



DUAL POWERS

REVOLUTION
1917

REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

Nel marzo del 1917, lo Zar Nicola II fu costretto ad abdicare al trono di Russia. Al suo posto, si formò un **Governo Provvisorio** conservatore, in rappresentanza dell'autorità ufficiale dello stato. In opposizione al nuovo governo c'era il **Soviet di Pietrogrado**, un consiglio eletto di lavoratori organizzato da attivisti socialisti.

Nei mesi successivi, una lotta interna per il potere e l'influenza avrebbe dominato il paese ed innescato una rivoluzione sociale. In questo stato di duplice potere, o *dvoevlastie*, i leader carismatici e potenti crebbero insieme all'ondata di insoddisfazione pubblica e cambiarono per sempre il corso della politica Russa.

SCOPO DEL GIOCO

In *Dual Powers: Revolution 1917*, ogni giocatore controlla uno schieramento in questa lotta attraverso l'azione politica, le manovre sociali ed il conflitto militare. Il giocatore con il punteggio maggiore alla fine del gioco darà forma al futuro della Russia e darà vita oppure sopprimerà l'imminente Guerra Civile.

COMPONENTI

1 Tabellone

1 Regolamento

6 Tessere Quartiere

56 Carte

- 48 Carte Comando
- 6 Carte Leader (3 Rosse, 3 Bianche)
- 2 Carte Aiuto

8 Segnalini Leader

- 3 Leader Rossi
- 3 Leader Bianchi
- 2 Trotsky (1 Neutrale, 1 Rosso)

26 Segnalini Unità

- 10 Unità Rosse
- 10 Unità Bianche
- 6 Unità Neutrali

1 Segnalino Punteggio

1 Segnalino Blocco

1 Segnalino Giorno

1 Segnalino Mese

1 Segnalino Volere del Popolo

3 Segnalini Obiettivo

27 Segnalini Unità Opposizione

(Variante in Solitario)

- 9 Unità di Livello 1

- 9 Unità di Livello 2

- 9 Unità di Livello 3

3 Segnalini Difficoltà

(Variante in Solitario)

TABELLONE / TESSERE QUARTIERE

Il tabellone di *Dual Powers* è diviso in sei quartieri, ognuno rappresentato da un colore ed un'icona differente. Ci sono anche sei tessere quartiere corrispondenti: una per ogni quartiere. Da un round all'altro, queste tessere indicano quale quartiere sta vivendo disordini e quale è bloccato.



CARTE COMANDO

Ogni carta comando ha cinque elementi importanti: **numero dei giorni**, **icona quartiere**, **valore reclutamento**, **icona azione**, e **punti vittoria**.

- 1. Numero dei Giorni:** Questo numero indica di quanti giorni bisogna far avanzare il calendario quando la carta viene giocata.
- 2. Icona Quartiere:** L'icona del quartiere indica il quartiere della città in cui il giocatore può reclutare le unità quando la carta viene giocata oppure il quartiere da conteggiare per il punteggio quando la carta viene scelta come obiettivo segreto.
- 3. Valore Reclutamento:** Il valore di reclutamento indica la forza delle unità che possono essere reclutate quando la carta viene giocata — ■, ■■ o ■■■■.
- 4. Icona Azione:** L'icona azione rappresenta una delle tre possibili azioni che il giocatore può utilizzare quando la carta viene giocata: *Movimento*, *Doppio Movimento*, oppure *Riposo*.
- 5. Punti Vittoria:** I punti vittoria sono i punti che il giocatore guadagna per il controllo del quartiere indicato alla fine del round. Questi punti valgono solamente quando la carta viene scelta come obiettivo segreto.



CARTE LEADER

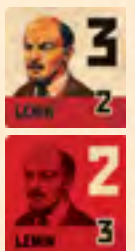
Ogni carta leader ha quattro elementi importanti: **numero dei giorni**, **forza del leader**, **icona reclutamento leader**, ed **icona azione speciale leader**.

