase di Ridistribuzione

Rimuovete tutti i segnalini Tempesta, quindi ***ridistribuite*** le forze come segue (non modificate il Controllo di nessuno spazio finché ogni Fazione non ha completato la propria ridistribuzione):

△ **Ridistribuzione del Governo Terrestre**. Il Controllante del Governo deve spostare tutte le Truppe del Governo su Marte a Phobos o in qualsiasi spazio con Basi del Governo Marziano. Il Governo Marziano deve spostare le Truppe GM dai Deserti senza Basi COIN ai Labirinti con Controllo COIN o in qualsiasi spazio con Basi GM. Può quindi spostare qualsiasi altra Truppa GM nei Labirinti con Controllo COIN o in qualsiasi spazio con Basi GM.

▲ **Ridistribuzione di Polvere Rossa**. La Polvere Rossa deve spostare Ribelli PR dai Deserti senza Opposizione o Basi PR agli spazi con Basi PR. Può quindi spostare qualsiasi altro Ribelle PR in qualsiasi spazio con Basi PR come desiderato. Se non ci sono Basi PR in gioco, tutti i Ribelli che devono muoversi vengono invece rimossi in Disponibile.

▲ **Ridistribuzione della Chiesa del Rivendicatore**. Per prima cosa, il Rivendicatore può spostare qualsiasi Base CR nelle Terre Selvagge, quindi deve capovolgere qualsiasi Centro di Conversione che si è spostato sul suo lato non potenziato. Può quindi spostare qualsiasi Ribelle CR in qualsiasi spazio con Basi CR come desidera.

Fase di Ripristino

Se questo è il terzo round di Tempesta di Sabbia, il gioco termina immediatamente e si determina la vittoria. Altrimenti, preparatevi per la carta successiva come segue:

- Rimuovete o aggiungete segnalini Popolazione sulla Terra finché il numero di segnalini lì non corrisponde al valore attuale del tracciato Fiducia in GovTer.
- Nascondete tutti i Ribelli e OpSpec.
- Rimuovete tutte le carte Campagna attive dal gioco.
- Mescolate tutte le carte Risorsa scartate nel mazzo Risorsa.
- Segnate tutte le Fazioni come Disponibili. Rivelate la carta in cima al mazzo di pesca e spostatela nel mazzo degli scarti per farla diventare la nuova carta Evento Attuale, quindi rivelate una nuova carta Evento Successivo da sopra il 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 sull'evento Successivo ed effettuate altrettanti tiri Tempesta di Sabbia, come durante una fase Tempesta di Sabbia del Round Punto di Crisi **[4.2]**.
- Continuate a giocare con il nuovo Evento attuale.

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

5.0 OPERAZIONI

Una Fazione che esegue una ***Operazione (Op)*** sceglie una delle Operazioni elencate sul suo foglio di aiuto della Fazione e seleziona uno o più spazi in cui eseguire tale Operazione. Ogni spazio sulla plancia può essere selezionato solo una volta per l'Operazione scelta. Le operazioni di GovMar, Polvere Rossa e Rivendicatore di solito costano Risorse; la Fazione che esegue deve pagare tali costi una volta che tutti gli spazi selezionati per l'Operazione sono stati risolti (nel caso del Rivendicatore, il costo delle Risorse deve essere soddisfatto giocando carte Risorsa del valore appropriato o superiore, con qualsiasi valore in eccesso perso). A un giocatore non è consentito selezionare più spazi per un'Operazione di quante Risorse abbia a disposizione, sebbene possa interrompere un'Operazione per eseguire un'Attività Speciale per ottenere Risorse aggiuntive. La Fazione che sta operando sceglie l'ordine degli spazi in cui l'Operazione viene risolta e i pezzi o le Fazioni da influenzare. Una volta presi di mira, i pezzi di una Fazione nemica vengono influenzati nella misura massima possibile.
I giocatori possono contrassegnare gli spazi selezionati per varie azioni con ***pedoni*** colorati. I pedoni servono per comodità e non come limite al gioco. Alcuni Eventi garantiscono Operazioni o Attività Speciali ***gratuite***. Queste non costano Risorse e, se eseguite da una Fazione diversa da quella che gioca un Evento, non influenzano la sua Disponibilità. Altri requisiti e procedure si applicano comunque, a meno che non siano modificati dal testo dell'Evento.
Ad esempio, se GovMar effettua un'Operazione di Addestramento gratuita, deve comunque pagare eventuali costi aggiuntivi se sceglie di Pacificare.

***NOTA**: Fate riferimento alle pieghevoli della Fazione durante il gioco e alle seguenti sezioni delle regole solo quando sorgono domande.*

▲▲ Operazioni COIN

Le fazioni COIN possono eseguire operazioni di Sicurezza, Ricognizione e Assalto. GovMar può anche eseguire l'Operazione di Addestramento e le Società Private possono anche eseguire l'Operazione Logistica.

▲ 5.1 ADDESTRAMENTO

Addestramento pone Truppe e rafforza il Supporto.
PROCEDURA: Selezionate uno spazio qualsiasi con una Base GM e qualsiasi Labirinto con Controllo COIN. Posizionate fino a quattro truppe GM in ogni spazio selezionato e pagate 3 risorse per ogni spazio in cui sono state posizionate le Truppe. Quindi, potete Pacificare in uno degli spazi selezionati.

Pacificare

In uno spazio selezionato con controllo COIN, eseguite fino a due delle seguenti azioni in qualsiasi combinazione: Ospitare, Riparazione o pagate 3 Risorse per alzarvi di un livello verso Supporto Attivo.

***NOTA**: GovMar può selezionare uno spazio di Addestramento per Pacificare e non posizionare Truppe lì, nel qual caso non dovrà pagare Risorse per aver selezionato quello spazio (ma pagherà comunque eventuali costi aggiuntivi per Pacificare).*



ESEMPIO di Addestramento: GovMar sceglie di Addestrare in Europa, un Labirinto con Controllo COIN. Paga 3 Risorse per piazzare lì quattro Truppe GM, poi sceglie anche di Pacificare, prima Ospitando una Popolazione dalla casella Popolazione Sfollata, poi pagando altre 3 Risorse per spostare lo spazio da Supporto Passivo a Supporto Attivo.

▲ 5.2 LOGISTICA

Logistica pone unità delle Società Private, potenzia le Basi delle Società Private ed attiva il Cycler di Aldrin.
PROCEDURA: Le Società Private possono selezionare Terra, Transito e un numero qualsiasi di Deserti su Marte con una Base Società Privata. Se si esegue un'Operazione Limitata, è possibile selezionare solo una di queste tre opzioni e solo una Base può essere potenziata se si sceglie un Deserto.
Per ogni spazio selezionato:

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

- Se si seleziona Terra, posizionare fino a quattro unità Società Privata (massimo un OpSpec) lì. Le Società Private possono ridurre i Profitti per posizionare unità aggiuntive a un rateo di 1 Profitto per ogni Sicurezza e OpSpec posizionati.
- Se si seleziona Transito, risolvere il Cycler di Aldrin come se le Società Private fossero il Controllante di GovTer, tranne per il fatto che spostare un segnalino Popolazione su Transito è facoltativo.
- In un Deserto selezionato, potenziate una Base Società Privata al suo lato Terraformazione.
- In ogni Deserto selezionato aggiuntivo dopo il primo, pagate 3 Profitti per potenziare una Base Società Privata al suo lato Terraformazione.

Infine, in ogni Base Società Privata su Marte, le Società Private possono pagare 1 Profitto per posizionare una Sicurezza da Disponibile, anche nei Labirinti e anche se questa era un'Operazione Limitata.

NOTA DI PROGETTAZIONE: *Questo rappresenta il reclutamento locale o la riqualificazione del personale già presente su Marte.*



ESEMPIO di Logistica*: Le Società Private selezionano Terra, Transito e due Deserti per la Logistica. Per prima cosa piazzano tre Sicurezza e un OpSpec sulla Terra. Poi risolvono il Cycler di Aldrin, spostando tutto da Transito a Phobos, e poi selezionando cinque pezzi da spostare da Terra a Transito (scelgono di spostare le quattro unità che hanno appena piazzato, più un segnalino Rifornimento). Potrebbero facoltativamente spostare anche un segnalino Popolazione su Transito, ma scelgono di non farlo. Infine, potenziano una Base Società Privata in uno spazio Deserto a una Base di Terraformazione, e poi riducono i Profitti di 3 per fare lo stesso nel secondo spazio di Deserto. Alla fine dell'Operazione Logistica possono scegliere di piazzare una Sicurezza ciascuno in qualsiasi Base Società Privata, pagando 1 Profitto per Sicurezza piazzata, ma scelgono di non farlo. Le Società Private non pagano mai Risorse per le Operazioni.*

▲▲ 5.3 SICUREZZA

Sicurezza muove unità COIN nei Labirinti e rivela i Ribelli lì presenti.

PROCEDURA: Selezionate qualsiasi Labirinto come spazi di destinazione. Se GovMar, paga 3 Risorse per Labirinto di destinazione in cui si fermano le unità in movimento. Se lo desiderate, sposta una qualsiasi delle vostre unità nei Labirinto di destinazione come segue:

- Da spazi adiacenti senza Tempeste in Atto.
- Usando Maglev per muovervi tra qualsiasi Labirinto collegato da linee Maglev e senza Tempeste in Atto.
- Usando Spazioporti per muovervi tra qualsiasi Labirinto con Controllo COIN (all'inizio dell'Operazione) e senza Danni o Tempeste in Atto.

Ogni unità può muoversi di più spazi attraverso Maglev e tramite Spazioporti, ma deve fermarsi immediatamente quando raggiunge qualsiasi Labirinto che aveva il Controllo nemico all'inizio dell'Operazione (non modificare il Controllo fino al completamento dell'Operazione). Le unità che si muovono lungo le linee Maglev devono fermarsi se raggiungono un Labirinto con Controllo nemico e non possono entrare o attraversare un Labirinto con una Tempesta in Atto. Una Tempesta in Atto in un Deserto adiacente a una linea Maglev non ha effetto sul movimento lungo quella linea Maglev. Per un'Operazione Limitata di Sicurezza, selezionate solo un singolo Labirinto di destinazione in cui si fermano le unità in movimento (ma potete spostare cubi da più di un'origine).

