

GANDHI

LA DECOLONIZZAZIONE DELL’INDIA INGLESE 1917-1947



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

CON ERRATA AGGIORNATA ALLA PUBBLICAZIONE 06-2019 INDICATA IN **ROSSO**

REGOLE DI GIOCO

I CONTENUTI

<p>1.0 Introduzione 2.0 Sequenza di Gioco 3.0 Operazioni 4.0 Attività Speciali 5.0 Eventi 6.0 Round Campagna 7.0 Vittoria 8.0 Fazioni Non-Giocatore</p>	<p>Piazzamento Scenario Breve (1930-1947) Scenario Principale (1917-1947) Le Pedine Indice dei Termini Importanti Guida Inizio Rapido e Forze Disponibili</p>
--	--

1.0 INTRODUZIONE

Gandhi è un gioco per 1-4 giocatori che riguarda il conflitto di insorgenza e contro insorgenza (COIN) durante la fine del Raj inglese in India, 1917-1947, sino alla creazione dei moderni stati dell’India e Pakistan.

Il piazzamento del gioco è spiegato al termine delle regole. Un indice elenca e definisce i termini importanti del gioco. Le sequenze ed opzioni per le azioni del giocatore e dei Non-giocatori sono riassunte nelle tabelle.

1.1 Svolgimento Generale del Gioco

In *Gandhi*, sino a quattro giocatori controllano Fazioni che cercano di delineare il destino dell’India: il Raj Inglese, il Congresso Nazionale Indiano, la Lega Musulmana ed i Rivoluzionari. Ciascuna Fazione usa le proprie forze ed una

serie specifica e particolare di abilità per influenzare gli spazi sulla mappa. Inoltre, ogni Fazione punta ad un propria finalità di vittoria- il Raj tenta di controllare territorio ed influenzare la popolazione dell'India per avere supporto per il suo governo. Il Congresso Nazionale Indiano cerca di erodere il controllo del Raj per incrementare l'opposizione popolare contro gli inglesi. La Lega Musulmana cerca anch'essa di incrementare l'opposizione al Raj inglese quale mezzo per creare stati protetti per gli indiani musulmani. Ed i Rivoluzionari cercano di opporsi al controllo del Raj inglese mediante sommosse e di creare basi di influenza indù e sikh.

Gandhi è il Volume IX della Serie di giochi COIN, che usano regole simili per riprodurre insorgenze moderne e storiche. Un mazzo di carte regola l'ordine di turno, gli eventi, le verifiche per la vittoria, ed altri processi. Ogni turno si gioca una nuova carta dal mazzo degli eventi.

Questa carta determina le due Fazioni che giocheranno questo turno e l'ordine di gioco delle stesse. Ogni Fazione deve operare una scelta: usare la carta come Evento, o rinunciare all'Evento per scegliere tra una serie di Operazioni ed Attività Speciali. Le scelte di una Fazione influenzano quelle delle altre, quando viene pescata una nuova carta ed il gioco prosegue. Periodicamente, una Campagna interrompe il gioco, consentendo alle Fazioni una momentanea pausa per raggrupparsi e prepararsi per il turno successivo. Alla fine, la Fazione che più eccede il suo scopo è il vincitore.

1.2 Componenti

Una copia completa di *Gandhi* include:

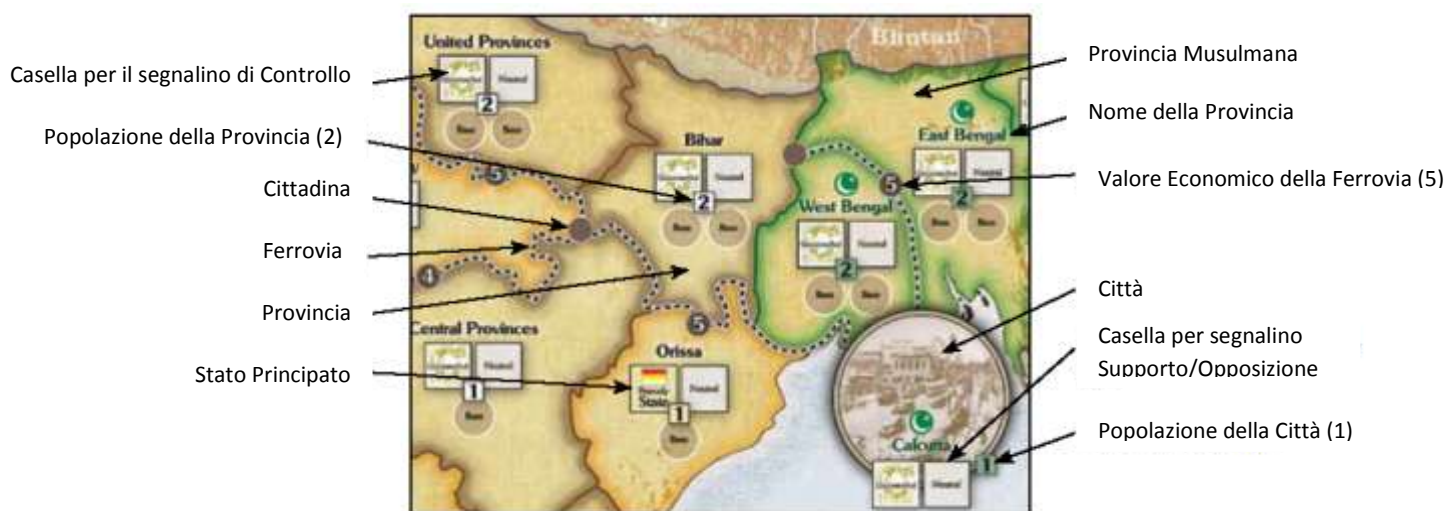
- Una mappa di gioco (1.3)
- Un mazzo di 72 carte Evento (5.0)
- 7 carte Campagna (2.4)
- Un mazzo di 24 carte Arjuna (8.2).
- 125 pezzi di legno (1.4):
 - 15 Truppe (cubi rossi)
 - 45 Sepoy (cubi bianchi)
 - 16 Attivisti Lega Musulmana (piccoli cilindri verdi)
 - 16 Attivisti del Congresso (piccolo cilindri arancione)
 - 16 Guerriglie Rivoluzionarie (piccolo cilindri ottagonali neri)
 - 1 Leader (cilindro grande arancione)
 - 5 Basi della Lega Musulmana (dischi verdi)
 - 5 Basi Rivoluzionari (dischi neri)
 - 6 Pedine Disponibilità e Risorsa (cilindri medi; 2 rossi, 1 verde, 1 arancione, 2 neri)
- 12 pedoni di legno (6 bianchi, 6 neri)
- Un foglio di pedine
- Una Tabella Sequenza di Gioco e Round Campagna (6.0)
- 4 Tabelle del giocatore, una per Fazione (3.0, 4.0, 7.0)
- Una Tabella per i Non-giocatori (8.0)
- 4 dadi a 6 facce (1 rosso, 1 arancione, 1 verde, 1 nero)
- Un Fascicolo del Giocatore
- Un Manuale con le Regole di Gioco

1.3 La Mappa

La mappa riproduce la colonia inglese dell'India, divisa in vari spazi.

1.3.1 Spazi della Mappa. Vi sono quattro tipi di spazi sulla mappa: Province, Città, Stati e Ferrovie:

- Le Città sono aree urbane nell'India che storicamente erano centri importanti dell'amministrazione imperiale britannica.
- Le Province sono aree che storicamente erano amministrate direttamente dal Raj Inglese.
- Gli Stati sono aree che storicamente non erano direttamente amministrate dal Raj. Gli Stati Principati (sfondo giallo e stampati sulla mappa) erano governati da governanti indiani indipendenti. Gli Stati Musulmani (indicati da una pedina Stato Musulmano nella casella di Controllo della Provincia posta durante il gioco) sono aree che proteggono l'autonomia degli Indiani Musulmani.
- Le Ferrovie sono linee di comunicazione lungo le quali la ricchezza dell'India veniva esportata in Gran Bretagna.



1.3.2 Città. Ogni Città riporta una Popolazione di 1. Due Città sono anche spazi Musulmani (1.3.4): Karachi e Calcutta.

1.3.3 Province. Ciascuna Province riporta una Popolazione di 1 o 2. Sette Province sono anche spazi Musulmani (1.3.4): Frontiera Nordoccidentale, Baluchistan, Sind, Punjab, Bengala Occidentale, Bengala Orientale, ed Assam.



1.3.4 Spazi Musulmani. Gli spazi di contorno verde con icona di stella e mezzaluna sono spazi Musulmani.

Importante: Un segnalino di Stato Musulmano in sé non converte uno spazio in spazio Musulmano.

1.3.5 Stati. Vi sono due tipi di Stati: Stati Principati e Stato Musulmani.



Gli **Stati Principati** sono stampati sulla mappa e non cambiano mai stato durante la partita. Uno Stato Principato, Jammu & Kashmir, è anche spazio Musulmano (1.3.4), ma non è uno Stato Musulmano.



Gli **Stati Musulmani** entrano in gioco durante le Attività Speciali *Negoziato Lega Musulmana* ed *Infiltrazione* (4.4.1, 4.4.2) e con alcuni Eventi (5.0). Un segnalino Stato Musulmano può essere posto solamente in una Provincia, e cambia quello spazio in uno Stato. Se il segnalino Stato Musulmano viene successivamente rimosso, lo spazio torna ad essere ancora una Provincia.

NOTA DI GIOCO: Un segnalino Stato Musulmano può essere posto in una provincia non Musulmana.

Qualsiasi regola che fa riferimento agli Stati si applica sia agli Stati Principati che agli Stati Musulmani. Gli Stati non sono Province e non sono mai Controllati dal Raj (sono sempre “spazi senza Controllo Raj” e non sono sommati alla vittoria Raj per il Controllo Raj [7.2]). Gli Stati non possono mai contenere Truppe. Quando viene creato uno Stato Musulmano, il giocatore Raj deve immediatamente spostare qualsiasi Truppa lì presente in qualsiasi Città.

Importante: Le Truppe Raj non possono mai entrare né essere poste in Stati in nessun caso.

1.3.6 Ferrovie. Le Ferrovie influenzano molte Operazioni (3.0) ed Attività Speciali (4.0). Ciascuna Ferrovia termina o in una Città o per una Cittadina. Le Ferrovie non sono mai Controllate dal Raj e non hanno né valore Supporto/Opposizione né Popolazione (cioè non si aggiungono alla vittoria del Raj o della Rivoluzione [7.2], né possono contenere una Base [1.4.2]).

Ciascuna Ferrovia ha un Valore Economico (Econ) che viene aggiunto alle Risorse del Raj durante la Fase delle Risorse (6.2.2) se quella Ferrovia non ha un segnalino di Sciopero (1.12). gli Attivisti NV sono sempre Attivi (1.4.3) quando sono su una Ferrovia.

NOTA DI GIOCO: Le Ferrovie sono spazi! Gli “spazi Non-Ferrovia” sono Città, Province e Stati.

1.3.7 Protesta e Disordini. Gli Spazi con segnalino Protesta (1.10) sono spazi di Protesta. Gli Spazi con uno o più segnalino di Disordini (1.11) sono spazi di Disordini.

1.3.8 Adiacenza. L'Adiacenza influenza il movimento delle forze ed alcuni Eventi. Due qualsiasi spazi che rispettano una delle condizioni seguenti sono adiacenti:

- Spazi che confinano (si toccano) l'uno con l'altro.
- Le Province e Stati che si toccherebbero se non per la separazione di una Ferrovia.
- Le Ferrovie, Province o Stati separati da Cittadine.

NOTA DI GIOCO: Le Cittadine non sono spazi; semplicemente sono il punto terminale delle Ferrovie (1.3.6). Vi è un solo luogo sulla mappa dove una Cittadina collega Province e Stati adiacenti, nel sud: Bombay Presidency è adiacente al Coastal Andhra, ed Hyderabad è adiacente a Mysore.

1.3.9 Prigione. La casella Prigione si usa per tenere Gandhi e gli Attivisti arrestati durante l'Operazione Assalto del Raj (3.2.4), con le Attività Speciali Trattativa e Governare (4.2.1, 4.2.2), o sono posti lì con Eventi (5.0). I pezzi in Prigione

non sono considerate sulla mappa e non sono Disponibili sino a quando non sono liberati (durante le Operazioni NV di Raduno [3.3.1], Negoziazione del Congresso [4.3.1] o Satyagraha [4.3.2], mediante Eventi, o durante i Round Campagna). Quando viene indicato di arrestare pezzi NV, spostateli nella Casella Prigione.

1.3.10 Casella Fuori Gioco. La Casella Fuori Gioco contiene le forze che non sono Disponibili, sino a quando non entrano. I pezzi che sono Fuori Gioco entrano durante Operazioni o Eventi, o (solo per il Raj) durante ogni Crisi (6.8).



1.3.11 Tabella Restrizioni. La tabella Restrizioni (6.6) misura la generale gravità del conflitto in India. Determina il costo di tutte le Operazioni Raj che usano Sepoy (3.2) e delle Operazioni Disordini dei Rivoluzionari (3.4.4), limita il numero di spazi che il Congresso può scegliere per le Operazioni (3.3), e determina il numero di segnalini di Protesta Disponibili (1.10).

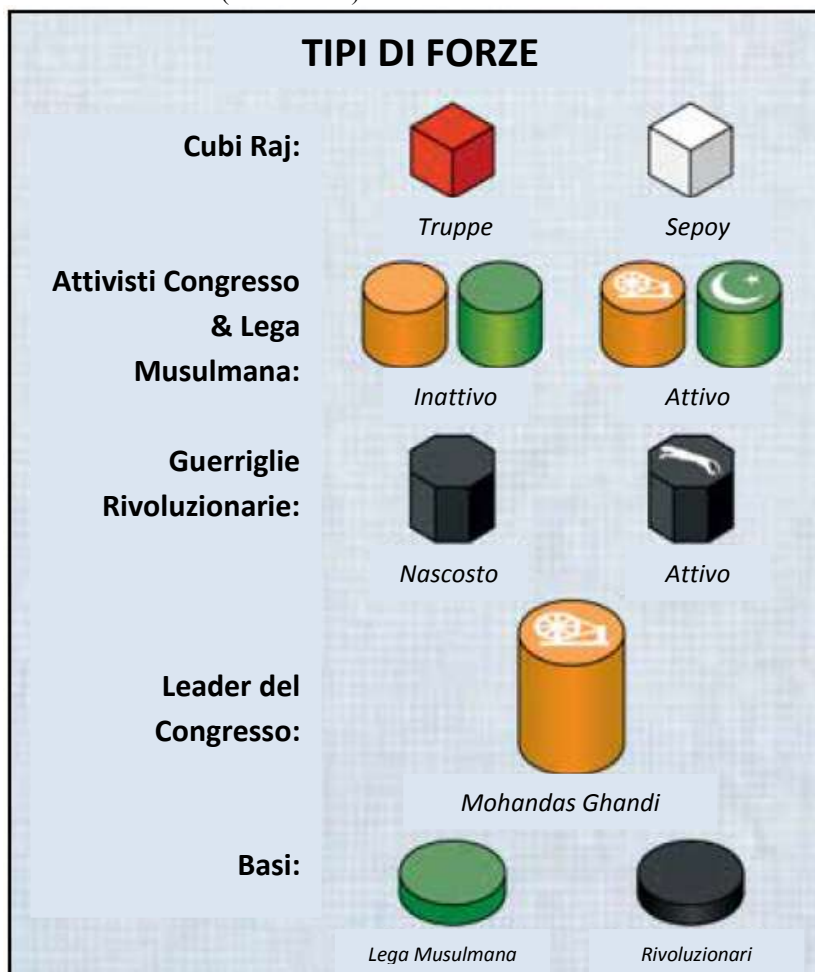


1.3.12 Tabella Unità. La tabella Unità (6.7) misura il livello di tensione tra le comunità Indù e Musulmana in India. Influenza il Raduno della Lega Musulmana e dei Rivoluzionari (3.3.1, 3.4.1), e limita il numero di spazi che la Lega Musulmana può scegliere per le Operazioni (3.3).

1.4 Le Forze

I pezzi in legno rappresentano le varie forze delle Fazioni:

- Truppe dell'Esercito Inglese in India (cubi rossi) e Sepoy Raj Inglese (cubi bianchi). L'icona della carta Evento Raj è la Stella dell'India, e l'icona Disponibilità Raj è la corona inglese: i simboli della sovranità britannica sull'India.
- Attivisti del Congresso Nazionale Indiano (cilindri arancione) e Mohandas Gandhi (cilindro grande arancione). L'icona della Fazione del Congresso è una ruota che gira, un simbolo dell'indipendenza politica ed economica indiana che venne introdotta nella bandiera del Congresso *swaraj* (governo nazionale) del 1931.
- Attivisti della Lega Musulmana (cilindri verdi) e Basi (dischi verdi). L'icona della Fazione Lega Musulmana è una stella e mezzaluna, un simbolo dell'Islam che in seguito divenne la base per la bandiera del Pakistan.
- Guerriglie Rivoluzionarie (ottagoni neri) e Basi (dischi neri). L'icona della Fazione Rivoluzionaria è una tigre, basata sulla bandiera *Azad Hind* (India libera) dell'Esercito Nazionale Indiano nella seconda guerra mondiale.



1.4.1 Disponibilità e Rimozione. L'inventario riportato alla fine delle regole "Forze Disponibili" limita il numero di pezzi che possono essere in gioco. Le Forze non sulla mappa, in Prigione, o nella casella Fuori Gioco sono tenute nelle caselle Forze Disponibili. (Ponete le Basi Rivoluzionarie negli spazi vuoti di numero maggiore nella casella Basi

Disponibili, rivelando il numero di Basi sulla mappa per aiutare a registrare i Punti Vittoria e Risorse dei Rivoluzionari).

- Le Forze possono essere prese da e Sostituite solo con quelle nelle caselle Disponibili – ignorate le istruzioni di porre o sostituire forze se il tipo appropriato non è nella casella Disponibili (rimuovete invece che sostituire tali pezzi).
- I giocatori del Congresso, della Lega Musulmana e dei Rivoluzionari (solamente), mentre eseguono una Operazione, Attività Speciale o Evento, possono rimuovere i loro pezzi sulla mappa ponendoli tra le Forze Disponibili (eccezione: non Ghandi).
- Durante lo Schieramento del Raj (3.2.1), i cubi possono essere presi dalla mappa se non ve ne è alcuno tra i Disponibili.
- I segnalini Protesta e Disordini non possono essere rimossi dalla mappa volontariamente, a meno che non sia indicato entro una Operazione, Attività Speciale, Evento o durante le Fasi di Supporto o Sistemazione di ogni Round Campagna.
- Le regole che si applicano agli Attivisti influenzano sia i pezzi del Congresso che della Lega Musulmana.

1.4.2 Raggruppamento. Un qualsiasi numero di forze può occupare uno spazio, eccetto:

- Il numero massimo di Basi consentite in ciascuno spazio è pari alla Popolazione dello spazio (quindi le Basi non possono mai essere poste sulle Ferrovie).
- Le Truppe non possono mai entrare o essere posti negli Stati.
- Uno spazio può tenere massimo un segnalino di Protesta. Uno spazio può contenere un qualsiasi numero di segnalini di Disordini.

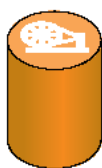
1.4.3 Pezzi Attivi. Alcune Operazioni ed Attività Speciali influenzano solo i pezzi Attivi.

- I cubi e Basi Raj e Ghandi sono sempre Attivi.
- Gli Attivisti sono Attivi quando sono in uno spazio di Protesta o su una Ferrovia. Gli Attivisti Attivi hanno visibile il loro simbolo; altrimenti sono Inattivi. Tutti gli Attivisti in uno spazio sono Attivi o Inattivi assieme.
- Le Guerriglie sono Attive o Nascoste come singoli pezzi. Le Guerriglie Attive hanno il loro simbolo visibile; altrimenti sono Nascoste. Piazzate e ponete sempre nuove Guerriglie in stato Nascosto (incluso se rimpiazzano un pezzo).

NOTA DI GIOCO: A meno che le istruzioni non indichino “Guerriglie Nascoste”, è sufficiente “Attivare” le Guerriglie già Attive (rimangono Attive). Durante il gioco, girate gli Attivisti se entrano o escono da uno spazio di Protesta.

Importante: Gli Attivisti sono sempre Attivi quando sono in spazi di Protesta e Ferrovie, e sempre Inattivi altrove.

1.4.4 Attaccare gli Avversari. Una volta attaccato, è obbligatoria la rimozione o Attivazione dei pezzi sino al completamento dell'abilità della Fazione. Durante l'Assalto (3.2.4) e Trattativa (4.2.1), il Raj attacca le forze NV come una Fazione. Durante l'Attacco (3.4.3), i Rivoluzionari, se hanno successo, possono scegliere di rimuovere due qualsiasi pezzi avversari (non Ghandi; Truppe e Basi per ultime).



1.4.5 Leader. La Fazione del Congresso riceve una pedina di leader, che rappresenta Mohandas Gandhi. Gandhi non è un Attivista, ma conta come un singolo pezzo per il Controllo Raj (1.7). Inoltre:

- Gandhi è sempre Attivo (1.4.3).
- Gandhi non può essere eliminato ma può essere arrestato durante l'Operazione Assalto del Raj (3.2.4), Attività Speciali Trattativa e Governo (4.2.2, 4.2.3), ed alcuni Eventi (5.0).

1.5 Giocatori & Fazioni

Ghandi è giocabile da 1, 2, 3, o 4 giocatori. Il Raj è una fazione controinsorgente (COIN), il Congresso e la Lega Musulmana sono Fazioni nonviolente (NV), ed i Rivoluzionari sono una Fazione insorgente. Le Fazioni rimanenti sono Fazioni Non-giocatore (NP) governate dal capitolo 8.0 del regolamento.

In alternativa, con due o tre giocatori, i giocatori possono guidare qualsiasi Fazione rimanente:

- Con 3 giocatori, un giocatore tiene il Congresso e la Lega Musulmana o, se preferisce, il Raj ed i Rivoluzionari.
- Con 2 giocatori, un giocatore tiene il Congresso e la Lega Musulmana, l'altro il Raj ed i Rivoluzionari.

Un giocatore che tiene due Fazioni usa il minor margine di vittoria delle due (7.1-3) e causa la fine della partita mediante una verifica della vittoria (6.1) solo se entrambe le Fazioni rispettano le loro condizioni.

Per qualsiasi data Fazione, i pezzi amici sono tutti i pezzi appartenenti a quella Fazione. I pezzi avversari sono qualsiasi pezzo appartenente a qualsiasi altra Fazione.

NOTA DI GIOCO: Il Congresso e la Lega Musulmana possono richiedere un gioco più intricato per raggiungere il loro potenziale e dovrebbero andare ad i giocatori più esperti.

1.5.1 Accordi. I giocatori possono stringere qualsiasi accordo nel rispetto delle regole, vincolati solamente come segue: una volta che un giocatore si accorda per fare qualcosa entro lo svolgimento di una Operazione, Attività Speciale, Evento o durante la Fase di Supporto, quell'accordo vale per quell'azione. Un giocatore che non riesce ad accordarsi all'inizio dell'azione può annullare l'azione. Tutti i negoziati sono aperti.

1.5.2 Trasferimento di Risorse. Il Raj ed i Rivoluzionari possono trasferire Risorse l'uno all'altro in qualsiasi momento in cui uno di essi sta svolgendo una Operazione, Attività Speciale o Evento.

1.6 Supporto ed Opposizione

Il Supporto ed Opposizione influenzano la vittoria ed alcune Operazioni ed Attività Speciali.

1.6.1 Livelli di Supporto/Opposizione. Gli spazi di Città, Provincia e Stato hanno sempre uno dei cinque livelli di Supporto o Opposizione della loro Popolazione al governo coloniale del Raj:



- Supporto Attivo
- Supporto Passivo
- Neutrale
- Opposizione Passiva
- Opposizione Attiva

1.6.2 Supporto/Opposizione Attivo. Il Supporto/Opposizione attivo conta il doppio della Popolazione per il Totale Supporto/Opposizione (1.6.3, 1.6.4), influenzando la vittoria (7.2). Indicate il livello corrente di Supporto o Opposizione con segnalini posti in ciascuno spazio. Mostrate uno spazio Neutrale con l'assenza di tali segnalini.

1.6.3 Totale Supporto & Totale Opposizione. La vittoria del Raj, Congresso, e Lega Musulmana dipende dal valore totale della popolazione a Supporto o Opposizione, rispettivamente. Modificate i segnalini VC sulla tabella numerata di bordo mappa quando si ha qualsiasi variazione al Supporto o Opposizione.



Totale Supporto = (2 x Popolazione in Supporto Attivo) + (1 x Popolazione a Supporto Passivo)
Totale Opposizione = (2 x Popolazione in Opposizione Attiva) + (1 x Popolazione in Opposizione Passiva)

1.6.4 Totale Opposizione Musulmana. La Lega Musulmana solamente ottiene punti vittoria per l'Opposizione in uno dei 10 spazi Musulmani stampati sulla mappa (7.2):

Totale Opposizione Musulmana =
 (2 x Popolazione degli spazi Musulmani in Opposizione Attiva) +
 (1 x Popolazione degli spazi Musulmani in Opposizione Passiva)

Chiarimento: La Lega Musulmana ottiene punti vittoria per l'Opposizione in qualsiasi spazio Musulmano.

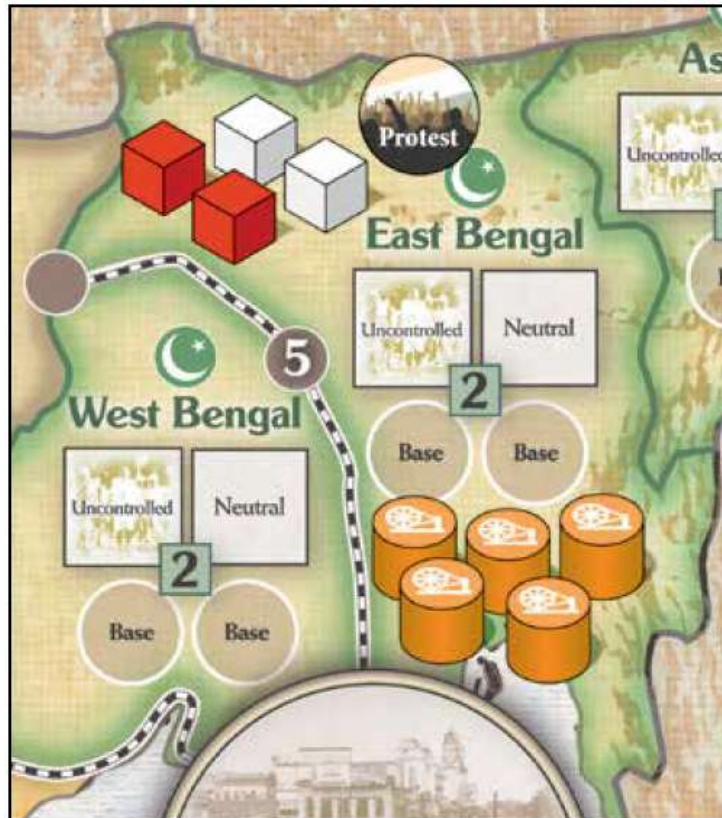
1.7 Controllo Raj



Il Controllo influenza alcune attività delle Fazioni e la vittoria. Solo la Fazione Raj può Controllare uno spazio. Modificate i segnalini di Controllo al variare del Controllo Raj per Operazioni, Attività Speciali, Eventi, rimozione volontaria delle forze, e durante la Fase di Spostamento dei Round Campagna (6.4).

1.7.1 Controllo Raj. Il Raj ottiene il Controllo in una Città o Provincia se il numero di cubi lì presenti eccede quello di tutti gli altri pezzi Attivi (1.4.3). il Congresso, Lega Musulmana ed i Rivoluzionari non possono Controllare le Città o Province, ma possono negare il Controllo Raj per la presenza di loro pezzi Attivi. Il Controllo Raj influenza alcune attività. Ponete o rimuovete i segnalini di Controllo Raj al variare del Controllo Raj per il piazzamento, rimozione, attivazione o movimento dei pezzi.

1.7.2 Spazi che Possono Essere Controllati. Solo le Città e Province possono essere Controllate dal Raj. Le Città e Province senza cubi sufficienti per il Controllo Raj, gli Stati Principati, gli Stati Musulmani e le Ferrovie sono detti "spazi senza Controllo Raj".



ESEMPIO di Controllo Raj: Vi sono 2 Truppe, 2 Sepoy, un segnalino Protesta e 5 Attivisti del Congresso nel East Bengal. Il Raj non ha più cubi degli avversari Attivi lì presenti, quindi non viene posto alcun segnalino di Controllo Raj nello spazio. Se il segnalino Protesta fosse rimosso, tutti gli Attivisti sarebbero girati sul lato Inattivo ed i cubi eccederebbero gli avversari Attivi. In questo caso, il Raj otterrebbe il Controllo dello spazio.

Importante: Contate solo i pezzi Attivi quando si determina il Controllo Raj – tutti i cubi Raj, Gandhi, tutte le Basi, Guerriglie Attive, ed Attivisti Attivi (qualsiasi Attivista in spazio di Protesta o su Ferrovia).

1.8 Risorse



In qualsiasi momento, il Raj ed i Rivoluzionari (solamente) hanno ciascuno tra 0 e 50 Risorse che si usano per pagare le Operazioni (3.0), alcune Attività Speciali (4.0), e durante la Fase di Supporto dei Round Campagna (6.3). Indicate le Risorse correnti sulla tabella di bordo mappa usando un cilindro del colore della Fazione (1.5).

1.9 Segnalini Vittoria

Ciascuna Fazione ha un segnalino Vittoria con il quale registra i seguenti totali che influenzano la vittoria (7.0).



- **Raj Britannico:** Totale Supporto (1.6) più Popolazione degli Spazi con Controllo Raj (1.7).
- **Congresso:** Total Opposition (1.6).
- **Legg Musulmana :** Totale Opposizione Musulmana (1.6) più il doppio del Totale Popolazione degli Stati Musulmani (1.3.5).
- **Rivoluzionari:** Totale Popolazione degli spazi con almeno un Segnalino Disordini (1.11) più il numero di Basi Rivoluzionarie sulla mappa.

1.10 Segnalini Protesta



I Segnalini Protesta sono posti durante le Operazioni NV di Disobbedienza Civile e Dimostrazioni (3.3.2, 3.3.3) e con Eventi (5.0). Il numero totale di segnalini Protesta Disponibili da porre durante le Operazioni è limitato dal valore corrente delle Restrizioni (6.6). Accanto ad ogni spazio sulla tabella delle Restrizioni vi sono caselle che contengono uno o più segnalini di Protesta. Durante le Operazioni,

sono Disponibili per il piazzamento solo i segnalini Protesta nelle caselle a destra e sopra il segnalino Restrizioni. Le Restrizioni non limitano il piazzamento durante gli Eventi. Quando si pone un segnalino Protesta durante un Evento, pescate dalla casella segnalino Protesta di numero minore.

Quando si rimuovono i segnalini sulla mappa, riponeteli nella casella segnalino Protesta di numero maggiore, indipendentemente dalle Restrizioni correnti.

Un segnalino di Protesta in uno spazio lo rende spazio di Protesta. Inoltre:

- Girate tutti gli Attivisti in uno spazio di Protesta sul lato Attivo (1.4.3).
- Si può porre un solo segnalino Protesta in ciascuno spazio.
- Le Ferrovie possono avere segnalino Protesta. Durante la fase delle Risorse di ogni Round Campagna (6.2.1), convertite ogni tale segnalino di Protesta su una Ferrovia in segnalino di Sciopero.
- I segnalini Protesta possono essere rimossi solo durante le Attività Speciali Negoziato della Lega Musulmana (4.3.1, 4.4.1), Governare del Raj (4.2.2), ed Infiltrazione della Lega Musulmana e dei Rivoluzionari (4.4.2, 4.5.2); mediante alcuni Eventi (5.0); e durante i Round Campagna (6.0).
- I cubi Raj non possono uscire dagli spazi di Protesta durante le Operazioni del Raj Guarnigione (3.2.2) e Perlustrazione (3.2.3), o con l'Attività Speciale Trattativa (4.2.1) (ma possono entrare in spazi di Protesta).
- Le variazioni nelle Restrizioni non influenzano i segnalini Protesta già sulla mappa.

Stato dell'India

Unità	Restrizioni	Protesta Disponibili	
5	5	<div style="display: flex; align-items: center;"> Available </div>	
4			
	3		
2	2		
<div style="border: 2px solid red; padding: 5px; display: inline-block;"> 1 Se entrambi: CRISI </div>			

Ogni volta che viene innescata una Crisi, il Raj può muovere un tiro di dado di cubi da Fuori Gioco a qualsiasi spazio (non truppe negli Stati)

ESEMPIO di Segnalini Protesta Disponibili: Restrizioni a 4. Sono Disponibili 2 segnalini Protesta: quelli nelle caselle 1 e 2.

Chiarimento: Sono posti due segnalini Proteste Disponibili quando Gandhi viene arrestato durante l'Assalto (3.2.4) ed il Governare (4.2.2).

1.11 Segnalini Disordini

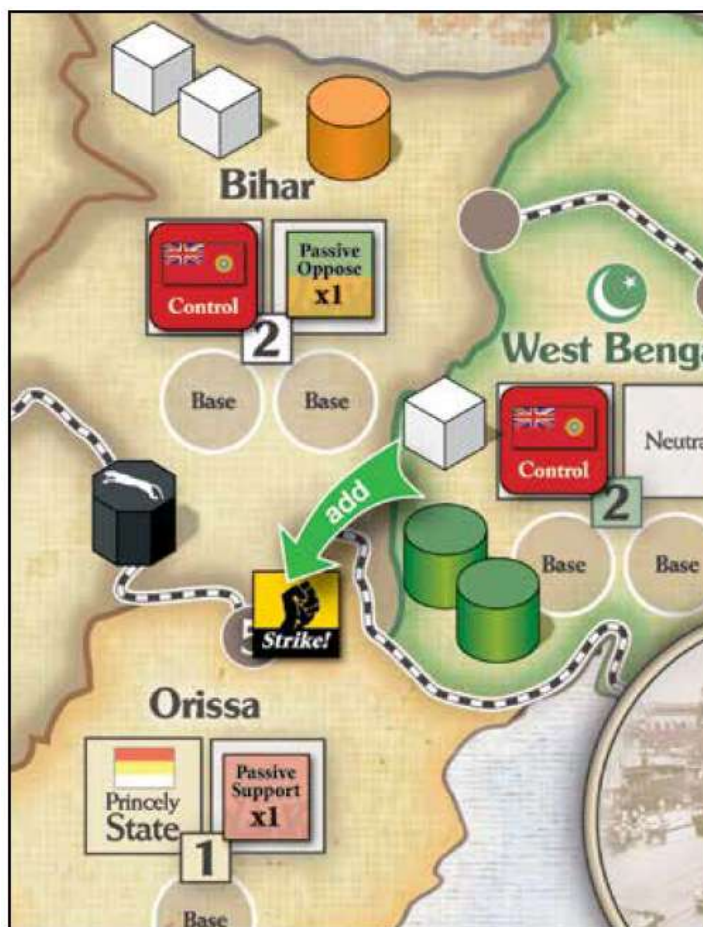
I segnalini Disordini sono posti durante alcune Operazioni (3.0), Attività Speciali (4.0), ed Eventi (5.0). L'altro lato di un segnalino Disordini è Sciopero (1.12).

- I segnalini Disordini si sommano alla Vittoria del Rivoluzionario (7.2) ma a differenza dei segnalini Protesta non hanno effetti aggiuntivi nel loro spazio.
- I segnalini Disordini sono rimossi dall'Imperialismo del Raj durante l'Attività Speciale Governare (4.2.3) e durante la Fase di Supporto (4.2.3) e durante la Fase di Supporto (6.3.1), Attività Speciale del Congresso Satyagraha (4.3.2), Attività Speciale NV Negoziato (4.3.1, 4.4.1), alcuni Eventi (5.0), e durante la Fase di Sistemazione di ogni Round Campagna (6.5) negli spazi senza Guerriglie.
- Vi sono in totale 12 segnalini Disordini/Sciopero. Se tutti I segnalini Disordini sono in gioco, non ponetene alcuno se richiesto.

1.12 Segnalini Sciopero

I segnalini Sciopero sono posti solo sulle Ferrovie. Possono essere posti durante alcune Operazioni (3.0), Eventi (5.0) e Round Campagna. L'altro lato di un segnalino Sciopero è Disordini (1.11).