- 1. Numero dei Giorni:** Come per le carte comando, questo numero indica di quanti giorni bisogna far avanzare il calendario quando la carta viene giocata.
- 2. Forza del Leader:** La forza del leader rappresenta la forza del corrispondente segnalino leader sia per il lato riposato che affaticato. Il numero grande indica il valore del segnalino dal lato riposato, mentre il numero piccolo indica il valore del segnalino dal lato affaticato.
- 3. Icona Reclutamento Leader:** Questa icona indica che il corrispondente segnalino leader può essere reclutato in **qualsiasi** quartiere della città utilizzando l'azione di reclutamento del leader.

4. Icona Azione Speciale Leader: L'icona azione speciale del leader rappresenta una delle tre possibili azioni che il giocatore può utilizzare quando la carta viene giocata: *Mobilizzare la Protesta*, *Spionaggio* o *Ispirare il Popolo*.

SEGNALINI UNITA' / LEADER

Ogni segnalino unità e leader ha due lati: il **lato riposato** ed il **lato affaticato**. L'attuale **valore della forza** dell'unità è indicato dal numero più grande. Il numero più piccolo, scritto sotto al valore della forza, indica il valore della forza del segnalino dal lato opposto.



SEGNALINI OPPOSIZIONE / SEGNALINI DIFFICOLTÀ'

I segnalini Opposizione sono utilizzati nella variante in solitario (vedere da pagina 10 a pagina 12) per segnare le unità controllate da un avversario virtuale. Ogni segnalino Opposizione ha una "X" sul lato affaticato. Questa "X" corrisponde sempre al valore del livello di difficoltà a cui si sta giocando.



PREPARAZIONE



1. Decidere chi guiderà il Governo Provvisorio (bianco), e chi il Soviet di Pietrogrado (rosso). Ogni giocatore riceve la **carta aiuto**.
2. Posizionare il **tabellone** al centro dell'area di gioco in modo che ogni giocatore sia davanti alla metà del **tracciato punteggio** della propria fazione.
3. Ogni giocatore riceve tre **carte leader**, tre **segnalini leader**, e dieci **segnalini unità** del colore della propria fazione. Le carte vanno nella propria mano, mentre i segnalini leader ed i segnalini unità sono posizionati di fronte a ciascun giocatore, con il lato riposato rivolto verso l'alto, a formare la propria **scorta**.
4. Posizionare a caso un **segnalino unità neutrale** in ogni quartiere della città, con il lato riposato verso l'alto.
5. Posizionare il **segnalino punteggio** al centro del tracciato punteggio, e posizionare il segnalino **volere del popolo** sulla relativa casella in fondo al tracciato punteggio del giocatore rosso.
6. Posizionare il **segnalino mese** ed il **segnalino giorno** sul calendario presente sul tabellone, con il **segnalino mese** sulla casella March/April (marzo/aprile) ed il **segnalino giorno** sulla casella 1.

7. Posizionare il **segnalino Trotsky neutrale** vicino al calendario, sopra la casella May/June (maggio/giugno) ed il **segnalino Trotsky rosso** sopra la casella August (agosto).
8. Posizionare i tre **segnalini obiettivo** sui tre cerchi verdi vicini al tracciato punteggio.
9. Mischiare le sei **tessere quartiere** e posizzionarle a faccia in giù in una pila accanto al tabellone.
10. Pescare le prime due tessere, posizzionarne una sulla casella "Unrest!" e l'altra sulla casella "Blockade!" del tabellone, entrambe a faccia in su.
11. Posizionare il **segnalino blocco** sulla freccia di connessione dello stesso colore della tessera quartiere presente nella casella "Blockade!".
12. Mischiare il mazzo con le 48 **carte comando** e posizzionarlo a faccia in giù di fianco al tabellone.



SEQUENZA DI GIOCO

Dual Powers si svolge in più round, ognuno dei quali consiste in cinque fasi da risolvere in ordine:

1. Fase Pesca
2. Fase Obiettivo
3. Fase Azione
4. Fase Punteggio
5. Fase Pulizia

1. FASE PESCA

Durante questa fase, ogni giocatore pesca cinque carte comando dal mazzo e le aggiunge alla propria mano. Questo significa che, nel primo round, ogni giocatore avrà in mano otto carte (incluse le carte leader ricevute durante la preparazione). Nei round successivi i giocatori potrebbero avere più di otto carte nella propria mano, ma mai di meno.