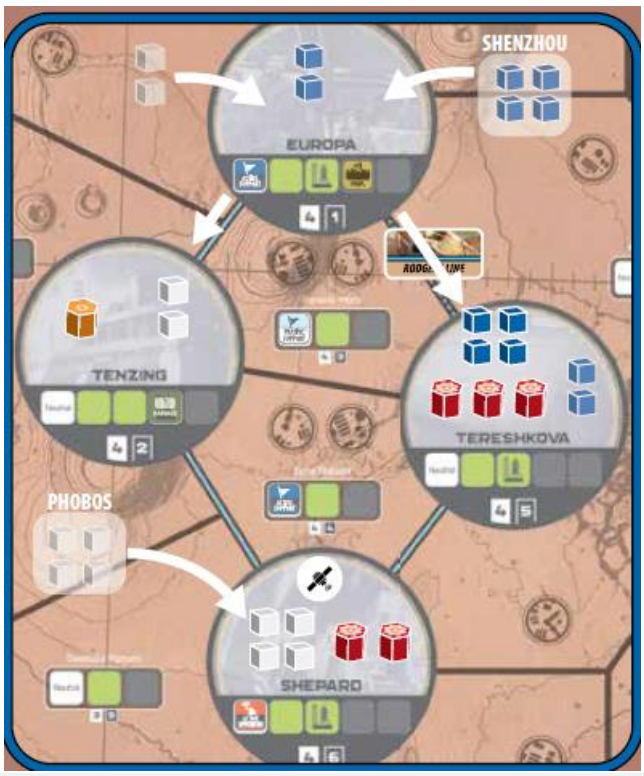
Dopo che tutte le unità desiderate si sono mosse, attivate un Ribelle in ogni spazio di destinazione per ciascuna delle vostre unità presenti (anche se nessuna si è mossa). Potete quindi rimuovere una Sicurezza (se Società Privata) o una Truppa GM (se GovMar) per porre una Base, fino a una volta per spazio di destinazione. Qualsiasi Sicurezza rimossa per porre una Base viene inviata a Disponibile, non a Perdite.

△ **Sicurezza GovTer**. Se siete il Controllante GovTer, potete usare le Truppe GovTer come se fossero vostre.

△ **Rilascio Capsule**. Se siete il Controllante GovTer, potete spostare un Satellite dall'Orbita a qualsiasi Labirinto (anche con Danni o una Tempesta in Atto) per spostare le Truppe GovTer direttamente da Phobos. Potete farlo in più spazi selezionati per l'Operazione, se lo desiderate.

Ospitare o Riparare

Dopo aver risolto l'Operazione Sicurezza, in uno spazio di destinazione con Controllo COIN, potete scegliere di Ospitare o Riparare una volta.



***ESEMPIO di Sicurezza**: GovMar seleziona Tenzing, Tereshkova e Shepard come destinazioni per la Sicurezza. È attualmente Controllante del GT, quindi può spostare le truppe GT e usare i Satelliti per la il Rilascio Capsula. Sposta due Truppe GT in Europa da un Deserto adiacente, quindi prosegue lungo il Maglev fino a Tenzing. Usa gli Spazioporti per spostare quattro Truppe GM da Shenzhou a Europa, quindi prosegue lungo il Maglev (posizionato da un Evento) fino a Tereshkova. Poiché sia Tenzing che Tereshkova avevano il Controllo nemico all'inizio dell'Operazione, queste unità devono ora smettere di muoversi, ma possono anche posizionare un Satellite dall'Orbita per spostare quattro Truppe GT da Phobos a Shepard. Un Ribelle per cubo GM (inclusi i cubi GT) in ogni spazio è ora Attivato. GM decide di non Ospitare o Riparare in nessuna destinazione. Infine, paga 3 Risorse per ogni destinazione in cui si sono fermate le unità in movimento; in questo caso, 9 Risorse in totale (non pagando per Europa poiché nessuna unità si è fermata lì).*

▲▲ 5.4 RICOGNIZIONE

Ricognizione sposta le unità COIN nei Deserti e lì rivela Ribelli.

PROCEDURA: Selezionate qualsiasi Deserto come spazio di destinazione. Se GovMar, pagate 3 Risorse per destinazione. Se lo desiderate, spostate una qualsiasi delle vostre unità nei Deserti di destinazione:

- Da spazi adiacenti senza Tempeste in Atto.
- Usando gli Spazioporti per muovervi da qualsiasi Labirinto con Controllo COIN e senza Danni o Tempeste in Atto.

Quindi, in ogni Deserto selezionato, Attivate un Ribelle per ciascuna delle vostre unità lì presenti (Attivate un Ribelle per ogni due unità nelle Terre Selvagge). Potete quindi rimuovere una Sicurezza (se Società Privata) o Truppa GM (se GovMar) per posizionare una Base. Qualsiasi Sicurezza rimossa per posizionare una Base viene inviata a Disponibile, non a Perdite.

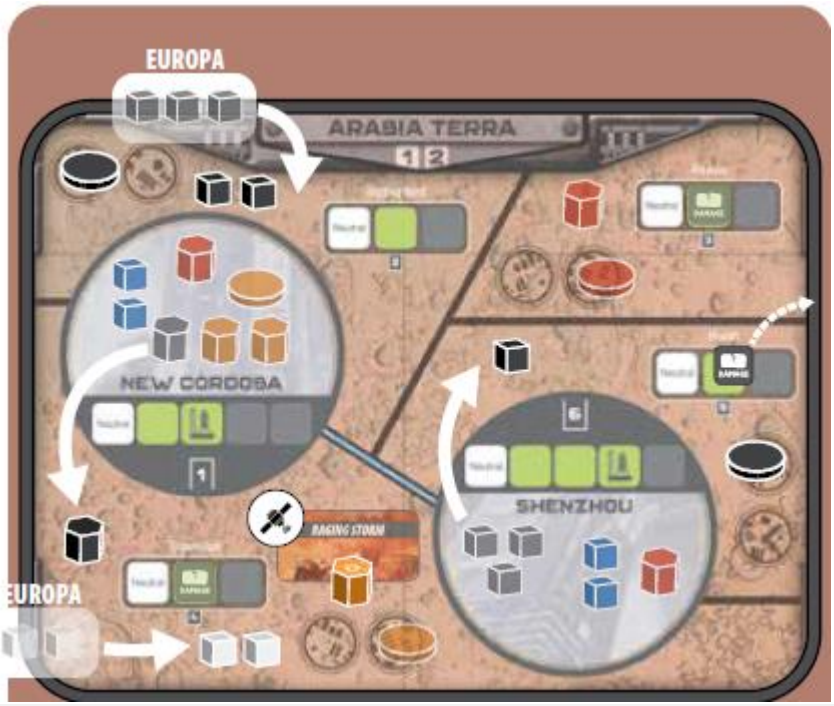
△ **Ricognizione GovTer**. Se siete il Controllante di GovTer, potete usare i cubi GovTer come se fossero vostri.

△ ***Segnali di Navigazione***. Se siete il Controllante di GovTer, potete spostare un Satellite dall'Orbita a qualsiasi Deserto con una Tempesta in Atto per selezionarlo come destinazione, o a qualsiasi Deserto senza una Tempesta in Atto per Attivare due Ribelli lì. Potete farlo in più spazi se lo desiderate.

Ospitare o Riparare

Dopo aver risolto l'Operazione Ricognizione, in uno spazio di destinazione con Controllo COIN, potete scegliere di Ospitare o Riparare una volta.

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



***ESEMPIO di Ricognizione**: Le Società Private selezionano Rutherford, Marth e Trouvelot come destinazioni di Ricognizione. Sono attualmente Controllanti del GT, quindi possono spostare truppe GT e usare Satelliti per i Segnali di Navigazione. Spostano tre Sicurezza delle Società Private da Shenzhou a Marth (usando l'adiacenza) e tre Sicurezza delle Società Private da Europa a Rutherford (usando lo Spazioporto in Europa). Trouvelot ha una Tempesta in Atto e quindi normalmente non sarebbe una destinazione di Ricognizione valida, ma come Controllante del GT, le Società Private sono in grado di posizionare un Satellite dall'orbita per usare i Segnali di Navigazione, quindi spostare due Truppe GT lì da Europa (usando lo Spazioporto in Europa) e un OpSpec lì da New Córdoba (usando l'adiacenza). Il Ribelle CR in Trouvelot viene Attivato, quindi le Società Private scelgono di sostituire una Sicurezza in ciascuno di Rutherford e Marth con una Base e infine scelgono la Riparazione in Marth, il che rimuove una Sicurezza aggiuntiva. Le Società Private non pagano mai Risorse per le Operazioni.*

▲▲ 5.5 ASSALTO

L'Assalto rimuove le forze nemiche.

PROCEDURA: Selezionate qualsiasi Labirinto o Deserto con le forze della Fazione che stanno agendo (incluse le Truppe GT se la Fazione che sta agendo è Controllante del GovTer) e le forze nemiche Attive. Se GovMar, pagate 3 Risorse per spazio selezionato per l'Assalto. Se Controllante del GovTer, potete anche Sopprimere in uno spazio non selezionato per l'Assalto. In ogni spazio selezionato, rimuovete un Ribelle o Base Attivi per ogni cubo (incluse le Truppe GT) o OpSpec Attivo lì (le Società Private possono Attivare OpSpec come desiderano prima di risolvere l'Assalto). Quindi, nei Labirinti o, se Polvere Rossa, in una Base Fortificata, le Fazioni Ribelli le cui forze sono state rimosse possono Attaccare gratuitamente per prime. Polvere Rossa può Attaccare gratuitamente per prima, poi il Rivendicatore. Affinché un Attacco gratuito abbia luogo come risultato di un Assalto, almeno un Ribelle amico deve essere ancora presente. Se entrambe le forze di Polvere Rossa e Rivendicatore sono state rimosse dall'Assalto, entrambe possono fare Attacco gratuito se lo desiderano.

Basi per Ultime

Le Basi Ribelli possono essere rimosse solo quando nessuno dei Ribelli della loro Fazione rimane nello spazio.

▲ **Mercenari**. Aumentate i Profitti di 1 per ogni due forze Ribelli rimosse da uno spazio con Sicurezza delle Società Private o OpSpec Attive (anche durante l'Assalto GovMar).

***NOTA**: Contate le forze rimosse in ogni spazio separatamente per i Profitti dei Mercenari, non le forze totali rimosse durante l'Operazione di Assalto.*

△ ***Bombardare***. Se siete il Controllante di GovTer, potete spostare un Satellite dall'Orbita a uno spazio di Assalto per rimuovere due forze nemiche Attive aggiuntive (le Basi per ultime). Se prendete di mira un Labirinto con questo effetto, piazza anche un Danno lì. Potete farlo in più spazi se lo desiderate.