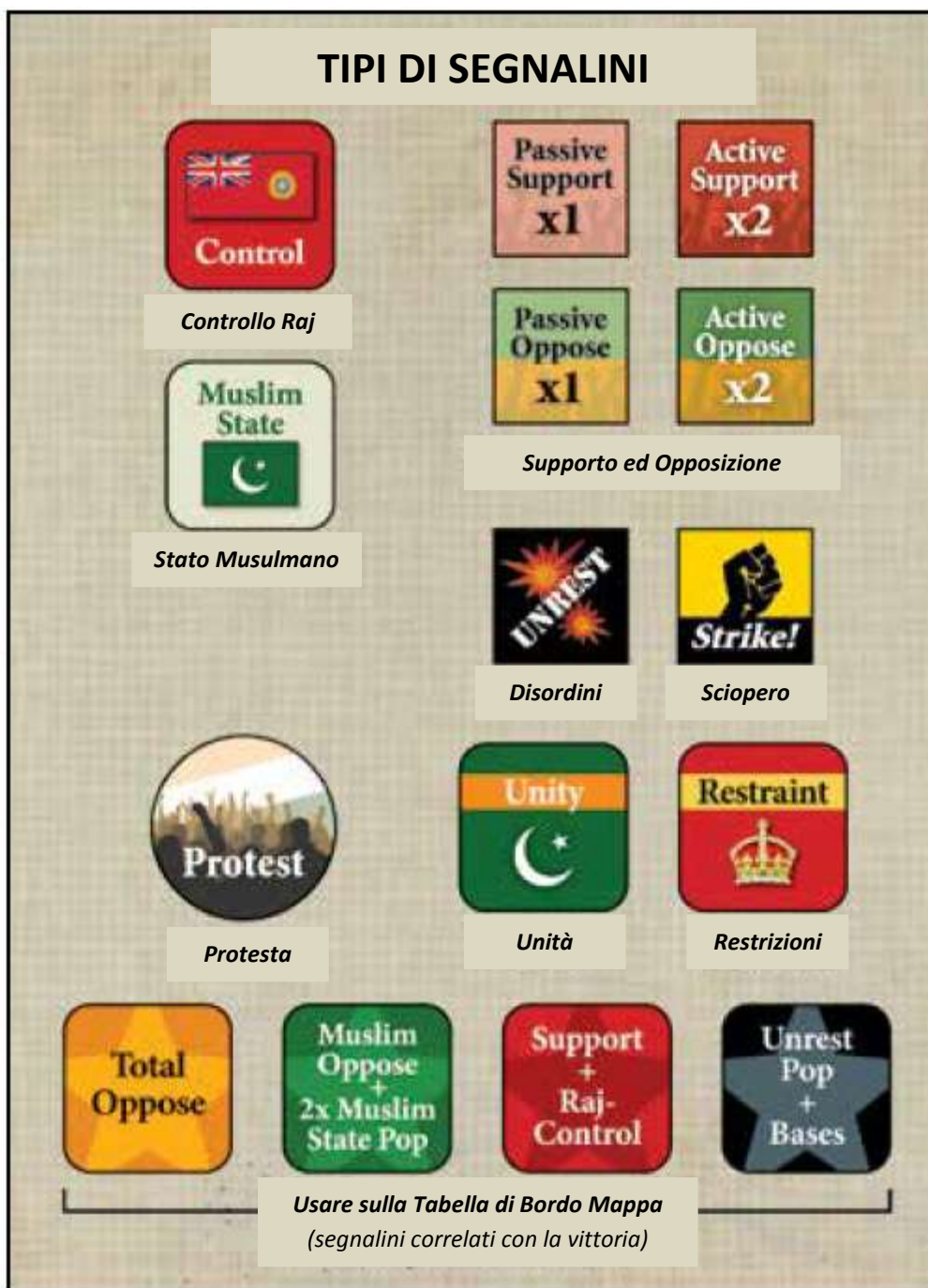
- La Fazione Raj non ottiene Risorse dalle Ferrovie con segnalini Sciopero durante la Fase delle Risorse di ogni Round Campagna (6.2.2).
- I segnalini Sciopero sono rimossi dall'Attività Speciale del Raj Governare (4.2.2), da alcuni Eventi (5.0) e durante la Fase di Sistemazione di ogni Round Campagna (6.5).
- Vi sono in totale 12 segnalini Disordini/Sciopero. Se tutti I segnalini Sciopero sono in gioco, non ponetene alcuno se richiesto.



ESEMPIO di Porre un segnalino Sciopero: I Rivoluzionari svolgono una Operazione Disordini (3.4.4) in una Ferrovia di valore Econ 5. Invece che porre un segnalino Disordini, ponete invece un segnalino Sciopero.

1.13 Segnalino Scheda Campagna

Un segnalino Scheda Campagna viene tenuto sulla scheda della Sequenza di Gioco sulla mappa. Opzionalmente, può essere usato durante i Round Campagna (6.0) per indicare la fase corrente.



2.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

2.1 Piazzamento

Seguite le istruzioni indicate nelle regole per scegliere uno scenario e varie opzioni di gioco, per l'assegnazione delle Fazioni ai giocatori, per la preparazione del mazzo di pesca, e per i segnalini e pezzi iniziali.

Chiarimento: Piazzate tutte le Guerriglie Nascoste. Piazzate tutti gli Attivisti che iniziano in spazi di Protesta Attivi; piazzate tutti gli altri Inattivi.

2.2 Inizio

Iniziate il gioco rivelando la prima carta del mazzo di pesca e ponendola nella casella Carta Corrente sulla mappa. Rivelate poi la carta successiva sopra il Mazzo di Pesca. La carta nella casella Carta Corrente viene giocata per prima; la carta sopra il Mazzo di Pesca verrà giocata in seguito.

Se viene rivelata una carta Campagna (2.4), sospendete il gioco e sostituite con la carta nella casella Carta Corrente. Svolgete immediatamente un Round Campagna (6.0).

NOTA DI GIOCO: I giocatori avranno visibile la carta che sarà giocata successivamente, posta sul Mazzo di Pesca (2.3.7). Tutte le carte giocate ed il numero di carte nel mazzo di pesca possono essere ispezionate. Spostate il cilindro di disponibilità di una Fazione nella casella appropriata al completamento di tutte le Operazioni, Attività Speciali ed Eventi.

2.3 Carte Evento

Quando si gioca una carta Evento, sino a due Fazioni effettueranno una Operazione o l'Evento. Ciascuna Fazione Disponibile può scegliere di agire con la carta corrente o Passare.

- Le Fazioni il cui cilindro è nella casella "Disponibile" riceve queste opzioni nell'ordine delle icone di Fazione da sinistra a destra, presenti nella parte alta della carta.
- Le Fazioni con cilindro nella casella "Indisponibile" non fanno nulla.

2.3.1 Disponibilità. Le Fazioni che non hanno svolto una Operazione o Evento con la carta precedente (o sono state rese Disponibili dal testo di un Evento) sono Disponibili (i loro cilindri sono considerati nella casella "Disponibile" per la carta, secondo 2.3.6). Le Fazioni che l'hanno svolta non Indisponibili. Tutte le Fazioni iniziano la partita Disponibili.

2.3.2 Ordine delle Fazioni. La Fazione Disponibile con l'icona più a sinistra del suo colore (saltando le Fazioni Indisponibili) è la Prima Disponibile per effettuare un'Operazione o Evento o per Passare. La successiva più a sinistra è la Seconda Disponibile.

NOTA: Un'icona di fazione che ha un fucile (Raj e Rivoluzionari) o freccia (Congresso e Lega Musulmana) indica che la carta Evento è un Evento Critico della Fazione Non-giocatore (8.8.1).

2.3.3 Passare. Se una Prima o Seconda Fazione Disponibile sceglie di Passare, rimane Disponibile per la carta successiva. Aggiungere 3 Risorse se il Raj passa, o 1 Risorsa al Rivoluzionario se passa il Rivoluzionario. Se una Fazione NV passa, quella Fazione può spostare un Attivista da Fuori Gioco a Disponibile (spostare l'Unità di +1 se si sposta un Attivista appartenente all'altra Fazione NV). La Fazione Disponibile successiva più a sinistra rimpiazza poi la Fazione che ha Passato come nuova Prima o Seconda Fazione Disponibile e riceve le stesse opzioni da effettuare, o Passare. Se l'ultima (più a destra) Fazione Disponibile Passa, modificate i cilindri (2.3.7) e giocate la carta successiva.

Importante: Quando una Fazione NV sposta un Attivista appartenente all'altra Fazione NV da Fuori Gioco a Disponibile, spostate l'Unità di +1 (sia durante il Raduno o per Evento).

2.3.4 Opzioni per le Fazioni Disponibili

PRIMA DISPONIBILE: Se la Prima Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può svolgere:

- Una Operazione (3.0) in uno o più spazi, senza una Attività Speciale (4.0), OPPURE:
- Una Operazione (3.0) in uno o più spazi, con una Attività Speciale, OPPURE:
- L'Evento della carta.

OPZIONI PER LA SECONDA DISPONIBILE: Se la Seconda Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), anch'essa può svolgere una Operazione o forse l'Evento, ma le sue opzioni dipendono da come ha agito la Prima Fazione Disponibile:

- **Solo Operazione:** Se la Prima Fazione Disponibile ha svolto solo una Operazione, la Seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione Limitata (2.3.5).
- **Operazione & Attività Speciale:** Se la Prima Fazione Disponibile ha svolto una Operazione con Attività Speciale, la Seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione Limitata o invece svolgere l'Evento.
- **Evento:** Se la Prima Fazione Disponibile ha svolto l'Evento, la Seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione in uno o più spazi, con Attività Speciale se lo desidera.

2.3.5 Operazione Limitata. Una Operazione Limitata è una Operazione in un solo spazio, senza Attività Speciale. Se l'Operazione Limitata è Guarnigione (3.2.2), Perlustrazione (3.2.3), Manifestazione (3.3.2), può coinvolgere pezzi da più spazi di origine ma un solo spazio di destinazione; se Marcia (3.4.2), può coinvolgere più spazi di destinazione ma un solo spazio di origine.

Le Fazioni possono svolgere parti dell'Operazione che non coinvolgono gli spazi sulla mappa (es. spostare pezzi da Fuori Gioco durante Schieramento o Raduno). Una Operazione Limitata conta come una Operazione.

2.3.6 Modifica della Disponibilità. Dopo che la Prima e Seconda Fazione Disponibile hanno svolto tutte le Operazioni, Attività Speciali ed Eventi (o dopo che tutte le Fazioni Disponibili sono invece Passate), modificate i cilindri sulla scheda della Sequenza di Gioco come segue:

- Qualsiasi Fazione che non ha svolto una Operazione o Evento (e non è stata resa Indisponibile da un Evento) va nella casella "Disponibile".

- Qualsiasi Fazione che ha svolto una Operazione o Evento (inclusa una Operazione Limitata) o Evento (o che è stata resa indisponibile da un Evento) va nella casella “Indisponibile”.

2.3.7 Carta Successiva. Dopo aver modificato la Disponibilità, rimuovete prima la carta giocata presente nella casella Carta Corrente (o lasciatela lì e ponete sopra di essa la nuova Carta Corrente), poi spostate la prima carta del Mazzo di Pesca nella casella Carta Corrente a faccia in su, infine rivelate la carta successiva del Mazzo di Pesca. A meno che non sia rivelata una Carta Campagna (2.4), giocate la nuova carta presente nella casella Carta Corrente, procedendo con la sequenza appropriata.

2.4 Carta Campagna

Se viene giocata una Carta Campagna come Carta Successiva, scambiatela immediatamente con la carta presente nella casella Carta Corrente e svolgete immediatamente un Round Campagna (6.0). La carta scambiata sarà la prima carta giocata nel successivo round di gioco.

2.4.1 Campagna Finale. Se viene completato il Round dell’ultima carta Campagna senza una vittoria (6.1), la partita termina: determinate la vittoria secondo 7.3.

NOTA DI GIOCO: Ogni serie di carte Evento sino ad arrivare ad un Round Campagna è detta “Campagna”.

2.5 Viceré Britannico

Ogni carta Campagna indica anche uno dei sette Viceré britannici che storicamente servirono come Governatore Generale dell’India, tipicamente per un mandato di 5 anni. Durante ciascuna Campagna, viene posta una carta Campagna nella casella Viceré britannico dell’India sulla mappa, divenendo il Viceré corrente per quella Campagna.

All’inizio della partita (2.1), viene scelta una carta Campagna a caso quale Viceré per la prima Campagna e viene posta a faccia in su nella casella Viceré britannico dell’India. Durante ogni Round Campagna (6.4.1), la carta Campagna che ha innescato quel Round Campagna viene posta nella casella Viceré britannico dell’India e diviene il nuovo Viceré per la Campagna successiva.

2.5.1 Capacità dei Viceré. Ogni Viceré riporta una capacità speciale che vale solo per la Fazione Raj se quel Viceré è quello corrente. Quando viene posta una Carta Campagna nella casella Viceré britannico dell’India, la sua capacità ha effetto immediato e dura sino a quando non viene rimpiazzato dal Viceré successivo.

3.0 OPERAZIONI

3.1 Operazioni in Generale

Una Fazione che svolge una Operazione (Op) sceglie una delle quattro Operazioni elencate per la Fazione e, se applicabile, sceglie gli spazi sulla mappa da coinvolgere. Per le Fazioni Raj e Rivoluzionario (solamente), le Operazioni costano Risorse, spesso per spazio scelto; la Fazione che paga deve avere Risorse sufficienti per pagare l’Operazione, includendo ogni spazio scelto. Le Fazioni del Congresso e della Lega Musulmana non pagano le Operazioni. Invece, possono scegliere solo un numero limitato di spazi in totale (3.3).

3.1.1 Scelta degli Spazi. Gli spazi possono essere scelti una sola volta per una Operazione e possono essere scelti in qualsiasi ordine ed in qualsiasi momento durante il turno. In generale, gli spazi scelti per le Operazioni possono essere scelti anche per Attività Speciali e viceversa (eccezioni: l’Attività Speciale NV Negoziato [4.3.1, 4.4.1] non può scegliere spazi scelti per Operazioni e viceversa; l’Attività Speciale dei Rivoluzionari Assassinio [4.5.3] deve scegliere spazi già scelti per i Disordini [3.4.4]).

3.1.2 Le Forze Possono Muovere Una Sola Volta. Durante le Operazioni che muovono pezzi (Guarnigione [3.2.2] e Perlustrazione [3.2.3] del Raj, Manifestazione [3.3.2] e Disobbedienza Civile [3.3.3] NV, e Marcia dei Rivoluzionari [3.4.2]), i pezzi possono muovere una sola volta (sebbene possano entrare in più spazi verso la destinazione scelta, secondo la procedura dell’Operazione).

3.1.3 Pedoni. I giocatori possono indicare gli spazi scelti per le Operazioni (3.0) ed Attività Speciali (4.0), (o altre azioni) con pedoni. I pedoni sono forniti per comodità, non sono un limite al gioco.

3.1.4 Attaccare le Fazioni. La Fazione che agisce sceglie le altre Fazioni o pezzi da influenzare (bersaglio), ed i pezzi amici da porre o sostituire. Una singola Operazione può attaccare una o più Fazioni ed ignorarne altre. Una volta attaccata, i pezzi di una Fazione sono influenzati il più possibile (1.4.4).

NOTA DI GIOCO: Durante l’Assalto (3.2.4) e Trattativa (4.2.1) rimuovete i pezzi del Congresso e della Lega Musulmana come una singola Fazione. Il Raj può scegliere di rimuovere Gandhi se attacca forze NV.

3.1.5 Effetti delle Attività Speciali sulle Operazioni. Un’Attività Speciale può alterare le Restrizioni o Unità. In tutti i casi, determinate il costo o la scelta dei requisiti per una Operazione nel momento in cui viene scelto uno spazio.

ESEMPLI dell’impatto delle Restrizioni ed Unità sulle Operazioni:

1. Restrizioni a 2. Il Congresso interrompe una Operazione Disobbedienza Civile per effettuare una Attività Speciale Negoziato a Bihar, che rimuove un segnalino Protesta lì e sposta le Restrizioni a 3. Il Congresso può ora scegliere sino a 3 spazi per Operazioni, nonché qualsiasi spazio esistente di Protesta e lo spazio con Gandhi.

2. Unità ad 1 e Restrizioni a 2. La Lega Musulmana effettua Non-Cooperazione. Alla fine dell'Operazione, le Restrizioni passano ad 1. Dal momento che sia Unità che Restrizioni sono ad 1, l'India è in stato di Crisi. La Lega Musulmana può ora far seguire la sua Operazione con l'Attività Speciale Infiltrazione per porre uno Stato Musulmano in una Provincia con una Base della Lega Musulmana e nessun Controllo Raj.

3. Restrizioni as 1 ed Unità a 2. I Rivoluzionari effettuano una Operazione Disordini in uno spazio con un Attivista del Congresso, poi interrompe l'Operazione per effettuare l'Attività Speciale Assassinio per rimuovere il pezzo del Congresso. L'Unità si sposta ad 1, cosa che causa la Crisi. I Rivoluzionari possono continuare l'Operazione Disordini e può ora scegliere gli spazi con Attivisti sia del Congresso che della Lega Musulmana.

3.2 Operazioni del Raj



Il Raj sceglie tra le Operazioni di Schieramento, Guarnigione, Perlustrazione, o Assalto

Importante: Durante le Operazioni del Raj, si applicano sempre le regole seguenti:

- Pagare Risorse pari alle Restrizioni sono se si usano i Sepoy (secondo le istruzioni dell'Operazione scelta, a meno che non siano modificate dal Viceré corrente). Pagate 0 per Operare in uno spazio se si usano solo Truppe.
- I cubi non possono uscire da spazi di Protesta (incluse le Ferrovie) durante le Operazioni.
- Le truppe non possono entrare in Spazi.
- La capacità corrente del Viceré può modificare il costo o effetti dell'Operazione corrente (2.5.1).

3.2.1 Schieramento. Lo Schieramento incrementa le forze del Raj e sposta cubi dalla casella Fuori Gioco alla Disponibile. Scegliete qualsiasi Città. Pagate Risorse pari alle Restrizioni per Città scelta per aggiungere Sepoy lì. Se si aggiungono solo Truppe, pagate 0.

PROCEDURA: Prima, in ogni Città scelta, ponete sino a sei cubi. Se non sono più Disponibili (1.4.1) cubi di quel tipo, si possono prendere cubi dovunque sulla mappa. Poi, si può muovere due qualsiasi cubi da Fuori Gioco (1.3.10) a Disponibili.

CAPACITA' DEI VICERE':

- Se Lord Willingdon è il Viceré corrente, lo Schieramento costa 1 Risorsa per Città scelta per porre Sepoy.
- Se Lord Reading è il Viceré corrente, il primo spazio scelto per lo Schieramento è gratuito.

3.2.2 Guarnigione. Le Operazioni di Guarnigione muovono le forze del Raj velocemente lungo la rete Ferroviaria. Pagate Risorse pari alle Restrizioni per muovere qualsiasi Sepoy o 0 Risorse per muovere solo Truppe.

PROCEDURA: I cubi negli spazi senza Protesta possono muovere in qualsiasi Ferrovia o Città adiacente, e possono continuare a muovere lungo Ferrovie o Città adiacenti ed infine, se desiderato, in destinazioni adiacenti Controllate dal Raj. I cubi che muovono devono fermarsi in qualsiasi avversario Attivo e non possono uscire da spazi in Protesta. Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.5), tutti i cubi che muovono devono terminare in un singolo spazio di destinazione (ma possono partire da più spazi). I cubi possono muovere una sola volta durante l'Operazione.

CAPACITA' DEI VICERE':

- Se Lord Reading è il Viceré corrente, la Guarnigione è gratuita.



ESEMPIO di Guarnigione: Restrizioni a 2. Il Raj paga 2 Risorse per muovere 2 Truppe dal Bengala Occidentale e 3 Sepoy dal Rajputana lungo Ferrovie in spazi attraverso l'India con Controllo Raj. Il segnalino Protesta a Bihar impedisce ai Sepoy a Bihar di usare la Guarnigione per muovere. L'Attivista Attivo sulla Ferrovia tra l'India Centrale e le Province Centrali obbligherebbe qualsiasi cubo che usa quella Ferrovia a cessare il movimento.

3.2.3 Perlustrazione. Le Operazioni di Perlustrazione muovono le Truppe ed i

Sepoy per localizzare le Guerriglie. Scegliete qualsiasi spazio non di Ferrovia come destinazione finale. Pagate Risorse pari alle Restrizioni per spazio di destinazione per usare i Sepoy (cioè per muoverli o per fare Perlustrazione sul posto con essi) o 0 Risorse per spazio per usare solo Truppe lì.

Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.5), tutti i cubi che muovono devono terminare in un singolo spazio di destinazione (ma possono partire da più spazi).

PROCEDURA: Muovete i cubi non in spazi di Protesta negli spazi di destinazione scelti da spazi adiacenti (anche da spazi di Ferrovia). I cubi possono prima muovere su qualsiasi Ferrovia adiacente senza Sciopero, Attivisti o Guerriglie Attive, e poi devono muovere in uno spazio adiacente di destinazione. Poi, in ogni destinazione Attivate una Guerriglia per ogni cubo lì presente (che abbia appena mosso o che sia già lì; includere i Sepoy già lì se sono stati pagati).

Importante: Durante Guarnigione, Perlustrazione e Trattativa, nessun cubo può uscire dagli spazi di Protesta. Le truppe non possono muovere negli Stati. I cubi che sono entrati in Ferrovia durante la Perlustrazione non possono rimanere su Ferrovia alla fine dell'Operazione.

CAPACITA' DEI VICERE':

- Se Lord Irwin è il Viceré corrente, la Perlustrazione costa 1 Risorsa per spazio scelto per usare i Sepoy.
- Se Lord Reading è il Viceré corrente, il primo spazio scelto per la Perlustrazione è gratuito.



ESEMPIO di Perlustrazione sul Posto: Restrizioni a 4. Il Raj sceglie Madras Presidency, con 1 Sepoy e 2 Guerriglie Nascoste, quale destinazione della Perlustrazione. Dopo aver mosso 1 Truppa in Madras Presidency, il Raj paga 4 Risorse per usare i Sepoy già presenti, assieme alle Truppe che hanno mosso, per girare entrambe le Guerriglie ad Attive. I cubi non eccedono più gli avversari Attivi in Madras Presidency, e il Controllo Raj è perso. Se il Raj non avesse pagato per usare i Sepoy, avrebbe Attivato 1 sola Guerriglia con le Truppe che hanno mosso, e il Raj avrebbe mantenuto il Controllo.

3.2.4 Assalto. L'Assalto rimuove le Guerriglie Attive e le Basi, ed arresta Gandhi e gli Attivisti Attivi. Pagate Risorse pari alle Restrizioni per spazio di Assalto scelto per usare qualsiasi Sepoy lì presente o 0 Resources per spazio per usare solo Truppe lì presenti.

PROCEDURA: In ogni spazio scelto, rimuovete o arrestate pezzi Attivi per il numero di cubi Raj coinvolti, come segue:

- Se l'Operazione usa solo Sepoy, rimuovete un pezzo per ogni due Sepoy (arrotondate per difetto).
- Se l'Operazione usa Truppe (con o senza Sepoy) rimuovete un pezzo per ogni cubo.

BASI PER ULTIME: Rimuovete le Basi della Lega Musulmana solo una volta che non rimane alcun Attivista (Lega Musulmana più Congresso) nello spazio. Rimuovete le Basi Rivoluzionarie solo una volta che non rimangono Guerriglie nello spazio.

NV IN PRIGIONE: Le Guerriglie e Basi sono rimosse a Disponibili. Ghandi e gli Attivisti sono arrestati e posti nella casella Prigione (1.3.9). Trattate il Congresso e la Lega Musulmana come una Fazione quando attaccate pezzi NV (1.4.4).

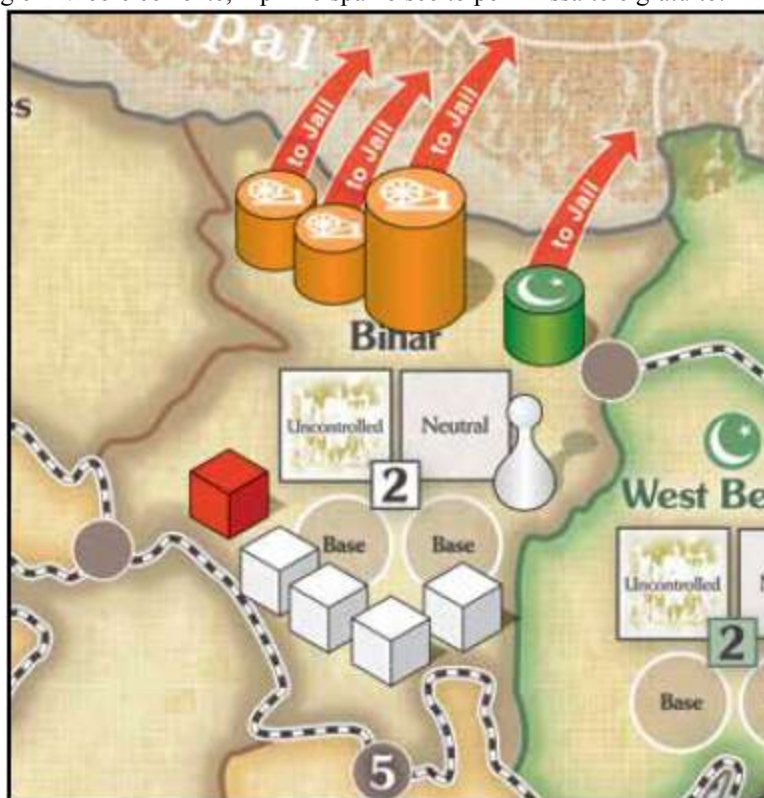
GANDHI: Gandhi viene arrestato come gli Attivisti NV (sebbene sia sempre Attivo). Sebbene il Raj possa sempre scegliere di arrestare Ghandi, non è obbligato a farlo a meno che non sia costretto da 1.4.4 (cioè se i cubi usati per l'Assalto sono pari o superiori agli Attivisti Attivi più Ghandi). Se Ghandi viene arrestato durante una Operazione o Attività Speciale del Raj, alla fine del turno Raj:

- Prima spostate le Restrizioni di -1.
- Poi, il Congresso può porre sino a due segnalini di Protesta Disponibili in qualsiasi spazio non di Ferrovia che già non ne ha uno.

Importante: Solo gli Attivisti in spazi con Protesta o Ferrovia sono Attivi (1.4.3), e possono essere quindi bersaglio dell'Assalto.

CAPACITA' DEI VICERE':

- Se Lord Chelmsford è il Viceré corrente, l'Assalto costa 1 Risorsa per spazio scelto per usare i Sepoy.
- Se Lord Wavell è il Viceré corrente, il Raj può effettuare una Perlustrazione limitata gratuita (3.2.3) in uno spazio scelto per l'Assalto. Questa Perlustrazione può includere sia Truppe che Sepoy. Questa Operazione gratuita di Perlustrazione può essere effettuata in qualsiasi momento durante l'Operazione di Assalto.
- Se Lord Rading è il Viceré corrente, il primo spazio scelto per l'Assalto è gratuito.



ESEMPIO di Arresti durante l'Assalto NV: Restrizioni a 3. Dal momento che Lord Chelmsford è il Viceré corrente, il Raj paga 1 sola Risorsa per svolgere l'Assalto a Bihar con una Truppe e tre Sepoy. A Bihar vi sono anche Gandhi, due Attivisti del Congresso Attivi ed un Attivista della Lega Musulmana Attivo. Il Raj attacca gli Attivisti e Ghandi e deve muovere tutti e 4 i pezzi in Prigione. Dal momento che Ghandi è stato arrestato, al termine del turno Raj le Restrizioni scendono a 2 ed il Congresso pone poi 2 Proteste Disponibili in qualsiasi spazio non di Ferrovia.

3.3 Operazioni dei Non Violenti (NV)



Il Congresso e la Lega Musulmana scelgono tra Raduno, Raduno, Manifestazione, Disobbedienza Civile, o Operazioni di Non-Cooperazione.

Importante: Le Fazioni NV non pagano le Operazioni, scelgono invece un numero limitato di spazi gratuitamente. Il Congresso può scegliere un numero di spazi massimo pari alle Restrizioni ed in aggiunta gli spazi con un segnalino di Protesta e/o Ghandi. La Lega Musulmana può scegliere un numero di spazi sino massimo al valore dell'Unità ed in aggiunta gli spazi con una Base della Lega Musulmana.

3.3.1 Raduno. Le Operazioni di Raduno incrementano le forze, spostano gli Attivisti a Fuori Gioco, e possono modificare l'Unità.

- Il Congresso può scegliere Città, Province e Stati senza Supporto sino al valore delle Restrizioni, più qualsiasi Città, Provincia e Stato con segnalino Protesta o con Ghandi.
- La Lega Musulmana può scegliere Città, Province e Stati senza Supporto sino al valore dell'Unità, più qualsiasi spazio con Base della Lega Musulmana.

PROCEDURA: Prima, in ogni spazio scelto:

- Il Congresso pone Attivisti sino alla Popolazione dello spazio.
- La Lega Musulmana pone Attivisti pari ad uno più il numero di Basi della Lega Musulmana li presenti. Oppure, in uno spazio non di Ferrovia con capienza (1.4.2), la Lega Musulmana può invece sostituire un numero di Attivisti della Lega Musulmana pari all'Unità (6.7) con una Base della Lega Musulmana.

Ponete gli Attivisti a faccia in su se sono posti in uno spazio di Protesta.

Poi, la Fazione che sta agendo può:

- Spostate un Attivista dalla casella Fuori Gioco (1.3.10) a Disponibile, OPPURE:
- Rilasciate un tiro di dado di Attivisti dalla Prigione. Una Fazione deve rilasciare prigionieri pari al tiro di dado se possibile, inclusi gli Attivisti appartenenti all'altra Fazione NV se necessario.

Importante: Ogni volta che una Fazione NV sposta un Attivista appartenente ad un'altra Fazione NV muove un Attivista che appartiene all'altra Fazione NV da Fuori Gioco a Disponibile, spostate l'Unità di +1 (durante il Raduno, Eventi, o quando Passa).



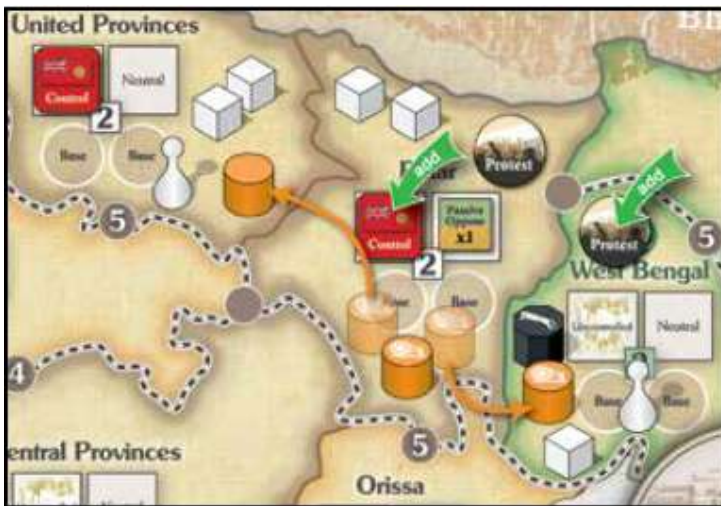
ESEMPIO di Scelta degli Spazi per il Raduno: la Lega Musulmana svolge il Raduno. Unità a 3, quindi può scegliere sino a tre spazi senza una Base della Lega Musulmana. La Lega Musulmana sceglie il Sind, Baluchistan e Karachi (tutti gli spazi senza Supporto). Sceglie anche il Raduno nel Punjab, in quanto può fare Raduno anche in qualsiasi spazio con Base amica, indipendentemente dall'Unità o Supporto.

3.3.2 Manifestazione. Le Operazioni di Manifestazione muovono gli Attivisti amici e possono porre segnalini di Protesta.

- Il Congresso può scegliere spazi di destinazione non di Ferrovia sino alle Restrizioni, più qualsiasi spazio non di Ferrovia con un segnalino di Protesta o con Ghandi.
- La Lega Musulmana può scegliere spazi di destinazione non di Ferrovia sino all'Unità, più qualsiasi spazio con una Base della Lega Musulmana.

PROCEDURA: Gli Attivisti possono muovere in ciascuno spazio di destinazione da qualsiasi spazio adiacente (inclusi spazi di Ferrovia). Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.4), tutti i pezzi che muovono devono terminare in una singola destinazione. Se lo spazio di destinazione non ha Controllo Raj, la Fazione attiva può porre un segnalino di Protesta Disponibile se non vi è già. Il Congresso (solamente) può muovere un numero totale di Attivisti della Lega Musulmana pari all'Unità se sono accompagnati da Attivisti del Congresso che muovono uno ad uno. Gli Attivisti (inclusi gli Attivisti della Lega Musulmana mossi durante la Manifestazione del Congresso) possono muovere una sola volta durante l'Operazione.

NOTA DI GIOCO: Solo gli Attivisti possono muovere durante l'Operazione di Manifestazione; il Congresso muove Ghandi durante l'Attività Speciale Satyagraha (4.3.2).



ESEMPIO di porre segnalini di Protesta durante la Manifestazione: Restrizioni a 2 e sono Disponibili 3 segnalini i Protesta. A Bihar vi sono tre Attivisti del Congresso ed un segnalino Protesta. Il Congresso vuole usare la Manifestazione per muovere gli Attivisti fuori da Bihar in spazi adiacenti, per porre altri segnalini Protesta. Dal momento che le Restrizioni sono a 2, il Congresso può scegliere sino a due spazi senza Protesta come destinazioni (oltre a tutti gli spazi con Protesta). Un Attivista muove nel Bengala Occidentale. Dal momento che il Bengala Occidentale non ha Controllo Raj (il singolo Sepoy lì non supera per numero la Guerriglia Attiva), il Congresso può porre un segnalino di Protesta Disponibile. Un altro Attivista muove nelle Province Unite. Il Controllo Rajla però quello

spazio, quindi non si può porre Protesta lì, e l'Attivista che ha mosso viene girato dalla parte Inattiva.

3.3.3 Disobbedienza Civile. Le Operazioni di Disobbedienza Civile pongono segnalini Protesta e possono muovere gli Attivisti sulle Ferrovie.

- Il Congresso può scegliere spazi con Attivisti sino al valore delle Restrizioni, più qualsiasi spazio con segnalino Protesta o con Gandhi.
- La Lega Musulmana può scegliere spazi con Attivisti sino al valore dell'Unità, più qualsiasi spazio con una Base della Lega Musulmana.

PROCEDURA: Porre un segnalino Disponibile di Protesta se non è già presente. Attivate tutti gli Attivisti nello spazio. Poi, la Fazione attiva può muovere qualsiasi Attivista amico dallo spazio scelto in Ferrovie adiacenti.

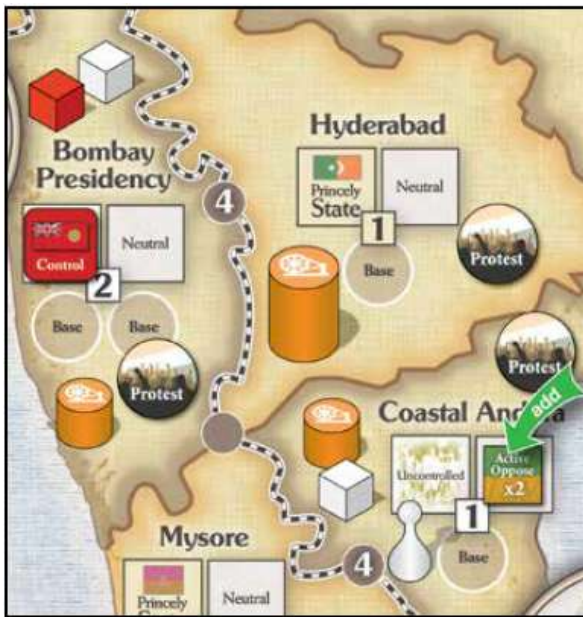
Chiarimento: Il Congresso può scegliere spazi con Attivisti del Congresso sino alle Restrizioni, più qualsiasi spazio con segnalino Protesta o con Gandhi. La Lega Musulmana può scegliere spazi con Attivisti della Lega Musulmana sino all'Unità, più qualsiasi spazio con una Base della Lega Musulmana.



ESEMPIO di Movimento su Ferrovia durante la Disobbedienza Civile: Restrizioni a 3 e vi sono 2 segnalini Protesta Disponibili. Il Congresso svolge la Disobbedienza Civile per porre segnalini Protesta nella Presidenza di Bombay e in Andhra Costiera. Sarebbe in grado di scegliere un altro spazio, ma non avendo segnalini Protesta Disponibili, il Congresso sceglie di muovere l'Attivista a Hyderabad nella Ferrovia adiacente da 4-Econ adiacente alla Presidenza di Bombay.

3.3.4 Non-Cooperazione. Le Operazioni di Non-Cooperazione riducono le Restrizioni e spostano la Popolazione verso Opposizione Attiva.

- Il Congresso può scegliere gli spazi di Protesta con Attivisti del Congresso e nessun Controllo Raj (eccezione: durante le Crisi, il Congresso può scegliere spazi con Controllo Raj, 6.8).
- La Lega Musulmana può scegliere spazi con Protesta, Attivisti della Lega Musulmana, ed una Base della Lega Musulmana più gli spazi con Protesta ed Attivisti della Lega Musulmana sino al valore dell'Unità, ciascuno senza Controllo Raj.



PROCEDURA: Spostate ogni spazio scelto di un livello verso Opposizione Attiva. Infine, dopo aver scelto la Non-Cooperazione in tutti gli spazi scelti, spostate le Restrizioni di -1.