Nota: Nel raro caso in cui il mazzo dovesse finire durante la pesca delle carte, mischiare le carte della pila degli scarti per formare un nuovo mazzo e continuare a pescare come da regolamento.

2. FASE OBIETTIVO

Ogni giocatore sceglie un obiettivo segreto prendendo una carta comando dalla propria mano e posizionandola, a faccia in giù, nella relativa casella contrassegnata come "Secret Objective" sul proprio lato del tabellone, senza mostrare la carta al giocatore avversario.

Ogni giocatore può guardare il proprio obiettivo segreto in qualsiasi momento del round.

3. FASE AZIONE

A cominciare dal giocatore che possiede il volere del popolo, i giocatori giocano un turno per volta, finché entrambi i giocatori non hanno giocato quattro turni ciascuno. (Il giocatore rosso comincia la partita dal momento che possiede il volere del popolo.)

Durante il proprio turno ogni giocatore svolge le seguenti azioni, in ordine:

1. Giocare una Carta
2. Avanzare la Data
3. Eseguire un'Azione
4. Eseguire un'Azione Bonus (*se applicabile*)

GIOCARE UNA CARTA - Il giocatore attivo sceglie una carta qualsiasi (comando o leader) dalla propria mano e la gioca, a faccia in su, davanti a sé.

AVANZARE LA DATA - Il giocatore attivo sposta il segnalino giorno sul calendario di un numero di caselle pari al numero indicato sulla carta che ha appena giocato. Se il segnalino giorno supera la casella 31, spostare il segnalino mese di una casella e continuare ad avanzare il segnalino giorno partendo dalla casella 1.

Se il segnalino mese avanza, il segnalino volere del popolo si muove immediatamente, sul tabellone, dalla parte del giocatore attivo. Tutti i segnalini unità neutrali ed i segnalini leader neutrali nella città sono ora sotto il controllo del giocatore attivo. (Se il giocatore attivo già possiede il volere del popolo, non accade nulla.)



Se il segnalino giorno avanza nella casella 29 o 30, spostarlo nella casella 31. Se il segnalino giorno si trova nella casella 15 o nella casella 31, il giocatore attivo può usufruire di un'azione bonus da giocare dopo aver eseguito la propria azione normale.

Esempio A: Katya ha appena giocato una carta comando viola da 4. Il segnalino giorno avanza di 4 caselle sul calendario, finendo nella casella 30. Il segnalino avanza automaticamente nella casella 31. Questo permette a Katya di usufruire di un'azione bonus, che utilizzerà più avanti nel turno.

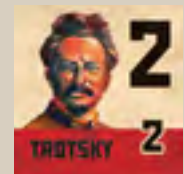
EVENTI SPECIALI DEL CALENDARIO

Ci sono due eventi speciali nel calendario:

Trotsky Ritorna dell'Esilio si verifica quando il segnalino mese avanza nella casella May/June (maggio/giugno). Posizionare immediatamente il segnalino Trotsky neutrale nel quartiere indicato sulla tessera quartiere presente nella casella "Unrest!". Come per le unità neutrali, Trotsky è controllato dal giocatore che possiede il volere del popolo.



Trotsky si Unisce ai Bolscevichi si verifica quando il segnalino mese avanza nella casella August (agosto). Se il segnalino Trotsky neutrale è ancora in gioco, sostituirlo immediatamente con il segnalino Trotsky rosso, mantenendo lo stato originale riposato o affaticato; il giocatore rosso ora ha il controllo di Trotsky. Se il segnalino Trotsky neutrale è stato già rimosso dal gioco quando si verifica questo evento, il segnalino Trotsky rosso non entra in gioco ma viene rimosso.