△ ***Soppressione***. In uno spazio non selezionato per l'Assalto e contenente truppe GovTer e Ribelli, il Controllante del GovTer può forzare Ribelli fino al numero di truppe GovTer lì presenti a spostarsi nei Deserti adiacenti, con la destinazione scelta dal proprietario di ogni Ribelle in movimento. Quindi, spostate qualsiasi Opposizione nello spazio selezionato per Soppressione di un livello verso Neutrale.

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



***ESEMPIO di Assalto**: GovMar seleziona Gandhi e Sharma per Assalto. In Gandhi rimuove tutti e tre i Ribelli PR Attivi usando le sue tre Truppe. In Sharma ha solo una Truppa e quindi può rimuovere solo un Ribelle Attivo, ma poiché è Controllante del GT può anche posizionare un Satellite dall'Orbita per Bombardare, rimuovendo altri due Ribelli Attivi e posizionando un Danno. Polvere Rossa potrebbe ora decidere di fare un Attacco gratuito con i due Ribelli rimanenti in Sharma, ma decide di non farlo, poiché vorrebbe mantenere un Ribelle nascosto qui. La base PR in Sharma può essere rimossa solo se non rimane alcun Ribelle PR e nessun Ribelle Nascosto può essere rimosso. Infine, GovMar decide di Sopprimere con le due Truppe GT in Coronae Montes, costringendo i due Ribelli CR lì presenti a spostarsi in uno spazio adiacente (il giocatore CR decide di spostarli nelle Terre Selvagge). GovMar paga 3 Risorse per spazio Assalto; in questo caso 6 Risorse totali (lo spazio di Soppressione non viene conteggiato).*

▲▲ Operazioni Ribelli

Le Fazioni Ribelli possono eseguire Operazioni di Raduno e Attacco. Polvere Rossa può anche eseguire Operazioni di Marcia e Campagna, e Rivendicatore può anche eseguire Operazioni di Viaggio e Predica.

▲▲ 5.6 RADUNO

Raduno aumenta o nasconde le forze amiche.

PROCEDURA: Polvere Rossa può selezionare qualsiasi spazio Popolato senza Supporto. Il Rivendicatore può selezionare qualsiasi spazio Neutrale su Marte. Pagate 1 Risorsa per spazio.

In ogni spazio selezionato, posizionate un Ribelle amico, o sostituite due Ribelli amici lì con una Base amica. Invece, se una Base amica è già presente lì:

- Posizionate Ribelli amici fino alla Popolazione dello spazio più il numero di Basi amiche, OPPURE
- Girate tutti i Ribelli amici su Nascosto, OPPURE
- ▲ Se Rivendicatore, potenziate una Base amica sul suo lato Centro di Conversione e pescate una carta Risorsa.

▲ Polvere Rossa può quindi potenziare una Base amica in qualsiasi Deserto sul suo lato Fortificato, anche se questa era un'Operazione Limitata. Solo una Base Polvere Rossa può essere potenziata in questo modo per Operazione di Raduno, ma può essere in uno spazio che non è stato selezionato per il Raduno.



***ESEMPIO di Raduno**: Il Rivendicatore seleziona Rutherford, New Córdoba e Trouvelot per il Raduno (tutti spazi Neutrali). Posiziona un Ribelle a Rutherford, posiziona tre Ribelli a New Córdoba (con una Base che consente loro di posizionare Ribelli fino alle Basi amiche più la Popolazione) e potenzia la propria Base a Trouvelot in un Centro di Conversione (che gli consente di pescare una carta Risorsa). Deve pagare 3 Risorse per aver selezionato tre spazi e lo fa scartando una carta Risorsa di valore "3".*

▲ 5.7 MARCIA

Marcia sposta Ribelli Polvere Rossa.

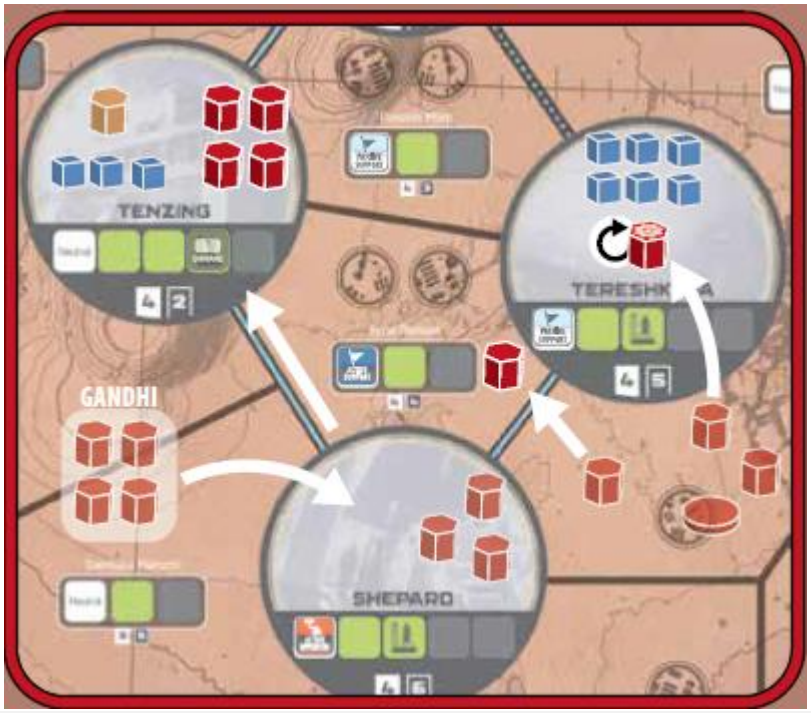
PROCEDURA: Selezionate qualsiasi spazio di destinazione su Marte. Pagate 1 Risorsa per destinazione in cui si fermano i Ribelli in movimento. Spostate qualsiasi Ribelli Polvere Rossa negli spazi di destinazione come segue:

- Da spazi adiacenti senza Tempeste in Atto.
- Usando Maglev per muoversi tra qualsiasi Labirinto collegato da linee Maglev e senza Tempeste in Atto.
- Usando Spazioporti per muoversi tra qualsiasi Labirinto con Controllo PR (all'inizio dell'Operazione) e senza Danni o Tempeste in Atto.

Ciascun Ribelle può muoversi di più spazi attraverso Maglev e tramite Spazioporti, ma può altrimenti muoversi solo una volta da uno spazio adiacente e deve fermarsi immediatamente quando raggiunge qualsiasi Labirinto che aveva il Controllo nemico all'inizio dell'Operazione (non modificare il Controllo fino al completamento dell'Operazione). I Ribelli che si muovono lungo le linee Maglev devono fermarsi se raggiungono un Labirinto con Controllo nemico. Non possono entrare o attraversare un Labirinto con una Tempesta in Atto. Una Tempesta in Atto in un Deserto adiacente a una linea Maglev non ha alcun effetto sul movimento lungo quella linea Maglev.

In ogni spazio di destinazione con Supporto Attivo o Passivo, se il numero di Ribelli che si muovono da un'origine più eventuali cubi e OpSpec nella destinazione superano tre, Attivate quei Ribelli che si muovono (controllate separatamente per ogni gruppo di Ribelli che si muovono). Nascondete tutti i Ribelli che Marciano nelle Terre Selvagge.

Per una Operazione Limitata di Marcia, selezionate solo uno spazio di destinazione in cui si fermano i Ribelli in movimento (ma potete muovere i Ribelli da più di un'origine).



***ESEMPIO di Marcia**: Polvere Rossa seleziona Tenzing, Syria Planum e Tereshkova come destinazioni di Marcia. Usa gli Spazioporti per spostare quattro Ribelli PR da Gandhi a Shepard, quindi prosegue lungo il Maglev fino a Tenzing, dove deve fermarsi a causa del Controllo nemico (COIN). Quindi sposta due Ribelli da Noctis Labyrinthus, uno a Syria Planum e uno a Tereshkova. Entrambe le destinazioni hanno Supporto, ma i Ribelli in movimento diventano Attivati solo negli spazi con Supporto se il numero di Ribelli in movimento più cubi e OpSpec nella destinazione è maggiore di tre. Quindi, il Ribelle che si sposta in Syria Planum rimane Nascosto mentre il Ribelle che si sposta in Tereshkova diventa Attivato. Infine, Polvere Rossa paga 1 Risorsa per ogni destinazione in cui si sono fermati i Ribelli in movimento; in questo caso, 3 Risorse in totale (non pagando per Shepard poiché nessun Ribelle in movimento si è fermato lì).*

▲ 5.8 VIAGGIARE

Il ***Viaggiare*** sposta Ribelli e Basi del Rivendicatore.

***NOTA**: Il Viaggiare ignora le regole di Tempesta in Atto, quindi può sempre spostare le forze del Rivendicatore dentro o fuori dagli spazi con Tempesta in Atto.*

PROCEDURA: Selezionate qualsiasi spazio di origine su Marte (anche con Tempesta in Atto). Pagate 1 Risorsa per spazio di origine. (ECCEZIONE: Le Terre Selvagge costano 0.) Da ogni spazio selezionato, qualsiasi Ribelle e Basi del Rivendicatore lì possono muoversi in uno spazio adiacente (anche con Tempesta in Atto). Qualsiasi Centro di Conversione che viene spostato deve essere girato sul suo lato non potenziato. In ogni spazio di destinazione con Supporto Attivo o Passivo, se il numero di

Ribelli che si muovono da un singolo spazio di origine più qualsiasi cubo e OpSpec nella destinazione superano tre, Attivate quei Ribelli che si muovono (controllate per ogni gruppo di Ribelli che si muovono).
Quindi, Nascondete tutti i Ribelli che hanno viaggiato nelle Terre Selvagge o in qualsiasi spazio con un segnalino Tempesta (sia in Avvicinamento che in Atto, e anche se lo spazio ha Supporto). I Ribelli Nascosti possono continuare a muoversi attraverso qualsiasi spazio che contenga una Base del Rivendicatore (anche una che è stato appena spostata) senza costi aggiuntivi, e possono farlo più volte, a patto che ogni spazio che dà un movimento aggiuntivo contenga una Base del Rivendicatore.