ESEMPIO di Non-Cooperazione: il Congresso svolge la Non-Cooperazione per aggiungere Opposizione in India meridionale. Può scegliere spazi di Protesta con Attivisti del Congresso e – poiché l'India non è in Crisi – nessun Controllo Raj. Qui, Andhra Costiera si sposta verso Opposizione Attiva. La Presidenza di Bombay non può essere scelta avendo Controllo Raj, ed Hyderabad non può essere scelta in quando si possono scegliere solo spazi con Attivisti del Congresso e Gandhi non è un Attivista.

3.4 Operazioni dei Rivoluzionari



I Rivoluzionari scelgono tra le Operazioni di Raduno, Marcia, Attacco, o Disordini.

3.4.1 Raduno. Le Operazioni di Raduno incrementano le forze, costruiscono Basi Rivoluzionarie, e spostano le Guerriglie da Fuori Gioco. Scegliete, Città, Province e Stati ciascuno senza Supporto o qualsiasi con una Base Rivoluzionaria. Pagate 1 Risorsa per spazio scelto.

PROCEDURA: In ciascuno spazio scelto, porre Guerriglie pari ad uno più il numero di Basi Rivoluzionarie lì presenti, o Sostituire un numero di Guerriglie lì presenti pari al valore dell'Unità (6.7) con una Base Rivoluzionaria.

Poi, i Rivoluzionari possono muovere una Guerriglia dalla casella Fuori Gioco (1.3.13) a Disponibile.



ESEMPIO di Porre una >base durante il Raduno. Unità a 2. I Rivoluzionari pagano 1 Risorsa per fare Raduno nel Punjab. Invece che porre Guerriglie, scambiano 2 Guerriglie lì presenti con una Base dei Rivoluzionari, ponendola nell'ultimo spazio di Base rimanente.

3.4.2 Marcia. Le Operazioni di Marcia muovono le Guerriglie Rivoluzionarie. I pezzi che muovono possono iniziare in qualsiasi spazio. Il costo è 1 Risorsa per spazio da dove partono le Guerriglie che muovono (eccezione: ogni Ferrovia di origine costa 0). Una Marcia entro una Operazione Limitata (2.3.5) può scegliere un solo spazio di origine (e può muovere Guerriglie in più di una destinazione).

PROCEDURA: Il Rivoluzionario sceglie gli spazi di origine. Da ciascuna origine scelta, qualsiasi Guerriglie lì presente può muovere in spazi adiacenti. Inoltre, le Guerriglie Nascoste possono muovere lungo una serie di Ferrovie e Città adiacenti, se desiderato, e poi in spazi adiacenti. Le Guerriglie possono muovere una sola volta durante l'Operazione.

In ogni spazio di destinazione a Supporto Attivo o Passivo e su ogni destinazione di Ferrovia, se le Guerriglie che muovono più i cubi eccedono 3, Attivate le Guerriglie che stanno muovendo (solamente).

ESEMPIO di Movimento delle Guerriglie durante la Marcia. Il Rivoluzionario paga 1 Risorsa per scegliere Orissa come spazio di origine della Marcia e pianifica di muovere tutte e quattro le Guerriglie lì presenti. Due Guerriglie muovono nelle Province Centrali, adiacenti. Sebbene le Guerriglie che muovono più i cubi eccedano 3, lo spazio non ha Supporto quindi le Guerriglie che muovono rimangono Nascoste. Le Guerriglia che muove a Bihar, invece, non è così fortunata: le Guerriglie che muovono più i cubi eccedono 3 e lo spazio ha Supporto, quindi la Guerriglia che sta muovendo viene girata dalla parte Attiva. L'ultima Guerriglia ad Orissa può muovere lungo la Ferrovia in quando inizia il suo movimento Nascosta. Muove nelle Province Unite. Sebbene le Province Unite abbiano Supporto, la Guerriglia in movimento + cubi non eccede 3, quindi la Guerriglia in movimento rimane Nascosta.

3.4.3 Attacco. Le Operazioni di Attacco cercano di eliminare gli avversari e possono causare Disordini. Scegliete qualsiasi Città, Provincia e Stato con Guerriglie. Pagate 1 Risorsa per spazio.

PROCEDURA: In ogni spazio scelto, Attivate tutte le Guerriglie (1.4.3) e tirate un dado. Se il risultato è pari o inferiore al numero di Guerriglie lì presenti, rimuovete sino a due pezzi Attivi (eccezione: non Ghandi). Poi, se l'Attacco ha avuto successo e lo spazio ha un segnalino Protesta e nessun Controllo Raj, aggiungete un segnalino Disordini.



avuto successo e lo spazio ha un segnalino Protesta e nessun Controllo Raj, aggiungete un segnalino Disordini.

- Rimuovete le Basi della Lega Musulmana una volta che non rimangono Attivisti (della Lega Musulmana più Congresso) nello spazio.

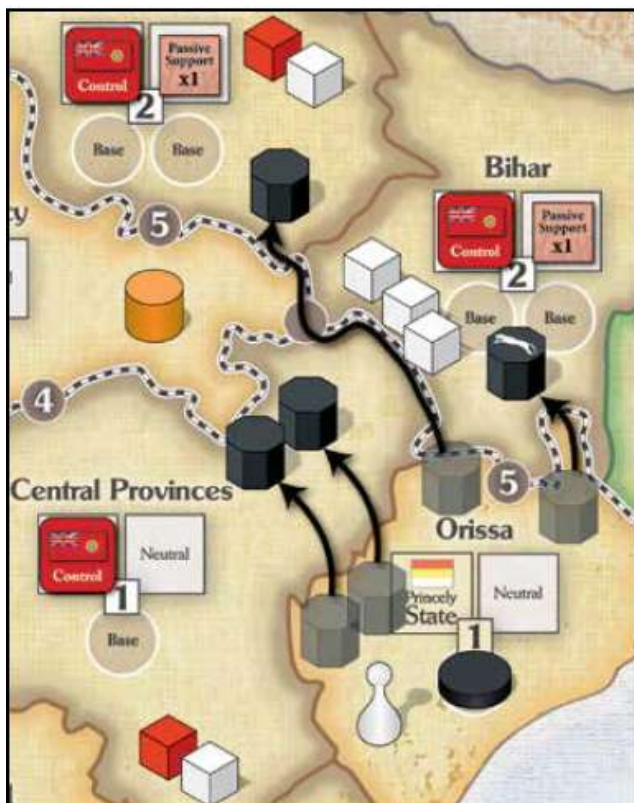
- Rimuovete i Sepoy prima di qualsiasi Truppa.

- L'Attacco può rimuovere pezzi appartenenti a due Fazioni diverse.

NOTA DI GIOCO: L'Attacco può porre Disordini in spazi dove il Raj ha appena perso il Controllo quando si sono Attivate le Guerriglie attaccanti. I Rivoluzionari possono anche scegliere di Attaccare spazi senza avversari, solo per porre Disordini.

ESEMPIO di Attacco. I Rivoluzionari pagano 1 Risorsa per Attaccare nel Bengala

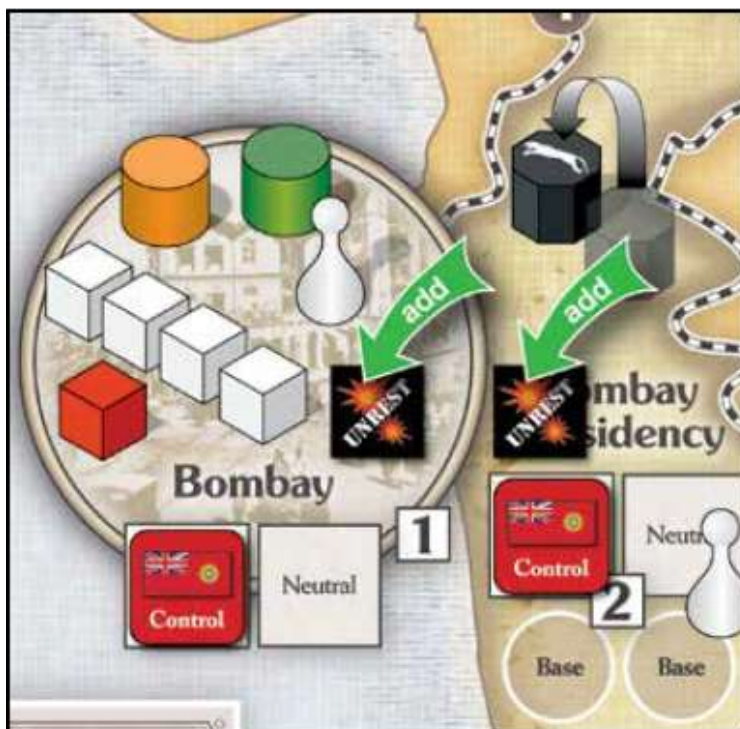
Orientale. Tutte e tre le Guerriglie lì presenti si Attivano. Dal momento che i cubi Raj non eccedono più gli avversari Attivi, il Controllo Raj viene perso. I Rivoluzionari tirano per l'Attacco: 2, successo! Entrambi i cubi sono rimossi a Disponibili. Dal momento che l'Attacco è stato un successo, e non vi è Controllo Raj lì, i Rivoluzionari pongono un segnalino Disordini nello spazio. In seguito pagano un'altra Risorsa per Attaccare in Bihar, Attivando entrambe le Guerriglie. Il tiro di dado è 1, un altro successo! Sono rimossi due Sepoy. Infine, i rivoluzionari pongono un segnalino di Disordini in quanto vi è un segnalino Protesta nello spazio.



3.4.4 Disordini. Le Operazioni Disordini riducono le Restrizioni, influenzano il Supporto ed Opposizione, e pongono segnalini di Disordini e Sciopero. Scegliete qualsiasi spazio

dove il Rivoluzionario ha almeno una Guerriglia Nascosta o, durante la Crisi (6.8) solamente, scegliete qualsiasi spazio con Attivisti sia del Congresso che della Lega Musulmana (inclusi gli spazi senza Guerriglie Nascoste). Per ogni spazio scelto per i Disordini, pagare Risorse pari alle Restrizioni.

PROCEDURA: In ogni spazio scelto Attivate una Guerriglia Nascosta se ve ne è una presente (anche durante le Crisi). Se lo spazio non è di Ferrovia, aggiungete un segnalino Disordini e spostate lo spazio di un livello verso Neutrale. Se lo spazio è di Ferrovia, aggiungete un segnalino Sciopero se non c'è. Infine, dopo aver svolto Disordini in tutti gli spazi scelti, spostate le Restrizioni di -1.



ESEMPIO di Disordini. L'India è in Crisi! Il Rivoluzionario paga 1 Risorsa (Restrizioni sempre ad 1 quando l'India è in Crisi) per scegliere la Presidenza di Bombay per i Disordini. Attiva la Guerriglia Nascosta lì ed aggiunge un segnalino Disordini. Con l'India in Crisi, può anche scegliere Bombay in quanto attivisti sia del Congresso che della Lega Musulmana. Paga 1 Risorsa per scegliere Bombay e pone un segnalino Disordini lì.

4.0 ATTIVITA' SPECIALI

4.1 Attività Speciali in Generale

Quando una Fazione, secondo la sequenza di gioco delle carte Evento (2.3) svolge una Operazione (3.0), può anche svolgere una delle sue Attività Speciali (eccezione: Operazioni Limitate, 2.3.5).

- Come per le Operazioni, la Fazione che agisce sceglie gli spazi, Fazioni o pezzi influenzati e l'ordine delle azioni intraprese.
- Una Fazione può svolgere la sua Attività Speciale in un qualsiasi momento immediatamente prima, durante o immediatamente dopo la sua Operazione.
- Se si svolge un'Attività Speciale durante una Operazione, l'Attività Speciale deve essere del tutto completata prima di tornare all'Operazione (cioè le Attività Speciali in sé non possono essere interrotte).

4.1.1 Scelta degli Spazi. Gli spazi possono essere scelti solo una volta per una Attività Speciale, e possono essere scelti in qualsiasi ordine. Generalmente, gli spazi scelti per le Operazioni possono essere scelti anche per le Attività Speciali e viceversa (eccezioni: L'Attività Speciale NV Negoziato [4.3.1, 4.4.1] non può scegliere spazi scelti per le Operazioni e viceversa; l'Attività Speciale Assassinio del Rivoluzionario [4.5.3] deve scegliere spazi già scelti per i Disordini [3.4.4]).

4.1.2 Accompagnare le Operazioni. Se non è specificato altrimenti, le Attività Speciali possono accompagnare qualsiasi Operazione ed avvengono in qualsiasi spazio altrimenti valido (eccezioni: Negoziato del Congresso e della Lega Musulmana [4.3.1, 4.4.1] ed Assassinio del Rivoluzionario [4.5.3]).



4.2 Attività Speciali del Raj

Il Raj può scegliere tra le attività Speciali Trattativa, Governare, e Legge Marziale.

Importante: Durante le Attività Speciali del Raj, si applicano sempre le seguenti regole:

- I cubi non possono uscire dagli spazi di Protesta (incluse le Ferrovie) durante la Trattativa (4.2.1).
- La capacità del Viceré corrente può modificare gli effetti dell'Attività Speciale corrente (2.5.1).
- Solo gli Attivisti in spazi di Protesta o su Ferrovia sono Attivi (1.4.3), e possono quindi essere attaccati durante Trattativa (4.2.1) e Governare (4.2.2).

4.2.1 Trattativa. La Trattativa consente al Raj di operare negli Stati Principati e negli Stati Musulmani. Scegliete qualsiasi Stato.

PROCEDURA: In ogni Stato scelto, o:

- Rimuovete un pezzo Attivo per ogni Sepoy, OPPURE:
- Muovete qualsiasi Sepoy non in spazi di Protesta nello Stato scelto, da spazi adiacenti.

BASI PER ULTIME: Rimuovete le Basi della Lega Musulmana solo una volta che non rimangono più nello spazio Attivisti (della Lega Musulmana più Congresso). Rimuovete le Basi Rivoluzionarie solo una volta che non rimangono più nello spazio Guerriglie.

NV IN PRIGIONE: Le Guerriglie e Basi sono rimosse a Disponibili. Gandhi e gli Attivisti sono arrestati e posti nella casella Prigione (1.3.9). Trattate il Congresso e la Lega Musulmana come una Fazione quando attaccate pezzi NV (1.4.4).

GANDHI: Gandhi viene arrestato come gli Attivisti NV (sebbene sia sempre Attivo). Anche se il Raj può sempre scegliere di farlo, non è obbligato ad arrestare Gandhi a meno che non sia obbligato a farlo secondo 1.4.4. Se Gandhi viene arrestato durante una Operazione o Attività Speciale del Raj, alla fine del turno Raj:

- Prima, variate le Restrizioni di -1.
- Poi, il Congresso può porre sino a due segnalini Protesta Disponibili in spazi non di Ferrovia che non ne hanno già uno.



ESEMPIO di Trattativa. Il Raj sceglie Orissa e o Stato Musulmano nel Bengala Occidentale per fare Trattativa. Muove 3 Sepoy nel Bengala Occidentale da spazi adiacenti (la Truppa nel Bengala Orientale non può accompagnare i Sepoy in quanto le Truppe non possono mai entrare negli Stati). Poi, i due Sepoy già ad Orissa rimuovono la Guerriglia Attiva ed arrestano l'Attivista lì presente.

4.2.2 Governare. Governare rimuove pezzi avversari, Scioperi, Stati Musulmani e Disordini ed incrementa il Supporto. Scegliete sino a due spazi con cubi.

PROCEDURA: In ciascuno spazio, o:

- Rimuovete un pezzo Attivo, OPPURE:
- In uno spazio senza Attivisti, rimuovete un segnalino Sciopero o Protesta, OPPURE:
- In uno spazio senza avversari Attivi, acquistate Imperialismo per uno o due livelli.

BASI PER ULTIME: Rimuovete le Basi della Lega Musulmana solo una volta che non rimangono Attivisti (della Lega Musulmana più del Congresso) nello spazio. Rimuovete le Basi Rivoluzionarie solo una volta che non rimane alcuna Guerriglia nello spazio.

NV IN PRIGIONE: Le Guerriglie e Basi sono rimosse a Disponibili. Gandhi e gli Attivisti sono arrestati e posti nella casella Prigione (1.3.9).

GANDHI: Gandhi viene arrestato come gli Attivisti NV (sebbene sia sempre Attivo). Se Gandhi viene arrestato durante una Operazione o Attività Speciale del Raj, alla fine del turno Raj:

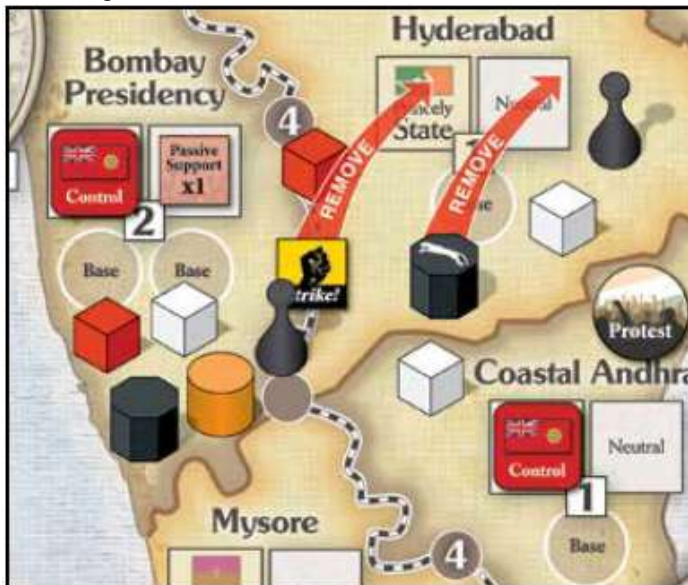
- Prima, variate le Restrizioni di -1.
- Poi, il Congresso può porre sino a due segnalini Protesta Disponibili in qualsiasi spazio non di Ferrovia che non ne contiene già uno.

IMPERIALISMO: Ogni 3 Risorse spese (eccezione: se Lord Mountbatten è Viceré, ogni 2 Risorse spese) si rimuove un segnalino Disordini, o – una volta che non vi sono più segnalini Disordini nello spazio – o spostate lo spazio di un

livello verso il Supporto Attivo, sino a due livelli per spazio, o – in uno Stato Musulmano – rimuovete il segnalino Stato Musulmano.

CAPACITA' DEI VICERE':

- Se Lord Mountbatten è il Viceré corrente, l'Imperialismo costa 2 Risorse per segnalino rimosso o livello di spostamento.



ESEMPIO di Governare. Il Raj ha molte opzioni per Governare nell'India meridionale. Senza avversari Attivi nella Presidenza di Bombay, può acquistare Imperialismo per spostare il Supporto in alto di due livelli, per 3 Risorse per spostamento. Ad Hyderabad può rimuovere la Guerriglia Attiva. Sulla Ferrovia, può rimuovere il segnalino Sciopero. In qualsiasi caso, il Raj può scegliere solo sino a due di questi spazi per Governare.

4.2.3 Legge Marziale. La Legge Marziale sposta il Supporto o Opposizione e rimuove le Proteste ed Attivisti a Disponibili al costo di aggiungere Disordini. Il Raj può scegliere un qualsiasi spazio sia con cubi che Attivisti, o due qualsiasi spazi con cubi ed Attivisti durante le Crisi (6.8).

PROCEDURA: Nello spazio scelto, rimuovete un Attivista a Disponibile per ogni cubo. Rimuovete qualsiasi segnalino Protesta. Se lo spazio non è di Ferrovia, aggiungete un segnalino Disordini (eccezione: se Lord Linlithgow è Viceré, la Legge Marziale non aggiunge Disordini). Infine, spostate lo spazio di un livello verso Neutrale.

NOTA DI GIOCO: A differenza di durante l'Assalto, Trattativa e Governare, durante la Legge Marziale il Raj può attaccare Attivisti Inattivi.

CAPACITA' DEI VICERE':

- Se Lord Linlithgow è il Viceré corrente, la Legge Marziale non aggiunge Disordini.



ESEMPIO di Legge Marziale. Il Raj sceglie il Punjab per la Legge Marziale. Vi sono quattro cubi lì; il Raj può rimuovere 4 qualsiasi Attivisti. La Guerriglia Attiva non può essere attaccata durante la Legge Marziale. Inoltre, il Raj sposta lo spazio a Neutrale e pone un segnalino Disordini.

4.3 Attività Speciali del Congresso



Il Congresso può scegliere tra le Attività Speciali Negoziato, Satyagraha, e Persuasione

4.3.1 Negoziato. Il Negoziato rilascia Gandhi dalla Prigione o rimuove uno Stato Musulmano e può accompagnare il Raduno (3.3.1), Manifestazione (3.3.2), o Disobbedienza Civile (3.3.3). Scegliete uno spazio con Attivisti del Congresso e nessun Controllo Raj, non scelto per Operazioni.

PROCEDURA: Nello spazio scelto, rimuovete qualsiasi segnalino Protesta (tranne su Ferrovia, girate qualsiasi Attivista lì ad Inattivo). Spostate le Restrizioni di +1, poi si può:

- Tirare un dado. Se il risultato è superiore al numero di Proteste in India, rilasciate Gandhi dalla Prigione allo spazio scelto e spostate lo spazio di un livello verso Supporto Attivo, OPPURE:
- Se vi è un segnalino Stato Musulmano nello spazio ed i pezzi del Congresso (Attivisti + Gandhi) eccedono i pezzi della Lega Musulmana (Attivisti + Basi) lì, rimuovete il segnalino Stato Musulmano e ponete lo spazio a Neutrale.

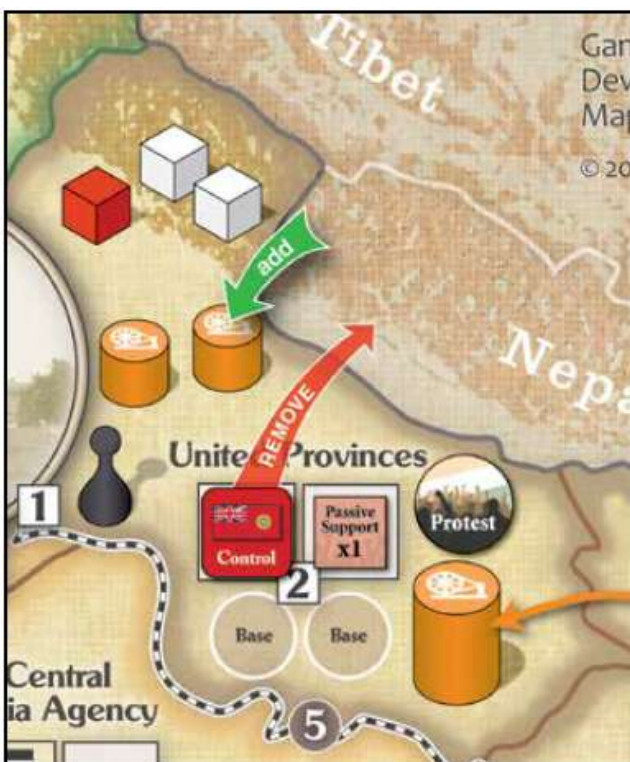


ESEMPIO di Negoziato del Congresso. Il Congresso sceglie il Bengala Occidentale per il Negoziato. Prima (senza un segnalino Protesta da rimuovere), sposta le Restrizioni di +1. I pezzi del Congresso superano per numero i pezzi della Lega Musulmana lì, quindi il Congresso sceglie di rimuovere il segnalino di Stato Musulmano. Dopo aver posto un segnalino Controllo Raj nello spazio, il Congresso pone lo spazio a Neutrale.

4.3.2 Satyagraha. Satyagraha muove Gandhi, e poi o rimuove Protesta e Disordini o pone un Attivista del Congresso. Scegliete un qualsiasi spazio.

PROCEDURA: Prima muovete Gandhi nello spazio scelto (può uscire di Prigione se il Raj è d'accordo). Poi, o rimuovete un segnalino Protesta (se presente) più un segnalino Disordini (se presente), OPPURE ponete un Attivista del Congresso lì da Disponibile.

NOTA DI GIOCO: Se il Raj rifiuta di rilasciare dalla Prigione Gandhi, il Congresso può scegliere una Attività Speciale alternativa.



ESEMPIO di Satyagraha. Il Congresso svolge Satyagraha. Prima muove Gandhi nelle Province Unite. Poi sceglie di aggiungere un Attivista del Congresso. Ora che i cubi non eccedono più gli avversari Attivi, il Congresso rimuove il segnalino di Controllo Raj. Ora lo spazio è vulnerabile alla Non-Cooperazione in un turno seguente!

4.3.3 Persuasione. La Persuasione rimuove pezzi degli avversari o Attiva Guerriglie. Scegliete sino a due spazi con pezzi del Congresso.

PROCEDURA: In ogni spazio scelto:

- Rimuovete un pezzo avversario Attivo, OPPURE:
- Attivate una Guerriglia per ogni pezzo NV Attivo lì presente (Congresso + Lega Musulmana).

4.4.2 Infiltrazione. L'Infiltrazione rimpiazza un pezzo avversario con un Attivista della Lega Musulmana o pone un segnalino Stato Musulmano. Scegliete uno spazio con un Attivista della Lega Musulmana.

PROCEDURA: Nello spazio scelto:

- Rimpiazza un Sepoy, una Guerriglia (anche se Nascosta) o un segnalino Protesta con un Attivista della Lega Musulmana, OPPURE:
- Durante le Ciris (6.8) ponete uno Stato Musulmano in una Provincia con una Base della Lega Musulmana e nessun Controllo Raj (il Raj deve muovere qualsiasi Truppa lì presente a qualsiasi Città).



ESEMPIO di Infiltrazione della Lega Musulmana. L'India è in Crisi e la Lega Musulmana sceglie Sind per l'Infiltrazione. Nel Sind vi sono un Sepoy, una Guerriglia, una Base della Lega Musulmana ed un Attivista della Lega Musulmana. La Lega Musulmana potrebbe sostituire il Sepoy o la Guerriglia con un Attivista, ma dal momento che il Sind non ha Controllo Raj (la base della Lega Musulmana è sempre Attiva e conta per la determinazione del Controllo), la Lega Musulmana si avvantaggia della Crisi per porre lì uno Stato Musulmano.

4.4.3 Persuasione. La Persuasione rimuove pezzi avversari o Attiva Guerriglie. Scegliete sino a 2 spazi con pezzi della Lega Musulmana.

PROCEDURA: In ogni spazio scelto:

- Rimuovete un pezzo avversario Attivo, OPPURE:
- Attivate una Guerriglia per ogni pezzo NV Attivo lì presente (Lega Musulmana + Congresso).

Infine, se sono stati rimossi uno o più Attivisti del Congresso, spostate l'Unità di -1.

TRUPPE E BASI PER ULTIME: Non rimuovete una Truppa dallo spazio scelto se rimangono Sepoy, né rimuovete una Base Rivoluzionaria se rimangono Guerriglie.



ESEMPIO di Persuasione. La Lega Musulmana sceglie il Punjab come uno dei suoi spazi per la Persuasione. Vorrebbe effettuare la Non-Cooperazione lì, ma il Controllo Raj impedisce la scelta dello spazio. Quindi la Lega Musulmana sceglie di Attivare entrambe le Guerriglie (una per ogni Attivista NV Attivo lì). Ora, con il Controllo Raj perso, il Punjab può essere scelto per la Non-Cooperazione.

Chiarimento: La Persuasione non può rimuovere Gandhi.

4.5 Attività Speciali dei Rivoluzionari

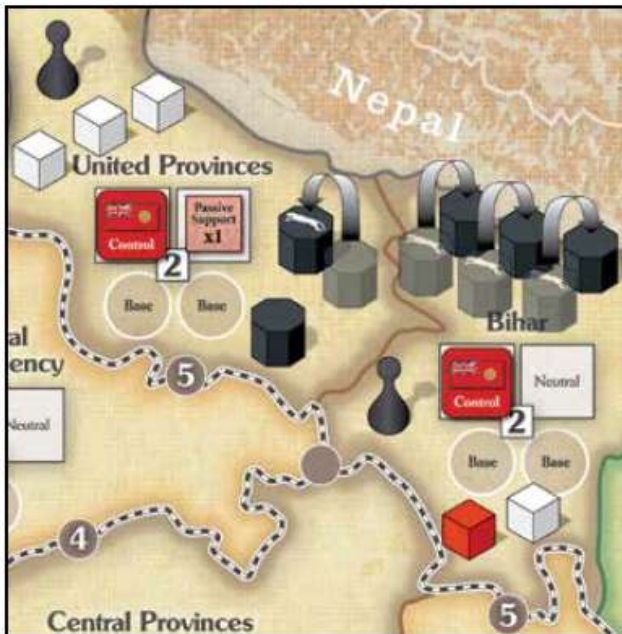


I Rivoluzionari possono scegliere tra le Attività Speciali Aiuti, Infiltrazione, e Assassinio.

4.5.1 Aiuti. Gli Aiuti consentono ai Rivoluzionari di ottenere Risorse o di girare le Guerriglie Attive a Nascoste. Scegliete qualsiasi spazio.

PROCEDURA: In ogni spazio scelto:

- Attivate una Guerriglia Nascosta ed aggiungete Risorse Rivoluzionarie pari alla Popolazione dello spazio, OPPURE:
- Pagate 1 Risorsa per girare tutte le Guerriglie lì presenti a Nascoste.



ESEMPIO di Aiuti. Il Rivoluzionario sceglie sia le Province Unite che Bihar per Aiuti. Prima girano ad Attiva una Guerriglia nelle Province Unite ed ottengono 2 Risorse. Poi pagano 1 Risorsa per girare a Nascoste le 3 Guerriglie Attive a Bihar.

4.5.2 Infiltrazione. L'Infiltrazione rimpiazza un Sepoy, Attivista o Protesta con una Guerriglia e pone una Base Rivoluzionaria. Scegliete uno spazio con una Guerriglia Nascosta.

PROCEDURA: Nello spazio scelto:

- Sostituite un Sepoy, Attivista o segnalino Protesta con una Guerriglia Nascosta, OPPURE:
- Durante le Crisi (6.8), in uno Stato o Provincia senza Controllo Raj e spazio per una Base, ponete una Base Rivoluzionaria.



ESEMPIO di Infiltrazione del Rivoluzionario. L'India è in Crisi ed il Rivoluzionario sceglie il Sind per l'Infiltrazione. Sebbene l'India sia in Crisi, ed il Sind non abbia Controllo Raj, i Rivoluzionari non possono porre una Base qui in quanto con Popolazione 1 il Sind può tenere una sola Base. Piuttosto, rimpiazza l'Attivista della Lega Musulmana con una Guerriglia Nascosta.

4.5.3 Assassinio. L'Assassinio elimina pezzi avversari. Scegliete uno spazio scelto per Disordini del Rivoluzionario (3.4.4).

PROCEDURA: Nello spazio scelto, rimuovete un qualsiasi pezzo Attivo (eccezione: non Gandhi).

UNITÀ : Se viene rimosso un pezzo NV, spostate l'Unità di -1.

NOTA DI GIOCO: A differenza di durante l'Attacco, durante l'Assassinio il Rivoluzionario può scegliere di rimuovere una Truppa o Base anche se rimangono altri pezzi!



ESEMPIO di Assassinio. Il Rivoluzionario ha scelto le Province Unite per i Disordini, il che rende lo spazio possibile per l'Assassinio. Attacca la Truppa Raj, rimuovendola a Disponibile.

5.0 EVENTI

Ogni Evento ha un titolo, testo descrittivo in corsivo, e testo dell'Evento. Il testo descrittivo indica notizie storiche e non ha effetti sul gioco.

5.1 Svolgimento degli Eventi

Quando una Fazione svolge un Evento, implementa il testo dell'Evento letteralmente (talvolta comprende azioni o decisioni di altre Fazioni). A meno che non sia specificato diversamente, la Fazione che agisce effettua tutte le scelte previste per l'implementazione del testo, come quali pezzi siano influenzati.

5.1.1 Linee Guida dell'Evento. Dove il testo dell'Evento contraddice le regole, l'Evento ha precedenza. Comunque:

- Gli Eventi non pongono mai pezzi che non sono Disponibili (1.4.1); rimuovono invece che sostituire se il rimpiazzo non è disponibile.
- Un Evento può porre qualsiasi Protesta, indipendentemente dalle Restrizioni (1.10).
- Gli Eventi non possono violare il raggruppamento:
 - Il numero massimo di Basi totali per spazio è pari alla sua Popolazione (1.4.2).
 - Non più di un segnalino Protesta può occupare qualsiasi spazio.
 - Le Truppe non possono mai essere poste in Stati.
 - Non più di un segnalino Sciopero può occupare una Ferrovia.

5.1.2 Spazi. Scegliete gli spazi per gli Eventi dove si può svolgere la parte maggiore possibile testo dell'Evento. Se anche considerato quanto detto non si può svolgere tutto il testo di un Evento, implementate tutta la parte possibile. La Fazione attiva può scegliere tra gli spazi in caso di scelta.

5.1.3 'Arrestato' o 'Rimosso.' Se un Evento specifica che Gandhi o Attivisti sono arrestati (Attivo o Inattivo), spostate i pezzi influenzati nella casella Prigione. Se un Evento specifica che sono rimossi pezzi, spostateli nella casella Disponibili della Fazione. Spostate i pezzi nella casella Fuori Gioco solo se indicato specificamente dal testo dell'Evento.

5.1.4 Riassunto delle Caratteristiche degli Eventi. Quando implementate un Evento, ricordate che:

- Le Truppe non possono mai essere poste o mosse in Stati (1.4.2).
- Gli Attivisti posti in spazi di Protesta o su Ferrovie sono Attivi (1.4.3).

- Quando si pone un segnalino Disordini su una Ferrovia, ponete invece un segnalino Sciopero.
- Gli Stati Musulmani possono essere posti solo in Province (non in Città o Stati).
- Ignorate le istruzioni per spostare le Restrizioni o l'Unità a meno di 1 o oltre 5.
- Quando si svolge un Evento che è simile ad una Operazione o Attività Speciale, implementate solamente ciò che viene specificato nel testo dell'Evento.

ESEMPIO: Il testo non ombreggiato dell'Evento della carta #11 dice di "arrestare Ghandi". Non spostate anche le Restrizioni né ponete segnalini Protesta, come accadrebbe in un Assalto Raj (3.2.4), Trattativa (4.2.1), o Governare (4.2.2).

5.2 Uso Duplice

Tutti gli Eventi hanno un testo dell'Evento sia ombreggiato che non ombreggiato. La Fazione che sta agendo può scegliere la parte ombreggiata o quella non ombreggiata (non entrambe). Mentre il testo non ombreggiato spesso favorisce la Fazione Raj, e quello ombreggiato le Fazioni Non Violenta e Rivoluzionaria, un giocatore può scegliere qualsiasi testo.

6.0 ROUND CAMPAGNA

Svolgete un Round Campagna nella sequenza di fasi sotto esposta nel giocare ogni carta Campagna. Se finale, (2.4.1), terminate la partita e determinate la vittoria (7.3).

6.1 Fase della Vittoria

Se qualsiasi Fazione ha raggiunto le sue condizioni di Vittoria, la partita termina; determinate la vittoria (7.3). Se nessuna Fazione ha raggiunto le sue condizioni di Vittoria, proseguite con il Round Campagna. Dopo aver svolto il Round Campagna della carta finale (2.4.2), determinate la vittoria secondo 7.3, indipendentemente dal numero di Fazioni che hanno rispettato le loro condizioni di Vittoria.

6.2 Fase delle Risorse

Seguite queste fasi per modificare le Risorse del Raj e del Rivoluzionario, ad un massimo di 50 (1.8).

6.2.1 Scioperi delle Ferrovie. Il Congresso pone un segnalino Sciopero su ciascuna Ferrovia con un segnalino Protesta, con più Attivisti che cubi, o che è adiacente ad una Città senza Controllo Raj. Se vi sono segnalini di Sciopero Disponibili insufficienti, il Congresso sceglie quali Ferrovie possibili ricevono segnalini di Sciopero.

6.2.2 Entrate del Raj. Sommate il valore delle Ferrovie senza Sciopero alle Risorse Raj (40 meno il valore Econ delle Ferrovie con segnalino Sciopero). Poi. Sottraete 2 Risorse Raj per ogni pezzo NV (Attivisti + Ghandi) in Prigione.

6.2.3 Entrate del Rivoluzionario. Sommate il doppio del numero totale di Basi Rivoluzionarie sulla mappa alle Risorse Rivoluzionarie.

6.3 Fase di Supporto

6.3.1 Imperialismo. Il Raj può spendere Risorse per incrementare il Supporto in massimo 4 spazi: Città e Province ciascuna con Controllo Raj, Truppe e Sepoy. Ogni 3 Risorse spese rimuovono un segnalino Disordini o – una volta che non vi sono Disordini – sposta lo spazio di un livello verso Supporto Attivo, sino a due livelli per spazio.

CAPACITA' DEI VICERE':

- Se Lord Mountbatten è il Viceré corrente, l'Imperialismo costa 2 Risorse per segnalino rimosso o livello di spostamento.

Poi, rilasciate due Attivisti dalla Prigione a Disponibili per ogni spazio scelto per l'Imperialismo. Il Raj può scegliere la combinazione di Attivisti del Congresso e/o della Lega Musulmana da rilasciare. Infine, se Ghandi è in Prigione, rilasciatelo in qualsiasi spazio senza Controllo Raj.

NOTA DI GIOCO: A differenza di Governare (4.2.2), il Raj può acquistare Imperialismo negli spazi con avversari Attivi durante la Fase di Supporto, ma (a differenza di Governare) deve avere presenti sia Truppe che Sepoy e non può scegliere Stati.