ESEGUIRE UN'AZIONE - Il giocatore attivo esegue un'azione tra quelle consentite dalla carta che ha appena giocato. Se ha giocato una carta comando, il giocatore può eseguire l'azione Reclutamento, o l'azione indicata dalla carta: Movimento, Doppio Movimento, o Ricarica. Non si possono eseguire entrambe le azioni con una stessa carta. Se ha giocato una carta leader, il giocatore può eseguire l'azione Reclutamento Leader e può utilizzare l'azione speciale indicata dalla carta leader.

AZIONI DELLE CARTE COMANDO



Reclutamento: Il giocatore attivo prende uno o più segnalini unità dalla propria riserva, il cui totale ■ è pari o inferiore al valore reclutamento della carta giocata. I segnalini unità devono essere posizionati, dal lato riposato, nel quartiere indicato dalla relativa icona della carta giocata. Se il giocatore non possiede, nella propria riserva, unità in numero pari o inferiore al valore reclutamento della carta, il reclutamento non può essere eseguito.

Esempio B: Viktor esegue l'azione Reclutamento. Ha giocato una carta (verde-4) con valore reclutamento di ■■. Egli decide di reclutare due segnalini unità ■ dalla propria riserva, che vengono posizionati nel quartiere verde della città.



Movimento: Il giocatore attivo sceglie un qualsiasi segnalino unità o leader sotto il proprio controllo (riposato o affaticato), e lo muove di un quartiere attraverso una connessione non ostruita della città.

Esempio C: Katya esegue l'azione Movimento. Vuole muovere il suo segnalino leader Kerensky dal quartiere verde al quartiere rosso, ma non può farlo perché la connessione tra i due quartieri è ostruita dal segnalino di blocco. Allora sceglie di muovere uno dei suoi segnalini unità dal quartiere blu al quartiere bianco.



Doppio Movimento: Il giocatore attivo sceglie un qualsiasi segnalino unità o leader sotto il proprio controllo (riposato o affaticato), e lo muove di uno o due quartieri lungo una connessione non ostruita della città. (Non è consentito muovere due segnalini di un quartiere ciascuno con questa azione.)



Riposo: Il giocatore attivo gira un qualsiasi segnalino unità o leader sotto il proprio controllo dal lato affaticato al lato riposato. Non è consentito girare il segnalino dal lato riposato al lato affaticato con questa azione.

AZIONI DELLE CARTE LEADER



Reclutamento Leader: Il giocatore attivo prende il segnalino leader corrispondente dalla propria riserva e lo posiziona in un **qualsiasi** quartiere, dal lato riposato. Qualsiasi unità neutrale affaticata sotto il proprio controllo in quel quartiere viene girata immediatamente sul lato riposato.

AZIONI SPECIALI DEL LEADER



Mobilitare la Protesta: Il giocatore può immediatamente spostare un segnalino blocco dalla posizione attuale ad una qualsiasi altra connessione della città.



Spionaggio: Il giocatore può immediatamente rivelare l'obiettivo segreto del giocatore avversario, girando la sua carta a faccia in su.



Ispirare il Popolo: Il giocatore può immediatamente prendere il controllo del volere del popolo, spostando l'apposito segnalino dalla propria parte del tabellone. Tutti i segnalini unità e leader neutrali nella città sono ora sotto il controllo del giocatore attivo.



AZIONI BONUS - Se il giocatore attivo ha guadagnato un'azione bonus perché il segnalino giorno è stato spostato nella casella 15 o 31 durante il proprio turno, può eseguire, ora, una delle seguenti quattro azioni:

- **Bonus Reclutamento:** Il giocatore attivo può reclutare un qualsiasi segnalino unità ■, posizionandolo in un **qualsiasi** quartiere della città. Se il giocatore non possiede alcun segnalino unità ■ nella propria riserva, questa azione non può essere eseguita.
- **Bonus Movimento:** Il giocatore attivo sceglie un qualsiasi segnalino unità o leader sotto il proprio controllo (riposato o affaticato) e lo sposta di un quartiere attraverso una connessione non ostruita della città.
- **Bonus Riposo:** Il giocatore attivo gira un qualsiasi segnalino unità o leader sotto il proprio controllo in un qualsiasi quartiere, dal lato affaticato al lato riposato.
- **Bonus Pesca:** Il giocatore attivo pesca una carta comando dal mazzo e la aggiunge alla propria mano. Questo incrementa le carte in mano di uno per il resto della partita. Non ci sono limiti al numero di carte della propria mano.