***ESEMPIO di Viaggiare**: Il Rivendicatore seleziona Alpheus Colles e le Terre Selvagge come spazi di origine. Per prima cosa sposta cinque Ribelli Attivi da Alpheus Colles nelle Terre Selvagge, che è adiacente a tutti gli spazi di Deserto che toccano il bordo di un settore. Tutti i Ribelli che si spostano nelle Terre Selvagge diventano Nascosti e, poiché lì c'è una Base CR, possono anche continuare a muoversi in un altro spazio adiacente. Un Ribelle si sposta su Tharsis Tholus, dove diventa Attivato perché nello spazio c'è Supporto e tre cubi. Una Base Centro di Conversione viene quindi spostata in Trouvelot (il Viaggio del Rivendicatore ignora le Tempeste in Atto), dove viene poi girata di nuovo sul suo lato non potenziato. Quindi, altri quattro Ribelli si spostano dalle Terre Selvagge a Trouvelot e possono di nuovo continuare a muoversi grazie alla presenza di una Base CR, quindi tre di loro si spostano su Shenzhou. Il Rivendicatore deve pagare solo 1 Risorsa per questa Operazione, poiché le Terre Selvagge possono sempre essere selezionate come spazio di origine gratuitamente. Scarta una carta Risorsa dal valore "2" per pagare l'Operazione.*

▲▲ 5.9 ATTACCO

L'Attacco cerca di rimuovere le forze nemiche e può causare Danni.
PROCEDURA: Selezionate tutti gli spazi su Marte con forze nemiche e con uno qualsiasi dei Ribelli della Fazione che sta agendo. Pagate 1 Risorsa per spazio.
In ogni spazio selezionato, Attivate tutti i Ribelli della Fazione che sta agendo e tirate due dadi. Se la somma di entrambi i dadi è inferiore o uguale al numero totale di forze presenti, ponete un segnalino Danno. Per ogni singolo risultato del dado inferiore o uguale al numero totale dei Ribelli della Fazione che stanno agendo presenti, rimuovete due forze nemiche (inclusi i Satelliti) in quello spazio.

- Ogni truppa GT conta come due forze rimosse. I Ribelli Nascosti possono essere rimossi.
- Rimuovete le Basi Ribelli solo quando nessuno dei Ribelli della loro Fazione rimane nello spazio.
- Rimuovete le Basi COIN solo quando nessun cubo o OpSpec attivo rimane nello spazio.
- Gli OpSpec Nascosti non possono essere rimossi dall'attacco, ma non proteggono le Basi nello stesso modo in cui i Ribelli nascosti proteggono le Basi Ribelli dall'Assalto.
- L'Attacco può rimuovere forze appartenenti a diverse Fazioni, anche dallo stesso spazio.

▲ Se un attacco del Rivendicatore rimuove una Base di Terraformazione delle Società Private, il Rivendicatore può immediatamente posizionare una Base CR sul suo lato non Centro di Conversione nello stesso spazio.



***ESEMPIO di Attacco**: Polvere Rossa attacca a Tenzing. Attiva tutti i suoi Ribelli lì, quindi tira due dadi a sei facce. Il valore totale combinato dei due dadi è 6, inferiore al numero totale di forze nello spazio, quindi viene posizionato lì un Danno. Il valore di ogni dado è anche uguale o inferiore al numero di Ribelli RD nello spazio, quindi può rimuovere quattro forze nemiche in totale, contando ogni Truppa GT rimossa come due forze. Scelgono di rimuovere una Truppa GT, una Sicurezza delle Società Private e un Ribelle CR. Il Ribelle CR può essere rimosso anche se è Nascosto, ma l'OpSpec Nascosto non può essere rimosso. Polvere Rossa paga 1 Risorsa per lo spazio scelto per l'Attacco.*

▲ 5.10 CAMPAGNA

Campagna rafforza l'Opposizione e causa disordini o altri effetti continuativi.
PROCEDURA: Selezionate uno spazio Popolato con almeno un Ribelle PR. Pagate 1 Risorsa per ogni spazio selezionato.
In ogni spazio selezionato, Attivate un Ribelle PR se non ci sono Ribelli PR Attivi al momento, quindi spostate lo spazio di un livello verso Opposizione Attiva. Se lo spazio è ora in Opposizione Attiva, pescate una carta Campagna. Se lo spazio era già in Opposizione Attiva quando avete iniziato questa procedura, pescate comunque una carta Campagna.
Se lo spazio è ora in Supporto Passivo, ponete un Danno e impostate il segnalino Fiducia in GovTer su EG-. Se è presente una Base CORP, riducete anche i Profitti di 2. Quindi, ponete in gioco una carta Campagna pescata e rimescolate tutte le altre nel mazzo.

Carte Campagna

Le carte Campagna giocate sono attive sino a quando non vengono rimosse dal gioco durante il Round Tempesta di Sabbia successivo. Ciascuna carta ha un effetto unico sul gioco e dovrebbe essere posta in un luogo che possa ricordare ai giocatori tale effetto.

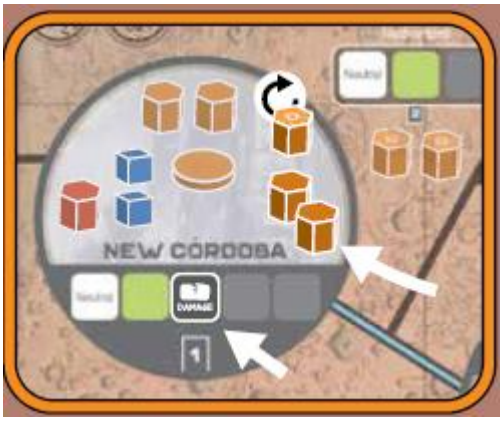


***ESEMPIO di Campagna**: Polvere Rossa seleziona Tenzing, Pavonis Mons e Syria Planum per la Campagna. Deve prima Attivare un Ribelle PR in ogni spazio senza un Ribelle PR Attivo, ma può selezionare Tenzing anche se tutti i Ribelli PR sono già Attivi. Attiva un Ribelle in Syria Planum e non ha bisogno di Attivare un Ribelle aggiuntivo in Pavonis Mons, poiché lì c'è già un Attivo. Quindi sposta Tenzing da Neutrale a Opposizione Passiva, Pavonis Mons da Opposizione Passiva a Opposizione Attiva e Syria Planum da Supporto Attivo a Supporto Passivo. Infine, pesca e gioca una carta Campagna perché uno spazio selezionato è ora in Opposizione Attiva e poiché Syria Planum è ora in Supporto Passivo, pone lì un Danno e imposta il segnalino Fiducia GT su EG- (anche il segnalino Supporto Passivo verrà rimosso, poiché lo spazio è ora Non Popolato). Polvere Rossa deve pagare 3 Risorse in totale, una ciascuno per i tre spazi selezionati per la Campagna.*

▲ 5.11 PREDICARE

Predicare rimuove Opposizione e Supporto e piazza Ribelli.
PROCEDURA: Selezionate tutti gli spazi Popolati con almeno un Ribelle CR. Pagate 1 Risorsa per ogni spazio selezionato.
In ogni spazio selezionato, Attivate un Ribelle CR se non ci sono Ribelli CR Attivi, quindi spostatelo di un livello verso Neutrale. Se già Neutrale, ponete invece Ribelli CR in numero pari alla Popolazione dello spazio e rimuovete un segnalino Popolazione o, se non ci sono segnalini Popolazione da rimuovere, piazzate un segnalino Danno e impostate il segnalino Fiducia GovTer su EG-.

***NOTA**: I segnalini Popolazione rimossi da Predicare vengono piazzati nel pool dei segnalini, non nella Popolazione Sfollata. Se viene piazzato un Danno, un segnalino Popolazione deve essere aggiunto alla Popolazione Sfollata come di consueto.*



***ESEMPIO di Predicare**: Il Rivendicatore seleziona New Córdoba e Rutherford per Predicare. Deve prima attivare un Ribelle CR in ogni spazio senza un Ribelle CR attivo, ma può selezionare Rutherford anche se tutti i Ribelli CR lì sono già Attivi. Attiva un Ribelle a New Córdoba. Sposta Rutherford da Supporto Passivo a Neutrale, e poi poiché New Córdoba è già Neutrale, piazza invece lì altri due Ribelli CR (uno per ogni punto di Popolazione nello spazio), quindi pone un Danno e imposta il segnalino Fiducia EG su EG-. Il Rivendicatore deve pagare 2 Risorse in totale, una per ogni spazio Predica selezionato, e lo fanno scartando una carta Risorsa dal valore "2".*

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

6.0 ATTIVITA' SPECIALI

Quando una Fazione, secondo la sequenza di gioco del Round Evento, esegue un'Operazione in almeno uno spazio, può anche eseguire una delle sue Attività Speciali (ECCEZIONE: Operazioni Limitate). Come per le Operazioni, la Fazione che la esegue seleziona lo spazio, le Fazioni e i pezzi interessati, nonché l'ordine in cui viene eseguita l'Attività Speciale. Selezionate un dato spazio solo una volta per una data Attività Speciale. Una Fazione può in genere eseguire la sua Attività Speciale in qualsiasi momento immediatamente prima, durante o dopo la sua Operazione, ma non può interrompere l'esecuzione completa di un'Operazione in uno spazio.

Alcune Attività Speciali possono accompagnare solo determinati tipi di Operazioni e talvolta possono aver luogo solo dove si verificano tali Operazioni. A meno che non sia diversamente specificato da un Evento, un'Attività Speciale deve accompagnare un'Operazione. Gli Eventi possono concedere Attività Speciali, che vengono eseguite indipendentemente dalla Disponibilità corrente e non richiedono un'Operazione di ***accompagnamento***.

***NOTA**: Se la 1° Fazione Disponibile utilizza un'Attività Speciale, la 2° Fazione Disponibile avrà la possibilità di eseguire l'Evento della carta e viceversa.*

▲ GOVERNO MARZIANO

6.1 FORTIFICARE

L'Attività Speciale Fortificare crea infrastrutture difensive. Può accompagnare Addestramento, Sicurezza o Ricognizione di GovMar.

PROCEDURA: Selezionate uno o due spazi con Controllo COIN e forze GovMar. In ogni spazio selezionato, potete sostituire una Truppa GM con una base GM.