6.3.2 Programma di Costruzioni. Il Congresso e poi la Lega Musulmana può spostare un numero totale combinato di Città e/o Province sino all'Unità con propri pezzi e senza Controllo Raj. Spostate ogni spazio scelto di massimo due livelli verso Opposizione Attiva.

6.3.3 Movimento in Pakistan. La Lega Musulmana può porre una Base in un qualsiasi spazio non di Ferrovia senza Controllo Raj.

6.3.4 Società Segrete. Il Rivoluzionario può porre una Base in **un** qualsiasi spazio non di Ferrovia senza Controllo Raj.

6.3.5 Fine Partita? Se e solo se questo è il Round Finale (2.4.2), terminate la partita e determinate la vittoria (7.3).

6.4 Fase di Spostamento

Spostate le forze come segue.

Importante: Modificate il Controllo Raj continuamente durante la Fase di Spostamento

6.4.1 Nuova Amministrazione Coloniale. Scartate la carta Campagna presente nella casella Viceré Britannico dell'India. Spostate la carta Campagna che ha causato questo Round Campagna dalla casella Carta Corrente alla casella Viceré Britannico dell'India, diviene il nuovo Viceré. Le sue capacità hanno immediato effetto ed annullano le capacità del Viceré precedente.

6.4.2 Spostamento del Raj. Il Raj può muovere Truppe nelle Province con Controllo Raj ed in qualsiasi Città e Ferrovia. Il Raj può anche muovere i Sepoy nelle Province con Controllo Raj, ed in qualsiasi Città, Ferrovia e Stato. Il Raj deve pagare 2 Risorse per ogni Truppa che rimane in una Provincia o su Ferrovia. Infine, rimuovete dalla mappa tutti i cubi dalle Province senza Controllo Raj e tutte le Truppe tranne una da ciascuna Città.

Importante: I cubi Raj *non* possono uscire dagli spazi di Protesta durante il Spostamento. Le Truppe non possono entrare negli Stati.

6.4.3 Spostamento del Congresso. Il Congresso deve muovere qualsiasi Attivista del Congresso su Ferrovia, e può muovere altri Attivisti del Congresso e Ghandi, in spazi non di Ferrovia senza Controllo Raj.

6.4.4 Spostamento della Lega Musulmana. La Lega Musulmana deve muovere qualsiasi Attivista della Lega Musulmana su Ferrovia, e può muovere altri Attivisti della Lega Musulmana in spazi non di Ferrovia senza Controllo Raj o in qualsiasi spazio con una Base della Lega Musulmana.

6.4.5 Spostamento del Rivoluzionario. Il Rivoluzionario deve muovere le Guerriglie su Ferrovia, e può muovere altre Guerriglie, in spazi non di Ferrovia senza Controllo Raj o in qualsiasi spazio con una Base Rivoluzionaria.

6.5 Fase di Sistemazione

Poi, preparatevi per la carta successiva come segue, nell'ordine esposto:

1. Rimuovete tutti i segnalini Protesta dalla mappa e riponeteli nelle caselle dei segnalini Protesta, accanto alla tabella delle Restrizioni. Girate tutti gli Attivisti sul lato Inattivo.
2. Rimuovete un segnalino Disordini da ciascuno spazio senza Guerriglie. Girate tutte le Guerriglie sul lato Nascosto.
3. Rimuovete tutti i segnalini Sciopero.
4. Adequate sia le Restrizioni che l'Unità al numero di carte Campagna rimanenti nel mazzo Evento.
5. Indicate tutte le Fazioni come Disponibili (2.3.1). Rivelate la nuova prima carta del mazzo di pesca.

Importante: Durante la Sistemazione, rimuovete un solo segnalino Disordini, e solo da spazi senza Guerriglia. Lasciate i segnalini Disordini in tutti gli spazi con una o più Guerriglie.

6.6 Tabella delle Restrizioni



La tabella delle Restrizioni misura l'escalation del conflitto nel corso di una campagna. Quando le Restrizioni sono alte, le fazioni hanno limitazioni per la pressione politica, disaccordi interni sulla politica, o fattori locali. Quando le Restrizioni sono basse, il conflitto è degenerato in azioni più aggressive, come l'uso della forza governativa, proteste diffuse, o attività terroristiche.

Le Restrizioni hanno molti impatti sul gioco:

OPERAZIONI (3.0):

- Il valore corrente delle Restrizioni è il costo delle Operazioni del Raj che coinvolgono Sepoy (eccezione: a seconda della capacità del Viceré corrente, 2.5.1) e delle Operazioni Disordini dei Rivoluzionari (3.4.4).
- Le Restrizioni danno il numero di spazi senza Ghandi o Protesta che il Congresso può scegliere per le Operazioni (3.3).

SEGNALINI PROTESTA:

- Il numero totale di segnalini Protesta Disponibili viene determinato dal valore corrente delle Restrizioni – sono Disponibili solo i segnalini alla destra e sopra alla casella contenente il segnalino Restrizioni.

CRISI:

- Se Unità e Restrizioni sono entrambi ad uno, l'India è in stato di Crisi (6.8).

SPOSTAMENTI DELLE RESTRIZIONI: Diminuite immediatamente le Restrizioni (spostate in giù il segnalino) o incrementate le Restrizioni (spostate il segnalino in su) al valore di quanto segue:

- **Operazioni.** Le Operazioni NV Non-Cooperazione (3.3.4) e Disordini del Rivoluzionario (3.4.4) spostano le Restrizioni di -1. Spostate solo una volta per Operazione, indipendentemente dal numero totale di spazi scelti.

- **Attività Speciali.** L'Attività Speciale NV Negoziato (4.3.1, 4.4.1) spostano le Restrizioni di +1.
- **Eventi.** Molti Eventi (5.0) spostano le Restrizioni.
- **Ghandi Arrestato.** Quando Ghandi viene arrestato durante l'Assalto Raj (3.2.4), Trattativa (4.2.1), o Governare (4.2.2) si spostano le Restrizioni -1 alla fine del turno Raj.
- **Fase di Sistemazione.** Durante la Fase di Sistemazione di ogni Round Campagna (6.5), le Restrizioni sono poste al pari del numero di carte Campagna rimanenti nel mazzo di Pesca.

6.7 Tabella dell'Unità



La Tabella dell'Unità mostra il livello corrente di animosità tra i vari gruppi religiosi ed etnici dell'India, particolarmente il livello di tensione o cooperazione tra gli Indù ed i Musulmani. Un livello alto indica che questi gruppi sono uniti contro un nemico comune e stanno adottando una identità indiana nazionalista invece di etnica o religiosa. Un basso livello di Unità riproduce le divisioni settarie che dividono le fazioni, ed uno spostamento verso il comunalismo teso alla eventuale partizione dell'Asia Meridionale.

L'Unità ha molti impatti sul gioco:

OPERAZIONI (3.0):

- L'Unità è il numero di spazi senza Basi della Lega Musulmana che la Lega Musulmana può scegliere per le Operazioni (3.3).
- L'Unità è il numero di Attivisti della Lega Musulmana o Guerriglie Rivoluzionarie necessarie per costruire una Base durante le Operazioni di Raduno (3.3.1, 3.4.1).
- L'Unità è il numero totale di Attivisti della Lega Musulmana che il Congresso può muovere durante la Manifestazione del Congresso Manifestazione (3.3.2).

FASE DI SUPPORTO (6.3):

- Il Congresso e la Lega Musulmana possono spostare un numero combinato di spazi sino al valore dell'Unità verso Opposizione Attiva durante la Fase di Supporto di ogni Round Campagna.

CRISI

- Se l'Unità e le Restrizioni sono entrambi ad uno, l'India è in stato di Crisi (6.8).

SPOSTAMENTI DELL'UNITÀ: Spostate immediatamente il segnalino Unità in alto o in basso sulla tabella al valere di quanto segue:

- **Fuori Gioco.** Ogni volta che il Congresso o la Lega Musulmana muove un Attivista appartenente all'altra Fazione NV da Fuori Gioco a Disponibile (3.3.1), spostate l'Unità di +1.
- **Attività Speciali.** Le Fazioni NV spostano l'Unità di -1 durante l'Attività Speciale Persuasione (4.4.3) se viene rimosso un pezzo NV. I Rivoluzionari spostano l'Unità di -1 se qualsiasi pezzo NV è stato rimosso durante l'Attività Speciale Assassinio (4.5.3).
- **Eventi.** Molti Eventi spostano l'Unità (5.0).
- **Fase di Sistemazione.** Durante la Fase di Sistemazione di ogni Round Campagna (6.5), l'Unità viene posta pari al numero di carte Campagna rimanenti nel mazzo di pesca.

6.8 Crisi



La Crisi viene innescata ogni volta che l'Unità e Restrizioni sono ad 1. Una Crisi termina nel momento in cui l'Unità e/o Restrizioni sono superiori ad 1. In questo modo, l'India può entrare ed uscire da Crisi più volte durante il gioco. Se viene innescata una Crisi durante un turno (per Operazioni, Attività Speciale o Evento), al termine di quel turno il giocatore Raj può muovere sino ad un tiro di dado di cubi da Fuori Gioco (1.3.13) in qualsiasi spazio (eccezione: nessuna Truppa può muovere in Stati). Il Raj può farlo anche se la Crisi è terminata nello stesso turno.

La Crisi viene automaticamente innescata durante la Fase di Sistemazione del Round Campagna che porta alla Campagna finale del gioco. Prima che qualsiasi Fazione agisca con la prima carta della Campagna finale, il Raj può muovere un tiro di dado di cubi da Fuori Gioco a qualsiasi spazio (no Truppe negli Stati).

Inoltre, durante una Crisi, si applica immediatamente quanto segue:

- Il Raj può scegliere sino a due spazi durante l'Attività Speciale Legge Marziale (4.2.3).
- Il Congresso può scegliere spazi con Controllo Raj per le Operazioni della Non-Cooperazione (3.3.4).
- L'Attività Speciale Infiltrazione della Lega Musulmana (4.4.2) può porre uno Stato Musulmano (1.3.5) in una Provincia con una Base della Lega Musulmana e nessun Controllo Raj.
- Il Rivoluzionario può scegliere spazi che contengono sia Attivisti del Congresso che della Lega Musulmana (anche spazi senza Guerriglie Nascoste) per le Operazioni Disordini (3.4.4).
- L'Attività Speciale Infiltrazione del Rivoluzionario (4.5.2) può porre una Base Rivoluzionaria (1.3.5) in uno Stato o Provincia con Controllo Raj.

7.0 VITTORIA

Ciascuna Fazione ha sue proprie condizioni di vittoria, riportate sotto.

7.1 Vittorie per Piazzamento e Risoluzione delle Parità

Se qualsiasi Fazione Non-giocatore (8.0) passa una Verifica della Vittoria (7.2), tutti i giocatori perdono allo stesso modo. Altrimenti, quando un singolo giocatore la passa o se nessuno la passa a fine partita, la Fazione che ha raggiunto il maggiore margine di vittoria (7.3) arriva primo, il secondo miglior margine arriva secondo e così via. I casi di parità vanno alla Lega Musulmana piuttosto che al Congresso, poi al Rivoluzionario.

7.2 Durante i Round Campagna

Verificate la vittoria all'inizio di ogni Round Campagna (6.1) confrontando le posizioni dei vari segnalini vittoria (1.9) rispetto alle soglie indicate sulla tabella di bordo mappa:

- **Raj Britannico:** Totale Supporto (1.6.2) più la Popolazione degli spazi sotto Controllo Raj (1.7) eccede 38.
- **Congresso Nazionale Indiano:** Totale Opposizione (1.6.2) eccede 20.
- **Lega Musulmana:** Totale Opposizione Musulmana (1.6.2) più il doppio della Popolazione degli Stati Musulmani (1.3.5) eccede 14.
- **Rivoluzionario:** La Popolazione degli spazi con almeno un segnalino Disordini (1.11) più il numero di Basi Rivoluzionarie (1.3.5) eccede 14.

Se qualsiasi Fazione rispetta le sue condizioni di vittoria, la partita termina immediatamente; determinate un vincitore (7.3). Se nessuno vince, il gioco prosegue con un Round Campagna (6.0).

7.3 Dopo la Campagna Finale

Se il Round Campagna finale (2.4.2) viene completato senza una vittoria mediante verifica della vittoria (7.2), la Fazione con il migliore margine di vittoria vince. Il margine di vittoria è quanto una Fazione è oltre le sue condizioni di vittoria o quanto manca alla Fazione per raggiungere le sue condizioni di vittoria stabilite in 7.2.

NOTA DI GIOCO: Il margine di vittoria sarà positivo se la Fazione ha raggiunto le sue condizioni, negativo o zero se non ce l'ha fatta.

- **Raj Britannico:** Totale Supporto + Popolazione degli spazi sotto Controllo Raj -38.
- **Congresso Nazionale Indiano:** Totale Opposizione -20.
- **Lega Musulmana:** Totale Opposizione Musulmana + il doppio della Popolazione degli Stati Musulmani -14.
- **Rivoluzionario:** La Popolazione degli spazi con almeno un segnalino Disordini + numero di Basi Rivoluzionarie -14.

STOP!

Avete letto tutte le regole necessarie per quattro giocatori.

8.0 FAZIONI NON-GIOCATORE

Questo capitolo regola le azioni delle Fazioni non rappresentate da un giocatore. In questo modo, *Ghandi* può essere giocato con meno di quattro giocatori, anche in solitario. Consultate anche gli Esempi di Gioco Non-Giocatore (NP) nel Manuale del Giocatore.

NOTA DI GIOCO: Le Fazioni Non-giocatore non possono agire solo nel loro diretto interesse. Come i giocatori, talvolta aiutano, talvolta danneggiano, l'una l'altra.

Importante: Se giocate in solitario, assicuratevi di leggere le speciali condizioni di vittoria con 1 giocatore (8.10) prima di iniziare!

8.1 Panoramica del Non-Giocatore

Le azioni svolte dalle Fazioni Non-Giocatore (NP) sono guidate da molte tabelle e da un mazzo di carte di istruzione delle Arjuna. Quando una Fazione NP è Disponibile, usate la tabella Disponibilità NP (8.2) per determinare come agirà con la carta Evento corrente. Generalmente, le Fazioni NP preferiscono svolgere una Operazione + Attività Speciale. Comunque, sceglieranno invece di svolgere l'Evento se questo è un Evento Critico per la loro Fazione (8.8.1). Se svolgono una Operazione + Attività Speciale, pescate una carta Arjuna corrispondente alla Fazione NP attiva corrispondente.

Usate il diagramma di flusso sulla carta per scegliere una Operazione (8.6) ed Attività Speciale (8.7). Se si svolge un Evento (8.8), seguite invece le istruzioni sulla carta Evento. Usate la tabella delle Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per scegliere gli spazi dove agirà la Fazione NP.

Le Fazioni NP seguono tutte le regole delle Fazioni di giocatore, con tre importanti eccezioni:

- Le Fazioni NP non rimuovono mai pezzi dalla mappa a Disponibile quando non hanno pezzi per una Operazione, Attività Speciale o Evento.
- Il NP Raj ed il NP Rivoluzionario non registrano l'uso delle Risorse. Piuttosto, un Numero di Attivazione (8.6.2) determina il numero di spazi nei quali possono Operare. Quando una Fazione NP Passa (2.3.3), non vi sono effetti aggiuntivi.
- Il Congresso NP pone un segnalino Protesta in India al termine di ogni Round Campagna (8.9.4).

Importante: Arjuna vi dirà cosa fare. Non vi dirà come farlo o anche se le sue istruzioni *costituiscono una mossa legale dato lo stato della mappa e dei pezzi disponibili*. Svolgete sempre le istruzioni di Arjuna il più possibile. Se Arjuna vi dà istruzioni che non possono essere svolte, saltatele. Sebbene alcune carte Arjuna includano dei riassunti, *non indicheranno ogni punto di una Operazione o Attività Speciale*. Sono le regole che danno le istruzioni piene.

NOTA: Arjuna è il nome del principe guerriero che è il protagonista della Bhagavad Gita, un testo Indù classico tratto dal molto più corposo poema epico del Mahābhārata. Il Gita pone l'accento sul senso del dovere e del servizio incondizionato e fu di ispirazione a Gandhi, che spesso faceva ricorso alla sua saggezza nei momenti di incertezza.

8.1.1 Componenti del Sistema NP. Il sistema Arjuna è diviso in 6 componenti. Tutti tranne il mazzo di carte Arjuna sono tradotti in allegato come tabelle. Questi componenti assieme servono per giocare con le Fazioni NP:

- **Tabella di Disponibilità NP (8.2).** Usate questa tabella per determinare quale azione intraprenderà una Fazione NP quando è Disponibile con la carta Corrente.
- **Mazzo Arjuna (8.3).** Il mazzo Arjuna è composto da 6 carte istruzione per ogni Fazione NP in gioco. Usate il mazzo Arjuna quando una Fazione NP svolge una Operazione (8.6) o una Attività Speciale (8.7).
- **Tabelle di Priorità di Scelta degli Spazi (una per ogni Fazione NP, 8.4.1).** Usate la tabella di ciascuna Fazione NP per scegliere gli spazi quando quella Fazione NP svolge una Operazione (8.6), Attività Speciale (8.7), o Evento (8.8).
- **Tabella delle Priorità di Movimento (8.4.2).** Usate questa tabella durante le Operazioni che muovono pezzi (cioè Perlustrazione Raj, Manifestazione NV, e Marcia del Rivoluzionario).
- **Tabella delle Priorità degli Avversari (8.5).** Usate questa tabella per determinare l'ordine nel quale sono rimossi, per Fazione NP, i segnalini e pezzi avversari.
- **Mappa degli Spazi Casuali (8.1.2).** Usate questa mappa per scegliere uno spazio a caso nel caso vi siano più opzioni.

8.1.2 Città, Province e Stati scelti a Caso. Se più Città, Province o Stati candidati hanno pari priorità per una Operazione NP, Attività Speciale o Evento, sceglierne una usando la mappa degli Spazi Casuali:

- La mappa degli Spazi Casuali è divisa in sei regioni (sfondo rosso, verde, blu, giallo, porpora ed arancione). Ciascuna regione contiene sei Città, Province e/o Stati (Nota: alcune regioni hanno spazi in comune).
- Tirate due dadi. Il primo indica la regione, il secondo indica lo spazio scelto entro quella regione.
- Se lo spazio scelto non è disponibile per una data Operazione, Attività Speciale o Evento, verificate il successivo spazio nell'elenco: lo spazio **4, 3** segue lo spazio **4, 2**, lo spazio **6, 1** segue lo spazio **5, 6, 1, 1** segue **6, 6** e così via.

Esempio: Il Rivoluzionario NP deve scegliere uno spazio per una Operazione Disordini. Tira due dadi: un 3 ed un 3. Il primo dado indica la regione blu; il secondo dado indica lo spazio Bengala Orientale. Se il Bengala Orientale non è disponibile per Disordini cioè non contiene una Guerriglia Nascosta), lo spazio successivo scelto diviene 3, 6 (Calcutta), poi 4, 1 (Sind), poi 4, 2 (Gujarat), e così via

8.1.3 Ferrovie a Caso. Se sia Ferrovie che altri spazi hanno pari priorità, scegliete le Ferrovie per ultime. Se più Ferrovie sono candidate:

- Prima scegliete la Ferrovia che ha maggiore Econ.
- Poi, tra le Ferrovie con maggiore Econ, scegliete quella adiacente ad una Città a Caso (8.1.2).
- Infine, con un tiro di dado con pari opportunità.

Ponete gli Scioperi su Ferrovie che già non contengono Sciopero.

Importante: Le Fazioni NP pongono forze o Scioperi su Ferrovie solo se il Raj è una Fazione di giocatore.

8.1.4 Istruzioni Specifiche per le Fazioni Non-Giocatore

RAJ NP:

- **Passare:** Quando il Raj NP Passa (2.3.3), non vi sono altri effetti.

- **Truppe in Stati Musulmani:** Quando viene posto un segnalino Stato Musulmano in uno spazio che contiene Truppe (4.4.1, 4.4.2, 5.0), usate la colonna *Porre Cubi* della tabella delle Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per scegliere lo spazio di destinazione tra tutte le Città, per ciascuna Truppa.
- **Crisi in India:** Quando viene innescata una Crisi (6.8), il Raj NP pone Truppe per prime, usando la colonna *Porre Cubi* della tabella delle Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1).
- **Liberazione di Ghandi:** Il Raj NP rifiuta sempre di liberare Ghandi dalla Prigione quando gli viene richiesto durante il Satyagraha del Congresso (4.3.2).

CONGRESSO NP:

- **Passare:** Quando il Congresso NP Passa (2.3.3), spostate un Attivista del Congresso da Fuori Gioco a Disponibile (se ve ne è uno Fuori Gioco).

NP LEGA MUSULMANA :

- **Passare:** Quando la Lega Musulmana NP Passa (2.3.3), spostate un Attivista della Lega Musulmana da Fuori Gioco a Disponibile (se ve ne è uno Fuori Gioco).

NP RIVOLUZIONARIO:

- **Passare:** Quando il Rivoluzionari NP Passa (2.3.3), non vi sono ulteriori effetti.

8.1.5 Definizioni del Non-Giocatore. Si usano i seguenti termini per implementare le istruzioni delle Fazioni NP:

- **Disponibile:** Uno spazio è disponibile per una Operazione o Attività Speciale se rispetta i requisiti di selezione per quell'azione (3.0, 4.0, 5.0), e l'azione può essere svolta in quello spazio dato lo stato della mappa.
- **Portare:** Muovete in modo da avere tanti pezzi nella destinazione quanti sono specificati nell'istruzione, inclusi i pezzi già presenti.

ESEMPIO: Le istruzioni sulla carta Arjuna del Raj NP Schieramento riportano: "Portare 3 Truppe in ogni Città scelta, poi aggiungere Sepoy per porre sino a 6 cubi." Viene scelta Delhi come spazio per lo Schieramento; vi sono già 2 Truppe lì, quindi il Raj NP aggiunge una sola Truppa per avere un totale di 3 a Delhi, poi aggiunge 5 Sepoy. Se fossero disponibili sono 3 Sepoy, li porrebbe tutti e tre.

Importante: Fate attenzione a questi due termini, Arjuna li usa di frequente!

8.1.6 Viceré Britannico. Se il Raj è una Fazione NP, il corrente Viceré britannico modifica il gioco del Raj NP come segue:

- **Lord Chelmsford:** Il Numero di Attivazione (8.6.2) durante l'Assalto è 1.
- **Lord Irwin:** Il Numero di Attivazione (8.6.2) durante la Perlustrazione è 1.
- **Lord Linlithgow:** Non porre segnalini Disordini durante la Legge Marziale (4.2.3). Inoltre, il Raj NP sceglie gli spazi senza Disordini per la Legge Marziale.
- **Lord Wavell:** Perlustrazione in uno spazio scelto per l'Assalto (3.2.4, 8.6.3).
- **Lord Willingdon:** Il Numero di Attivazione (8.6.2) durante lo Schieramento è 1.
- **Lord Mountbatten:** Non influenza il Raj NP (ignoratelo se è il Viceré Britannico corrente).
- **Lord Reading:** Non influenza il Raj NP (ignoratelo se è il Viceré Britannico corrente).

8.2 Sequenza di Gioco Non-Giocatore

Importante: A differenza di altri giochi della Serie COIN, le opzioni delle Fazioni NP sono soggette alle regole della Sequenza di Gioco dettagliata in 2.0. Le Fazioni NP scelgono Operazioni solamente o una Operazione Limitata se indicato dalla tabella di Disponibilità NP.

8.2.1 Opzioni quando il NP è 1° o 2° Disponibile. Le Fazioni NP hanno le stesse scelte delle Fazioni dei Giocatori quando sono Disponibili con la carta Corrente (2.3). Seguite le fasi sottostanti per determinare come la Fazione NP Disponibile agisce. Questa stessa informazione viene riassunta sulla Tabella di Disponibilità NP sulla Tabella dei Aiuto al Gioco del Non-Giocatore.

PROCEDURA. Se la Fazione NP è 1° Disponibile (2.3), determinate la sua azione come segue:

- Se l'Evento Corrente è un Evento Critico (8.8.1) per quella Fazione ed è efficace (8.8.3), scegliete l'Evento (8.6). Altrimenti,
- Se l'Evento Corrente è un Evento Critico per la Fazione Disponibile seguente (di giocatore o Non-Giocatore), scegliete Operazione solamente (2.3.4). Altrimenti,
- Se la Fazione NP è sicuramente 1° Disponibile nella carta seguente e l'Evento in detta carta è un Evento Critico per quella Fazione, scegliete Passare (2.3.3). Altrimenti,
- Svolgete una Operazione (8.6) più Attività Speciale (8.7).

Se la Fazione NP è 2° Disponibile (2.3.4), determinate la sua azione come segue:

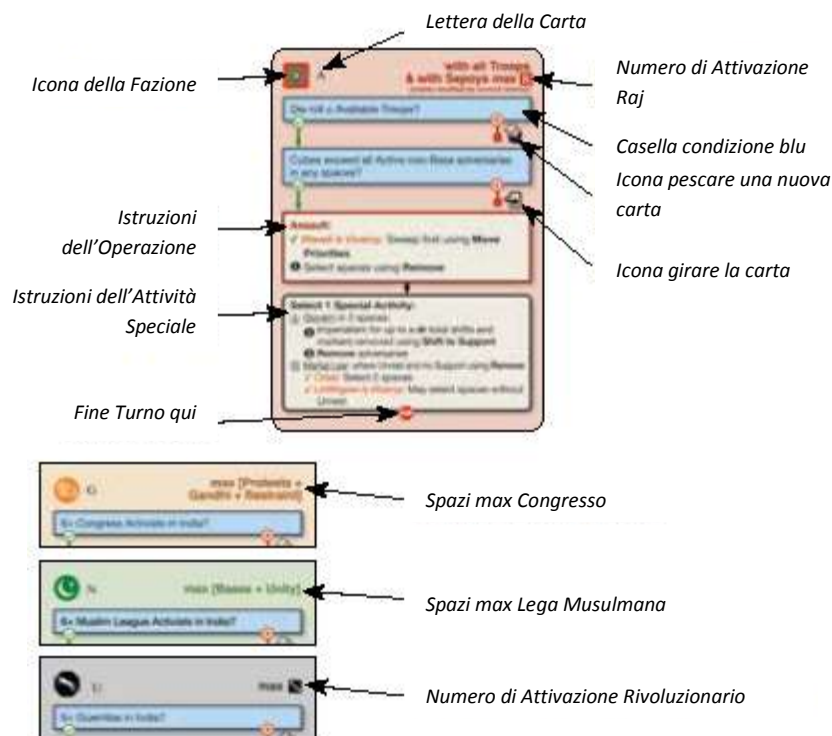
- Se valgono *tutte* le condizioni seguenti, la Fazione NP Attiva Passa (2.3.3):
 - La Fazione NP Attiva è sicuramente la 1° Disponibile nella carta seguente con la carta Evento seguente, E:
 - La carta Evento seguente è un Evento Critico (8.8.1), E
 - L'Evento Corrente non è un Evento Critico OPPURE è un Evento Critico ma la Fazione NP Attiva non lo può implementare (cioè l'Evento non è efficace, oppure la 1° Fazione Disponibile ha svolto Operazione solamente). Altrimenti,
- Se la 1° Fazione Disponibile ha scelto una Operazione più Attività Speciale e la carta Evento Corrente è efficace (8.8.3) per la Fazione NP Attiva, scegliete l'Evento, altrimenti:
- Se la Fazione NP è sicuramente la 1° Disponibile nella carta seguente, scegliete di Passare (2.2.3). Altrimenti,
- Se la 1° Fazione Disponibile ha svolto Operazione solamente o se l'Evento Corrente non è efficace (8.8.3), scegliete una Operazione Limitata (2.3.5). Altrimenti,
- Svolgete una Operazione (8.6) più Attività Speciale (8.7).

NOTA DI GIOCO: Se l'icona di una Fazione è sottolineata sulla carta Evento (con un fucile per il Raj ed il Rivoluzionario, con una freccia per il Congresso e la Lega Musulmana), questo è un Evento Critico (8.8.1) per quella Fazione.

8.3 Il Mazza Arjuna

Il mazzo Arjuna è composto da sei carte per ogni Fazione NP in gioco. Ciascuna carta ha un lato (fronte) di colore più tenue (con una singola lettera di identificazione) ed un retro di colore più scuro (con doppia lettera di identificazione). All'inizio del gioco, e durante la Fase di Sistemazione di ogni Round Campagna (8.9.4), mescolate assieme le carte Arjuna per tutte le Fazioni NP in gioco in un singolo mazzo.

NOTA DI GIOCO: Se lo desiderate, tenete le carte Arjuna per ogni Fazione NP in un mazzo separato. Quando dovete rivelare una carta Arjuna, rivelate una carta del mazzo della Fazione Disponibile.



PROCEDURA. Quando la Tabella della Disponibilità NP (8.2.1) determina che una Fazione NP svolgerà una Operazione (con o senza Attività Speciale), usate Arjuna per determinare l'Operazione specifica:

1. Spostate la prima carta Arjuna in fondo al mazzo, a faccia in su.
2. Continuate a spostare carte in fondo al mazzo, una alla volta, sino a rivelare una carta della Fazione NP Attiva. Rimettete sempre le carte in fondo a faccia in su.
3. Leggete la carta scelta dall'alto in basso, seguendo ogni istruzione una alla volta:

• **Caselle Blu:** verificano condizioni per determinare quale azione la Fazione NP svolgerà. Se la condizione nella casella si avvera, seguite la freccia verde. Se non si avvera, seguite la freccia rossa.



- **Pescare una Nuova Carta:** ritornate al Punto #1 sopra per pescare una nuova carta e ripetete la procedura.



- **Girare la Carta:** girate questa carta sul retro, e proseguite da Punto #3 sopra.

• **Operazione:** Seguite le direzioni per svolgere l'Operazione specificata, usando la colonna indicata della tabella della Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) o di Priorità di Movimento (8.4.2) come indicato. Il testo in **grassetto** identifica la colonna sulla tabella delle Priorità di Scelta degli Spazi da usare.

Quando l'Operazione viene completata, proseguite all'istruzione successiva (una Attività Speciale o Stop). Se non è disponibile alcuno spazio per l'Operazione specificata, ritornate al Punto #1 sopra per pescare una nuova carta Arjuna. Se si svolge una Op Limitata (2.3.5) o Operazione solamente (2.3.4), saltate qualsiasi istruzione per implementare un'Attività Speciale.

I seguenti simboli si usano nelle caselle delle istruzioni delle Operazioni:



Svolgere l'Operazione usando questa istruzione per prima



Usate questa istruzione in seguito (e così via)



Svolgete questa fase dopo che sono stati scelti tutti gli spazi per l'Operazione



Effettuate questa fase solo se la condizione dopo il simbolo viene rispettata

• **Attività Speciale:** Se consentito dalla Sequenza di Gioco (8.2) effettuare un'Attività Speciale, svolgete la prima Attività Speciale che può essere implementata, seguendo le direzioni nella casella (8.7). Quando l'Attività Speciale viene completata, proseguite con l'istruzione successiva (una Operazione o Stop).

I seguenti simboli vengono utilizzati nelle caselle di istruzioni delle Attività Speciali:



Tentare di svolgere questa Attività Speciale per prima.



Tentare di svolgere successivamente questa Attività Speciale (e così via).



Eseguire l'Attività Speciale usando questa istruzione per prima



Usare successivamente questa istruzione (e così via).

✓ Svolgere questo passo solo se la condizione dopo il segno di spunta viene soddisfatta.



• **Stop (☒):** Una volta raggiunto questo simbolo, il turno della Fazione NG è terminato.

NOTA DI GIOCO: È possibile che uno spazio possa innescare un'Operazione attraverso una condizione di un riquadro azzurro ma non è di per sé selezionato durante l'Operazione.

8.4 Tabella di Scelta degli Spazi e della Priorità di Movimento

Quando una Fazione NP seleziona uno o più spazi per un'Operazione (8.6), Attività Speciale (8.7) o Evento (8.8) usa la Tabella di Priorità Selezione Spazio di quella Fazione (8.4.1). Quando una Fazione NG esegue un'Operazione di movimento (cioè Perlustrazione del Raj, Manifestare delle Fazioni NV o Marciare dei Rivoluzionari), utilizzare la tabella di Priorità di Movimento (8.4.2).

8.4.1 Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi. La Tabella di Priorità di Selezione Spazi di una Fazione NP viene usata per scegliere tra gli spazi disponibili durante le Operazioni, le Attività Speciali e gli Eventi. Uno spazio è disponibile se può essere selezionato per una data Operazione, Attività Speciale o Evento.

ESEMPI di Spazi Disponibili: La Lega Musulmana NP eseguirà Non Cooperazione. Solo gli spazi con Protesta, Attivisti della Lega Musulmana e nessun Controllo Raj sono disponibili. Il testo non ombreggiato dell'Evento 45, "Dichiarazione Pakistana Pubblicata a Londra", riporta: "Aggiungere 1 segnalino Protesta in sino a 2 Spazi Musulmani, quindi rimuovere 1 Base in uno tra gli spazi selezionati". Solo gli Spazi Musulmani sono disponibili per questo Evento.

PROCEDURA: Determinate prima il tipo di azione che la Fazione NP eseguirà per individuare la colonna da usare nella Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi. Durante un'Operazione o un'Attività Speciale, usare la colonna specificata dalla carta Arjuna (8.3). Durante un Evento, usare la colonna che coincide con l'attività specificata nel testo dell'Evento (8.8.5). Se un Evento specifica più di un tipo di azione efficace (8.8.3), usare la colonna più a sinistra della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.8.5).

Quando si esegue un'Operazione, un'Attività Speciale o un Evento, selezionare ogni spazio, uno per volta:

1. Iniziate a leggere dall'alto della colonna e scendete verso il basso. Per ogni riga con un punto in quella colonna, verificate la sua condizione rispetto a tutti gli spazi disponibili. Se nessuno spazio soddisfa la condizione, saltate quella riga e continuate con quella successiva. Se solo uno spazio disponibile soddisfa questa condizione, eseguite l'Operazione, l'Attività Speciale o l'Evento in questo spazio. Altrimenti,
2. Se più di uno spazio disponibile soddisfa la condizione, continuate a scendere lungo la colonna alla condizione successiva che viene soddisfatta, continuando a saltare le eventuali condizioni che non lo fossero. Se solo uno spazio disponibile può soddisfare sia la condizione originale che la nuova condizione, eseguite l'azione in questo spazio (come nel Punto #1).
3. Continuate con questo procedimento, verificando ogni fila sottostante ed applicando tutte le condizioni possibili sino a quando non viene selezionato un singolo spazio.

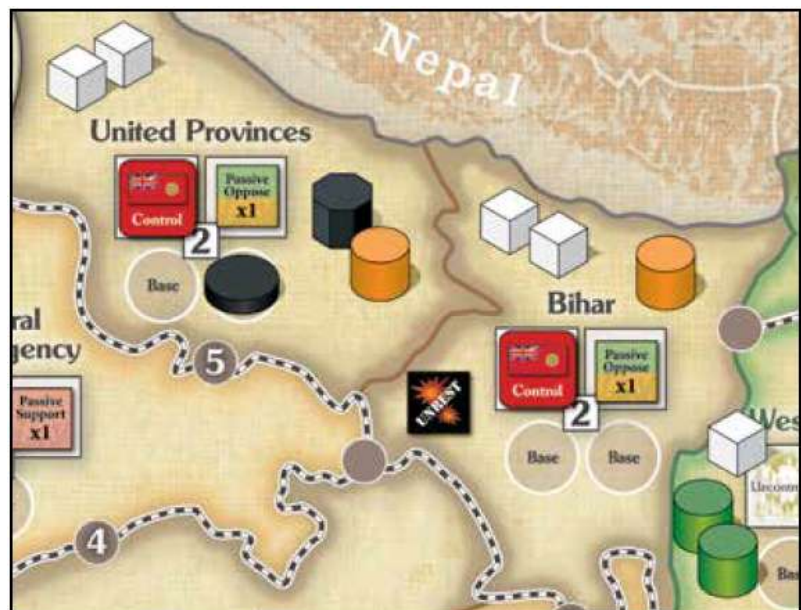
Ripetete questo procedimento dal Punto #1 per ogni spazio che deve essere scelto.

NOTA: È normalmente più veloce scegliere prima gli spazi sulla mappa che sono disponibili per quell'azione, e quindi utilizzare la Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi per selezionare tra quelli spazi (ignorando altri spazi che non sono disponibili).



la colonna sino al successivo punto: "2 Pop." (Popolazione 2). Questo elimina Central India Agency dai candidati, lasciando due soli spazi disponibili. Continuando sino al successivo punto "spazio Non Musulmano". Solo il Bihar soddisfa tutte e tre le condizioni (cioè è il solo che è uno spazio non Musulmano con Popolazione 2 privo di Opposizione Attiva): il primo segnalino Protesta disponibile è piazzato nel Bihar ed entrambi gli Attivisti presenti vengono capovolti sul lato Attivo. Un segnalino Protesta Disponibile resta da piazzare, così il processo ricomincia. Ora tre spazi sono disponibili (il Bihar non può essere nuovamente selezionato). Sia Central India Agency, sia il Bengala Occidentale sono entrambi "non in Opposizione Attiva" (soddisfacendo la prima condizione), ma solo il Bengala Occidentale soddisfa la seconda condizione, "2 Pop.". L'ultimo segnalino Protesta Disponibile è piazzato in Bengala Occidentale e l'unico Attivista lì presente viene girato sul suo lato Attivo.