Esempio D: Viktor può eseguire un'azione bonus perché nel proprio turno ha spostato il segnalino giorno nella casella 15 del calendario. Come azione normale, egli recluta un segnalino unità ■■ nel quartiere viola (che è il suo obiettivo segreto per questo round). Dopodiché, Viktor esegue la sua azione bonus, spostando un segnalino unità neutrale, sotto il suo controllo, dal quartiere marrone al quartiere viola.

4. FASE PUNTEGGIO

Durante questa fase, vengono eseguite queste azioni, in ordine:

1. Risolvere il Quartiere in Agitazione
2. Rivelare gli Obiettivi Segreti
3. Conteggiare i Quartieri degli Obiettivi
4. Affaticare i Segnalini

STABILIRE LA FORZA

Per stabilire quale giocatore abbia la maggiore forza in un quartiere, sommare e confrontare i valori della forza di tutti i segnalini unità e leader (sia riposati che affaticati) sotto il controllo di ciascun giocatore nel quartiere.

Il giocatore che possiede il **volere del popolo** controlla i segnalini neutrali nel quartiere. Le unità neutrali contribuiscono alla forza del giocatore se c'è almeno un'unità non-neutrale nel quartiere sotto il controllo dello stesso giocatore. In questo caso, il valore della forza di queste unità neutrali si somma al totale del giocatore.

Il giocatore con il totale maggiore ha la forza maggiore.

Se i giocatori hanno lo stesso totale in un quartiere, il giocatore che controlla il maggior numero di segnalini nel quartiere viene considerato con la forza maggiore. Se i giocatori hanno anche lo stesso numero di segnalini nel quartiere, il giocatore che possiede il volere del popolo viene considerato con la forza maggiore. Se non c'è alcun segnalino nel quartiere, nessun giocatore ha la forza maggiore.

Esempio E: Entrambi i giocatori controllano delle unità nel quartiere giallo. Viktor ha tre unità (3 + 1 + 0) e Katya ne ha due (2 + 2). Entrambi hanno lo stesso totale. Viktor viene considerato con la forza maggiore, perché egli controlla più segnalini nel quartiere rispetto a Katya.

RISOLVERE IL QUARTIERE IN AGITAZIONE - La tessera quartiere nella casella "Unrest!" indica quale quartiere della città è attualmente in agitazione. Posizionare il segnalino obiettivo "1" nel quartiere indicato. Stabilire quale giocatore ha la forza maggiore in quel quartiere. Il giocatore con la forza maggiore in quel quartiere sceglie se considerare quel quartiere come obiettivo aggiuntivo oppure eseguire un'azione bonus.



• Se il giocatore con la forza maggiore sceglie di considerare il quartiere in agitazione come un obiettivo aggiuntivo, guadagna i punti vittoria in base al mese corrente:

- March – June (marzo – giugno) = 2 punti vittoria
- July (luglio) = 3 punti vittoria
- August (agosto) = 4 punti vittoria
- September (settembre) = 5 punti vittoria
- October – November (ottobre – novembre) = 6 punti vittoria



• Se, invece, il giocatore con la forza maggiore sceglie di eseguire un'azione bonus, la deve eseguire immediatamente scegliendola tra una delle quattro azioni bonus (Bonus Reclutamento, Bonus Movimento, Bonus Riposo, o Bonus Pesca) spiegate alla pagina 7.

CONTEGGIARE I PUNTI VITTORIA

Quando un giocatore guadagna punti vittoria grazie ad un obiettivo, spostare il segnalino punteggio verso il giocatore, sul tracciato punteggio, di una casella per ogni punto vittoria guadagnato.