Quindi, Fortificate un numero qualsiasi di truppe GM rimanenti in quello spazio. Posizionate ogni Truppa ***Fortificata*** in qualsiasi casella Popolata sul tracciato Infrastruttura per quello spazio. Ogni casella Popolata può contenere al massimo una Truppa, quindi ogni spazio può avere un massimo di una Truppa Fortificata per ogni punto di Popolazione in quello spazio.

Le Truppe Fortificate proteggono la Popolazione dai Danni. Ogni volta che i verrebbe posto un Danno in uno spazio con truppe Fortificate (indipendentemente dalla casella in cui si trovano quelle Truppe), rimuovete invece una Truppa Fortificata a Disponibile e ignorate quel Danno. Queste Truppe sono altrimenti trattate come qualsiasi altro cubo nello spazio. Le Truppe Fortificate che vengono spostate in un altro spazio non sono più Fortificate.



***ESEMPIO di Fortificare**: GovMar decide di Fortificare in Europa. Ha la possibilità di sostituire una Truppa GM con una Base GM, ma decide di non farlo. Quindi, può Fortificare fino a tre Truppe GM (la Popolazione attuale dello spazio). Fortifica tre Truppe, posizionandone una su ciascuna delle tre caselle Popolate del tracciato Infrastruttura (inclusa una con un segnalino Popolazione).*

6.2 PETIZIONE

6.2 PETIZIONE

L'Attività Speciale ***Petizione*** richiede Rifornimenti dalla Terra o rafforza la fiducia di GovTer. Può accompagnare le Operazioni di Sicurezza, Ricognizione o Assalto di GovMar, ma può essere eseguita solo una volta completata l'Operazione in tutti gli spazi selezionati.

PROCEDURA: Ponete un segnalino Rifornimenti sulla Terra, più un segnalino Rifornimenti aggiuntivo per ogni tre Ribelli Attivati da un'Operazione di accompagnamento Sicurezza o Ricognizione. Ridurre i profitti di 1 per ogni segnalino Rifornimenti posizionato in questo modo. Se un'Operazione di accompagnamento Assalto ha rimosso più forze Ribelli delle forze COIN, impostate il segnalino Fiducia di GovTer su EG+ e diminuite i Profitti di 2.

ESEMPIO di Petizione: GovMar ha appena completato un'Operazione di Ricognizione che ha attivato dieci Ribelli. Fanno Petizione per piazzare quattro segnalini Rifornimento sulla Terra e di ridurre i Profitti di 4. In un turno futuro, attaccano e

rimuovono tutti e dieci i Ribelli (senza perdere forze COIN nel processo), quindi fanno Petizione per piazzare un segnalino Rifornimento sulla Terra, impostando il segnalino Fiducia GovTer su EG+ e riducendo i Profitti di 3.

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: La riduzione dei Profitti da parte dell'Attività Speciale Petizione rappresenta l'effetto della lobby anti-Società Private sulla Terra, rafforzata dal successo delle operazioni di controinsurrezione di alto profilo del Governo Marziano.*

6.3 TRASPORTO

L'Attività Speciale ***Trasporto*** raduna rapidamente le Truppe. Può accompagnare qualsiasi operazione GovMar.

PROCEDURA: Selezionate Phobos, tutti gli spazi con basi GM e fino a uno spazio aggiuntivo. Se siete il Controllante di GovTer, selezionate invece fino a due spazi aggiuntivi. Spostate un numero qualsiasi di Truppe tra gli spazi selezionati.



***ESEMPIO di Trasporto**: GovMar è il Controllante GT e decide di Trasportare. Seleziona Phobos, Tharsis Tholus (con una Base GM), Ascraeus Mons ed Europa, quindi sposta due Truppe GT da Phobos ad Ascraeus Mons e tre Truppe GM da Tharsis Tholus a Europa. Avrebbe potuto selezionare qualsiasi spazio su Marte (più Phobos), non solo spazi adiacenti, fino a un massimo di due spazi Marte senza basi GM.*

▲ SOCIETA' PRIVATE

6.4 RELAZIONI PUBBLICHE

Le Relazioni Pubbliche trasformano le buone azioni in Profitti. Possono accompagnare le Operazioni di Logistica Società Private, Sicurezza o Ricognizione.

PROCEDURA: Selezionate fino a due spazi con controllo COIN e Sicurezza. In ogni spazio selezionato, le Società Private possono Riparare un numero qualsiasi di volte e ottenere 2 Profitti per ogni Danno rimosso. In un massimo di uno spazio selezionato, le Società Private possono anche Ospitare.

In ogni spazio in cui si è verificata Riparazione o Ospitare:

- Se sono presenti forze Polvere Rossa, diminuite le risorse PR di 3.
- Se sono presenti forze del Rivendicatore, questi deve scartare una carta Risorsa a sua scelta.



***ESEMPIO di Relazioni Pubbliche**: Le Società Private decidono di svolgere Relazioni Pubbliche in Hellas Chaos. Rimuovono una Sicurezza da Riparare e ottengono 2 Profitti, quindi Ospitano anche una Popolazione aggiuntiva. Poiché c'è un Ribelle CR nello spazio, il Rivendicatore è costretto a scartare una carta Risorsa a sua scelta.*

6.5 SFRUTTAMENTO

Sfruttamento estrae Profitti da un mercato conquistato. Può accompagnare la Logistica Società Private o le Operazioni di Assalto.

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

PROCEDURA: Selezionate fino a due spazi con una Base Società Private, nessun Danno e più forze Società Private delle Forze GovMar (contate le Truppe GovTer come Forze del Controllante il GovTer).
In ogni spazio, aumentate i Profitti per la Popolazione di ogni spazio, quindi spostate lo spazio di un livello verso Neutrale. Quindi:

- Se lo spazio ha Controllo Polvere Rossa, aumentate le Risorse Polvere Rossa della Popolazione dello spazio.
- Se lo spazio ha Controllo del Rivendicatore, il Rivendicatore pesca una carta Risorsa.

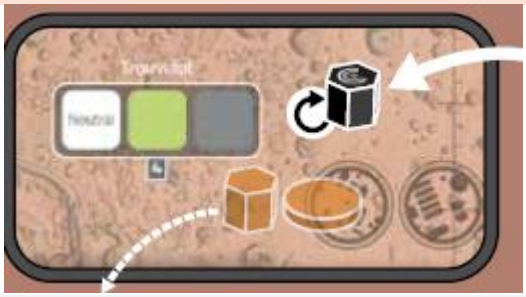


***ESEMPIO di Sfruttamento**: Le Società private selezionano Shenzhou per lo Sfruttamento. La spostano di un livello verso Neutrale (da Supporto passivo a Neutrale) e ottengono 3 Profitti (uno per Popolazione nello spazio).*

6.6 INCURSIONE

Incursione colpisce duro con le OpSpec Nascoste. Può accompagnare le Operazioni Sicurezza delle Società Private, Ricognizione o Assalto.
PROCEDURA: Selezionate fino a due spazi. Innanzitutto, le Società Private si muovono in un massimo di due OpSpec Nascoste da spazi adiacenti senza Tempeste in Atto. Quindi, in ogni spazio, le Società Private possono attivare una OpSpec Nascosta per rimuovere una Truppa GT o altre due Forze (inclusi i Satelliti). Rimuovete le Basi solo quando nessuna delle Truppe o Ribelli della loro Fazione rimane nello stesso spazio. Se sono state rimosse forze GovMar o GovTer (inclusi i Satelliti), impostate il segnalino Fiducia in GovTer su EG-.

***NOTA**: Il Incursione può rimuovere qualsiasi forza, inclusi i Ribelli Nascosti, e può anche essere utilizzato per rimuovere Truppe GM, Basi GM, Truppe GT o Satelliti se lo si desidera.*



***ESEMPIO di Incursione**: Le Società Private selezionano Trouvelot per il Incursione. Muovono una OpSpec Nascosta da uno spazio adiacente, quindi la Attivano per rimuovere due Forze nemiche presenti: un Ribelle CR Nascosto e una Base CR.*

POLVERE ROSSA

6.7 RIDISTRIBUZIONE

Ridistribuzione raccoglie Risorse dalla popolazione. Può accompagnare qualsiasi Operazione.
PROCEDURA: Selezionate fino a quattro spazi Popolati con almeno un Ribelle PR Nascosto e Controllo Polvere Rossa. In ogni spazio, Attivate un Ribelle PR Nascosto lì. Aggiungete la Popolazione dello spazio più 1 per Base Società Private alle Risorse Polvere Rossa.



***ESEMPIO di Ridistribuzione**: Polvere Rossa seleziona Alpheus Colles per Redistribuire. Attiva un RD Ribelle Nascosto lì e ottiene 2 Risorse (una per ogni Popolazione nello spazio).*

6.8 COORDINARE

Coordinare consente a Polvere Rossa di Ospitare o Riparare e può anche aumentare l'Opposizione o rimuovere o sostituire le forze nemiche. Può accompagnare le Operazioni di Raduno, Marcia o Campagna.
PROCEDURA: Selezionate fino a due spazi senza Supporto e contenenti un Ribelle PR Nascosto. In ogni spazio, Attivate un Ribelle PR Nascosto lì, quindi Ospitate o Riparate se lo desiderate.
Quindi, spostate ogni spazio di un livello verso Opposizione Attiva o, se sei già in Opposizione Attiva, rimuovete due Truppe GM o Sicurezza o sostituitene una con un Ribelle PR. Qualsiasi Sicurezza rimossa deve essere posizionata in Disponibile, non in Perdite.

***NOTA**: E' possibile Coordinare anche se non è disponibile alcuna Popolazione Sfollata, solo per spostarsi verso Opposizione Attiva o rimuovere/sostituire cubi nemici.*

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Coordinare in Opposizione Attiva fa sì che le Truppe GM o la Sicurezza disertino o disertino poiché si rendono conto che i loro avversari stanno lavorando per proteggere civili innocenti. Le truppe GT, OpSpec e i Ribelli PR sono tutti troppo indottrinati o ben pagati per essere sensibili a questo tipo di pressione morale.*



***ESEMPIO di Coordinare**: Polvere Rossa seleziona Alpheus Colles per Coordinare. Attiva un Ribelle PR Nascosto lì, Ospita per aggiungere un segnalino Popolazione e sposta lo spazio di un passo verso Opposizione Attiva (da Opposizione Attiva a Opposizione Attiva).*

6.9 IMBOSCATA

Imboscata consente a Polvere Rossa di assicurarsi il successo di un Attacco. Può accompagnare solo una Operazione di Attacco.
PROCEDURA: Selezionate fino a due spazi che sono stati scelti per l'Attacco, non ancora risolto, e che contengono almeno un Ribelle PR Nascosto. Invece della solita procedura di Attacco, l'Attacco in quello spazio Attiva solo un Ribelle PR Nascosto. Invece di tirare, impostate ogni dado su un valore qualsiasi.