ESEMPIO di Scelta di uno Spazio per un'Operazione: il Congresso NP viene condotto da Arjuna ad eseguire Disobbedienza Civile. Restrizioni a 3 e ci sono due segnalini Protesta Disponibili. Quattro spazi sono disponibili (spazi con gli Attivisti del Congresso): United Provinces, Bihar, Bengala Occidentale e Central India Agency. Arjuna indirizza il Congresso NP per piazzare segnalini Protesta usando la colonna Piazzare Proteste della Tabella di Priorità di Selezione Spazi del Congresso NP (8.4.1). Scendendo lungo la colonna, la prima riga con un punto è "Non un'Opposizione Attiva". Tre spazi disponibili rimangono (tutti tranne United Provinces). Continuare a scendere lungo



8.4.2 Tabella delle Priorità di Movimento. La Tabella delle Priorità di Movimento viene usata durante le Operazioni Perlustrazione del Raj NP, Manifestare delle Fazioni NV NP e Marciare del Rivoluzionario.

PROCEDURA:

- A. Durante le Operazioni Perlustrazione del Raj NG e Manifestare delle Fazioni NV NP, iniziare selezionando uno spazio di destinazione usando la Tabella di Priorità di scelta degli Spazi della Fazione attiva (8.4.1). Per le Operazioni Marciare del Rivoluzionario, cominciare selezionando uno spazio di partenza: lo spazio con più Guerrieri non ancora selezionato come destinazione (scegliere casualmente se più d'uno).
- B. Poi, durante le Operazioni Perlustrazione del Raj NP e Manifestare delle Fazioni NV NP, selezionate uno spazio di partenza: lo spazio con più cubi o Attivisti non ancora selezionato come destinazione dal quale le unità possono raggiungere la destinazione selezionata (scegliere casualmente se più d'uno). Durante le Operazioni di Marcia dei Rivoluzionari selezionare uno spazio di destinazione usando la Tabella di Priorità di Selezione Spazi dei Rivoluzionari (8.4.1).

- Quindi leggere la colonna della Fazione NG attiva, implementando ogni istruzione indicata da un punto, il più possibile.
- C. Infine, verificare se un altro spazio di partenza o di destinazione sarà selezionato.

NOTA: Vedere 8.6 per il dettaglio delle istruzioni per Perlustrazione del Raj NG, Manifestare del NV NP e Marciare del Rivoluzionario NP.

Importante: Può capitare che non vi siano pezzi disponibili da spostare da uno spazio di partenza. Quando questo capita, saltare questo spazio di partenza e sceglierne un altro (lo spazio successivo con più cubi amici, Attivisti o Guerriglieri non ancora scelto come destinazione).

8.5 Tabella della Priorità dei Pezzi Avversari

Quando alla Fazione NP attiva viene indicato di rimuovere o sostituire pezzi avversari, prima di tutto deve selezionare lo spazio (8.4.1), quindi seleziona i pezzi in quello spazio che debbono essere rimossi o sostituiti.

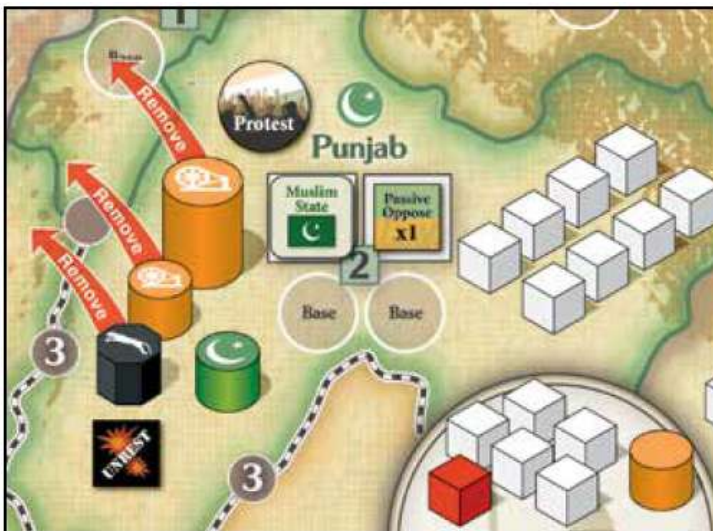
8.5.1 Scelta dei Pezzi. La Tabella della Priorità dei Pezzi Avversari specifica l'ordine in cui i pezzi vengono rimossi. Rimuovere un pezzo solo se consentito da una specifica Operazione, Attività Speciale o dal testo di un Evento.

8.5.2 Sostituire Poi Rimuovere. Le Fazioni NP sostituiscono i pezzi avversari prima di rimuoverli, quando vi è la possibilità di scegliere.

8.5.3 Mai I Propri Pezzi. Quando è possibile scegliere, il Congresso NP e la Lega Musulmana NP non sostituiscono o rimuovono segnalini Protesta, la Lega Musulmana NG non rimuove mai segnalini Stato Musulmano e i Rivoluzionari NG non rimuovono mai segnalini Disordini.

NOTA: Il divieto contro la rimozione delle Proteste si applica principalmente agli Eventi. Notare che durante le Attività Speciali Negoziato NV e Satyagraha del Congresso, rimuovere un segnalino Protesta è una parte obbligatoria dell'attività.

8.5.4 Fazione Bersaglio. Se i pezzi di più Fazioni possono essere rimossi, usare la Tabella di Priorità dei Pezzi Avversari per selezionare il primo pezzo coinvolto, quindi prendete come bersaglio i pezzi rimanenti di quella Fazione nella misura in cui richiesto da 1.4.4. Se più pezzi possono essere rimossi con lo stesso livello di priorità, scegliere casualmente.



Adversary Priorities (8.5)	
<i>(Replace then remove. Never remove own pieces.)</i>	
① Unrest marker	⑦ Player Faction
② Muslim State marker	⑧ Most common piece
③ Protest marker	ⓐ Activist
④ Base	ⓑ Sepoy
⑤ Gandhi	ⓒ Guerrilla (Underground first)
⑥ Troop	

ESEMPIO di Rimozione degli Avversari: Il Raj e La Lega Musulmana sono entrambe Fazioni NP ed i Rivoluzionari sono una Fazione Giocatore. Il Raj NP è attivo e seleziona Operazione e Attività Speciale. Arjuna indirizza il Raj NP ad eseguire Assalto (8.6.3) e la Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) sceglie il Punjab. Con otto Sepoy presenti, il Raj NP può rimuovere fino a quattro pezzi avversari. Il Raj NP prende di mira Gandhi per primo (assieme con ogni altro Attivista del Congresso presente, 1.4.4), mandandoli entrambi in Prigione. Quindi, il Raj NP prende di mira i Guerriglieri, perché i Rivoluzionari sono una Fazione Giocatore. Infine, il Raj NP manda il solo Attivista della Lega Musulmana in Prigione. Con quattro pezzi rimossi (e nessun avversario rimanente in ogni caso), l'Operazione Assalto è terminata in questo spazio. In seguito, durante lo stesso turno, il Raj NP seleziona il Punjab come spazio per un'Attività Speciale Governare (8.7.1) e vi esegue Imperialismo. Rimuove per primo il segnalino Stato Musulmano.

8.6 Operazioni NP

Importante: Le Fazioni NP seguono sempre tutte le regole quando eseguono un'Operazione (eccezione: il Raj NP ed i Rivoluzionari NP non spendono Risorse, vedere 8.6.2). Mai selezionare uno spazio per un'Operazione se quello spazio non è disponibile e idoneo per quella Operazione (8.1.5). Se un'istruzione Arjuna contraddice le regole, saltatela!

NOTA DI GIOCO: Il paragrafo 8.6 dettaglia le procedure per le Operazioni NP e può essere liberamente usata come riferimento dal giocatore se la Tabella di Aiuto Giocatore e Arjuna non fossero sufficientemente chiari.

Quando imposto da Arjuna ad eseguire un'Operazione (8.3), seguire le indicazioni nel riquadro delle istruzioni Operazione sulla carta Arjuna selezionata. Implementare prima tutte le istruzioni ❶, quindi le istruzioni ❷ e così via. Per ciascuna di esse, svolgere tutte le istruzioni per quanto possibile.

PROCEDURA: Consultare la Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per la Fazione NP attiva per selezionare il primo spazio per l'Operazione. Una volta selezionato uno spazio, eseguire l'Operazione in quello spazio. Eseguire le Operazioni contrassegnate dal simbolo ✓ solo se le condizioni vengono soddisfatte. Se la Fazione NP può selezionare spazi aggiuntivi (8.6.1), ritornare alla Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi per selezionare un altro spazio. Continuare a selezionare spazi fino a quando il massimo numero di spazi non sia stato raggiunto (8.6.1) o non vi siano più spazi disponibili per l'Operazione. Dopo che un'Operazione è stata eseguita in tutti gli spazi selezionati, completare ogni ulteriore istruzione contrassegnata dal simbolo ★.

Esempio di Istruzioni ★: la Lega Musulmana NG esegue Radunare. Dopo aver piazzato pezzi sulla mappa, muovere un Attivista della Lega Musulmana da Fuori Gioco a Disponibile.

Se nessuno spazio è disponibile per svolgere l'Operazione, pescare una nuova carta Arjuna (8.3) per selezionare un'altra Operazione. In questo caso, se un'Attività Speciale è già stata eseguita, ignorare ogni istruzione per eseguire un'altra Attività Speciale sulla nuova carta Arjuna.

Importante: Una volta che uno spazio viene scelto per una Operazione, completate le azioni in quello spazio prima di scegliere lo spazio successivo per l'Operazione.

8.6.1 Totale degli Spazi per le Operazioni.

A meno che non stia svolgendo una Operazione Limitata (2.3.5), una Fazione NP eseguirà un'Operazione in quanti più spazi possibili, date le limitazioni previste nella scelta degli spazi per ciascuna Fazione NP e la situazione sulla mappa. Se esegue un'Operazione Limitata (2.3.5), una Fazione NP svolgerà l'Operazione scelta solamente nel primo spazio selezionato.

- Il Raj NG opera con tutte le Truppe e con i Sepoy in un numero totale di spazi limitato, determinato dal Numero di Attivazione delle Operazioni (8.6.2).
- Il Congresso NP opera nel massimo numero di spazi consentito da Gandhi, Protesta e Restrizioni (3.3).
- La Lega Musulmana NP opera in un numero limitato di spazi consentito dalle Basi della Lega Musulmana e dall'Unità (3.3).
- I Rivoluzionari NP operano in un numero limitato di spazi, determinato dal Numero di Attivazione delle Operazioni (8.6.2).

8.6.2 Numero di Attivazione del Raj NP e del Rivoluzionario NP. Non usando Risorse, il Raj NP e i Rivoluzionari NP non pagano per le Operazioni. Loro utilizzano, invece, un Numero di Attivazione per determinare il numero massimo di spazi selezionabili per le Operazioni.

Per il Raj NP il Numero di Attivazione è sempre uguale alle Restrizioni (eccezione: a meno che non sia modificato dal Viceré corrente: vedere sotto) e limita solamente il numero totale di spazi dove i Sepoy possono operare. Per i Rivoluzionari NP la carta Arjuna scelta determina il Numero di Attivazione per ogni Operazione selezionata: 2, 3 o pari alle Restrizioni.

PROCEDURA del RAJ NP:

1. Scegliere uno spazio per l'Operazione usando la Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1).
2. Svolgere l'Operazione in quello spazio. Usate sempre Truppe e qualsiasi Sepoy presente se il tiro di dado confrontato al Numero di Attivazione non è ancora fallito.
3. Se si usano solamente Truppe, ritornare al Punto #1 sopra. Se si usano Sepoy, tirare un dado:
 - Se il risultato del tiro di dado è inferiore o uguale al Numero di Attivazione, tornare al Punto #1 sopra, ma saranno disponibili per le Operazioni solo spazi in cui le Truppe possano essere usate e per il resto dell'Operazione potranno essere usate solo Truppe
 - Se il risultato del tiro di dado è superiore del Numero di Attivazione, continuate con l'Operazione: ritornare al Punto #1 sopra. Sia Truppe che Sepoy possono continuare ad operare.
4. Una volta che non vi sono più spazi disponibili per l'Operazione (8.4.1), questa termina. Continuate con l'istruzione successiva sulla carta Arjuna corrente (8.3).

CAPACITA' DEI VICERE':

- Se Lord Willingdon è il Viceré corrente, il Numero di Attivazione per Schieramento è 1.
- Se Lord Irwin è il Viceré corrente, il Numero di Attivazione per Perlustrazione è 1.
- Se Lord Chelmsford è il Viceré corrente, il Numero di Attivazione per l'Assalto è 1.

PROCEDURA DEL RIVOLUZIONARIO NP:

1. Scegliere uno spazio per l'Operazione usando la Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1).

2. Svolgere l'Operazione in quello spazio.
3. Tirate un dado:
 - Se il risultato del tiro di dado è inferiore o uguale al Numero di Attivazione, l'Operazione è finita. Continuare con l'istruzione successiva sulla carta Arjuna corrente (8.3).
 - Se il risultato del tiro di dado è superiore del Numero di Attivazione, continuare con l'Operazione: ritornare al Punto #1 sopra.
4. Una volta che non ci fossero più spazi disponibili per l'Operazione (8.4.1), questa termina. Continuare con l'istruzione successiva sulla carta Arjuna corrente (8.3), se presente.

8.6.3 Operazioni del Raj NP. Il Raj NP eseguirà un'Operazione il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'Operazione selezionata (3.2).

PROCEDURA PER SCHIERAMENTO (3.2.1) DEL RAJ NP: Usare la colonna *Piazzare Cubi* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare le Città. In ogni Città scelta, aggiungere Truppe sino a raggiungere la presenza totale di tre Truppe, quindi aggiungere Sepoy sino a raggiungere il numero di cubi aggiunti totali pari a sei. Dopo che il Raj NP fallisce il tiro per il Numero di Attivazione (8.6.2), continua a piazzare Truppe per raggiungere un totale di tre per ogni Città (o quanto più possibile date le Truppe Disponibili). Dopo aver piazzato pezzi, muovere due cubi da Fuori Gioco a Disponibile, le Truppe per prime.

Procedura Per Guarnigione (3.2.2) del Raj NP: Il Raj NP non esegue mai Guarnigione.

Procedura Per Perlustrazione (3.2.3) del RAJ NP: Usare la Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2). Prima selezionare uno spazio di destinazione (istruzione A) usando la colonna *Perlustrazione* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1). Quindi, selezionare come spazio di partenza quello con più cubi (istruzione B). Tenere i cubi nello spazio di partenza come indicato. Se la Perlustrazione viene svolta in una Città o Provincia, raggiungere la quantità di una Truppa alla destinazione (come indicato in 8.1.5, non spostare una Truppa se questa è già nella destinazione selezionata).

Quindi aggiungere cubi addizionali sino a superare in numero di pezzi avversari Attivi (incluso tutti i Guerrieri che sono stati eventualmente Attivati durante questa Operazione di Perlustrazione) o sino a quando non vi siano più cubi disponibili allo spostamento. Muovere i Sepoy per primi ed aggiungere Truppe solo se non vi fossero più Sepoy disponibili nello spazio di partenza selezionato. Per ogni cubo spostato, Attivate una Guerriglia Nascosta nello spazio di destinazione, se presente.

Dopo che tutti i cubi disponibili si sono spostati dal primo spazio di partenza, verificare se i cubi superano i pezzi Attivi avversari nella destinazione (istruzione C). Se non lo fanno, ritornare all'istruzione B per selezionare un altro spazio di partenza e continuare a spostare cubi verso la stessa destinazione. Se a questo punto i cubi superano i pezzi Attivi avversari nello spazio di destinazione ed il Raj NP può selezionare un altro spazio di destinazione (8.6.1), ritornare all'istruzione A per selezionare un'altra destinazione e all'istruzione B per selezionare uno spazio di partenza (uno spazio già selezionato come partenza può essere selezionato ancora sino a quando non venga eventualmente selezionato come destinazione). Usare la Tabella della Priorità di Movimento (8.4.2) per selezionare i cubi che muoveranno verso la nuova destinazione.

Continuate scegliendo spazi di partenza aggiuntivi secondo necessità e continuate a selezionare nuovi spazi di destinazione sino a quando nessuno spazio destinazione risulterà disponibile. Dopo che il tiro di dado per superare il Numero di Attivazione è fallito (8.6.2), continuare la Perlustrazione negli spazi disponibili con sole Truppe. Non si può perdere il Controllo del Raj in tutte le origini. Se nessun pezzo è disponibile per muoversi verso una destinazione selezionata, salta questo spazio di destinazione e seleziona un nuovo spazio.

Infine, in tutti gli spazi con cubi che non sono stati selezionati come spazi di destinazione, effettuate la Perlustrazione sul posto (3.2.3) per Attivare i Guerrieri. Usate tutte le Truppe, ma usare i Sepoy solo se consentito da 8.6.2. Se i Sepoy sono disponibili alla Perlustrazione sul posto, selezionare gli spazi con il maggior Supporto per primi.

Importante: Gli Spazi di Protesta non possono essere scelti come origini durante la Perlustrazione del Raj (3.2.3).

NOTA DI GIOCO: Una volta che il tiro di dado per superare il Numero di Attivazione fallisce, controllate solo per determinare se le Truppe che non si sono ancora spostate potranno eseguire la Perlustrazione. Per velocizzare il gioco, identificare le Truppe che possono spostarsi, quindi scegliere gli spazi di destinazione tra gli spazi che ogni Truppa può raggiungere. Ricordare che le Truppe che non si spostano possono sempre Perlustrare sul posto per Attivare Guerrieri. Il Raj NP Perlustrerà sul posto per Attivare quanti più Guerrieri possibili, anche se questo comporterà la rimozione del Controllo del Raj.

PROCEDURA DI ASSALTO (3.2.4) DEL RAJ NP: Usate la colonna *Rimuovere o Sostituire* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare prima di tutto ogni spazio dove Assaltare e quindi usare la Tabella di Priorità di Rimozione degli Avversari (8.5) per selezionare i pezzi da rimuovere. Selezionare solamente spazi sia con cubi e avversari che Attivi (ciò dove l'Assalto avrebbe qualche effetto). In ogni spazio scelto, usare Truppe e Sepoy. Dopo che il tiro di dado per superare il Numero di Attivazione fallisce (8.6.2), continuare ad Assaltare negli spazi disponibili solo con le Truppe.

CAPACITA' DEI VICERE':

- Se Lord Wavell è il Viceré corrente, il Raj NP effettuerà prima di tutto Perlustrazione in uno spazio disponibile per l'Assalto, usando la Tabella delle Priorità di Movimento (8.4.2) come per un'Operazione di Perlustrazione. Saltare gli spazi selezionati che non sono disponibili per l'Assalto. Dopo aver Perlustrato, selezionare la destinazione come primo spazio per l'Operazione di Assalto.

8.6.4 Operazioni del Congresso NP. Il Congresso NP eseguirà un'Operazione il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'Operazione selezionata (3.3).

Procedura per il Raduno (3.3.1) del Congresso NP: Selezionare spazi usando la colonna *Piazzare Attivisti* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1). Dopo aver piazzato i pezzi, rilasciare prigionieri se 3 o più Attivisti del Congresso sono in Prigione (rilasciare gli Attivisti del Congresso per primi); altrimenti, spostare un Attivista del Congresso da Fuori Gioco a Disponibile.

Procedura per Manifestazione (3.3.2) del Congresso NP: Usare la Tabella della Priorità di Movimento (8.4.2). Per primo, scegliere uno spazio di destinazione (istruzione A) usando la colonna *Manifestazione* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1). Quindi, selezionare come spazio di partenza quello con più Attivisti del Congresso (istruzione B). Tenere gli Attivisti nello spazio di partenza come da indicazioni. Muovere un Attivista del Congresso nello spazio destinazione. Aggiungere Attivisti aggiuntivi sino a quando tutti gli attivisti nello spazio destinazione sono in numero pari o superiore ai cubi in quello stesso spazio o non vi sono più Attivisti del Congresso o non vi sono più Attivisti del Congresso disponibili per il movimento da questo spazio di partenza. Se presenti negli spazi di partenza, portare Attivisti della Lega Musulmana insieme agli Attivisti del Congresso pari al valore dell'Unità (3.3.2).

Dopo che tutti gli Attivisti del Congresso disponibili si sono spostati dal primo spazio di partenza, verificate se Attivisti (Congresso più Lega Musulmana) pareggiano o superano i cubi nello spazio destinazione (istruzione C). Se non lo fanno, ritornare all'istruzione B per selezionare un altro spazio di partenza e continuare a muovere gli Attivisti verso la stessa destinazione. Se gli Attivisti pareggiano o superano in numero i cubi nella destinazione e se il Congresso NP può selezionare un altro spazio di destinazione (8.6.1), ritornare all'istruzione A per selezionare un'altra destinazione e all'istruzione B per selezionare uno spazio di partenza (uno spazio già selezionato come spazio di partenza può essere selezionato di nuovo finché non risulta essere selezionato come spazio destinazione), e muovere Attivisti come da istruzioni. Continuare a selezionare spazi di partenza aggiuntivi come necessario e continuare a selezionare nuovi spazi destinazione finché il Congresso NP ha selezionato il massimo numero di spazi per questa Operazione (8.6.1) o nessun Attivista del Congresso rimane disponibile al movimento (8.4.2).

Piazzare un segnalino Protesta Disponibile quando si muove verso uno spazio privo del Controllo del Raj. Se nessun pezzo è disponibile per essere spostato verso uno spazio destinazione selezionato, saltare questo spazio destinazione e selezionarne uno nuovo.

PROCEDURA PER LA DISOBEDIENZA CIVILE DEL CONGRESSO (3.3.3): Selezionare spazi usando la colonna *Porre Protesta* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) e porre segnalini Protesta in questi spazi.

Se il Raj è una Fazione Giocatore, dopo aver piazzato tutti i segnalini Protesta verificare se ci sono tre o più Attivisti del Congresso in ogni spazio selezionato per svolgere Disobbedienza Civile. Se questa condizione è verificata, prendere un Attivista da quello spazio e porlo sulla Ferrovia con il più alto valore di Econ e nessun Attivista già presente (se più di uno spazio scelto per Disobbedienza Civile è qualificato per questa azione, sceglierne uno casualmente).

PROCEDURA PER LA NON COOPERAZIONE DEL CONGRESSO (3.3.4): Eseguire l'Operazione in ogni spazio disponibile (8.4.1).

NOTA DI GIOCO: Durante una Crisi (6.8), ricordarsi che gli Spazi Protesta con il Controllo del Raj sono disponibili per le Operazioni di Non Cooperazione del Congresso (3.3.4).

8.6.5 Operazioni della Lega Musulmana NP. La Lega Musulmana eseguirà un'Operazione il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'Operazione selezionata (3.3).

PROCEDURA PER IL RADUNO (3.3.1) DELLA LEGA MUSULMANA: Prima di tutto piazzare Basi in tutti gli spazi disponibili in cui il numero di Attivisti della Lega Musulmana superano il valore dell'Unità (8.4.1); usare la colonna *Piazzare Basi* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi se vi sono più spazi che Basi disponibili. Quindi selezionare spazi per piazzare Attivisti usando la colonna *Piazzare Attivisti* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1). Dopo aver piazzato i pezzi, liberare prigionieri se 3 o più Attivisti della Lega Musulmana sono in Prigione (Liberare gli Attivisti della Lega Musulmana per primi); altrimenti, spostare un Attivista della Lega Musulmana da Fuori Gioco a Disponibile.

PROCEDURA PER MANIFESTAZIONE DELLA LEGA MUSULMANA (3.3.2): Usare la Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2). Per primo selezionare uno spazio di destinazione (istruzione A) usando la colonna *Manifestazione* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi. Quindi, selezionare come spazio di partenza lo spazio con più Attivisti della Lega Musulmana (istruzione B). Tenere gli Attivisti nello spazio di partenza come da indicazioni. Spostare un Attivista della Lega Musulmana sullo spazio destinazione. Aggiungere Attivisti aggiuntivi sino a quando il numero degli Attivisti nello spazio destinazione (Congresso più Lega Musulmana) eguagli o superi il numero di cubi presenti, o non vi fossero più Attivisti della Lega Musulmana disponibili per essere spostati dallo spazio di partenza.

Dopo che tutti gli Attivisti della Lega Musulmana sono stati spostati dal primo spazio di partenza, verificare se gli Attivisti (Congresso più Lega Musulmana) eguagliano o superino i cubi nello spazio di destinazione (istruzione C). Se non è verificata questa condizione, ritornare all'istruzione B per selezionare un altro spazio d'origine e continuare a muovere gli Attivisti verso la stessa destinazione. Se gli Attivisti eguagliano o superano i cubi nello spazio di destinazione e se la Lega Musulmana NP può selezionare un altro spazio di destinazione (8.6.1), ritornare all'istruzione A per selezionare una nuova destinazione e all'istruzione B per selezionare un nuovo spazio di partenza (uno spazio già selezionato come partenza può essere selezionato di nuovo sino a quando non venga selezionato come destinazione) e muovere gli Attivisti come da istruzioni. Continuare a selezionare spazi di partenza aggiuntivi come necessario e continuare a selezionare nuovi spazi di destinazione sino a quando la Lega Musulmana NP non ha selezionato il massimo numero di spazi per questa Operazione (8.6.1) oppure nessun Attivista della Lega Musulmana risulti disponibile per essere spostato (8.4.2).

Per tutti gli spazi di destinazione, piazzare un segnalino Protesta Disponibile quando si muove verso uno spazio senza il Controllo del Raj. Se nessun pezzo è disponibile al movimento verso una destinazione selezionata, saltare questa destinazione e selezionarne una nuova.

PROCEDURA PER LA DISOBBEDIENZA CIVILE DELLA LEGA MUSULMANA NP (3.3.3): Selezionare spazi usando la colonna *Piazzare Proteste* della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) e piazzare segnalini Protesta Disponibili in quegli spazi. Se il Raj è una Fazione Giocatore, dopo aver piazzato tutti i segnalini Protesta verificare se ci sono tre o più Attivisti della Lega Musulmana in ciascuno spazio selezionato per la Disobbedienza Civile. Se è così, prendere un Attivista da quello spazio e spostarlo sulla Ferrovia con il più alto valore di Econ e nessun Attivista già presente (se più di uno spazio scelto per Disobbedienza Civile è qualificato per questa azione, sceglierne uno casualmente).

PROCEDURA PER LA NON COOPERAZIONE DELLA LEGA MUSULMANA NP (3.3.4): Eseguire l'Operazione in ogni Spazio Musulmano disponibile.

8.6.6 Operazioni del Rivoluzionario NO. Il NP Rivoluzionario esegue un'Operazione il più possibile, dati i pezzi disponibili e lo stato della mappa. Seguire tutte le procedure per l'Operazione selezionata (3.4).

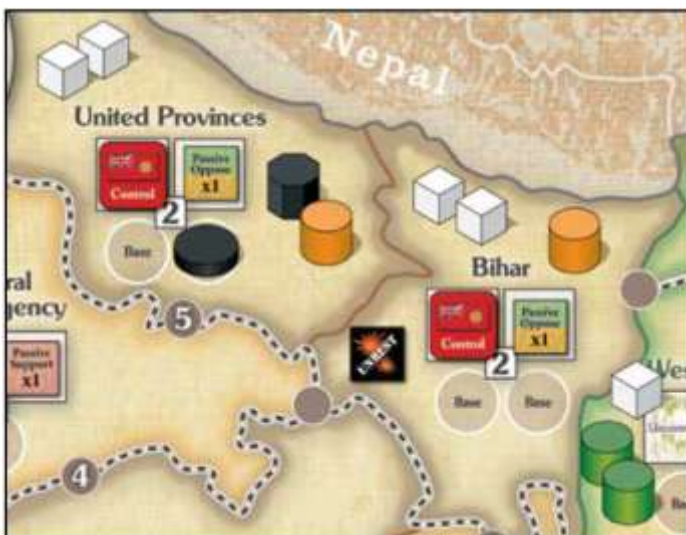
PROCEDURA PER RADUNARE (3.4.1) DEI RIVOLUZIONARI NP: Per prima cosa piazzare Basi in tutti gli spazi disponibili in cui le Guerriglie superano il valore dell'Unità (8.4.1); usare la colonna *Piazzare Basi* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi se vi sono più spazi che Basi disponibili. Quindi, selezionare spazi per piazzare Guerriglieri usando la colonna *Piazzare Guerriglieri* della Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1). Dopo aver piazzato pezzi, spostare una Guerriglia da Fuori Gioco a Disponibile.

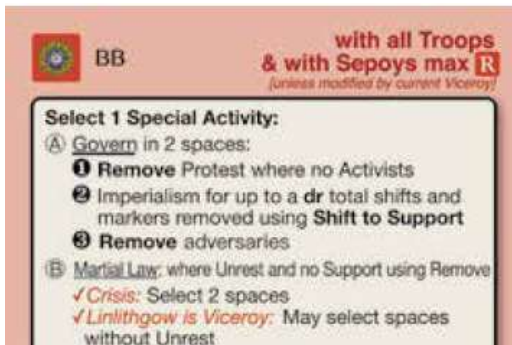
PROCEDURA DI MARCIA (3.4.2) DEL RIVOLUZIONARIO NP: Usare la Tabella della Priorità di Movimento (8.4.2). Prima di tutto selezionare uno spazio di partenza (istruzione A): lo spazio con più Guerriglieri che non sia stato già selezionato come spazio di destinazione (istruzione B), usando la colonna *Marcia* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1); gli spazi che sono già stati selezionati come spazi di partenza non possono essere selezionati come spazi di destinazione. Quindi, tenendo i Guerriglieri negli spazi di partenza come indicato dalla Tabella di Priorità di Movimento (8.4.2), spostare una Guerriglia nello spazio di destinazione. Se nessuna Guerriglia fosse disponibile per muovere verso uno spazio destinazione selezionato, saltare questo spazio di destinazione e selezionarne uno nuovo. Dopo che una Guerriglia è stata spostata verso la sua destinazione, verificare se Guerriglieri aggiuntivi sono disponibili per il movimento dallo spazio di partenza selezionato (istruzione C). Se più Guerriglieri possono muovere, ritornare all'istruzione B per selezionare uno spazio di destinazione (una destinazione può essere selezionata più di una volta). Se nessuna Guerriglia può muovere dallo spazio di partenza selezionato e se i Rivoluzionari NP possono selezionare un altro spazio di partenza (8.6.1), ritornare all'istruzione A per selezionare un altro spazio di partenza (lo spazio con più Guerriglieri che non sia stato già selezionato come spazio di destinazione). Continuare selezionando spazi di partenza e

di destinazione aggiuntivi sino a quando i Rivoluzionari NP abbiano selezionato il massimo degli spazi di partenza per questa Operazione (8.6.1) o non rimane disponibile per il movimento nessuna Guerriglia (8.4.2).

NOTA: Diversamente dalle altre Fazioni NP, i Rivoluzionari NP sposteranno solo una Guerriglia verso uno spazio destinazione prima di ritornare alla Tabella di Priorità di Selezione Spazi per selezionare un'altra destinazione, possibilmente persino uno spazio già selezionato come spazio di destinazione.

ESEMPIO di GOVERNARE del Raj NP: la carta Arjuna BB istruisce il Raj NG ad eseguire Governare per prima (se possibile). Non ci sono Spazi Protesta senza Attivisti, così l'istruzione ❶





viene saltata. Il Raj NG proverà quindi a modificare lo spazio verso il Supporto Attivo usando l'istruzione ②.

Prima lancia un dado per vedere la misura alla quale potrà svolgere Imperialismo: il risultato è 2. Quindi usa la colonna Aumenta il Supporto della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare spazi tra quelli che sono idonei a svolgere Imperialismo: spazi con cubi e privi di Attivisti avversari (4.2.2). Bihar è selezionato come il primo spazio (è uno spazio con "Popolazione 2, senza segnalini Protesta, con Disordini e più Opposizione"). Prima di tutto il Raj NG deve rimuovere il segnalino Disordini. Quindi, può far crescere il Supporto in Bihar. Normalmente potrebbe farlo salire di due livelli verso il Supporto Attivo. Comunque, con un tiro di dado di

2 ed un segnalino Disordini rimosso, il Raj NG farà salire il Supporto Attivo in Bihar di un livello, da Opposizione Passiva a Neutrale. Il Raj NG ha completato Imperialismo. Siccome il Raj NG ha selezionato finora solamente uno spazio per Governare e ha completato l'istruzione ②, esegue l'istruzione ③. Il Raj NG usa la colonna Rimuovere o Sostituire della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare l'ultimo spazio per Governare e quindi utilizza la Tabella di Priorità di Rimozione degli Avversari (8.5) per selezionare il pezzo avversario da rimuovere da quello spazio.

PROCEDURA DI ATTACCO (3.4.3) DEL RIVOLUZIONARIO NP: Usate la colonna Attacco o Andare Nascosti della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare spazi per l'Attacco. Continuare a selezionare spazi per l'Attacco fino a quando il Rivoluzionario NP fallisce il tiro di dado Numero di Attivazione (8.6.2) o non rimane alcuno spazio disponibile (8.4.1).

PROCEDURA PER DISORDINI (3.4.4) DEI RIVOLUZIONARI NP: Usare la colonna Disordini della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare gli spazi per effettuare Disordini. Continua a selezionare spazi per effettuare Disordini fino a quando il Rivoluzionario NP fallisce il tiro di dado Numero di Attivazione (8.6.2) o non rimane alcuno spazio disponibile (8.4.1).

NOTA: Durante una Crisi (6.8), ricordare che gli spazi con Attivisti del Congresso e della Lega Musulmana (con o senza una Guerriglia Nascosta) sono disponibili per le Operazioni di Disordini (3.4.4).

8.7 Attività Speciali NP

NOTA DI GIOCO: Il paragrafo 8.7 dettaglia le procedure per le Attività Speciali NP e può essere liberamente presa come riferimento dal giocatore durante il gioco se le tabelle di aiuto al gioco e le carte Arjuna non fossero sufficientemente chiare.

Quando Arjuna (8.3) impone di eseguire un'Attività Speciale, seguire le indicazioni nel riquadro di istruzioni delle Attività Speciali sulla carta Arjuna selezionata. Una Fazione NP implementerà la prima Attività Speciale elencata possibile. Se una specifica Attività Speciale non può essere eseguita (per mancanza di spazi disponibili per quella Attività Speciale o una condizione di verifica non viene soddisfatta), saltarla e continuare con quella successiva. Una volta che un'Attività Speciale è stata selezionata, eseguire prima tutte le istruzioni ①, quindi le istruzioni ②, e così via. Implementate ogni istruzione tanto quanto possibile. Per le Attività Speciali con opzioni multiple (cioè il Governare del Raj, il Satyagraha del Congresso, Il Negoziato e Persuasione delle Fazioni NV), implementare solo le azioni indicate dalla carta Arjuna.

ESEMPLI di Salto delle Istruzioni delle Attività Speciali: la carta Arjuna H recita: "④ - Negoziato per liberare Gandhi dalla Prigione". Se Gandhi non è in PRIGIONE, non Negoziare per rimuovere uno Stato Musulmano. Piuttosto, saltate l'istruzione ed eseguite la prossima: "⑥ - Satyagraha per Muovere Gandhi".

La carta Arjuna N, recita: "④✓ - Crisi; Infiltrazione per piazzare uno Stato Musulmano". Se l'India non è in crisi, la Lega Musulmana non può usare Infiltrazione per piazzare uno Stato Musulmano così saltate questa istruzione.

Se eseguite un'Operazione Limitata (2.3.5), ignorate tutte le istruzioni Attività Speciale sulla carta Arjuna selezionata.

PROCEDURA: Usare la Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi della Fazione attiva (8.4.1) per selezionare il primo spazio per l'Attività Speciale. Una volta selezionato uno spazio, eseguite l'Attività Speciale in quello spazio. Se la Fazione NP può selezionare spazi aggiuntivi, ritornare alla Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi per selezionare un altro spazio. Continuate a selezionare spazi fino a quando il loro numero massimo viene raggiunto e selezionato o non rimanesse nessuno spazio disponibile.

Quando un'Attività Speciale provoca la rimozione di pezzi avversari, consultate la Tabella di Priorità di Rimozione dei Pezzi Avversari (8.5) per determinare i pezzi rimossi dallo spazio selezionato.

8.7.1 Attività Speciali del Raj NP

PROCEDURA PER TRATTATIVA (4.2.1) DEL RAJ NP: Rimuovere o arrestare avversari Attivi in ogni Stato con Sepoy.

PROCEDURA PER GOVERNARE (4.2.2) DEL RAJ NG: Seguite la sequenza delle azioni Governare sulla carta Arjuna. Se non ci fossero più spazi disponibili per la prima azione (ed il Raj NG non avesse selezionato due spazi), eseguite la seconda azione e così via.