Esempio F: L'area marrone è attualmente il quartiere in agitazione (unrest). Katya (1 + 1 + 1) è più forte di Viktor (2 + 0) in quel quartiere. Katya sceglie di considerare il quartiere marrone come un obiettivo aggiuntivo, e totalizza 3 punti vittoria dal momento che è il mese di luglio. Muove così il segnalino punteggio di tre caselle sul tracciato punteggio verso di lei.

RIVELARE GLI OBIETTIVI SEGRETI - Il giocatore con il minor numero di punti vittoria rivela per primo il proprio obiettivo segreto, e posiziona il segnalino obiettivo "2" nel quartiere corrispondente all'icona presente sulla carta appena rivelata. Il giocatore avversario rivela il proprio obiettivo segreto e posiziona il segnalino obiettivo "3" nel quartiere corrispondente all'icona presente sulla carta appena rivelata.

In caso di parità di punti vittoria (quando il segnalino punteggio si trova nella casella verde del tracciato punteggio), il giocatore che non possiede il volere del popolo rivela per primo il proprio obiettivo segreto.

CONTEGGIARE I QUARTIERI DEGLI OBIETTIVI - Conteggiare il quartiere con il segnalino obiettivo "2" per stabilire quale giocatore ha la forza maggiore, e assegnare i punti per l'obiettivo. Poi conteggiare il quartiere con il segnalino obiettivo "3". Se un quartiere possiede entrambi i segnalini obiettivo, conteggiare ogni obiettivo separatamente.

AFFATICARE I SEGNALINI - In ogni quartiere in cui vi sono uno o più segnalini obiettivo, affaticare tutti i segnalini unità e leader di quel quartiere, girandoli dal lato riposato al lato affaticato.

Se un segnalino è già affaticato, viene rimosso dal tabellone. I segnalini unità rossi e bianchi vengono rimessi nelle rispettive scorte, mentre i segnalini leader ed i segnalini neutrali vengono rimossi permanentemente dal gioco.

Esempio G: Il quartiere bianco è un quartiere obiettivo. Katya ha due segnalini (2 + 1) nel quartiere, e Viktor ne ha uno (3). Un segnalino di Katya viene girato sul lato affaticato. I rimanenti segnalini di Viktor e Katya, che sono già sul lato affaticato, vengono rimossi dal tabellone. Il segnalino rimosso di Viktor è un segnalino unità, quindi torna nella sua scorta. Invece, il segnalino rimosso di Katya è un segnalino leader e quindi viene rimosso permanentemente dal gioco.

5. FASE PULIZIA

In questa fase, vengono eseguite queste azioni in ordine, per preparare il gioco per il prossimo round.

- Scartare la tessera quartiere dalla casella "Unrest!" del tabellone e spostare la tessera quartiere dalla casella "Blockade!" alla casella vuota "Unrest!".
- Pescare la prima tessera quartiere dall'apposita pila e posizionarla a faccia in su nella casella "Blockade!" e spostare il segnalino blocco sulla connessione del quartiere corrispondente alla tessera presente nella casella "Blockade!".
- Rimuovere tutti i segnalini obiettivi dai quartieri conteggiati e rimetterli nelle caselle di partenza, accanto al tracciato punteggio.
- Scartare tutte le carte comando (inclusi gli obiettivi segreti) e le carte leader giocate nel round.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando si verifica una delle seguenti condizioni:

1. Il segnalino punteggio raggiunge l'ultima casella del tracciato punteggio. Quando questo si verifica, il giocatore con il segnalino punteggio dalla propria parte del tracciato punteggio vince la partita.
2. Il segnalino mese è sulla casella October (ottobre) o November (novembre) alla fine della Fase Punteggio. Quando questo si verifica, il giocatore con il segnalino punteggio dalla propria parte del tracciato punteggio vince la partita. Se il segnalino punteggio si trova esattamente a metà del tracciato punteggio, il giocatore che possiede il volere del popolo vince la partita.