***ESEMPIO di Imboscata**: Polvere Rossa seleziona Tenzing per Imboscata. Attiva un Ribelle PR Nascosto lì, quindi sceglie di impostare un dado Attacco su 1 e l'altro su 6. Ciò consente loro di rimuovere due Truppe GM dallo spazio senza porre alcun Danno.*

▲ CHIESA DEL RIVENDICATORE

6.10 PURIFICARE

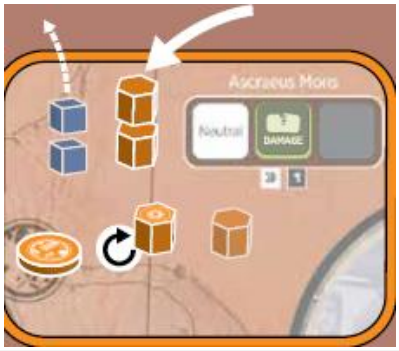
Purificare converte le forze nemiche in forze del Rivendicatore. Può accompagnare qualsiasi Operazione.
PROCEDURA: Selezionate fino a due spazi con forze nemiche, almeno un Ribelle CR Nascosto e Controllo Rivendicatore.
In ogni spazio selezionato, Attivate un Ribelle CR Nascosto lì e scegliete:

- Sostituite un'unità nemica con un Ribelle Rivendicatore. Se la locazione ha un Centro di Conversione, potete sostituire una seconda unità nemica; OPPURE

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

- Se è presente una Base nemica senza unità amiche (inclusi tutti i cubi e OpSpec per entrambe le Fazioni COIN), sostituite quella Base nemica con un Centro di Conversione e pescate una carta Risorsa.

Tutte le forze delle Società Private e di GovTer che vengono sostituite vanno a Disponibile anziché a Perdite.



***ESEMPIO di Purificare**: Il Rivendicatore sceglie Ascraeus Mons per Purificare. Attiva un Ribelle CR Nascosto lì e, poiché ha un Centro di Conversione nello spazio, è in grado di sostituire due Truppe GT con Ribelli CR.*

6.11 SACCHEGGIARE

Saccheggiare setaccia le rovine per trovare rifornimenti e tecnologie utili per i Rivendicatori. Può accompagnare qualsiasi Operazione.

PROCEDURA: Selezionate fino a due spazi con Danni e almeno un Ribelle CR Nascosto. In ogni spazio, Attivate un Ribelle CR Nascosto lì e pescate una carta Risorsa per ogni segnalino Danno lì.



***ESEMPIO di Saccheggiare**: Il Rivendicatore seleziona Ascraeus Mons per Saccheggiare. Attiva un Ribelle CR Nascosto lì e pesca una carta Risorsa (perché c'è un Danno nello spazio).*

6.12 IMBOSCATA

Imboscata consente al Rivendicatore di garantire il successo di un Attacco. Può accompagnare solo un'Operazione di Attacco.

PROCEDURA: Scegliete fino a due spazi che sono stati selezionati per un Attacco, non sono ancora stati risolti e hanno almeno un Ribelle CR Nascosto. Invece della solita procedura di Attacco, l'Attacco in quello spazio Attiva solo un Ribelle CR Nascosto. Invece di tirare, imposta ogni dado su un valore qualsiasi.



***ESEMPIO di Imboscata**: Il Rivendicatore sceglie Tenzing per l'Imboscata. Attiva un Ribelle CR Nascosto lì, quindi sceglie di impostare entrambi i dadi Attacco su 1. Ciò determina un Danno, poiché il risultato totale è inferiore al numero di forze nello spazio, quindi gli consente di rimuovere tre Truppe GM e una Sicurezza CORP.*

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

7.0 CARTE EVENTO



Sotto l'illustrazione in cima a ogni ***carta Evento*** c'è un valore Punto di Crisi seguito dall'ordine di Disponibilità della Fazione.



Ogni carta Evento ha anche un titolo, un testo descrittivo in grassetto e un testo Evento. Il testo descrittivo fornisce un interesse di base e non ha alcun effetto sul gioco. Le stelle e i simboli "stop" che appaiono su alcuni Eventi sono usati solo con le regole Non-Giocatore e possono essere ignorati per il gioco regolare.

7.1 DOPPIO USO

La maggior parte degli Eventi ha sia testo Evento non ombreggiato che ombreggiato. La Fazione che esegue può selezionare il testo non ombreggiato o ombreggiato da eseguire, ma non entrambi. Mentre il testo non ombreggiato spesso favorisce le Fazioni COIN e il testo ombreggiato spesso favorisce le Fazioni Ribelle, un giocatore può selezionare entrambe le opzioni di testo.

7.2 ESECUZIONE DEGLI EVENTI

Quando una Fazione esegue un Evento, esegue letteralmente il testo dell'Evento (a volte coinvolgendo azioni o decisioni di altre Fazioni). Salvo diversamente specificato, la Fazione che esegue effettua tutte le selezioni coinvolte nell'implementazione del testo, come quali pezzi sono interessati.

7.3 LINEE GUIDA PER GLI EVENTI

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

- Gli Eventi non possono mai posizionare forze che non sono Disponibili; rimuovono piuttosto che sostituire se una sostituzione non è disponibile **[1.3]**.
- Gli Eventi non possono violare il raggruppamento della Base **[1.3].**
- Le forze Ribelli non possono mai essere piazzate su Phobos.
- Gli Eventi non possono prendere di mira i Deserti con Tempeste in Atto, o spostare forze dentro o fuori dai Labirinti con Tempeste in Atto. I Labirinti con Tempeste in Atto possono altrimenti essere presi di mira dagli Eventi.

7.4 SPAZI

La Fazione che esegue l'Evento deve selezionare spazi in cui può essere eseguito il più possibile il testo dell'Evento, ma può selezionare tra gli spazi applicabili se c'è una scelta. Se non tutto il testo di un Evento eseguito può essere eseguito, implementate tutto ciò che può essere eseguito.

7.5 FIDUCIA IN GOVTER

Alcune opzioni Evento presentano un simbolo "EG+" o "EG-". Se viene eseguita un'opzione con uno di questi simboli, impostate il segnalino Fiducia in GT sullo stato indicato.

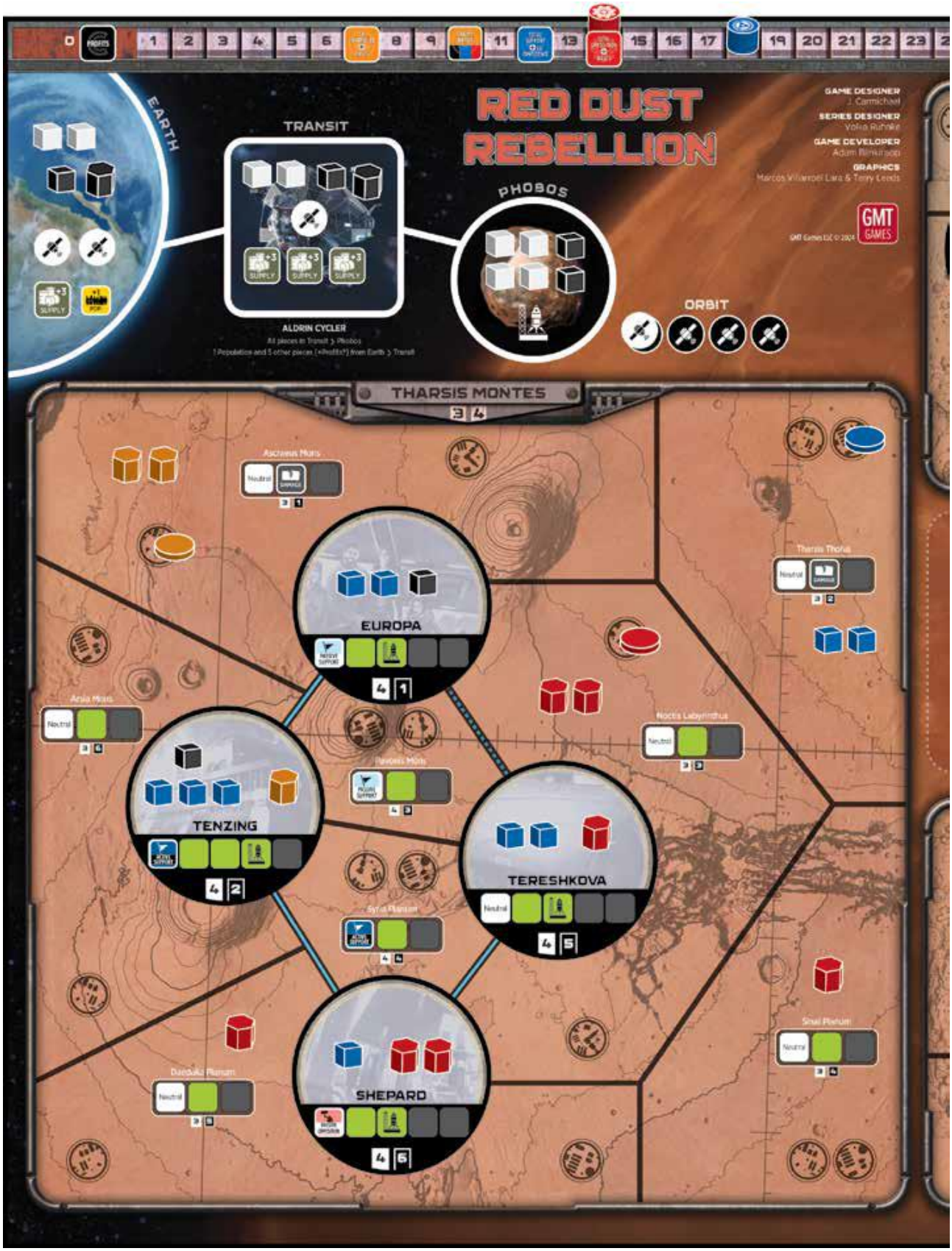
7.6 OPERAZIONI/ATTIVITÀ SPECIALI DAGLI EVENTI

Alcune opzioni Evento consentono a una fazione di eseguire un'Operazione o un'Attività Speciale specifica, che dovrebbe essere eseguita nel modo consueto ma è in genere gratuita (non costa risorse). Quando eseguite un Evento che è simile a un'Operazione o un'Attività speciale, implementate solo ciò che è specificato dal testo dell'Evento.