- **Rimuovere Proteste:** in ogni spazio con cubi, Proteste e privo di Attivisti, rimuovere i segnalini Protesta. Se vi sono più di due spazi così, usare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare gli spazi.
- **Imperialismo:** tirare un dado. Il Raj NP tenterà di rimuovere segnalini Disordini e Stato Musulmano, e di aumentare il Supporto in due spazi di un numero di livelli non superiore al risultato del tiro di dado. Usare la colonna Aumentare Supporto della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare tra spazi disponibili per Imperialismo (4.2.2). Se ci sono segnalini Disordini in quello spazio, rimuoveteli per primi. Quindi, se presente, rimuovete il segnalino Stato Musulmano. Se nessun segnalino Stato Musulmano fosse presente, aumentate invece l’influenza di due livelli verso il Supporto Attivo. Continuate a rimuovere segnalini e ad aumentare il Supporto il più possibile sino al limite posto dal risultato del tiro di dado.
- **Rimuovere Avversari:** Usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare ogni spazio ed usare la Tabella di Priorità di Rimozione degli Avversari (8.5) per determinare i pezzi rimossi da ogni spazio selezionato.

NOTA DI GIOCO: Se si esegue Imperialismo, notare che il Raj NP a volte potrebbe non usare tutti gli spostamenti di livello e il numero massimo di segnalini rimossi – il tiro di dado semplicemente fissa un limite superiore. I livelli di spostamento non eseguiti non possono essere conservati per turni successivi.

PROCEDURA PER LEGGE MARZIALE (4.2.3) DEL RAJ NP: tra gli spazi che già possiedono Disordini (eccezione: Lord Linlithgow, vedi sotto), usare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio o gli spazi per eseguire Legge Marziale. Se l’India è in Crisi (6.8), selezionare due spazi disponibili (8.4.1); altrimenti selezionare uno spazio disponibile.

CAPACITA’ DEI VICERE’:

- Se Lord Linlithgow è il Viceré corrente, il Raj NP può selezionare spazi privi di Disordini per eseguire Legge Marziale.

8.7.2 Attività Speciali del Congresso NP

PROCEDURA PER NEGOZIATO (4.3.1) DEL CONGRESSO NG: eseguire l’azione specificata dalla carta Arjuna (se possibile; se non lo fosse, saltare questa istruzione seguendo 8.7). Se si sta tentando di liberare Gandhi, usare la colonna *Muovere o Liberare Gandhi* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare il suo spazio di destinazione. Se si sta rimuovendo uno Stato Musulmano, usare la Colonna *Rimuovere o Sostituire* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio Stato Musulmano tra gli spazi disponibili.

PROCEDURA PER SATYAGRAHA (4.3.2) DEL CONGRESSO NP: Se Gandhi è in Prigione, il Congresso NP richiederà sempre che Gandhi sia liberato (se la richiesta venisse negata, il Congresso NG selezionerà una diversa Attività Speciale per la carta Arjuna selezionata). Il Congresso NP userà sempre Satyagraha per muovere Gandhi. Usare la colonna *Muovere o Rilasciare Gandhi* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio di destinazione. Quindi eseguire l’azione specificata dalla carta Arjuna. Quando si rimuovono i segnalini Disordini rimuovere anche ogni segnalino Protesta in quello spazio,

NOTA: a volte, lo spostamento di Gandhi da uno spazio, può far cedere il Controllo di quello spazio al Raj.

PROCEDURA PER PERSUASIONE (4.3.3) DEL CONGRESSO NP: Seguire la sequenza delle azioni di Persuasione sulla carta Arjuna. Se non vi fossero più spazi disponibili per la prima azione (ed il Congresso NG non avesse ancora agito in due spazi), eseguire la seconda azione.

- **Attivare Guerriglie:** Usare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare spazi con Attivisti Attivi del Congresso.
- **Rimuovere 1 Avversario:** Usare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare gli spazi e usare la Tabella di Priorità di Rimozione degli Avversari (8.5) per selezionare il pezzo da rimuovere.

Chiarimento: Consultate sempre la colonna **Muovere o Rilasciare Gandhi** nella Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi del Congresso per determinare dove Gandhi muoverà. Gandhi può anche “muovere sul posto” se il suo spazio corrente è la destinazione scelta.

8.7.3 Attività Speciali della Lega Musulmana NG

PROCEDURA DI NEGOZIATO DELLA LEGA MUSULMANA NG (4.4.1): Svolgete l’azione specificata dalla carta Arjuna (se possibile; se non lo fosse, saltare questa istruzione seguendo 8.7). Se si stanno rimuovendo Disordini, usare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio. Se si sta piazzando uno Stato Musulmano, usare la colonna *Piazzare Stato Musulmano* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare la Provincia disponibile, qualora ve ne fossero più d’una.

PROCEDURA DI INFILTRAZIONE (4.4.2) DELLA LEGA MUSULMANA NP: usare la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio ed usare la Tabella di Priorità di Rimozione degli Avversari (8.5) per selezionare il pezzo da sostituire.

PROCEDURA DI PERSUASIONE (4.4.3) DELLA LEGA MUSULMANA NP: Seguire la sequenza delle azioni di Persuadere sulla carta Arjuna. Se non vi fossero più spazi disponibili per la prima azione (e la Lega Musulmana NP non avesse ancora agito in due spazi), eseguire la seconda azione.

- **Attivare Guerriglie:** Usare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare spazi con Attivisti Attivi della Lega Musulmana.
- **Rimuovere 1 Avversario:** Usare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare gli spazi e usare la Tabella di Priorità Avversari (8.5) per selezionare il pezzo da rimuovere.

8.7.4 Attività Speciale del Rivoluzionario NG

PROCEDURA PER AIUTI (4.5.1) DEL RIVOLUZIONARIO NP: Il Rivoluzionario NP usa solo Aiuti per capovolgere i Guerriglieri e renderli Nascosti. Usare la colonna *Attaccare o Nascondersi* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare sino a 2 spazi con Guerriglieri attivi e, in quegli spazi selezionati, capovolgerli per renderli Nascosti.

PROCEDURA DI INFILTRAZIONE (4.5.2) DEL RIVOLUZIONARIO NP: usare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio e usare la Tabella di Priorità degli Avversari (8.5) per selezionare il pezzo da sostituire.

PROCEDURA PER ASSASSINARE (4.5.3) DEL RIVOLUZIONARIO NP: fra gli spazi già selezionati per Disordini (3.4.4), usare la colonna *Rimuovere o Sostituire* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare uno spazio e usare la Tabella di Priorità di Rimozione degli Avversari (8.5) per selezionare il pezzo rimosso.

8.8 Eventi NP

Le Fazioni NP eseguono Eventi tramite la Tabella di Disponibilità NP (8.2.1).

NOTA DI GIOCO: Abbiamo fatto del nostro meglio per scrivere Eventi che potessero essere eseguiti dalle Fazioni NP senza ulteriori istruzioni, ma questa è stata una parte difficile della progettazione del gioco. Quando avete dubbi, usate il vostro giudizio migliore per rendere l’Evento più efficace possibile per la Fazione NP. Se vi doveste bloccare veramente, scegliete la migliore mossa che voi potreste fare per quella Fazione.

8.8.1 Eventi Critici NP. Se l’icona di una Fazione sulla carta Evento è sottolineata (con un fucile per il Raj NP ed il Rivoluzionario NP; con una freccia per il Congresso NP e la Lega Musulmana NP), questo Evento è un Evento Critico per quella Fazione NP. Generalmente le Fazioni NP sceglieranno un Evento Critico al posto di un’Operazione più Attività Speciale e Passeranno in funzione di selezionare un Evento Critico sulla carta Successiva (8.2.1).

8.8.2 Ombreggiato o Non Ombreggiato? Il Raj NP sceglie sempre il testo dell’Evento non ombreggiato. Generalmente, il Congresso NG, la Lega Musulmana NP e i Rivoluzionari NP selezionano il testo dell’Evento ombreggiato. Comunque, se l’icona della Fazione sulla carta Evento è evidenziata da un alone quadrato, quella Fazione NP seleziona invece il testo dell’Evento non ombreggiato.

8.8.3 Eventi Efficaci. Le Fazioni NP sceglieranno di eseguire un Evento solo se quell’Evento si traduce in una o più azioni efficaci (ma implementerà sempre tutte le azioni richieste). Gli Eventi che non si tradussero in risultati efficaci non sono considerati efficaci per quella Fazione NP. Vedere la Tabella degli Eventi Efficaci sulla Tabella di Aiuto del Non-Giocatore per un elenco di azioni specifiche che sono efficaci per ogni Fazione NP. Ignorare tutte le istruzioni per aggiungere o sottrarre Risorse al Raj o ai Rivoluzionari.

8.8.4 Implementare il Testo dell’Evento. Come indicato in 5.1.2, le Fazioni NP eseguiranno la maggior parte di Evento possibile secondo quanto indicato dal testo, selezionando spazi dove la maggior parte del testo dell’Evento può essere svolta. Qualora vi fosse un’opzione di scelta, le Fazioni NP implementerebbero solo il testo dell’Evento che renderebbe efficace quell’Evento per quella Fazione NP (8.8.3). Quando il testo dell’Evento include l’espressione “...fino a...”, implementare l’effetto tanto quanto possibile e solo se l’azione è efficace per la Fazione NP.

Importante:

In caso di possibilità di scelta, le Fazioni NP implementano solo le azioni del testo dell’Evento che soddisfano i criteri per un Evento Efficace (8.8.3) per quella Fazione NP.

ESEMPI di Testo di Eventi Efficaci: Il Raj NP esegue la carta #6: *Massacro di Chauri Chaura*. Il testo non ombreggiato recita: “In uno Spazio di Protesta, rimuovere tutti i pezzi appartenenti ad una Fazione: Gandhi e gli Attivisti in Prigione, cubi, Guerriglieri e Basi nelle caselle Disponibili”. Il Raj NP non sceglierebbe di rimuovere cubi, perché solo gli Eventi che rimuovono pezzi avversari sono efficaci per il Raj NP. In questo caso, il Raj NP usa la colonna *Rimuovi o Sostituisci* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio da scegliere tra i diversi Spazi Protesta, quindi usa la Tabella di Priorità Avversari (8.5) per determinare quale Fazione avversaria prendere di mira in quello spazio.

Il Congresso NP esegue la carta #16: *Dichiarazione del Pakistan Pubblicata a Londra*. Il testo non ombreggiato recita: “Aggiungere 1 segnalino Disordini in Spazi Musulmani fino a un massimo di 2, quindi rimuovere una Base a scelta fra

gli spazi selezionati. ". Aggiungere Disordini non è un Evento Efficace per il Congresso NP (8.8.3), ma rimuovere pezzi avversari lo è, così il Congresso NP eseguirà l'Evento. Usa la colonna Rimuovi o Sostituisci della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare sino a 2 spazi tra gli Spazi Musulmani con Basi. In **uno** di questi rimuoverà una Base. Il Congresso NP piazzerà Disordini quando il testo dell'Evento sarà specifico e non consentirà di scegliere di non piazzare Disordini. Se non ci fossero Basi da rimuovere, questo Evento non sarebbe un Evento Efficace per il Congresso NP.

8.8.5 Scelta degli Spazi per gli Eventi. Le Fazioni NP usano sempre le proprie Tabelle di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio o gli spazi in cui l'Evento sarà eseguito. Usare la colonna sulla Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) che corrisponde all'azione dell'Evento *che lo renda Efficace per la Fazione NP Attiva*. Se una Fazione NP dovesse svolgere azioni efficaci multiple per un Evento, usare la colonna più a sinistra sulla Tabella di Priorità di Selezione Spazi (8.4.1) per selezionare spazi per tutte le azioni dell'Evento.

ESEMPIO: Il testo non ombreggiato per la carta #44 recita: "Rimuovere fino a 2 Guerriglie totali da uno o due spazi, quindi modificare ciascuno di questi spazi di un livello verso il Supporto Attivo". Questo Evento modifica gli spazi verso il Supporto Attivo e rimuove pezzi avversari; entrambe le cose rendono questo Evento Efficace per il Raj NP. Il Raj NP dovrebbe usare la colonna Modifica verso Supporto sulla Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) perché quella colonna è più a sinistra della colonna Rimuovere o Sostituire. Anche se il Raj NP ha usato la colonna Modifica verso Supporto per selezionare spazi, rimuoverà comunque i Guerriglieri da quegli spazi perché anche questa è un'azione efficace per il Raj NP .

Usare le seguenti linee guida per determinare la colonna appropriata da usare sulla Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) della Fazione attiva:

Il Raj NP. Se il testo dell'Evento selezionato recita...

- **Aggiungere o piazzare cubi:** usare la colonna *Piazzare Cubi*.
- **Attivare, Arrestare, Spostare Fuori Gioco, Rimuovere o Sostituire:** usare la colonna *Rimuovere o Sostituire*.
- **Porre o Modificare** livelli negli spazi: usare la colonna *Spostare verso Supporto*.

Il Congresso NP. Se il testo dell'Evento selezionato recita...

- **Attivare Guerriglieri, Muovere Cubi, Rimuovere o Sostituire:** usare la colonna *Rimuovere o Sostituire*.
- **Aggiungere Attivisti, Muovere Attivisti da Fuori Gioco, Piazzare Attivisti o Liberare Attivisti:** usare la colonna *Piazzare Attivisti*.
- **Aggiungere Protesta o Piazzare Protesta:** usare la colonna *Piazzare Protesta*.
- **Muovere Gandhi o Liberare Gandhi:** usare la colonna *Muovere o Rilasciare Gandhi*.
- **Porre o Modificare** livelli negli spazi: usare la colonna *Spostare verso Opposizione*.

La Lega Musulmana NP. Se il testo dell'Evento selezionato recita...

- **Attivare Guerriglieri, Muovere Cubi, Rimuovere o Sostituire:** usare la colonna *Rimuovere o Sostituire*.
- **Aggiungere Attivisti, Muovere Attivisti da Fuori Gioco, Piazzare Attivisti o Liberare Attivisti:** usare la colonna *Piazzare Attivisti*.
- **Aggiungere una Base o Piazzare una Base:** usare la colonna *Piazzare Basi*.
- **Aggiungere Protesta o Piazzare Protesta:** usare la colonna *Piazzare Proteste*.
- **Piazzare uno Stato Musulmano:** usare la colonna *Piazzare Stati Musulmani*.
- **Porre o Modificare** livelli negli spazi: usare la colonna *Spostare verso Opposizione*.

I Rivoluzionari NP. Se il testo dell'Evento selezionato recita...

- **Aggiungere Guerriglieri:** usare la colonna *Piazzare Guerriglieri*.
- **Aggiungere Disordini:** usare la colonna *Piazzare Disordini*.
- **Aggiungere una Base o Piazzare una Base:** usare la colonna *Piazzare Basi*.
- **Arrestare, Rimuovere o Sostituire:** usare la colonna *Rimuovere o Sostituire*.
- **Attaccare:** usare la colonna *Attaccare o Nascondere*.
- **Capovolgere per Nascondere:** usare la colonna *Attaccare o Nascondere*.

8.8.6 Porre Pezzi. Quando viene indicato dal testo di un Evento di porre pezzi sulla mappa, selezionare lo spazio di destinazione per ogni pezzo singolarmente. Quando viene data un'opzione, il Raj NP piazza sempre per prime le Truppe, sia Disponibili che Fuori Gioco.

8.9 Round Campagna NP

Durante il Round Campagna, Le Fazioni NP eseguono ogni punto di ciascuna Fase a meno che non venga indicato di non farlo. Queste istruzioni forniscono dettagli che specificano come ogni Fazione NP implementa ogni Fase.

8.9.1 Fase delle Risorse (6.2.1). Il Congresso NP pone segnalini Sciopero su ciascuna Ferrovia disponibile. Se vi sono insufficienti segnalini Sciopero, selezionare prima le Ferrovie con il più alto valore di Econ (1.3.6). Sia il Raj NP che il Rivoluzionario NP saltano questa Fase.

8.9.2 Fase di Supporto (6.3.1). Per ciascuna Fazione NP, svolgete la Fase di Supporto come di seguito specificato:

- Il Raj NP usa la colonna *Spostamento verso Supporto* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare fino a 4 spazi. Tra questi spazi selezionati, rimuovere i segnalini Disordini e modificare i livelli verso il Supporto Attivo in un numero di spazi sino a due volte un tiro di dado. In ogni spazio così selezionato, rimuovere per primo ogni segnalino Disordini, quindi modificare lo spazio di 2 livelli verso il Supporto Attivo. Continuare selezionando spazi aggiuntivi sino a quando non si sia raggiunto il totale di spazi indicato dal risultato del tiro di dado o tutti e quattro gli spazi siano stati selezionati. Liberare due Attivisti dalla Prigione per ogni spazio selezionato. Se possibile, rilasciare un Attivista del Congresso ed un Attivista della Lega Musulmana. Infine, se Gandhi è in Prigione, rilasciarlo in uno spazio a caso privo del Controllo del Raj.
- Il Congresso NP quindi la Lega Musulmana NP selezionano spazi per effettuare Programma di Costruzioni usando la colonna *Spostare verso Opposizione* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1). Ciascuna Fazione NP seleziona quanti più spazi possibili fino a raggiungere il valore di Unità.
- La Lega Musulmana NP piazza una Base usando la colonna *Piazzare Basi* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1). Selezionare tra gli spazi Non-Ferrovia privi del Controllo del Raj.
- Il Rivoluzionario NP pone una Base usando la colonna *Piazzare Basi* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1). Selezionare tra gli spazi Non-Ferrovia privi del Controllo del Raj.

8.9.3 Fase di Spostamento (6.4). Prima di tutto, sostituire il Viceré Britannico corrente con la carta Campagna che ha innescato questo Round Campagna (6.4.1).

Quindi, Spostate i pezzi per ogni Fazione NP, seguendo, quando si spostano i pezzi, tutte le restrizioni della Fase di Spostamento (6.4). Se non ci sono abbastanza pezzi per rispettare un'istruzione, muovere quanti più pezzi possibili e selezionare casualmente gli spazi di destinazione tra gli spazi specificati:

- **Il Raj NG:** Muovere cubi come descritto di seguito e tenere gli altri cubi nei loro spazi correnti. Muovere per primi i cubi dalle Province prive di Controllo del Raj, quindi dagli spazi con più Sepoy (scegliere casualmente se più di uno). Non perdere il Controllo del Raj. Muovere i cubi solo una volta durante lo Spostamento:
 1. Per ciascuna Truppa in una Provincia, muovere un Sepoy verso la Provincia di quella Truppa. **Se vi sono Sepoy insufficienti per pareggiare le Truppe in tutte le Province, scegliete le destinazioni a caso.**
 2. Raggiungere il numero di 1 Truppa per ogni Città, quindi rimuovere e riporre tra le Truppe Disponibili tutte le Truppe non necessarie a mantenere il Controllo del Raj nelle Province e tutte tranne una in ogni Città.
 3. Raggiungere il numero di 1 Sepoy in ogni Città, quindi aggiungere Sepoy per ottenere il Controllo del Raj a tutte le Città prive di Controllo.
 4. Raggiungere il numero di 1 Sepoy in ciascuno di tre Stati privi di Supporto.
 5. Distribuite i cubi rimasti nelle Province prive del Controllo del Raj, in modo uniforme tra gli spazi con il Controllo del Raj, prima in quelli con valore di Popolazione 2.
- **Il Congresso NP:** Spostare gli Attivisti dagli spazi con più Attivisti del Congresso (scegliere casualmente se più d'uno). Mantenere un numero di Attivisti uguale alla Popolazione in ogni spazio non in Opposizione Attiva. Spostare gli Attivisti solo una volta durante lo Spostamento:
 1. Portare Gandhi nello spazio con più Supporto, prima quelli con Popolazione 2.
 2. Raggiungere il numero di 2 Attivisti in ogni spazio con Popolazione 2, prima gli spazi non Musulmani.
 3. Raggiungere il numero di 1 Attivista in ogni spazio con Popolazione 1, prima quelli con più Supporto.
 4. Distribuire gli Attivisti rimasti uniformemente tra gli spazi con Popolazione 2.
- **La Lega Musulmana NP:** Spostare gli Attivisti dagli spazi con più Attivisti della Lega Musulmana (scegliere casualmente se più d'uno). Mantenere un numero di Attivisti uguale alla Popolazione in ogni Spazio Musulmano. Spostare gli Attivisti solo una volta durante lo Spostamento:
 1. Raggiungere il numero di Attivisti della Lega Musulmana in modo che i pezzi della Lega Musulmana (Attivisti più Basi) superino i pezzi del Congresso (Attivisti più Gandhi) in tutti gli Spazi Musulmani con Popolazione 2.
 2. Raggiungere il numero di 2 Attivisti in ogni Spazio Musulmano con Popolazione 2, quelli con più Supporto per primi.
 3. Raggiungere il numero di 1 Attivista in ogni Spazio Musulmano con Popolazione 1, quelli con più Supporto per primi.
 4. Distribuire gli Attivisti rimasti uniformemente tra gli Spazi Musulmani con Popolazione 2.
- **Il Rivoluzionario NP:** Spostare le Guerriglie come descritto di seguito e tenere le altre Guerriglie nei loro spazi correnti. Spostare le Guerriglie dagli spazi con più Guerriglie (scegliere casualmente se più d'uno). Tenere una

Guerriglia in ogni spazio con Disordini o una Base dei Rivoluzionari. Muovere le Guerriglie solo una volta durante lo Spostamento:

1. Raggiungere il numero di 1 Guerriglia in ogni spazio con Disordini e privi del Controllo del Raj.
2. Raggiungere il numero di 1 Guerriglia in ogni spazio con una Base dei Rivoluzionari.
3. Raggiungere il numero di 3 Guerriglieri negli spazi privi di Disordini, prima quelli con più Supporto.

8.9.4 Fase di Sistemazione (6.5). Eseguite la Fase di Sistemazione secondo 6.5. Inoltre:

- Mescolate il mazzo di carte Arjuna.
- Se il Congresso è una Fazione NP, al termine della Fase di Sistemazione, piazzare un segnalino Protesta in uno spazio con Attivisti del Congresso. Usare la colonna *Piazzare Proteste* della Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) per selezionare lo spazio.

8.10 Vittoria in Solitario

Un giocatore in una partita in solitario non vince mai prima del Round Campagna finale. Per riuscirci, il giocatore deve evitare che ogni Non-Giocatore superi la propria condizione di Vittoria durante una qualsiasi Fase Vittoria (cosa che farebbe terminare il gioco in quel momento, 7.1-7.3) e avere il più alto margine di Vittoria nella Fase Vittoria finale. Risolvere i pareggi tramite 7.1.

VITTORIA DEL NON-GIOCATORE: a meno che il Giocatore non vinca, la Fazione Non-Giocatore con il più alto margine di vittoria (pareggi risolti tramite 7.11) vince la partita:

- **Se Rivoluzionario - Guerra Civile Indiana.** Non appena i Britannici si ritirano, l'India si sbriciola in violenze comunitarie da parte di Indù, Musulmani e Sikh per difendere le loro enclavi etniche.
- **Se Lega Musulmana – Pakistan Indipendente.** I Britannici si ritirano dall'India negoziando la partizione del subcontinente in Stati separati Indù e Musulmani. Molti vengono uccisi nella violenza conseguente prima di una difficile pace lungo la nuova frontiera tra India e Pakistan. Questo è il risultato storico.
- **Se Congresso Nazionale Indiano – India Unita Libera.** Un partito del Congresso politicamente dominante negozia il ritiro delle forze britanniche e stabilisce la più ampia democrazia sul pianeta. L'India rimane fermamente non allineata nella Guerra Fredda globale che segue.
- **Se Raj Britannico – India nel Commonwealth.** Il controllo britannico dell'India rimane fermo, consentendo ai britannici di negoziare l'indipendenza indiana alle proprie condizioni. Come importante e potente alleato del Commonwealth, l'India custodisce gli interessi britannici ed americani in Asia.

VITTORIA DEL GIOCATORE: se il giocatore sopravvive al Round Campagna finale ed ha il più alto margine di vittoria, sottrarre il più alto margine NG da quello del Giocatore per trovare il grado del successo:

- **Da 1 a 5 – Indipendenza costosa!** Non appena i movimenti di decolonizzazione cancellano i vecchi imperi, i britannici si ritirano dall'India, lasciandosi dietro una fragile coalizione di fazioni Indù e Musulmane. L'India ha guadagnato l'indipendenza, ma il suo futuro è incerto.
- **6 o più – Giocatore come Rivoluzionario – Azad Hind!** I britannici lasciano l'India in disgrazia non appena i crescenti disordini attraverso l'Asia meridionale e la pressione politica interna, rende impossibile l'occupazione continuativa. La sconfitta ispira i gruppi rivoluzionari anticoloniali attorno al mondo a sollevare le armi contro i loro oppressori.
- **6 o più – Giocatore come Congresso – Hind Swaraj!** La strategia di Gandhi di resistenza non violenta consente ai britannici di lasciare l'India senza ostilità. Mentre l'Asia meridionale passa alla pacifica regola democratica, il movimento d'indipendenza Indiano diviene un potente modello di resistenza non violenta di successo.
- **6 o più – Giocatore come Lega Musulmana – Pakistan Zindabad!** La richiesta Musulmana per una nazione indipendente forza una Gran Bretagna in partenza alla partizione dell'Asia meridionale. Il nuovo Pakistan diviene un modello per lo Stato Musulmano moderno.
- **6 o più – Giocatore come Raj Britannico – Dio salvi il Re!** La Gran Bretagna mantiene il controllo dell'India nonostante la resistenza diffusa, sia violenta che non violenta. Riconoscendo infine che l'epoca imperiale è finita, il suo ritiro dall'India è controllato ed ordinato. Il popolo britannico è elogiato per la gestione dignitosa della decolonizzazione.

9 BIBLIOGRAFIA

- *Abrahms, Max. "Why Terrorism Does Not Work." International Security. Fall, 2006.*
- *Ackerman, Peter and Jack DuVall. A Force More Powerful: A Century of Non-violent Conflict. St. Martin's Griffin, 2000.*
- *Anderson, Perry. "Gandhi Centre Stage." London Review of Books. 2012.*

- Brown, Judith M. "Gandhi and Civil Resistance in India, 1917-1947: Key Issues." *Civil Resistance and Power Politics: The Experience of Non-violent Action From Gandhi to the Present*. Oxford Univ. Press, 2009.
- Chandra, Bipan. *India's Struggle for Independence*. Penguin Books, 1989.
- Chenoweth, Erica and Kathleen Gallagher Cunningham. "Understanding nonviolent resistance: An introduction." *Journal of Peace Research*. 2013.
- Chenoweth, Erica and Maria J. Stephan. "Mobilization and Resistance: A Framework for Analysis." *Rethinking Violence, States and Non-State Actors in Conflict*. MIT Press. 2010.
- —. *Why Civil Resistance Works*. Columbia Univ., 2011.
- —. "Drop Your Weapons, When and Why Civil Resistance Works." *Foreign Affairs*. July/August, 2014.
- Easwaran, Eknath. *Gandhi the Man: How One Man Changed Himself to Change the World*. Nilgiri Press, 2011.
- Farwell, Byron. *Armies of the Raj, From the Great Indian Mutiny to Independence: 1858-1947*. Norton, 1989.
- Finkelstein, Norman. *What Gandhi Says: About Nonviolence, Resistance and Courage*. OR Books, 2012.
- French, Patrick. *Liberty or Death: India's Journey to Independence and Division*. HarperCollins, 1998.
- Gandhi, Mohandas. *The Essential Gandhi: An Anthology of His Writings on His Life, Work, and Ideas*. Vintage Books, 2002.
- —. *Gandhi: An Autobiography – The Story of My Experiments With Truth*. Beacon Press, 1993.
- Holmes, Robert. *Nonviolence in Theory and Practice*. Wave-land Press, 2005.
- James, Lawrence. *Raj: The Making and Unmaking of British India*. St. Martin's Griffin, 1997.
- Kurlansky, Mark. *Non-violence: The History of a Dangerous Idea*. Modern Library, 2008.
- Nagler, Michael. *The Nonviolence Handbook: A Guide for Practical Action*. Berrett-Koehler Publishers, 2014.
- —. *The Search for a Nonviolent Future*. New World Library, 2004.
- Nanda, B.R. *Mahatma Gandhi, A Biography*. Oxford University Press, 1958.
- Popovic, Srdja. *Blueprint for Revolution: How to Use Rice Pudding, Lego Men, and Other Nonviolent Techniques to Galvanize Communities, Overthrow Dictators, or Simply Change the World*. Spiegel & Grau, 2015.
- Schock, Kurt. "Nonviolent Action and Its Misconceptions: Insights for Social Scientists." *PS Online*. 2003.
- Sharp, Gene and Joshua Paulson. *Waging Nonviolent Struggle: 20th Century Practice and 21st Century Potential*. Extending Horizons, 2005.
- Wilson, Jon. *The Chaos of Empire: The British Raj and the Conquest of India*. Public Affairs, 2016.
- Wolpert, Stanley. *Shameful Flight: The Last Years of the British Empire in India*. Oxford University Press, 2009.

PIAZZAMENTO (2.1)

In Generale

Scegliere uno scenario e le opzioni Non-Giocatore desiderate (se meno di quattro giocatori, 1.5, 8.0, 8.9). Preparare il mazzo secondo le istruzioni del paragrafo seguente e le indicazioni dello scenario. Dare a ciascun giocatore il pieghevole di una Fazione e assegnargli i pezzi della rispettiva Fazione (1.5 oppure vedere 8.0 le opzioni Non-Giocatore):

2 Giocatori: Raj e Rivoluzionario contro Congresso e Lega Musulmana;

3 Giocatori: Raj contro Rivoluzionario e contro Congresso e Lega Musulmana

4 Giocatori: Una Fazione ad ogni giocatore, Raj, Rivoluzionario, Congresso e Lega Musulmana.

Se state giocando con più di una Fazione, il margine sul punteggio vittoria finale (7.3) è pari al margine sul punteggio vittoria più basso tra quelli delle vostre due Fazioni.

Posizionare tutti i pezzi in legno delle Forze nei riquadri delle *Forze Disponibili* e tutti i segnalini in una riserva facilmente accessibile. Tenere i restanti fogli di aiuto a portata di mano. Preparare la plancia di gioco per lo scenario scelto, piazzando Forze e segnalini sulla plancia come da elenco.

Preparazione del Mazzo

- Separare le 7 carte Campagna dal resto del mazzo e mescolatele tra loro.
- Mescolare quindi le carte Evento e distribuirle casualmente in pile da 6 carte coperte ciascuna, per un numero di pile come indicato nello scenario.
- Mescolare quindi una carta Campagna in alcune delle pile da 6 carte, come da specifiche dello scenario.
- Impilare la prima pila sulla seconda, poi sulla terza e così via sino a formare un unico mazzo di pesca coperto e

piazzarlo sullo spazio Mazza Di Pesca sulla mappa.

- Selezionare casualmente una delle carte Campagna inutilizzate per determinare il Viceré dell'India iniziale e piazzarla nel riquadro Viceré Britannico Dell'india.
- Mettere da parte ogni restante carta Evento e carta Campagna – non saranno utilizzate nella partita corrente e non possono essere ispezionate dai giocatori.

SCENARI

Breve: 1930 – 1947

Marzo 1930: La restrittiva “Legge del Sale” diventa l’obiettivo di uno dei più famosi atti di disobbedienza civile. Egli inizia la marcia di 240 miglia sino al mare con 80 seguaci ed arriva sulla costa tre settimane dopo con 50000. La Marcia del Sale ispira la resistenza non violenta attraverso l’India “scuotendo le fondamenta dell’Impero Britannico”.

Mazzo di pesca: distribuire 36 carte in 6 mazzi da 6 carte Evento. Inserire una carta Campagna nel secondo, quarto e sesto mazzo. Formate un unico mazzo con il primo mazzo sopra, il sesto come ultimo.

Risorse: Raj: 32, Rivoluzionario: 5

Supporto + Controllo Raj: 28

Totale Opposizione: 9

Opposizione Musulmana +2x Pop degli Stati Musulmani: 3

Disordini Pop + Basi: 6

Restrizioni : 3

Unità : 3

Disponibile: Tutte le Fazioni

Casella Viceré dell’India: 1 carta Viceré, pescata a caso.

Forze disponibili:

Raj: 4 Truppe, 6 Sepoy

Congresso: 3 Attivisti

Lega Musulmana : 3 Attivisti, 4 Basi

Rivoluzionario: 4 Guerriglie, 3 Basi

Casella Fuori Gioco:

Raj: 4 Truppe, 10 Sepoy

Congresso: 5 Attivisti

Lega Musulmana : 5 Attivisti

Rivoluzionario: 5 Guerriglie

Prigione:

Congresso — 1 Attivista

Lega Musulmana — 1 Attivista

Central India Agency, Orissa, Coastal Andhra: Supporto Passivo

Gujarat, Hyderabad: Opposizione Passiva

Sind: Opposizione Passiva

Lega Musulmana — 1 Attivista

Punjab: Controllo Raj

Raj — 1 Truppa, 3 Sepoy

Congresso — 1 Attivista (Attivo)

Lega Musulmana — 1 Attivista (Attivo), 1 segnalino Protesta, 1 Base

Rivoluzionario — 2 Guerriglie, 1 segnalino Disordini

Karachi, Madras: Controllo Raj, Supporto Passivo

Raj — 1 Truppa, 1 Sepoy

Delhi: Controllo Raj, Act Support

Raj — 1 Truppa, 5 Sepoy

Congresso — 1 Attivista

United Provinces: Controllo Raj, Opposizione Passiva

Raj — 2 Sepoy

Congresso — 1 Attivista

Rivoluzionario — 1 Guerriglia, 1 Base

Bihar: Controllo Raj, Opposizione Passiva

Raj — 2 Sepoy

Congresso — 1 Attivista

Rivoluzionario — 1 Guerriglia

West Bengal: Controllo Raj

Raj — 1 Sepoy

Lega Musulmana — 2 Attivisti

East Bengal: Controllo Raj, Opposizione Passiva

Raj — 1 Truppa, 3 Sepoy

Lega Musulmana — 2 Attivisti

Rivoluzionario — 2 Guerriglie, 1 Base, 1 Disordini

Calcutta: Controllo Raj, Supporto Passivo

Raj — 1 Truppa, 4 Sepoy

Lega Musulmana — 1 Attivista

Central Provinces: Controllo Raj, Supporto Passivo

Raj—1 Sepoy

Bombay: Controllo Raj, Supporto Passivo

Raj — 1 Truppa, 2 Sepoy

Congress — 1 Attivista

Bombay Presidency:

Raj — 2 Sepoy

Congresso — 2 Attivisti (Attivo), Gandhi, segnalino Protesta

Rivoluzionario — 1 Guerriglia

*Nota: La mappa mostra erroneamente un segnalino Supporto Passivo a **Bombay Presidency**. Questo elenco è corretto.*

Ferrovia che esce da Bombay: Sciopero!

Madras Presidency: Controllo Raj — 2 Sepoy

Se si usa qualsiasi Fazione NP:

- Mescolate assieme tutte le carte Arjuna a faccia in su per ogni Fazione NP in gioco.
- Il Raj NP ed il Rivoluzionario NP non usano i loro cilindri di Risorsa.



Costruite il mazzo secondo 2.1

Scegliete il Viceré secondo 2.1.

PRINCIPALE: 1917 – 1947

Aprile 1917: La controversia su una tassa locale a Champaran attira l'attenzione di un avvocato di Bombay poco conosciuto, Mohandas Gandhi. Champaran diverrà l'obiettivo della prima campagna di Gandhi per liberare l'India dal governo britannico, un test delle tecniche di resistenza non violenta che egli sviluppò durante più di venti anni in Sudafrica.

Mazzo di pesca: mescolare e distribuire 4 pile di 12 carte Evento. Inserire, mischiandola, una carta Campagna tra le ultime 6 carte di ogni mazzo.

Risorse: Raj 35, Rivoluzionario 8

Supporto + Controllo Raj: 24

Totale Opposizione: 4

Opposizione Musulmana +2x Pop degli Stati Musulmani: 2

Disordini Pop + Basi: 3

Restrizioni : 4

Unità : 3

Disponibili: Tutte le Fazioni-

Casella Viceré: 1 Viceré, pescato a caso.

Forze Disponibili:

Raj: 4 Truppe, 12 Sepoy

Congresso: 5 Attivisti

Lega Musulmana : 5 Attivisti, 5 Basi

Rivoluzionario: 5 Guerriglie, 4 Basi

Casella Fuori Gioco:

Raj: 6 Truppe, 12 Sepoy

Congresso: 6 Attivisti

Lega Musulmana : 6 Attivisti

Rivoluzionario: 6 Guerriglie

Bihar, Central Provinces, Coastal Andhra: Supporto Passivo

Gujarat, Hyderabad: Opposizione Passiva

Rajputana, Central Indian Agency, Orissa, Mysore:

Raj—1 Sepoy

Punjab: Controllo Raj

Raj — 1 Truppa, 1 Sepoy

Congresso — 1 Attivista

Lega Musulmana — 1 Attivista

Rivoluzionario — 1 Guerriglia

Delhi: Controllo Raj, Supporto Passivo

Raj — 1 Truppa, 4 Sepoy

Congresso — 1 Attivista

United Provinces, Bombay Presidency, Madras Presidency: Supporto Passivo

Rivoluzionario — 1 Guerriglia

Calcutta, Bombay: Controllo Raj, Supporto Passivo

Raj — 1 Truppa, 3 Sepoy

Congresso — 1 Attivista

Lega Musulmana —1 Attivista

West Bengal: Lega Musulmana —1 Attivista

East Bengal: Controllo Raj, Opposizione Passiva

Raj — 1 Truppa, 2 Sepoy

Lega Musulmana — 1 Attivista

Rivoluzionario — 1 Guerriglia, 1 Base, 1 Disordini

Karachi, Madras: Controllo Raj, Supporto Passivo

Raj—2 Sepoy

Infine, il **Congresso** pone Gandhi, 1 Attivista del Congresso (Attivo), ed 1 segnalino Protesta in 1 qualsiasi spazio. Modificate il Controllo Raj e il segnalino vittoria Raj se necessario.