VARIANTE IN SOLITARIO

Nella variante in solitario, anziché giocare contro un altro giocatore, si gioca contro un avversario virtuale chiamato "opposizione".

PREPARAZIONE IN SOLITARIO

La preparazione è la stessa della partita in due giocatori, con le seguenti modifiche:

1. Dopo aver deciso quale fazione utilizzare, riporre nella scatola i segnalini unità della fazione avversaria.
2. Scegliere il livello di difficoltà (da 1 a 6), prendere il corrispondente segnalino difficoltà e posizionarlo a faccia in su davanti a sé. (Nota: Si consiglia di giocare la prima partita in solitario al livello 1, mentre per i giocatori più avanzati si consiglia un livello più alto.)
3. Posizionare i 27 **segnalini unità opposizione** affianco al tabellone.
4. Mischiare le tre carte leader della fazione opposta e formare una pila, a faccia in giù, vicino la pila delle tessere quartiere.



SEQUENZA DI GIOCO IN SOLITARIO

La sequenza di gioco in solitario è identica a quella per due giocatori, ad eccezione delle seguenti modifiche:

1. FASE PESCA

Durante la Fase Pesca, pescare cinque carte comando dal mazzo per sé stessi e cinque carte comando per l'opposizione, nel modo seguente:

- Pescare quattro carte e metterle nella propria mano.
- Pescare la quinta carta e posizionarla, a faccia in giù, come obiettivo segreto, senza guardarla.
- Pescare cinque carte e posizzionarle, a faccia in giù, in una pila dalla parte dell'opposizione, senza guardarle.

Nota: La casella dell'obiettivo segreto dell'opposizione rimane vuota fino alla Fase Punteggio.

2. FASE OBIETTIVO

Rivelare la prima carta leader dell'opposizione e posizionare il corrispondente segnalino leader nel quartiere in agitazione. Questo non conta come un'azione. L'azione speciale del leader non viene eseguita, né viene fatta avanzare la data sul calendario.

Posizionare il segnalino volere del popolo sul tracciato punteggio dalla parte dell'opposizione. In questo modo, l'opposizione controlla il volere del popolo prima della Fase Azione di ogni round.

Nota: Il proprio obiettivo segreto, nella variante in solitario, è stabilito nella Fase Pesca ma è sconosciuto.

3. FASE AZIONE

L'opposizione gioca cinque turni ad ogni round, mentre tu (il giocatore) ne giochi solamente quattro. Perciò, questo significa che l'opposizione gioca sempre il primo e l'ultimo turno di ogni round.

TURNO DELL'OPPOSIZIONE

1. Durante il turno dell'opposizione, rivelare la prima carta comando dell'opposizione ed avanzare la data sul calendario in base al numero di giorni segnato sulla carta (come nella partita in due giocatori).
2. Posizionare un segnalino unità opposizione di valore pari al valore reclutamento della carta comando rivelata — ■, ■■ o ■■■■ — nel quartiere indicato dalla carta.

L'opposizione non muove mai né riposa le proprie unità; aggiunge solamente nuove unità al tabellone.

Se l'opposizione avanza il segnalino giorno sul calendario nella casella 15 o 31, l'opposizione riceve l'azione Bonus Reclutamento, aggiungendo un segnalino unità ■ al quartiere in agitazione.

Se l'opposizione avanza il segnalino giorno sul calendario oltre la casella 31, prende il controllo del volere del popolo (se ancora non lo ha).

Quando l'opposizione gioca le carte, posizionarle in una riga a faccia in su, ordinandole da sinistra verso destra. L'ordine delle carte giocate potrà essere determinante durante la Fase Punteggio.

TURNO DEL GIOCATORE

Il giocatore gioca il proprio turno come in una normale partita a due giocatori, con le seguenti eccezioni:

È disponibile una nuova azione bonus: **Organizzare** – Puoi scegliere di rivelare il proprio obiettivo segreto quando si gioca un'azione bonus (al posto di giocare una delle quattro azioni bonus previste da regolamento).