7.7 EVENTI SULLE CARTE RISORSA

Alcune carte Risorsa presentano anche Eventi, che la Fazione del Rivendicatore può scegliere di giocare invece di eseguire una delle due opzioni sulla carta Evento corrente, purché sia Disponibile a eseguire un Evento. Le stelle che compaiono su alcuni Eventi Risorsa sono utilizzate solo con le regole Non-Giocatore e possono essere ignorate durante il gioco regolare.

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


RED DUST REBELLION
GAME DESIGNER
J. Carmichael
SERIES DESIGNER
Volko Ruhnke
GAME DEVELOPER
Adam Bimstrapp
GRAPHICS
Marcos Villarroel Lara & Terry Leeds
GMT GAMES
EARTH
TRANSIT
ALDRIN CYCLER
PHOBOS
ORBIT
THARSIS MONTES
Ascraeus Mons
Tharsis Tholus
EUROPA
Arsia Mons
Noctis Labyrinthus
TENZING
TERESHKOVA
SHEPARD
Solis Planum
Daedalia Planum

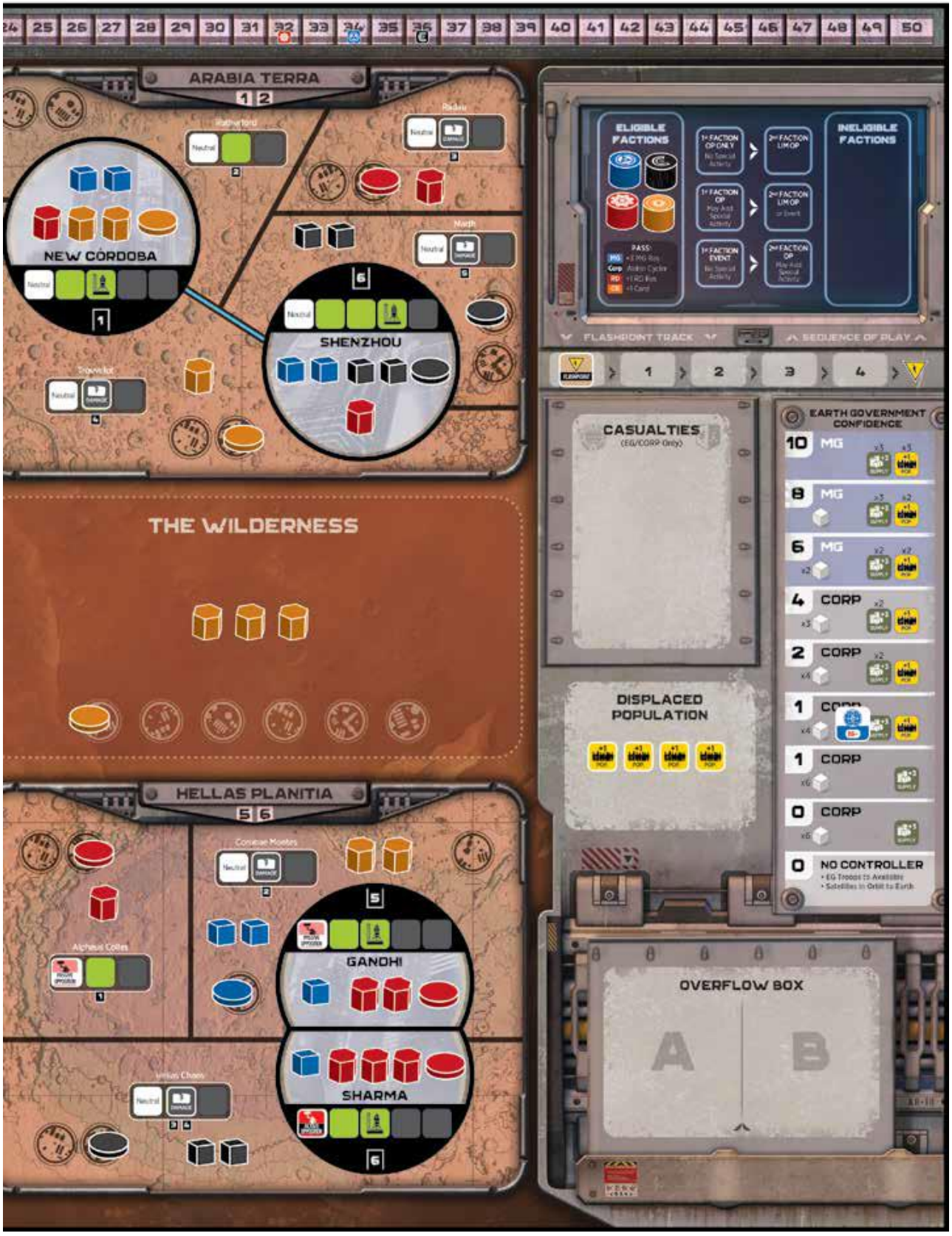

ARABIA TERRA
NEW CORDOBA
SHENZHOU
THE WILDERNESS
HELLAS PLANITIA
GANDHI
SHARMA
ELIGIBLE FACTIONS
INELIGIBLE FACTIONS
PASS
FLASHPOINT TRACK
SEQUENCE OF PLAY
CASUALTIES
(EG/CORP Only)
DISPLACED POPULATION
EARTH GOVERNMENT CONFIDENCE
10 MG
8 MG
6 MG
4 CORP
2 CORP
1 CORP
1 CORP
0 CORP
0 NO CONTROLLER
OVERFLOW BOX
A
B

TABELLE DI AIUTO AL GIOCO

ROUND PUNTO DI CRISI

CONTROLLANTE GOVTER

Cycler di Aldrin

- ◊ Spostate tutti i pezzi in Transito su Phobos.
- ◊ Posizionate tutti i segnalini Popolazione ora su Phobos in Popolazione Spostata.
- ◊ Spostate tutti i segnalini Satellite ora su Phobos in Orbita.
- ◊ Aumentate le Risorse GovMar di 3 per ogni segnalino Rifornimento ora su Phobos, quindi rimuovete tutti i segnalini Rifornimento da Phobos nel pool dei segnalini.
- ◊ Se vi sono segnalini Popolazione sulla Terra, spostane uno in Transito. Solo un segnalino Popolazione può essere in Transito in qualsiasi momento.
- ◊ Il Controllante di GovTer deve scegliere altri cinque pezzi (inclusi i segnalini Rifornimento, ma non i segnalini Popolazione) sulla Terra da spostare in Transito. Se non c'è un Controllante di GovTer, nessun pezzo aggiuntivo viene spostato in Transito.
- ◊ Le Società Private possono ridurre volontariamente i Profitti per spostare forze o segnalini aggiuntivi in Transito, a una velocità di 1 Profitto per forza o segnalino aggiuntivo spostato (anche se non sono Controllanti di GovTer e anche se non c'è un Controllante di GovTer); possono spostare i segnalini Rifornimento ma non i segnalini Popolazione in questo modo.

Perdite delle Società Private

- ◊ Diminuite i Profitti di 1 per ogni Base delle Società Private tra le Perdite e di 1 per ogni due cubi Sicurezza tra le Perdite (arrotondate per difetto). Le OpSpec tra le Perdite non riducono i Profitti. Quindi spostate tutte le forze delle Società Private tra le Perdite in Disponibili.

Fiducia in GovTer

- ◊ Spostate tutti i Satelliti su Marte in Orbita.
- ◊ Migliorate o peggiorate la Fiducia in GovTer in base alla sua direzione attuale: spostala verso l'alto di una casella se EG+, o verso il basso di una casella se EG-.
- ◊ Se questo sposta il segnalino dall'area etichettata "4 CORP" all'area etichettata "6 GM", o viceversa, la Fazione indicata diventa il nuovo Controllante di GovTer. Se il segnalino raggiunge il fondo del tracciato, rimuovete tutte le Truppe GovTer dalla mappa a Disponibili e posizionate tutti i Satelliti in Orbita sulla Terra.
- ◊ Quindi, in base alla posizione attuale del segnalino Fiducia GT, aggiungete le truppe GT indicate, i segnalini Rifornimento e i segnalini Popolazione alla Terra.

Terraformazione

- ◊ La ***Terraformazione*** aumenta i profitti di 2 per la prima Base di Terraformazione in ogni Deserto, e poi di 1 per ogni Base di Terraformazione aggiuntiva dopo la prima in ogni Deserto.
- ◊ Diminuite i Profitti di 1 per ogni Centro di Conversione in un Deserto.

CHIESA DEL RIVENDICATORE

Tempeste di Sabbia

- ◊ Rimuovete tutte le Tempeste in Atto dalla plancia, quindi girate tutte le Tempeste in Avvicinamento sul lato In Atto.
- ◊ Eseguite il seguente processo un numero di volte pari al valore del Punto di Crisi della carta Evento Successivo, o finché sei segnalini Tempesta (in Avvicinamento o In Atto) non sono sulla plancia, a seconda di quale Evento si verifica per primo:
  - Tirate due dadi (uno bianco, uno nero) e ponete un segnalino Tempesta in Avvicinamento nello spazio corrispondente al risultato (il dado bianco indica la regione o sottoregione della mappa; il dado nero indica lo spazio preciso all'interno di quella regione).
  - Se un segnalino Tempesta è già nello spazio tirato, gira invece quel segnalino sul lato In Atto (se non è già In atto) e il Rivendicatore può rimuovere un pezzo delle forze nemiche lì (le Basi possono essere rimosse solo se non rimangono unità amiche).

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

- Le Basi COIN possono essere rimosse solo dopo che tutti i cubi e OpSpec sono stati rimossi. Le Basi Polvere Rossa possono essere rimosse solo dopo che tutti i Ribelli Polvere Rossa sono stati rimossi.

Attrito e Conversione

Le seguenti regole di ***attrito*** vengono quindi applicate, una alla volta, su tutta la plancia:

- Nei Deserti non popolati o Tempeste in Atto senza una base COIN, rimuovete una truppa GovMar e una Sicurezza (se possibile).
- Nei Deserti non popolati o Tempeste in Atto senza una base PR, rimuovete un ribelle PR (se possibile).
- Negli spazi Popolati con un Centro di Conversione, ponete un ribelle CR.