Se si usa qualsiasi Fazione NP:

- Mescolate assieme tutte le carte Arjuna a faccia in su per ogni Fazione NP in gioco.

- Il Raj NP ed il Rivoluzionario NP non usano i loro cilindri di Risorsa.
- Il Congresso NP all'inizio dello scenario pone Gandhi, un Attivista ed un segnalino Protesta in uno spazio di 2 Pop scelto a caso (8.1.2).



Porre in 1 qualsiasi spazio

Costruite il mazzo secondo 2.1

Scegliete il Viceré secondo 2.1.

INDICE GENERALE

A

- Accompagnare:** Operazione necessaria per una Attività Speciale (4.1.1).
Adiacente: Spazi l'uno accanto all'altro per azioni o Eventi (1.3.8).
Aiuti: Attività Speciale del Rivoluzionario per aggiungere Risorse e girare a Nascoste le Guerriglie (4.5.1).
Amico: Forze appartenenti alla Fazione che sta agendo (1.5).
Arrestare: Inviare Gandhi ed Attivisti in Prigione. (1.3.9).
Assalto: Operazione del Raj Britannico per rimuovere o Arrestare pezzi avversari Attivi (3.2.4).
Assassinio: Attività Speciale del Rivoluzionario per rimuovere pezzi avversari e per ridurre l'Unità (4.5.3).
Attacco: Operazione del Rivoluzionario per rimuovere avversari e porre segnalini Disordine (3.4.3).
Attivare: Girare o lasciare le Guerriglie Attive. Gli Attivisti divengono Attive immediatamente negli spazi di Protesta e Ferrovia (1.4.3).
Attivisti: Pezzi di forma cilindrica del Congresso e della Lega Musulmana (1.4).
Attività Speciali: Azioni che accompagnano le Operazioni; uniche per ciascuna Fazione (4.0).
Avversario: Qualsiasi pezzo appartenente a qualsiasi Fazione che non sia quella che sta agendo.

B

- Base:** Pezzo della Lega Musulmana o del Rivoluzionario che rappresenta il supporto regionale per la dominazione musulmana o indù (1.4).
Basi per Ultime: Riferimento frequente, non vi deve essere alcun Attivista o Guerriglia nello spazio prima di rimuovere una Base (3.2.4, 3.4.3, 4.2.1, 4.2.2, 4.3.3, 4.4.3).
Bersaglio: Fazione o pezzo avversario che è oggetto di una azione (3.1, 4.1).

C

- Campagna:** Serie di carte evento che portano ad un Round Campagna (2.4)
Capacità: Abilità bonus del Raj che dura per una Campagna e data dal Viceré corrente (2.5.1).
Capovolgere/Girare: Spostare un Attivista o Guerriglia da Inattivo/Nascosto ad Attivo (1.4.3).
Carte Campagna: Carte che innescano Round che comprendono verifiche della vittoria, allocazione delle Risorse, e molte altre funzioni periodiche (2.4, 6.0).
Cilindro: Pezzo del gioco che serve per indicare le Risorse o la Disponibilità di una Fazione (1.8, 2.2).
Città: Spazio urbano (1.3.2).
Cittadina: Terreno della mappa che collega le Ferrovie (non è uno spazio) (1.3.6).
COIN (Controinsorgente): Raj Britannico (1.0, 1.5)
Congresso Nazionale Indiano (Congresso): Una Fazione Non Violenta (1.0).
Controllo (solo Raj): Più cubi in una Provincia o Città di tutti gli altri pezzi Attivi combinati. Gli Stati Principati, gli Stati Musulmani e le Ferrovie non sono mai Controllati (1.7).
Costo: Risorse spese dalle Fazioni del giocatore Raj e Rivoluzionario per una Operazione o Attività Speciale (3.1, 4.1).
Crisi: Lo stato dell'India quando sia le Restrizioni che l'Unità sono ad uno (6.8).
Cubo: Truppe Raj o Sepoy (1.4).

D

- Disobbedienza Civile:** Operazione NV per porre segnalini Protesta e muovere Attivisti in Ferrovie adiacenti (3.3.3).
Disordini: Operazione dei Rivoluzionari per spostare la Popolazione verso Neutrale, porre segnalini Disordini, e ridurre le Restrizioni (3.4.4).
Disordini Pop + Basi: Popolazione degli spazi con uno o più segnalini Disordini più il numero di Basi della Rivoluzione in India; livello di Vittoria del Rivoluzionario (1.9, 7.2-3).
Disordini, Segnalino: Indica disordini civili significativi: sommosse, scioperi, attacchi al personale ed istituzioni del Raj (1.11).
Disordini, Spazio di: Qualsiasi spazio con uno o più segnalini di Disordini (1.3.7).
Disponibile: Fazione in grado di effettuare un Evento o Operazione: per ordine delle Fazioni, 1° e 2° Disponibile (2.3).
Disponibili: Forze nelle caselle, in attesa di essere poste sulla mappa. Le forze nella casella Prigione o Fuori Gioco non sono Disponibili (1.4.1).

E

- Eccesso:** Casella e segnalino per aiutare la gestione del sovraffollamento (1.4).
Effettuare: Implementare l'Evento o effettuare una Operazione o Attività Speciale (2.3).
Evento: Carta con l'ordine delle Fazioni ed un testo che una Fazione può effettuare (5.0).
Evento Critico: Un Evento che sarà scelto da una Fazione NP, indicato da una icona di fucile per il Raj NP ed il Rivoluzionario NP e da una freccia per il Congresso NP e la Lega Musulmana NP (8.1.1).
Evento Efficace: Un Evento è efficace per una Fazione Non-Giocatore se aiuta quella Fazione o rimuove VP o pezzi avversari (8.8.1).

F

Fase: Parte di un Round Campagna (6.0).

Fazione: Ruolo del giocatore o del non giocatore: Raj Britannico, Congresso Nazionale Indiano, Lega Musulmana, Rivoluzionario (1.5).

Ferrovia: Linea di trasporto e fonte delle entrate del Raj Britannico (1.3.6, 6.2.2).

Finale: Ultima carta Evento o Campagna (2.4.1).

Forze: Truppe, Sepoy, Attivisti, Gandhi, Guerriglie, o Basi (pezzi; non segnalini) (1.4).

Fuori Gioco: Casella per contenere le unità che non sono ancora entrate in gioco (1.3.13).

G

Gandhi: Leader del Congresso (1.4.5).

Governare: Attività Speciale del Raj Britannico per rimuovere forze avversarie Attive, Scioperi, e Proteste, spostare la Popolazione verso il Supporto (4.2.2).

Guarnigione : Operazione del Raj Britannico per muovere rapidamente i pezzi usando la rete ferroviaria (3.2.2).

Guerriglia: Pezzo Rivoluzionario di forza mobile (1.4).

I

Imperialismo: Azione del Raj Britannico per rimuovere uno Stato Musulmano, rimuovere Disordini, e/o incrementare il Supporto (4.2.2, 6.3.3).

Inattivo: Attivisti, con il simbolo non visibile; non soggetto all'Assalto, Trattativa, o Governare. Gli Attivisti non su Ferrovia e non in spazi con un segnalino Protesta sono sempre Inattivi (1.4.3).

India: Tutti gli spazi sulla mappa, escludendo le caselle Disponibile, Fuori Gioco e Prigione.

Indisponibile: Fazione saltata nell'ordine delle Fazioni (2.3.1).

Infiltrazione: Attività Speciale della Lega Musulmana e del Rivoluzionario che sostituisce un pezzo avversario o pone un segnalino Stato Musulmano o una base del Rivoluzionario (4.4.2, 4.5.2).

Insorgente: Rivoluzionario (1.0, 1.5).

L

Lega Musulmana (ML): Una Fazione Non Violenta (1.0).

Legge Marziale: Attività Speciale del Raj Britannico per muovere gli Attivisti (Attivo ed Inattivo) a Disponibili (4.2.3).

Livello: Stato di Supporto/Opposizione di uno stato (1.6.1).

M

Manifestazione: Operazione NV per spostare Attivisti (3.3.2).

Marcia: Operazione del Rivoluzionario per muovere Guerriglie (3.4.2).

N

Nascosta: Guerriglia con simbolo nascosto: non soggetta all'Assalto, o Governare ed in grado di fare Disordini, Aiuti o Infiltrazione (1.4.3, 3.3.4, 4.5.1, 4.5.2).

Negoziato (Congresso): Attività Speciale del Congresso per rilasciare Gandhi dalla Prigione o rimuovere uno Stato Musulmano (4.3.1).

Negoziato (Lega Musulmana): Attività Speciale della Lega Musulmana per rimuovere Disordini o porre uno Stato Musulmano (4.4.1).

Neutrale: Spazio non in Supporto né in Opposizione (1.6.1).

Non-Cooperazione: Operazione NV per spostare la Popolazione negli spazi in Protesta verso l'Opposizione Attiva (3.3.4).

Non-Giocatore (NP): Fazione guidata dal gioco (1.5, 8.0).

Non Ombreggiato: Prima scelta di un Evento Duplice, spesso, pro-Raj (5.2).

Non Violento (NV): Congresso Nazionale Indiano o Lega Musulmana (1.5).

O

Ombreggiato: Seconda scelta per un Evento Duolice, spesso anti-Raj. (5.2)

Operazione (Op): Azione che una Fazione intraprende con le sue forze (3.0).

Operazione Limitata: Operazione del giocatore in uno spazio, priva di Attività Speciale (2.3.5).

Opposizione: La popolazione di uno spazio contraria al Raj (1.6).

Opposizione Musulmana + 2x Pop Stati Musulmani: Totale Opposizione negli spazi Musulmani più il doppio della Popolazione degli Stati Musulmani; livello di Vittoria della Lega Musulmana (1.9, 7.2-3).

Ordine delle Fazioni: Icone sulle carte che determinano la Disponibilità (2.3.2).

P

Passare: Rinunciare ad effettuare un Evento o Op quando Disponibile (2.3.3).

Pedone: Un pezzo del gioco che designa gli spazi scelti per l'Operazione o Attività Speciale (3.1.1).

Perlustrazione: Operazione del Raj Britannico per muovere pezzi e girare le Guerriglie ad Attive (3.2.3).

Persuasione: Attività Speciale del Congresso e della Lega Musulmana che rimuove avversari Attivi, Attive Guerriglie, e può ridurre l'Unità (4.3.3, 4.4.3).

Pezzi: Unità di forza: Truppe, Sepoy, Attivisti, Gandhi, Guerriglie e Basi (1.4).

Pezzi Attivi: Truppe, Sepoy, Guerriglie Attive (simbolo visibile), Basi, Gandhi, ed Attivisti in spazi di Protesta e su Ferrovie (simbolo visibile) (1.4.3).

Piazzare: Spostare un pezzo da Disponibile alla mappa (1.4.1).

Popolazione: La popolazione significativa politicamente di una Provincia, Città o Stato (1.3.2-.3).

Porre: Spostare il Supporto/Opposizione di uno spazio ad un livello indicato (1.6.1).

Prigione: Casella che contiene Gandhi e gli Attivisti rimossi durante l'Assalto, la Trattativa, Governare, ed alcuni Eventi (1.3.9).

Programma di Costruzioni: Azione del Congresso per incrementare l'Opposizione (6.3.2).

Protesta, Segnalino: Indica la resistenza civile non violenta: raduni, marce, scioperi, occupazione di istituzioni governative, ecc. Consente l'Operazione di Non Cooperazione dei NV ed impedisce ai cubi di uscire dal suo spazio. Viene sostituito da un segnalino Sciopero su Ferrovia durante i Round Campagna (1.10).

Provincia: Spazio Rurale (1.3.3).

R

Raduno: Operazione dei NV e del Rivoluzionario per porre pezzi e spostare pezzi da Fuori Gioco a Disponibili. Per le Fazioni NV, il Raduno può anche rilasciare pezzi dalla Prigione o incrementare l'Unità (3.3.1, 3.4.1).

Raggruppamento: Limiti alle Basi che possono occupare uno spazio: sino alla Popolazione dello spazio (1.4.2).

Raj Britannico (Raj): Fazione Controinsorgente (1.0).

Restrizioni : Una misurazione del livello generale di ostilità tra le fazioni in India (6.6).

Rilasciare (Liberare): Spostare gli Attivisti e Gandhi dalla Prigione (3.3.1, 4.3.2).

Rimuovere: Prendere dalla mappa e porre a Disponibile o in Prigione (1.4.1, 3.2.4, 3.4.3).

Risorse: Mezzi delle Fazioni Raj e Rivoluzionario per effettuare le Operazioni (1.8).

Rivoluzionario (Rev): Fazione Insorgente: regionale, violento, nazionalisti anti britannici (1.0).

S

Satyagraha: Attività Speciale del Congresso che muove Gandhi, e o rimuove Disordini o pone un Attivista del Congresso (4.3.2).

Schieramento: Operazione del Raj Britannico per porre pezzi e spostare cubi da Fuori Gioco a Disponibili (3.2.1).

Sciopero: Attività che impediscono al Raj di ottenere Risorse dalle Ferrovie (1.12).

Senza Controllo Raj: Qualsiasi spazio senza Controllo Raj, inclusi tutti gli Stati e Ferrovie (1.7).

Sepoy: Forze del Raj che possono operare in qualsiasi spazio (1.4).

Sistemazione: Fase del Round Campagna per preparare il gioco della carta successiva (6.5).

Spazio: Un'area della mappa che contiene pezzi in gioco: Città, Province, Stati Principati, Stati Musulmani e Ferrovie (1.3.1).

Spazio di Protesta: Qualsiasi spazio con segnalino Protesta (1.3.7).

Spazio Musulmano: Spazi con sfondo verde sulla mappa, con popolazione indiana musulmana significativa (1.3.4).

Spostamento: Fase del Round Campagna nella quale le Fazioni muovono pezzi (6.4).

Spostare: Variazione nel Supporto/Opposizione, Restrizioni, o Unità (1.6.1, 6.6, 6.7).

Stato: Spazio semi-autonomo; non può essere Controllato dal Raj e non può mai contenere Truppe. Sia gli Stati Principati che Musulmani sono Stati (1.3.5).

Stato dell'India: Le Tabelle della Unità e Restrizioni. Quando sia l'Unità che le Restrizioni sono ad 1, l'India è in uno stato di Crisi (6.8).

Stato Musulmano: Segnalino posto da Attività Speciale o Evento; parte della vittoria della Lega Musulmana (1.3.5, 7.2-.3).

Supporto: La Popolazione di uno spazio che favorisce il Raj Britannico (1.6).

Supporto + Controllo Raj: Totale Supporto + la Popolazione degli spazi con Controllo Raj; livello di Vittoria del Raj Britannico (1.9, 7.2-.3).

T

Totale Opposizione: Livello di Vittoria del Congresso (1.9, 7.2-.3)

Trattativa: Attività Speciale del Raj Britannico per muovere Sepoy in o per rimuovere avversari Attivi dagli Stati (4.2.1).

Truppe: Forze del Raj che possono operare in qualsiasi spazio eccetto Stati (1.4).

U

Unità : Una misurazione della cooperazione tra le fazioni Hindu e Musulmana entro l'India (6.7).

Usò Duplice: Evento con due effetti alternativi (5.2).

V

Valore Economico (Econ): Risorse che una Ferrovia senza segnalino Sciopero darà durante la Fase delle Risorse (1.3.6, 6.2.2).

Viceré: Governatore Generale dell'India che dà alla Fazione Raj capacità temporanee (2.5).

Vittoria, Condizioni di (VC): Lo scopo in VP di ciascuna Fazione (7.2, 7.3).

Vittoria, Livello di: Il livello corrente di successo di ciascuna Fazione (7.2).

Vittoria, Margine di: Calcolo di quanto una Fazione sia vicina a soddisfare le sue condizioni di vittoria (7.3).

GUIDA PER UN INIZIO RAPIDO – per partite con più giocatori

Se avete già esperienza con il sistema COIN e non potete attendere per iniziare a giocare, seguite le regole di questa guida rapida per cominciare a giocare rapidamente.

Piazzamento:









1. Seguite le istruzioni contenute nel Regolamento per predisporre lo Scenario Completo (vedi paragrafo 10.4 Scenario Completo (1917-1947)).
2. Preparate il mazzo Eventi mescolando assieme le 72 carte Evento, quindi distribuire su otto mazzi di sei carte ciascuna. Mescolare tra loro le 7 carte Campagna e, senza rivelarne alcuna, mescolare una carta Campagna nel secondo, quarto, sesto ed ottavo mazzo. Unite i singoli mazzi uno sull'altro (il primo sopra, l'ottavo in fondo) e posizionate il mazzo Eventi nel riquadro del Mazzo di Pesca. Riporre nella scatola senza guardarle le carte Evento inutilizzate.
3. Tra le carte Campagna rimanenti, pescarne una casualmente e sistemarla scoperta nel riquadro del Viceré Britannico dell'India. Riporre nella scatola senza guardarle le carte Campagna inutilizzate.
4. Il giocatore del Congresso posiziona Gandhi, un Attivista del Congresso e un segnalino Protesta in uno spazio a scelta sulla mappa. Attivare ogni Attivista presente in quello spazio (con l'icona verso l'alto in vista) e verificare il Controllo del Raj in quello spazio, se i cubi presenti superano ancora i pezzi Attivi o meno.
5. La Fazione la cui icona è la più a sinistra sulla carta Corrente è la prima Disponibile. Gandhi segue la sequenza di gioco standard per i giochi COIN a 4 giocatori (2.0).

Regole Importanti:

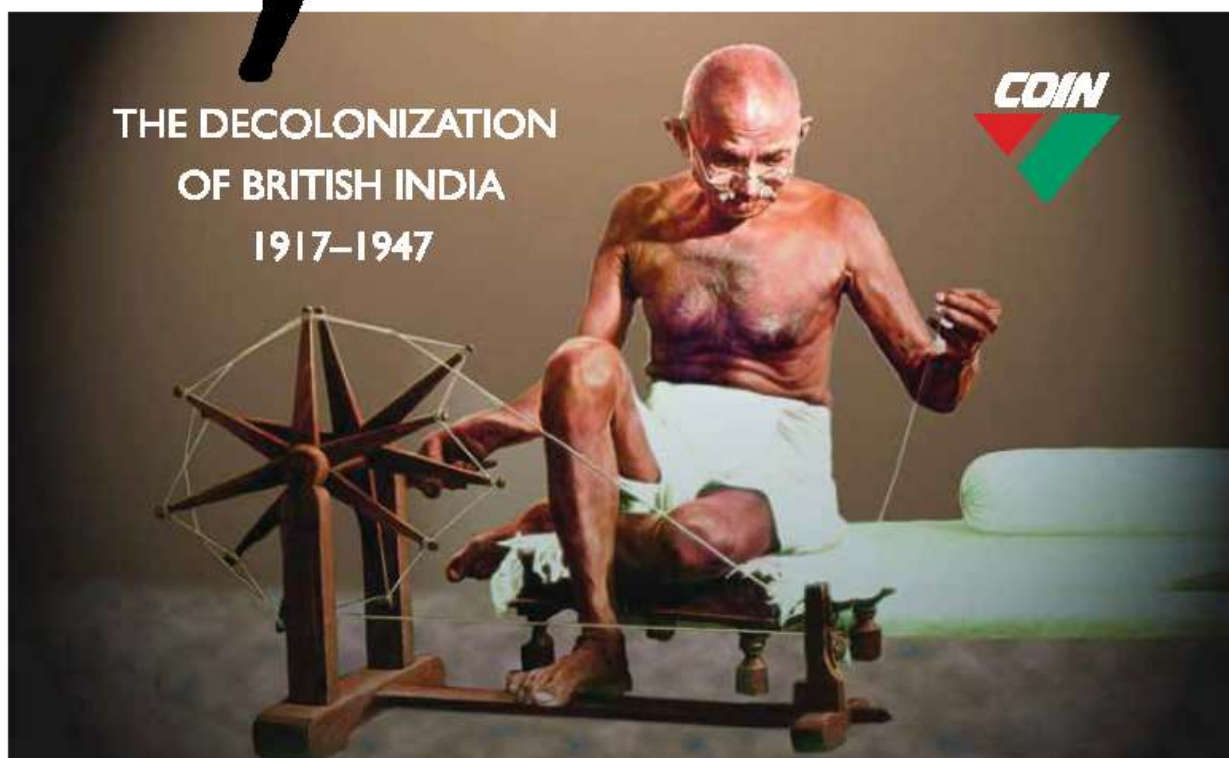
Gandhi condivide molte caratteristiche dei giochi COIN precedentemente pubblicati, ma ha una certa quantità di importanti differenze:

- ✓ Il Controllo del Raj è determinato solamente dai pezzi Attivi: cubi, Basi, Gandhi, Attivisti Attivi e Guerriglie Attive. Solo il Raj può controllare uno spazio (1.7).
- ✓ Gli Attivisti NV sono sempre Attivi negli Spazi Protesta e sulle Ferrovie e sempre Inattivi altrove (1.4.3).
- ✓ Le Truppe del Raj (cubi rossi) agiscono gratuitamente. Pagare Risorse pari alle Restrizioni per ogni spazio dove agiscono i Sepoy (cubi bianchi) (3.1).
- ✓ I cubi del Raj non possono uscire dagli Spazi Protesta durante le Operazioni Guarnigione (3.2.2), Perlustrazione (3.2.3) e l'Attività Speciale Trattativa (4.2.1).
- ✓ Gandhi e gli Attivisti rimossi da Assalto (3.2.4), Trattativa (4.2.1) e Governare (4.2.2) vengono arrestati e messi nel riquadro Prigione (1.3.9). Anche alcuni Eventi (5.0) specificano che i pezzi NV vengono mandati in Prigione. I pezzi in Prigione non sono Disponibili per essere piazzati sulla mappa sino a quando non vengono rilasciati (3.3.1, 4.3.2).
- ✓ Il Congresso e la Lega Musulmana non usano Risorse, ma possono selezionare, invece, un numero totale limitato di spazi per le Operazioni (3.3).
- ✓ Gli spazi ombreggiati di verde sono Spazi Musulmani (1.3.4).
- ✓ Gli spazi ombreggiati di giallo sono Principati (1.3.5). Il Raj non Controlla mai uno Stato e le Truppe del Raj (cubi rossi) non possono mai entrare né essere piazzati negli Stati.
- ✓ Una Provincia diventa uno Stato Musulmano quando un segnalino Stato Musulmano viene piazzato nel suo riquadro di Controllo durante il gioco (4.4.1, 4.4.22). Gli Stati Musulmani seguono le stesse regole dei Principati.
- ✓ Quando una carta Campagna viene rivelata, svolgere immediatamente un Round Campagna (6.0).
- ✓ La Crisi (6.8) avviene ogni volta che le Restrizioni (6.6) ed Unità sono a 1. Ogni Fazione possiede capacità che usa solo durante la Crisi.

Forze Disponibili

	<i>Il Raj Britannico</i>	<i>Congresso Nazionale Indiano</i>	<i>Lega Musulmana</i>	<i>Rivoluzionari</i>
<i>Leader</i>		1x 		
<i>Truppe</i>	15x 			
<i>Sepoy</i>	45x 			
<i>Attivisti</i>		16x 	16x 	
<i>Guerriglieri</i>				16x 
<i>Basi</i>			5x 	5x 

Gandhi



MANUALE DEL GIOCATORE

I CONTENUTI

Tutorial di Gandhi	Note dell'Ideatore
Esempio di Gioco Non-giocatore20	Note dello Sviluppatore
Interazione tra le Fazioni	Note Storiche
Guida alle Operazioni delle Fazioni	Il Mito della Non Violenza

TUTORIAL DI GANDHI

Chi gioca per la prima volta dovrebbe iniziare da qui!

Introduzione al Tutorial

India, 1917. La Grande Guerra si trascina in Europa. In assenza di una vicina risoluzione del conflitto, la Gran Bretagna rimane focalizzata sul Fronte Occidentale. L'India era rimasta un settore relativamente quieto. 60 anni prima, l'Ammutinamento dei Sepoy era stato sedato e l'India era diventata il più importante possedimento dell'Impero

Britannico. La resistenza al governo britannico era stata sporadica. Il Congresso Nazionale Indiano punta ora al giorno in cui gli indiani governeranno ancora l’India, ma le sue riunioni annuali sono poco più di liti su posizioni politiche senza reale potere. Un avvocato ambizioso, tornato a casa dopo vent’anni in Sud Africa, propone una nuova strategia di resistenza non violenta ma deve ancora prendere piede in India.

I leader della nuova Lega Musulmana si chiedono se sostenere il Congresso rimanga la loro migliore speranza di proteggere la comunità musulmana, in minoranza. E in tutta l’India, si sono formati gruppi di insorgenti. Stanchi di negoziati che non portano da nessuna parte quando i britannici sembrano avere tutto il potere, i Rivoluzionari prendono le armi ed addestrano combattenti che desiderano usarle.

Benvenuto a Gandhi!

Questo tutorial vi guiderà passo per passo nel gioco, esponendo vari importanti concetti e meccanismi del gioco e le varie opzioni disponibili a ciascuna Fazione. Lo scopo del tutorial è di insegnare il gioco, non necessariamente di mostrare la strategia migliore – questo è lasciato a voi.

Piazzamento dello Scenario Principale (2.1)

La Mappa. Iniziamo piazzando lo scenario Principale, che inizia nel 1917. Posiamo la mappa e prendiamoci un minuto per esaminare le sue caratteristiche. La mappa riporta l’India divisa tra quattro tipi di spazi: Città, Province, Stati e Ferrovie. Consultate il paragrafo 1.3 per comprendere la mappa.

Forze e Segnalini. Poi, prendete I pezzi in legno ed i segnalini, e passate alla pag. 53 delle regole per i dettagli sul piazzamento di questo scenario-

Organizzate come prima cosa i pezzi di ciascuna Fazione. Ogni Fazione ha un suo posto sulla mappa, detta casella Disponibili, che contiene i pezzi in legno rappresentanti le sue forze (1.4). Ponete tutti i pezzi, per colore, nelle caselle Disponibili della propria Fazione. Per la Lega Musulmana ed il Rivoluzionario, ponete le loro Basi (i dischetti) negli spazi circolari nelle loro caselle Disponibili. Il Congresso ha un pezzo speciale di Leader, rappresenta Gandhi, che entrerà in gioco tra un momento.

Vi rimarranno pochi pezzi: sei cilindri (due per il Raj e Rivoluzionario, uno ciascuno per il Congresso e la Lega Musulmana), più sei pedoni bianchi e neri per indicare gli spazi di azione (3.1.3). Consultate il paragrafo 1.4 per la descrizione dei pezzi delle Fazioni.

Diamo ora un’occhiata alle istruzioni di piazzamento dello scenario nel paragrafo 2.1. Dopo il contesto storico vi è una parte con “Mazzo” – saltatela per ora (ci torneremo tra un momento). Sotto vi sono istruzioni per la “Tabella di Bordo Mappa”, gli spazi numerati che corrono lungo il bordo della mappa. Questa tabella si usa per registrare quante Risorse hanno il Raj ed il Rivoluzionario, usando un cilindro (il Congresso e la Lega Musulmana non usano Risorse), ed il totale Vittoria della Fazione, usando segnalini tondi Vittoria. Proseguite e ponete i cilindri del Raj e del Rivoluzionario ed il segnalino Vittoria di ciascuna Fazione sulla Tabella di Bordo Mappa come indicato nella parte del piazzamento.

Poi, poniamo i segnalini nella casella Stato dell’India. Questa casella è composta da due Tabelle – Unità e Restrizioni – e caselle per contenere i sei segnalini Proteste. Come indicato nel piazzamento iniziale, ponete il segnalino Unità su 3 e Restrizioni su 4. Ponete poi tutti e sei i segnalini Proteste nei cerchi sulla destra della Tabella delle Restrizioni, un segnalino in ciascuno spazio.

Come indicato, tutte le Fazioni iniziano il gioco Disponibili ad agire (2.3.1). Ponete i quattro cilindri rimasti nell’area della Sequenza di Gioco nella parte in basso a destra della mappa, nella casella “Fazioni Disponibili”. Proseguite e ponete il segnalino Campagna nella casella “Carta Campagna”.

Poniamo ora le forze iniziali nei vari spazi della mappa, come indicato nel piazzamento. Le Basi (dischi) hanno spazi speciali indicanti il numero massimo di basi che possono essere poste in ciascuno spazio. Tutte le altre forze vanno dovunque nel loro spazio. Come dovrete ricordare dal paragrafo 1.4, gli Attivisti sono posti o girati sul loro simbolo (Attivi) solo quando sono in uno spazio che contiene un segnalino Proteste (uno “spazio di Protesta”) o su una Ferrovia. Il resto del tempo rimangono Inattivi e devono essere girati o posti col simbolo non visibile. Notate che Gandhi, che conta anch’egli come pezzo Attivo per il Congresso Nazionale Indiano, è considerato un Attivista. Gandhi è sempre Attivo e quindi col simbolo visibile.

Quando ponete una Guerriglia sulla mappa, per qualsiasi motivo, rimane Nascosta (simbolo non visibile).

Alcune forze iniziano la partita Fuori Gioco. Queste forze possono rendersi disponibili nel corso della partita. Proseguite e ponete le forze indicate nel piazzamento nella casella “Fuori Gioco” sulla mappa.

Prendetevi un momento per leggere il paragrafo 1.5 per comprendere i vari tipi di Fazioni.

Gli Spazi con Popolazione (cioè qualsiasi spazio che non sia di Ferrovia) o danno Supporto, o sono Neutrali, o sono in Opposizione rispetto al governo del Raj Britannico. Il piazzamento elenca quali spazi iniziano con Supporto o Opposizione. Ponete il relativo segnalino, o non ponetene alcuno se Neutrale.

Prendetevi un momento per leggere il paragrafo 1.6 per leggere del Supporto ed Opposizione.

Il piazzamento indica anche se il Raj Controlla ogni Città e Provincia. Il Raj Controlla uno spazio se ha più pezzi lì rispetto ai pezzi Attivi di tutti gli altri combinati. Ponete i segnalini di Controllo Raj indicati nella casella dello spazio con “Incontrollato”. Solo il Raj può controllare uno spazio. Notate che il Raj non può mai Controllare Ferrovie o Stati Principati (gli spazi sulla mappa con bordo in giallo e senza una casella “Incontrollato”).

Prendetevi un momento per leggere il paragrafo 1.7 per apprendere il Controllo Raj.

Uno spazio (Bengala Orientale - *East Bengal*) inizia con segnalino Disordini. Per ora, ponete semplicemente tale segnalino nello spazio.

Abbiamo un ultimo compito per il piazzamento: il Congresso deve piazzare Gandhi, un Attivista del Congresso, ed un segnalino Proteste in un qualsiasi spazi della mappa (oltre agli altri pezzi nello spazio scelto). Nel nostro tutorial il Congresso decide di porre la prima protesta di Gandhi nelle Province Unite, quindi ponetelo li assieme ad un Attivista del Congresso prendendolo dalla sua casella Forze Disponibili. Infine, prendete il segnalino Proteste dallo spazio nella casella Stato dell’India e ponetelo ovunque nello spazio delle Province Unite. Questo spazio è ora uno spazio di Protesta (1.3.7). Dal momento che tutti gli Attivisti sono automaticamente girati sul lato Attivo quando sono in uno spazio di Protesta (1.4.3), girate l’unico Attivista del Congresso in modo che il suo simbolo sia visibile.

I segnalini Protesta, Disordini e Sciopero sono spiegati nel resto del capitolo 1 delle regole, ma li tratteremo nel dettaglio nel corso del tutorial.

Mazzo Evento. Diamo un’occhiata alle istruzioni generali per la Preparazione del Mazzo nella casella Piazzamento a pag. 50. Per tutti gli scenari, i Mazzi sono preparati mescolando tutte e 72 le carte Evento (separatamente dalle sette carte Campagna, che sono anch’esse mescolate) e formando mazzi di sei carte, poi mescolando una carta Campagna in ogni secondo mazzo, infine unendo i mazzi. In questo modo, ciascun mazzo conterrà, tra le carte Campagna, 12 carte Evento, più o meno. Ogni tale mazzo è detto “Campagna”.

Per questo tutorial, creiamo uno speciale mazzo per insegnare il gioco cercando le nove carte sotto elencate e la carta Campagna Viceré Lord Irwin. Create il mazzo Evento ponendo queste carte in questo ordine (dall’alto in basso):

Card 1 (sopra): Il Giornale Giovane India di Gandhi (#60)

Card 2: Sarojini Naidu Ispira le Masse (#57)

Card 3: Bengala Unito (#65)

Card 4: L’Atto Rowlatt viene Implementato con la Forza (#26)

Card 5: L’Esercito Indiano Britannico Difende l’Impero (#1)

Card 6: Formazione del Jugantar nel Bengala (#20)

Card 7: Associazione Socialista Repubblicana Hindu (#44)

Card 8: Pubblicazione del Rapporto della Commissione Simon (#4)

Card 9: Cellular Jail (#32)

Card 10: Carta Campagna Viceré Lord Irwin (#75)

Cards 11-13: Qualsiasi tre carte Evento.

Se volete proseguire questa sessione dopo aver completato il tutorial, o se volete solo cercare di creare un mazzo intero sin da ora, procedete come segue (altrimenti le prime 10 carte elencate sono sufficienti per il tutorial): create sei mazzi da sei carte Evento ciascuno (a faccia in giù). Mescolate una carta Campagna (scelta a caso) ciascuna nel secondo, quarto e sesto mazzo. Impilate i mazzi (sesto in fondo) e poneteli sotto le 13 carte a faccia in giù sopra elencate (la 1 sopra). Mettete le restanti carte Evento e Campagna da parte. Il vostro mazzo è pronto per lo scenario Principale.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 2.3 per approfondimenti sulle carte Evento.

Viceré Britannico dell’India. Normalmente, pescate a caso il primo Viceré tra le carte Campagna inutilizzate per creare il mazzo del gioco. Nel nostro caso cerchiamo invece la carta Campagna Viceré Lord Linlithgow (#77) e la poniamo a faccia in su sulla mappa nella casella Viceré Britannico dell’India. Il Viceré su questa carta Campagna dà alla Fazione Raj una capacità speciale durante questa Campagna solamente; in questo caso, Lord Linlithgow consente al Raj di effettuare l’Attività Speciale Legge Marziale (4.2.3) senza porre un segnalino Disordini. Durante ogni Round Campagna, una nuova carta Campagna rimpiazza questa per divenire il nuovo Viceré britannico per la Campagna successiva.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 2.5 per approfondimenti sui Viceré britannici dell’India.

Vittoria. Infine, prima che iniziamo a giocare, diamo una rapida occhiata a cosa deve fare ogni Fazione per vincere.

Ogni Fazione di giocatore persegue fini particolari (7.2-7.3):

- Il Raj Britannico vince incrementando il Supporto e Controllando Città e Province.
- Il Congresso Nazionale Indiano vince incrementando l’Opposizione.
- La Lega Musulmana vince incrementando l’Opposizione in spazi musulmani e creando Stati Musulmani.
- Il Rivoluzionario vince diffondendo i Disordini e costruendo Basi.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel capitolo 7.0 per sapere come vincere la partita.

Eventi, Operazioni ed Attività Speciali

In Gandhi, si gioca una carta alla volta girando la successiva per vedere quale sarà. Ponete il mazzo Eventi nella casella Mazzo di Pesca sulla mappa, pescate la prima carta Evento, e ponetela nella casella “Carta Corrente” (2.2). Questa sarà la prima carta della Campagna. Poi girate la carta successiva del mazzo Eventi e lasciatela a faccia in su sopra al mazzo (nel giocare, noterete che alcuni di questi simboli possono avere un “alone” o essere sottolineati con fucile o freccia; questi simboli si usano solo quando si gioca con l’opzione Non-giocatore (8.0), quindi possiamo ignorarli).

Carta Corrente sul Mazzo

Carta 1: Il Giornale Giovane India di Gandhi. Guardando la parte alta della carta, notiamo le quattro icone delle Fazioni. Questo ordine determina chi sarà Primo Disponibile ad agire con la carta. Solo due Fazioni potranno agire; le altre dovranno attendere sino alla carta successiva.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 2.3 per approfondire la Sequenza di Gioco.

Il Congresso (arancione) è Primo Disponibile con questa carta, quindi abbiamo tutte le opzioni disponibili. Prima si guarda sia il testo dell'Evento ombreggiato che non ombreggiato. Tipicamente, l'Evento non ombreggiato favorisce il Raj (ma non sempre!) e quello ombreggiato le altre Fazioni. Sebbene tutte le carte Evento mostrino due Eventi, una Fazione ne può implementare solo uno di essi, mai entrambi. Gli eventi possono essere potenti in quanto nella loro implementazione possono violare le solite regole di gioco nel modo specificato dal testo. Vi è comunque un elenco di regole inviolabili nel paragrafo 5.5.1 delle regole. Ad esempio, gli Eventi non possono violare le regole sul raggruppamento per i segnalini Base e Proteste, e non possono mai porre Truppe negli Stati. Tuttavia, gli eventi possono essere un modo potente per aggirare una mancanza di Risorse o limitazioni su dove si possano svolgere della azioni. A parte questo, gli Eventi sono implementati alla lettera.