Quando si esegue l'azione spionaggio del leader, anziché rivelare l'obiettivo segreto dell'opposizione, rivelare il proprio obiettivo segreto.

4. FASE PUNTEGGIO

RISOLVERE IL QUARTIERE IN AGITAZIONE – Risolvere il quartiere nella casella "Unrest!", come in una partita a due giocatori. Se l'opposizione ha una forza maggiore nel quartiere, sceglie sempre di considerare il quartiere come obiettivo anziché eseguire un'azione bonus.

RIVELARE GLI OBIETTIVI SEGRETI – Rivelare il proprio obiettivo segreto (se non è stato ancora rivelato). Per determinare l'obiettivo segreto dell'opposizione, esaminare le cinque carte comando giocate dall'opposizione in questo round. Sommare il numero di giorni segnato sulle cinque carte dell'opposizione, per ogni quartiere. Il quartiere con il valore più alto è il quartiere dell'obiettivo segreto dell'opposizione. Scegliere la carta dell'opposizione con il maggior numero di punti vittoria per quel quartiere come obiettivo segreto dell'opposizione.

Se più quartieri hanno il valore più alto, quello con più carte diventa il quartiere dell'obiettivo segreto dell'opposizione. Se anche il numero di carte è uguale, l'ultima carta giocata tra questi quartieri stabilisce il quartiere dell'obiettivo segreto dell'opposizione.

Esempio H: Nel primo turno di gioco, l'opposizione ha giocato le seguenti cinque carte comando, in ordine: rosso-2, rosso-4, viola-4, marrone-5, e viola-2. Il totale dell'opposizione è 6 punti nel quartiere rosso, 6 punti nel quartiere viola, e 5 punti nel quartiere marrone. Il rosso ed il viola hanno entrambi il valore più alto. Entrambi hanno due carte per ogni quartiere. La carta viola-4 diventa l'obiettivo segreto dell'opposizione, in quanto l'ultima carta giocata tra quelle in parità è una carta viola e la carta viola da 4 è la carta con il maggior numero di punti vittoria tra le carte viola giocate.



CONTEGGIARE I QUARTIERI DEGLI OBIETTIVI - Conteggiare i quartieri come in una partita a due giocatori.

AFFATICARE I SEGNALINI - Affaticare i segnalini come in una partita a due giocatori. Dopo che i segnalini unità dell'opposizione diventano affaticati, il valore della loro forza è indicato da una "X", che corrisponde al valore del livello di difficoltà (1-6) scelto durante la preparazione del gioco.

5. FASE PULIZIA

La Fase Pulizia è come in una partita a due giocatori.

FINE DELLA PARTITA IN SOLITARIO

La partita termina immediatamente quando si verifica una delle seguenti condizioni:

1. Il segnalino punteggio raggiunge l'ultima casella del tracciato punteggio. Quando questo si verifica, il giocatore con il segnalino punteggio dalla propria parte del tracciato punteggio vince la partita.
2. Il gioco si trova alla fine della Fase Punteggio del **terzo round**. Quando questo si verifica, il giocatore con il segnalino punteggio dalla propria parte del tracciato punteggio vince la partita. Se il segnalino punteggio si trova esattamente a metà del tracciato punteggio, il giocatore che possiede il volere del popolo vince la partita.

RICONOSCIMENTI

Designer: Brett Myers

Regole in Solitario: James Kyle & Brett Myers

Sviluppo: Keith Matejka

Design Grafico: Luis Francisco

Illustrazioni: Kwanchai Moriya

Editori: Dustin Schwartz, Steven Dast, and Peter Dast

Traduzione: Giuseppe Ferrara

Ringraziamenti speciali: Molte grazie a tutti i miei playtesters, specialmente Mark Goadrich, James More, il gruppo Roundhouse Gamers, Eric Schlautman, ed i miei colleghi designer di Protospiel.

Questo gioco è dedicato alla memoria di Jason "Patch" Abbott.

© 2018 Thunderworks Games. Tutti i diritti riservati.

Per informazioni aggiuntive o supporto, visitare il nostro sito www.thunderworksgames.com.