Le truppe GT, OpSpec CORP e RI Ribelli non sono mai influenzate dall'attrito.

Ripristinate il tracciato Punto di Crisi a zero e continuate a giocare.

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

ROUND TEMPESTA DI SABBIA

Fase della Vittoria

- ◊ **Perdite delle Società Private**. Diminuite i Profitti di 1 per ogni Base delle Società Private nelle Perdite e di 1 per ogni due Sicurezza nelle Perdite (arrotondato per difetto). Le Perdite OpSpec non riducono i Profitti. Quindi spostate tutte le forze delle Società Private nelle Perdite a Disponibile.
- ◊ **Perdite del Governo**. Diminuite la Fiducia in GovTer di un livello per ogni Satellite tra le Perdite e di un livello per ogni due Truppe GovTer nelle Perdite (arrotondato per difetto). Quindi spostate tutte le forze GovTer in perdite a Disponibili e tutti i Satelliti tra le a perdite alla Terra.
- ◊ **Penalità Popolazione Sfollata.** Diminuite le Risorse GovMar di 3 e i Profitti delle Società Private di 1 per ogni due segnalini Popolazione nella casella Popolazione Sfollata (arrotondato per difetto).

Poi, se una qualsiasi Fazione ha soddisfatto la sua condizione di Vittoria, il gioco termina; determina la vittoria. Se nessuna Fazione ha soddisfatto la sua condizione di Vittoria, continuate il Round Tempesta di Sabbia iniziando dalla Fase delle Risorse.

Fase delle Risorse

Seguite questi passaggi per regolare Risorse e Profitti a un massimo di 50 e pescate le carte Risorsa:

- ◊ **Profitti del Governo Marziano**. Aumentate le Risorse GovMar per la Popolazione totale degli spazi con Controllo COIN e nessuna Opposizione.
- ◊ **Profitti delle Società Private**. Aumentate i Profitti di 2 per Base Aziendale in un Labirinto.
- ◊ **Profitti Polvere Rossa**. Aumentate le Risorse Polvere Rossa per la Popolazione Totale a Opposizione Attiva più le Basi Polvere Rossa su Marte.
- ◊ **Profitti del Rivendicatore**. Il Rivendicatore pesca una carta Risorsa per ogni simbolo di carta rivelato sul tracciato Basi Disponibili sulla sua Scheda Fazione, quindi deve scartare fino al limite della sua mano di sei carte Risorsa.

Fase di Supporto

- ◊ ***Pacificare***. In ogni spazio con Controllo COIN, GovMar può eseguire fino a due delle seguenti azioni in qualsiasi combinazione: Ospitare, Riparazione o pagare 3 Risorse per spostarsi di un livello verso Supporto Attivo.
- ◊ ***Fare Lobby***. GovMar può pagare 5 Risorse per migliorare la Fiducia in GovTer di un livello, per un massimo di uno spostamento.
- ◊ ***Agitare***. In ogni spazio con Controllo PR, Polvere Rossa può eseguire fino a due delle seguenti azioni in qualsiasi combinazione: Ospitare, Riparazione o pagare 1 Risorsa per spostarsi di un livello verso Opposizione Attiva.

Fase di Ridistribuzione

Rimuovete tutti i segnalini Tempesta, quindi ridistribuite le forze come segue (non modificate il Controllo di nessuno spazio finché ogni Fazione non ha completato la propria ridistribuzione):

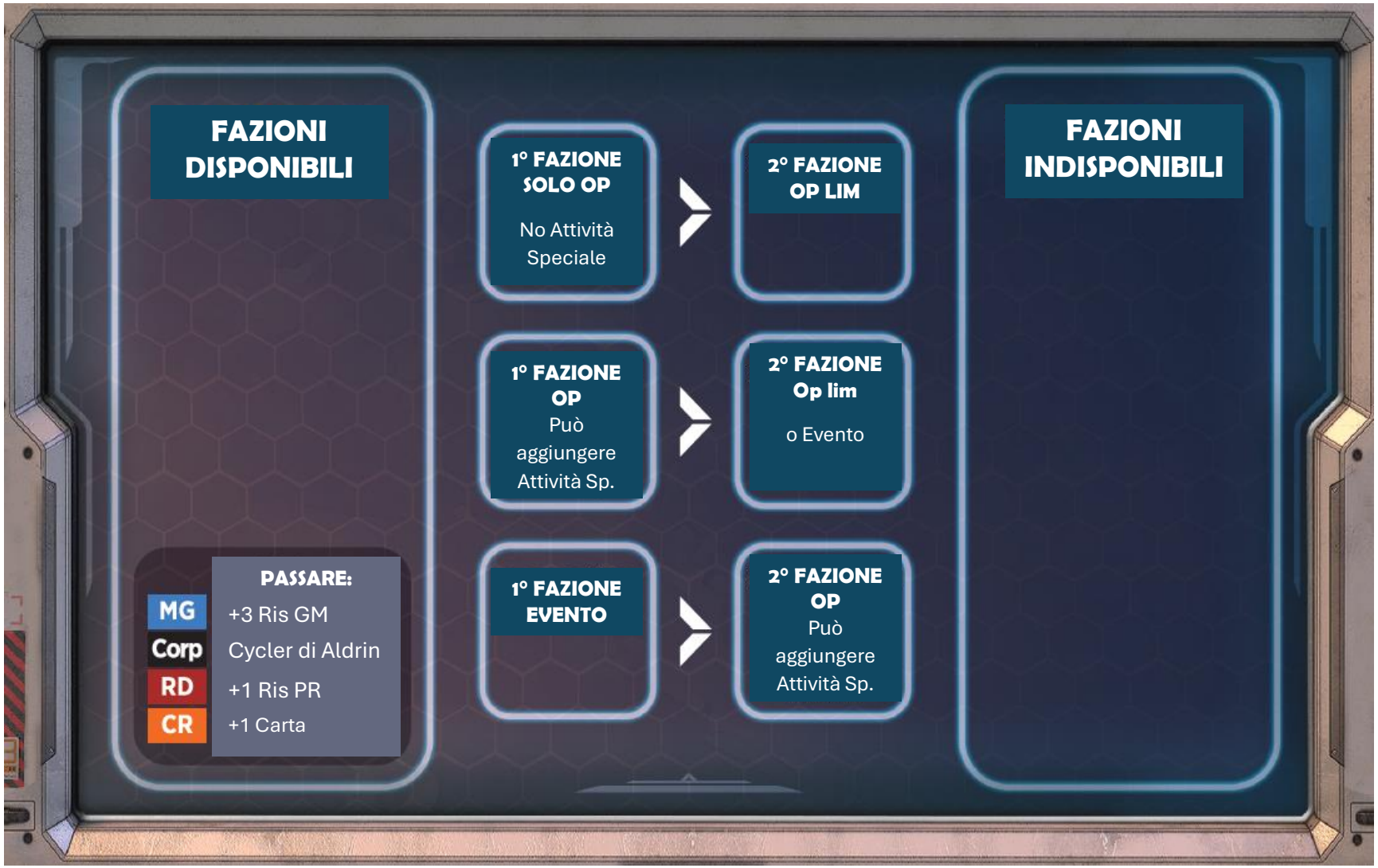
- ◊ **Ridistribuzione del Governo Terrestre**. Il Controllante del Governo deve spostare tutte le Truppe del Governo su Marte a Phobos o in qualsiasi spazio con Basi del Governo Marziano. Il Governo Marziano deve spostare le Truppe GM dai Deserti senza Basi COIN ai Labirinti con Controllo COIN o in qualsiasi spazio con Basi GM. Può quindi spostare qualsiasi altra Truppa GM nei Labirinti con Controllo COIN o in qualsiasi spazio con Basi GM.
- ◊ **Ridistribuzione di Polvere Rossa**. La Polvere Rossa deve spostare Ribelli PR dai Deserti senza Opposizione o Basi PR agli spazi con Basi PR. Può quindi spostare qualsiasi altro Ribelle PR in qualsiasi spazio con Basi PR come desiderato. Se non ci sono Basi PR in gioco, tutti i Ribelli che devono muoversi vengono invece rimossi in Disponibile.
- ◊ **Ridistribuzione della Chiesa del Rivendicatore**. Per prima cosa, il Rivendicatore può spostare qualsiasi Base CR nelle Terre Selvagge, quindi deve capovolgere qualsiasi Centro di Conversione che si è spostato sul suo lato non potenziato. Può quindi spostare qualsiasi Ribelle CR in qualsiasi spazio con Basi CR come desidera.

Fase di Ripristino

Se questo è il terzo round di Tempesta di Sabbia, il gioco termina immediatamente e si determina la vittoria. Altrimenti, preparatevi per la carta successiva come segue:

- ➢ Rimuovete o aggiungete segnalini Popolazione sulla Terra finché il numero di segnalini lì non corrisponde al valore attuale del tracciato Fiducia in GovTer.
- ➢ Nascondete tutti i Ribelli e OpSpec.
- ➢ Rimuovete tutte le carte Campagna attive dal gioco.
- ➢ Mescolate tutte le carte Risorsa scartate nel mazzo Risorsa.
- ➢ Segnate tutte le Fazioni come Disponibili. Rivelate la carta in cima al mazzo di pesca e spostatela nel mazzo degli scarti per farla diventare la nuova carta Evento Attuale, quindi rivelate una nuova carta Evento Successivo da sopra il 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 sull'evento Successivo ed effettuate altrettanti tiri Tempesta di Sabbia, come durante una fase Tempesta di Sabbia del Round Punto di Crisi.
- ➢ Continuate a giocare con il nuovo Evento attuale.

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


FAZIONI DISPONIBILI
1° FAZIONE SOLO OP
No Attività Speciale
2° FAZIONE OP LIM
1° FAZIONE OP
Può aggiungere Attività Sp.
2° FAZIONE Op lim
o Evento
1° FAZIONE EVENTO
2° FAZIONE OP
Può aggiungere Attività Sp.
FAZIONI INDISPONIBILI
PASSARE:
MG
+3 Ris GM
Corp
Cycler di Aldrin
RD
+1 Ris PR
CR
+1 Carta

CHIESA DEL RIVENDICATORE

FORZE DISPONIBILI



BASI



MOVIMENTO POLVERE ROSSA

FORZE DISPONIBILI



BASI



SOCIETA' PRIVATE

FORZE DISPONIBILI



BASI



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

GOVERNO MARZIANO

FORZE DISPONIBILI



BASI



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