Il Congresso decide di svolgere l'Evento ombreggiato "Aggiungere 1 Attivista Attivo o Guerriglia Nascosta in sino a 4 Ferrovie che siano adiacenti a spazi ad Opposizione". Questo è un potete Evento per il Congresso: le Ferrovie danno alla Fazione Raj le Risorse di cui necessita per Operare in India. Se il Congresso riesce a tenere questi Attivisti sulle Ferrovie, potrà porre segnalini Sciopero durante il successivo Round Campagna, riducendo le Risorse del Raj.

Ricordate, gli Eventi sono implementati alla lettera! Quindi il Congresso non può scegliere di porre un Attivista della Lega Musulmana (l'Evento dice solo "Attivista") o Guerriglia se desidera, o anche scegliere un pezzo diverso per ciascuna Ferrovia, fintanto che la Ferrovia scelta è adiacente ad uno spazio con segnalino di Opposizione Passiva o Attiva. Il Congresso potrebbe anche scegliere di porre pezzi in meno di quattro Ferrovie in quanto l'Evento dice "sino a 4" (anche zero!). Ma il Congresso preferirebbe porre il maggior numero possibili di Attivisti sulla mappa, per incrementare in seguito le forze.

Il Congresso muove quattro Attivisti dalla sua casella Disponibili alla mappa. Secondo l'Evento ombreggiato, può scegliere solo Ferrovie adiacenti a spazi con Opposizione. Non vi sono molti spazi ad Opposizione sulla mappa: solo East Bengal, Gujarat, e Hyderabad. Decide di porre un Attivista del Congresso ciascuno sulla Ferrovia 5 Econ tra East Bengal e West Bengal, sulla Ferrovia 4 Econ tra Hyderabad e Bombay Presidency, sulla Ferrovia 4 Econ che esce da Bombay, e sulla Ferrovia 4 Econ tra Mysore e Coastal Andhra (questa Ferrovia è adiacente ad Hyderabad in quanto i due spazi sono separati da una cittadina, 1.3.8). Gli Attivisti su Ferrovia sono sempre Attivi (1.4.3), quindi il Congresso gira questi quattro pezzi sul loro lato Attivo.



L'Evento del Congresso pone Attivisti su quattro Ferrovie.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 5.1 per l'implementazione degli Eventi.

Dal momento che il Congresso ha svolto un Evento, spostiamo il suo cilindro di Disponibilità nella casella “Evento 1° Fazione” nella Sequenza di Gioco. La freccia che punta da quella casella alla “Operazione + Abilità Speciale 2° Fazione” mostra che la successiva Fazione Disponibile può effettuare una Operazione più Attività Speciale. Guardando la carta Evento corrente, il Rivoluzionario (nero) è la 2° Fazione Disponibile. Questi può:

- Svolgere una Operazione più Attività Speciale, oppure
- Passare (2.3.3)

Passare darebbe al Rivoluzionario +1 Risorsa, ma questi desidera avvantaggiarsi dell'opportunità di effettuare una potente Attività Speciale. Uno degli svantaggi nello scegliere l'Evento è che date all'avversario l'opportunità di svolgere una combinazione molto potente detta Operazione più Attività Speciale. Le Fazioni che svolgono una Operazione più Attività Speciale possono svolgere l'Operazione prima, o l'Attività Speciale prima, o anche interrompere una Operazione per svolgere una Attività Speciale e poi tornare a completare l'Operazione. In questo caso, effettueremo prima una Operazione.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 3.1 per le Operazioni e 4.1 per le Attività Speciali.

Il Rivoluzionario desidera ricevere altre forze sulla mappa, quindi decide per il Raduno (3.4.1). Idealmente, il Rivoluzionario desidererebbe porre alcune Basi sulla mappa; dopotutto, la sua vittoria si basa in parte sul numero di Basi che ha sulla mappa (7.2). Guardando l'Operazione di Raduno, notiamo che il Rivoluzionario può scegliere tra porre Guerriglie in uno spazio o rimpiazzando Guerriglie pari all'Unità con una Base. L'Unità è correntemente a 3 e nessuno spazio ha 3 o più Guerriglie, quindi userà invece questa Operazione per porre Guerriglie sulla mappa.

Normalmente, quando una Fazione svolge una Operazione, la può svolgere in molti spazi. Questo non significa che il Rivoluzionario può Radunare in qualsiasi spazio; è limitato dalla “Locazione” specificata per l'Operazione. Per il Raduno, questa è “Città, Province e Stati senza Supporto più qualsiasi con una Base Rivoluzionaria”. Il Rivoluzionario indica gli spazi scelti per il Raduno con pedoni (3.1.3) per aiutare la pianificazione e registrazione delle sue azioni:

- Prima, sceglie East Bengal. Con la Base lì, il Rivoluzionario può porre due Guerriglie (una più il numero di Basi Rivoluzionarie) da Disponibili. Ricordate che le Guerriglie aggiunte sulla mappa per qualsiasi motivo sono sempre poste Nascoste.
- Poi il Rivoluzionario sceglie il Punjab. Senza una Base lì, può porre una sola Guerriglia. Ancora, questa Guerriglia viene posta Nascosta.
- Poi, sceglie Hyderabad, ponendo una Guerriglia.
- Infine, Raduna in Central India Agency, ponendo una Guerriglia.



Il Rivoluzionario Raduna in Bengal, Punjab, Central India Agency, ed Hyderabad, al costo totale di 4 Risorse.

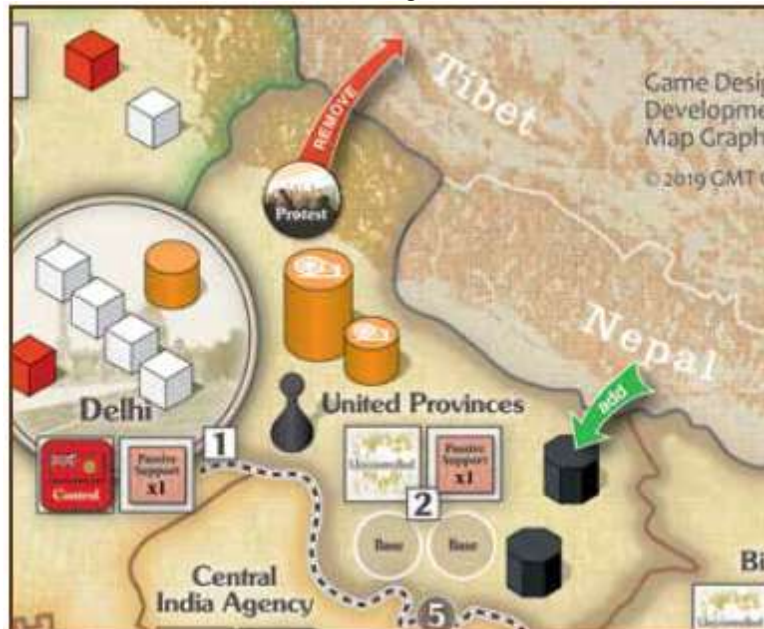
Non vi sono più Guerriglie nella casella Disponibili, quindi questo sarà l'ultimo spazio scelto per il Raduno. Il Rivoluzionario avrebbe desiderato Radunare in alcuni spazi di Popolazione 2, ma senza una Base Rivoluzionaria in questi spazi, il Supporto li blocca il Raduno del Rivoluzionario.

Quindi, alla fine dell'Operazione, muove una Guerriglia da Fuori Gioco a Disponibile. Dal momento che il Raduno costa una Risorsa per spazio, il Rivoluzionario spende 4 Risorse che quindi scendono da 8 a 4.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 3.4.1 per le Operazioni di Raduno del Rivoluzionario.

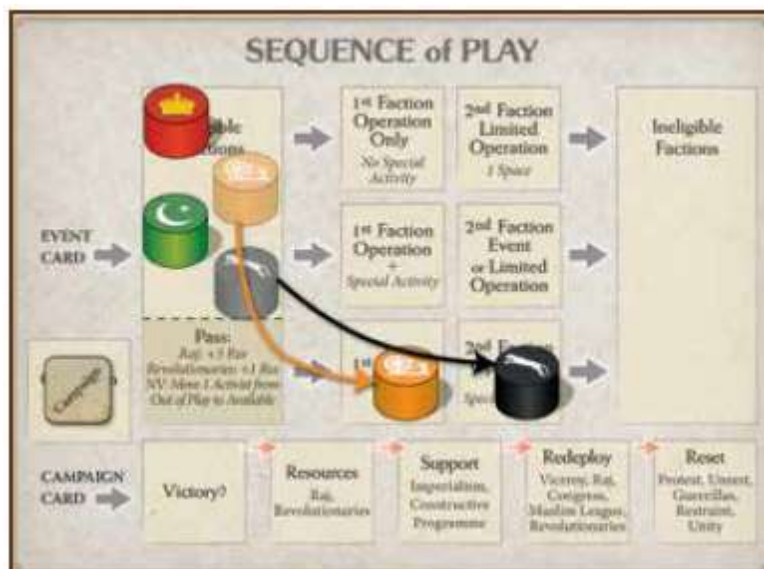
Ora, il Rivoluzionario svolge la sua Attività Speciale. Notiamo che tra le Attività Speciali consentite per accompagnare l'Operazione (4.1, 4.1.2) vi è l'Infiltrazione (4.5.2) che consente di porre altre Guerriglie sulla mappa.

Il Rivoluzionario può scegliere qualsiasi singolo spazio con una Guerriglia Nascosta. Sceglie le Province Unite, indicandolo con un pedone nero. Può sostituire un Sepoy, Attivista o segnalino Proteste con una Guerriglia Nascosta. Desiderando rallentare le azioni del Congresso lì, infiltrano la Protesta, riponendo il segnalino nel punto 1 cerchiato nella casella Stato dell'India, e pone la sua ultima Guerriglia da Disponibile in quello spazio, Nascosta. Con il segnalino Proteste rimosso dalle United Provinces, l'Attivista deve essere girato sul lato Inattivo. L'Azione Speciale Infiltrazione non costa Risorse, quindi le Risorse del Rivoluzionario rimangono a 4.



Il Rivoluzionario fa Infiltrazione nelle Province Unite e sostituisce la Protesta con una Guerriglia Nascosta.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 4.5.2 per l'Attività Speciale Infiltrazione del Rivoluzionario. Con la sua Operazione ed Attività Speciale completata, il Rivoluzionario indica la fine del turno spostando il cilindro di Disponibilità nella casella "Operazione + Attività Speciale 2° Fazione" nella Sequenza di Gioco (2.3.6). Rimuovete tutti i pedoni.



Il Congresso svolge l'Evento ed il Rivoluzionario una Operazione più Attività Speciale.

Dal momento che due Fazioni Disponibili (Congresso e poi Rivoluzionario) hanno ora agito, il turno termina. Il Raj e la Lega Musulmana non hanno agito con questa carta, quindi i loro cilindri di Disponibilità rimangono sul posto. Spostate i cilindri del Congresso e del Rivoluzionario nella casella "Fazioni Indisponibili"; non potranno agire con la carta successiva.

La carta *Sarojini Naidu Ispira le Masse* diviene la carta corrente per il turno 2 e viene posta sopra la precedente. Rivelate la carta successiva del mazzo (Bengala Unito), che diventa la carta successiva per il turno 2.

Carta 2: Sarojini Naidu Ispira le Masse. Solo il Raj e la Lega Musulmana hanno i loro cilindri di Disponibilità nella casella “Fazione Disponibile”, quindi sono le uniche Fazioni che possono agire con questa carta Evento. Il primo simbolo di Fazione Disponibile sulla carta è quello della Lega Musulmana, che quindi è 1° Disponibile. La Lega Musulmana consulta l'Evento nella carta successiva. La Lega Musulmana è quella più a sinistra su quella carta, quindi se Passasse ora rimarrebbe Disponibile per la carta successiva ed avrebbe la prima scelta all'inizio del turno 3. L'opzione ombreggiata nell'evento successivo è molto valida per la Lega Musulmana – pone uno Stato Musulmano in uno spazio senza Controllo Raj, cosa che aiuta la vittoria della Lega Musulmana. Quindi la Lega Musulmana Passa e sposta il suo cilindro di Disponibilità nello spazio Passare. Quando il Congresso o la Lega Musulmana Passano, possono spostare un Attivista da Fuori Gioco a Disponibile. Sebbene la Lega Musulmana sia libera di muovere un Attivista del Congresso che sposterebbe l'Unità da 3 a 4, sceglie invece di muovere un suo pezzo. La Lega Musulmana ha ora 6 Attivisti nella casella Disponibili, e 5 Attivisti della Lega Musulmana rimangono nella casella Fuori Gioco. La Lega Musulmana Passa attendendo la carta *Bengala Unito*.

Il Raj rimane come unica Fazione Disponibile, e può scegliere di svolgere:

- Una Operazione (3.0) più Attività Speciale (4.0), o:
- L'Evento (5.0), o:
- Passare (2.3.3).

Il Raj deve urgentemente portare forze in India e sceglie di effettuare un'Operazione più Attività Speciale per svolgere un'Operazione di Schieramento (3.2.1). Il Raj può accompagnare qualsiasi sua Operazione con qualsiasi Attività Speciale, ed in questo caso decide di aggiungere Governare.

Il Raj può scegliere qualsiasi Città per lo Schieramento, e paga Risorse pari al valore corrente delle Restrizioni per ogni spazio dove sono posti Sepoy. Non costa Risorse porre solo Truppe in una Città. Come il Rivoluzionario nel turno precedente, il Raj indica gli spazi scelti per l'Operazione con pedoni bianchi:

- Il Raj sceglie per prima cosa Delhi per lo Schieramento. La sua posizione centrale la rende un punto perfetto dal quale estendere il Controllo del Raj sulle preziose Province con 2 Popolazione nell'India settentrionale. In ogni spazio scelto per lo Schieramento, il Raj può porre sino a 6 cubi. Qui pone 3 Truppe e 3 Sepoy.
- Poi, il Raj sceglie Calcutta, un'altra Città vicina a Province con 2 Popolazione. Sceglie di porre solo Sepoy qui, aggiungendo 6 Sepoy ai 3 già presenti.
- Infine, il Raj sceglie Bombay. Rimane una sola Truppa nella casella Disponibile del Raj, e questo cubo viene inviato a Bombay. Sebbene vi siano Sepoy Disponibili da aggiungere, il Raj desidera conservare le sue Risorse: avendo posto solo Truppe a Bombay, questo spazio non costa Risorse.



Il Raj Schiera a Delhi e Calcutta, ponendo Truppe e Sepoy, ed a Bombay con solo Truppe.

Infine, dopo che sono stati scelti tutti gli spazi di Schieramento e posti i cubi, il Raj può muovere sino a due cubi da Fuori Gioco a Disponibili. Muove 2 Truppe a Disponibili. Dal momento che il Raj ha posto Sepoy in due spazi e le Restrizioni sono a 4, sposta il cilindro delle Risorse indietro di 8 spazi sulla Tabella di Bordo Mappa, da 35 a 27.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 3.2.1 per le Operazioni di Schieramento del Raj.

Ora, il Raj svolge la sua Attività Speciale. Vorrebbe incrementare il Supporto in India, quindi svolge Governare (4.2.2). Può scegliere sino a due spazi con cubi per Governare; in ciascuno di essi, può svolgere una tra tre azioni:

- Rimuovere un avversario Attivo (1.4.3), o:
- Rimuovere un segnalino Sciopero o Proteste se non vi sono Attivisti lì, o:
- Acquistare Imperialismo per aggiungere Supporto o rimuovere un segnalino di Disordini o Stato Musulmano, ma solo se non vi sono avversari Attivi lì.

Il Raj vorrebbe rimuovere il segnalino Disordini nel East Bengal, ma la Base Rivoluzionaria impedisce al Raj di acquistare Imperialismo lì (le Basi sono sempre Attive). Invece, sceglie il Punjab come primo spazio per Governare. Il Raj acquisterà Imperialismo, che costa 3 Risorse per ogni segnalino rimosso o livello di Supporto di spostamento, sino ad un massimo di due livelli.

L'Imperialismo è il modo principale con il quale il Raj incrementa il supporto per il suo governo, e rappresenta l'investimento di tempo e denaro in infrastrutture ed organizzazioni che rendono sicura un'area e danno servizi alla

popolazione. Il Raj può acquistare Imperialismo qui in quanto sono presenti cubi e nessun avversario Attivo – gli Attivisti Inattivi e le Guerriglie Nascoste non impediscono al Raj di acquistare Imperialismo. Se vi fossero segnalini Disordini qui, il Raj dovrebbe pagare per rimuoverli prima, ma non ve ne sono. Il Raj paga 6 Risorse per spostare il Punjab due volte, da Neutrale a Supporto Passivo e poi a Supporto Attivo, ponendo un segnalino Supporto Attivo nella casella Supporto/Opposizione nello spazio.

Il Punjab è uno spazio con Popolazione 2. Usando Governare per spostarlo a Supporto Attivo, il Raj aggiunge 4 Supporto al suo totale di vittoria. Spostate quindi il segnalino Vittoria da 24 a 28, ed il cilindro Risorse del Raj da 27 a 21.

Il Raj può scegliere un altro spazio per Governare. Vorrebbe togliere gli Attivisti dalle Città, ma fintanto che questi pezzi sono Attivati dalla Protesta, non possono essere rimossi durante il Governare. Il Raj sceglie allora lo Stato Principato di Orissa, per acquistare Imperialismo. Paga 6 Risorse per spostare Orissa da Neutrale a Supporto Attivo, aggiungendo solo 2 al suo totale di vittoria in quanto lo spazio ha Popolazione 1. Spostate quindi il segnalino Vittoria da 28 a 30, ed il cilindro Risorse del Raj da 21 a 15. Il Raj ha completato la sua Attività Speciale e sposta il suo cilindro di Disponibilità nella casella “Operazione + Attività Speciale 1° Fazione” nella Sequenza di Gioco.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 4.2.2 riguardanti l'Attività Speciale Governare del Raj.

Senza Fazioni Disponibili rimanenti, il turno finisce. Spostate i cilindri di Disponibilità del Congresso e del Rivoluzionario dalla casella Indisponibili a Disponibili. Spostate anche quello della Lega Musulmana dalla casella Passare a Disponibile. Quello del Raj va invece nella casella Indisponibile: non agirà con la carta seguente. Infine, ponete la carta successiva (*Bengala Unito*) sulla casella carta Corrente e rivelate la carta successiva del mazzo: *L'Atto Rowlatt viene Implementato con la Forza*.



Il Raj Governa per acquistare Imperialismo nel Punjab ed Orissa, spostando ogni spazio due volte, da Neutrale a Supporto Attivo.

Carta 3: Bengala Unito. La Lega Musulmana è Disponibile per questo turno; l'icona della sua Fazione è quella più a sinistra sulla carta Corrente, quindi può scegliere per primo come agire. Sceglie l'Evento ed implementa il testo ombreggiato “*Porre uno Stato Musulmano in 1 Provincia senza Controllo Raj (le Truppe lì presenti vanno in qualsiasi Città), o porre segnalini Proteste in 3 qualsiasi Stati*”. Questo è un valido Evento per la Lega Musulmana: quando pone un segnalino di Stato Musulmano in una Provincia, ottiene il doppio della Popolazione di quello spazio per la sua vittoria.

La Lega Musulmana può scegliere qualsiasi Provincia senza Controllo Raj per porre lo Stato Musulmano. Questo significa che potrebbe scegliere spazi non Musulmani, ma una tale mossa potrebbe lasciare il nuovo Stato Musulmano vulnerabile in quanto gran parte dei pezzi della Lega Musulmana sono già in spazi Musulmani (e gli Stati Musulmani non possono mai essere posti in Città o Stati Principati, solo in spazi di Provincia). Quindi sceglie di porre lo Stato Musulmano nel West Bengal: uno spazio con Popolazione 2 con Attivisti della Lega Musulmana e nessun Controllo Raj. Dal momento che le Truppe non possono mai entrare né essere poste negli Stati (1.3.5), qualsiasi Truppa dovrebbe essere spostata, ma non ve ne sono. Dal momento che la Lega Musulmana conta il doppio della popolazione degli Stati Musulmani per la vittoria, sposta il suo segnalino Vittoria sulla Tabella di Bordo Mappa da 2 a 6, e sposta il suo cilindro di Disponibilità nella casella “Evento 1° Fazione”. La Lega Musulmana ha iniziato a strappare territorio protetto per la minoranza musulmana dell'India, forse un giorno farà parte della nuova nazione del Pakistan.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 1.3.5 riguardante gli Stati Musulmani.

Sia il Congresso che il Rivoluzionario sono Disponibili per agire con questa carta, la l'icona del Rivoluzionario è più a sinistra, quindi è 2° Disponibile (2.3.5). Dal momento che la Lega Musulmana ha scelto l'Evento, il Rivoluzionario può scegliere una Operazione + Attività Speciale o Passare. L'Evento nella carta successiva è valido per il Rivoluzionario in quanto gli consente di aggiungere segnalini Disordini sulla mappa – questi aggiungono la Popolazione di ogni spazio con Disordini alla vittoria – ma non vi è garanzia che l'Evento sarà disponibile in quanto il Raj (e forse il Congresso) avranno priorità.

Il Rivoluzionario sceglie invece una via sicura per aggiungere segnalini di Disordini: l'Operazione Disordini (3.4.4). Il problema è che può essere un'Operazione costosa: ogni spazio scelto per i Disordini costa Risorse pari alle Restrizioni, quindi deve spendere 4 Risorse per spazio! Fortunatamente, il Rivoluzionario può usare l'Attività Speciale Aiuti (4.5.1) per generare Risorse, anche durante un'Operazione. Oltre a generare Disordini per la vittoria Rivoluzionaria, l'Operazione Disordini sposta gli spazi verso Neutrale, cosa che può essere usata per danneggiare altre Fazioni che dipendono dal Supporto o Opposizione. Dal momento che il Raj è correntemente nella posizione migliore tra le Fazioni avversarie, il Rivoluzionario sarà contento di ridurre il Supporto.

Il Rivoluzionario può scegliere qualsiasi spazio per l'Operazione Disordini che contenga una Guerriglia Nascosta. Idealmente, potrebbe scegliere uno spazio con Popolazione 2 per massimizzare il guadagno per la vittoria, quindi sceglie United Provinces. Prima gira una delle Guerriglie Nascoste lì sul suo lato Attivo, poi aggiunge un segnalino Disordini nello spazio. Essendo il primo segnalino Disordini qui e United Provinces ha Popolazione 2, il Rivoluzionario sposta il suo segnalino Vittoria in Avanti di 2 spazi, da 3 a 5, sulla Tabella di Bordo Mappa. Altri segnalini di Disordini qui non si sommano al totale vittoria, ma renderanno più difficile rimuovere i Disordini dallo spazio. Infine, sposta il Supporto nello spazio di un livello verso Neutrale, da Supporto Passivo a Neutrale. Il segnalino Vittoria del Raj scende da 30 a 28. Essendo le Restrizioni a 4, scegliere questo spazio costa 4 Risorse. Il Rivoluzionario ora ha terminato le Risorse.



Disordini in United Provinces.

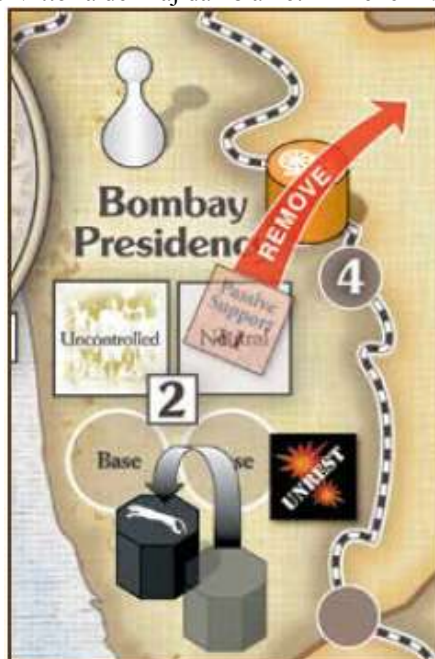
Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 3.4.4 sulle Operazioni di Disordini del Rivoluzionario e le regole del paragrafo 1.11 per i segnalini di Disordini.

Il Rivoluzionario non ha ancora terminato. Dopo aver completato i Disordini in United Provinces, interrompe la sua Operazione per effettuare l'Attività Speciale Aiuti (4.5.1), che gli consente di ottenere Risorse o di girare Guerriglie Attive a Nascoste. Decide di prendere Risorse, scegliendo East Bengal, Hyderabad, e Central India Agency. Questi spazi hanno tutti Guerriglie Nascoste; girarne una Attiva in ogni spazio fa ottenere Risorse pari alla Popolazione dello spazio. Si aggiungono quindi 4 Risorse spostando il cilindro Risorse a 4. Notate che una Fazione può svolgere una Attività Speciale in qualsiasi momento prima, durante e dopo la sua Operazione. Ma, una volta iniziata la sua Attività Speciale, deve completarla prima di tornare all'Operazione (una Attività Speciale in corso non può essere interrotta).



Il Rivoluzionario ottiene 4 Risorse effettuando l'Attività Speciale Aiuti in Central India Agency, Hyderabad, ed East Bengal.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 4.5.1 per l'Attività Speciale Aiuti del Rivoluzionario. Ora che non ha altre Risorse da spendere, il Rivoluzionario torna alla sua Operazione di Disordini. Sceglie un ultimo spazio: Bombay Presidency. Dopo aver girato ad Attiva una delle Guerriglie Nascoste, aggiunge un segnalino Disordini nello spazio. Come i Disordini in United Provinces, questo è il primo segnalino Disordini qui, pertanto il Rivoluzionario aggiunge la Popolazione dello spazio (2) al suo totale di vittoria, che passa da 5 a 7. Sposta poi lo spazio da Supporto Passivo a Neutrale, e sposta il segnalino Vittoria del Raj da 28 a 26. Infine le Risorse tornano da 4 a zero.



Il Rivoluzionario prosegue la sua Operazione di Disordini in Bombay Presidency.

Il Rivoluzionario diffonde i Disordini di due spazi e termina le Risorse, quindi termina l'Operazione. Quando si svolge un'Operazione più Attività Speciale, l'Attività Speciale deve essere effettuata tutta, quindi il Rivoluzionario non può svolgere Aiuti una seconda volta per ottenere altre Risorse. Rimane un ultimo punto nell'Operazione Disordini: dopo aver scelto tutti gli spazi per i Disordini, il Rivoluzionario riduce le Restrizioni di 1, ora sono a 3. Ulteriori Operazioni di Disordini costeranno ora 3 Risorse per spazio.

Il Rivoluzionario sposta il suo cilindro di Disponibilità nella casella "Operazione + Attività Speciale 2° Fazione". Siccome hanno agito due Fazioni con questa carta, il turno termina. Spostate la carta successiva (*L'Atto Rowlatt viene Implementato con la Forza*) come carta Corrente e rivelate la carta successiva del mazzo (*L'Esercito Indiano Britannico Difende l'Impero*)

Carta 4: L'Atto Rowlatt viene Implementato con la Forza. Se non avete già modificato i cilindri di Disponibilità dopo i Disordini dei Rivoluzionari, fatelo ora. Noterete che sia il Raj che il Congresso sono Disponibili per agire con questa carta, ma la Fazione Raj è quella più a sinistra, pertanto ha la prima scelta. La situazione in India inizia ad essere pericolosa per il Raj: i Disordini si sono diffusi, gli Attivisti non violenti sono in posizione per creare problemi, ed è stato creato uno Stato Musulmano nel Bengala.

Ancora peggio, mentre il corrente Evento non è molto utile per il Raj, sarebbe molto pericoloso concedere al Congresso (2° Disponibile) tale Evento. Il Raj sceglie quindi di Effettuare solo una Operazione senza Attività Speciale, impedendo quindi lo svolgimento dell'Evento al Congresso.

Il Raj desidera muovere le sue forze fuori dalle Città ed in Province indiane, quindi effettua una Operazione di Perlustrazione (3.2.3). Questa consente ai cubi di muovere in nuovi spazi, ed anche si usare la rete ferroviaria per estendere la loro mobilità. Durante la Perlustrazione, il Raj paga per ogni spazio dove muove Sepoy, più per altri spazi scelti dove i Sepoy "perlustrano sul posto" per Attivare le Guerriglie Nascoste nel loro spazio senza muovere. Come per lo Schieramento, la Perlustrazione costa Risorse pari alle Restrizioni per ogni spazio dove Perlustrano i Sepoy, e zero Risorse per ogni spazio dove Perlustrano le Truppe. Grazie all'Operazione di Disordini del Rivoluzionario del turno precedente, le Restrizioni sono scese a 3, rendendo la risposta del Raj meno costosa.

Le Operazioni di Perlustrazione possono coinvolgere molti pezzi, quindi continueremo ad usare i pedoni bianchi per indicare gli spazi di destinazione. Ponete pedoni in United Provinces, Bihar, West Bengal, Central Provinces, e Bombay Presidency. I cubi possono muovere a ciascuna destinazione da qualsiasi spazio adiacente o da spazi distanti una Ferrovia dalla destinazione – con una importante eccezione: i cubi non possono uscire da spazi di Protesta durante le Operazioni di Perlustrazione. Fortunatamente per il Raj, non vi sono Proteste correntemente in India. Inoltre, in ogni destinazione, la Perlustrazione Attiverà una Guerriglia per ogni cubo. Svolgete la Perlustrazione in ogni destinazione come segue:

- **United Provinces:** 1 Truppa e 3 Sepoys muovono da Delhi a United Provinces. Attivate la singola Guerriglia Nascosta. Poi, dal momento che i pezzi del Raj eccedono tutti gli altri pezzi Attivi, ponete un segnalino Controllo Raj.
- **Bihar:** 1 Truppa muove da Delhi sulla Ferrovia a sud-est di Delhi e poi in Bihar. 1 Sepoy muove da Calcutta sulla Ferrovia a nord-ovest di Calcutta e poi a Bihar (il cubo a Calcutta non può usare la Ferrovia a nord di Calcutta in quanto i cubi Raj non possono entrare in Ferrovie con pezzi Attivi durante la Perlustrazione). Ponete un segnalino Controllo Raj.
- **West Bengal:** 2 Sepoy muovono da Calcutta. Dal momento che il West Bengal è uno Stato Musulmano, nessuna Truppa può entrare nello spazio ed il Raj non può porre un segnalino di Controllo lì.
- **Central Provinces:** 1 Truppa muove da Delhi sulla Ferrovia a sud-est e poi in Central Provinces. Ponete un segnalino Controllo Raj. Non avendo mosso Sepoy, questo spazio non costa Risorse.
- **Bombay Presidency:** 1 Truppa ed 1 Sepoy muovono da Bombay a Bombay Presidency. Poiché Bombay Presidency è adiacente a Bombay, l'Attivista sulla Ferrovia adiacente non ha effetti. Ponete un segnalino Controllo Raj.



Effetti della Perlustrazione Raj in United Provinces e Bihar: viene aggiunto il Controllo ad entrambi gli spazi e la Guerriglia Nascosta in United Provinces viene girata sul lato Attivo.

Infine, il Raj sceglie un altro spazio per Attivare Guerriglie. In Punjab, usano la singola Truppa lì per Attivare una Guerriglia Nascosta. Potrebbe scegliere di aggiungere Sepoy per Attivare altre Guerriglie, ma sceglie di non farlo. Prima cosa, questo costerebbe al Raj le sue ultime 3 Risorse, e seconda cosa, questo Attiverebbe entrambe le Guerriglie nello spazio ed i cubi Raj non eccederebbero più gli avversari Attivi; il Raj perderebbe il Controllo del Punjab sottraendo 2 alla sua vittoria. Per lo stesso motivo, il Raj decide di non attivare alcuna Guerriglia in East Bengal. Anche un solo pezzo Attivo in più lì farebbe perdere il Controllo al Raj, quindi decide di non risvegliare le cellule Rivoluzionarie sospette (per ora). Dal momento che il Raj ha fatto perlustrazione con Sepoy in 4 spazi, paga 12 Risorse, che scendono quindi a 3. Il Raj somma poi la Popolazione che Controlla alla sua vittoria. In tutto il Raj ha posto segnalini Controllo in quattro spazi con un totale di 7 Popolazione durante questa Operazione e sposta il suo segnalino Vittoria da 26 a 33.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 3.2.3 per l'Operazione di Perlustrazione del Raj.

Per impedire al Congresso di scegliere l'Evento, il Raj non svolge alcuna Attività Speciale questo turno. Rimuovete tutti i pedoni e ponete il cilindro di Disponibilità del Raj nella casella "Operazione Solamente 1° Fazione" per porre fine al suo turno.

La scelta del Raj ha lasciato il Congresso senza valide opzioni, quindi Passa. Ha poche opzioni perché il Raj ha scelto Operazione solamente. Potrebbe agire con questa carta, ma sarebbe in grado solo di svolgere una Operazione Limitata: una Operazione in un solo spazio senza Attività Speciale. Oppure, potrebbe Passare per rimanere Disponibile per la carta seguente. Guardando la carta successiva, il Raj è la Fazione più a sinistra, ma avendo agito in questo turno è Indisponibile. L'icona del Congresso è quella successiva, quindi significa che se Passa sarà 1° Disponibile con la carta seguente. Quindi il Congresso Passa; spostate un Attivista del Congresso da Fuori Gioco a Disponibile.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 2.3.5 sulle Operazioni Limitate.

Modificate i cilindri di Disponibilità, spostate la carta *L'Esercito Indiano Britannico Difende l'Impero* sopra la carta corrente, poi rivelate la carta successiva: *Formazione del Jugantar nel Bengala*.

Carta 5: L'Esercito Indiano Britannico Difende l'Impero. Con la nuova flessibilità conferita per essere 1° Disponibile, il Congresso desidera espandere la Protesta attraverso l'India e quindi sceglie di svolgere una Operazione ed Attività Speciale. Sceglie una Operazione di Disobbedienza Civile (3.3.3). Gli spazi con uno o più Attivisti del Congresso possono essere scelti per la Disobbedienza Civile. Ma il Congresso e la Lega Musulmana non usano Risorse quando scelgono uno spazio, invece possono scegliere solo un numero limitato di spazi per ogni Operazione. Il Congresso può sempre scegliere lo spazio con Gandhi, gli spazi con segnalini Proteste, ed inoltre altri spazi sino al valore delle Restrizioni.

Correntemente, non vi sono segnalini Proteste sulla mappa e le Restrizioni sono a 3, quindi il Congresso può scegliere sino a 3 spazi più quello con Gandhi, che si trova in United Provinces nella parte settentrionale dell'India.

Essendo le Restrizioni a 3, vi sono 4 segnalini Proteste Disponibili – quelli a destra del segnalino Restrizioni e sopra di esso. Il Congresso decide di scegliere tre spazi prima di svolgere la sua Attività Speciale: United Provinces, Punjab, e Calcutta. In ogni spazio scelto, può porre un segnalino Proteste Disponibile dalla casella Stato dell'India. Il livello corrente di Restrizioni determina il numero totale di segnalini Proteste che sono Disponibili per il piazzamento in India: solo i segnalini Proteste alla destra e sopra il segnalino Restrizioni sono Disponibili durante le Operazioni (gli Eventi possono porre segnalini Proteste indipendentemente dalle Restrizioni). Con Restrizioni a 3, vi sono 4 segnalini Proteste Disponibili. Ponete il primo in United Provinces, il secondo in Punjab, ed il terzo in Calcutta — in ogni caso, prendendo il segnalino Proteste Disponibile dalla casella di numero superiore e procedendo verso il basso. In ogni spazio dove sono poste Proteste, girate tutti gli Attivisti lì presenti sul lato Attivo: gli Attivisti sono sempre Attivi in spazi di Protesta. In Punjab e Calcutta, la Protesta gira tutti gli Attivisti lì presenti, anche quelli della Lega Musulmana. I pezzi ora Attivati rimuovono il Controllo Raj da United Provinces e Punjab, in quanto i cubi Raj in questi spazi non eccedono più gli avversari Attivi. Il segnalino Vittoria Raj scende da 33 a 29. A Calcutta però il Raj ha cubi sufficienti per mantenere il Controllo.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 3.3.3 sulle Operazioni di Disobbedienza Civile NV ed il paragrafo 1.10 per i segnalini Proteste.

Il Congresso può poi muovere qualsiasi suo Attivista dagli spazi scelti per la Disobbedienza Civile in qualsiasi Ferrovia adiacente. Ma con un Attivista del Congresso in ogni spazio di Protesta, uscire per occupare le Ferrovie lascerebbe le Proteste vulnerabili alle forze del Raj. Tra l'altro, vi sono già 4 Attivisti del Congresso sulle Ferrovie, sufficienti per causare grane al Raj. Piuttosto, il Congresso interrompe la sua Operazione per effettuare una Attività Speciale — Satyagraha (4.3.2).

L'Attività Speciale Satyagraha viene usata dal Congresso per muovere Gandhi in tutta l'India. Quando muove in un nuovo spazio, può essere usato o per rimuovere un segnalino Disordini e qualsiasi Proteste lì, o per porre un Attivista del Congresso da Disponibile.

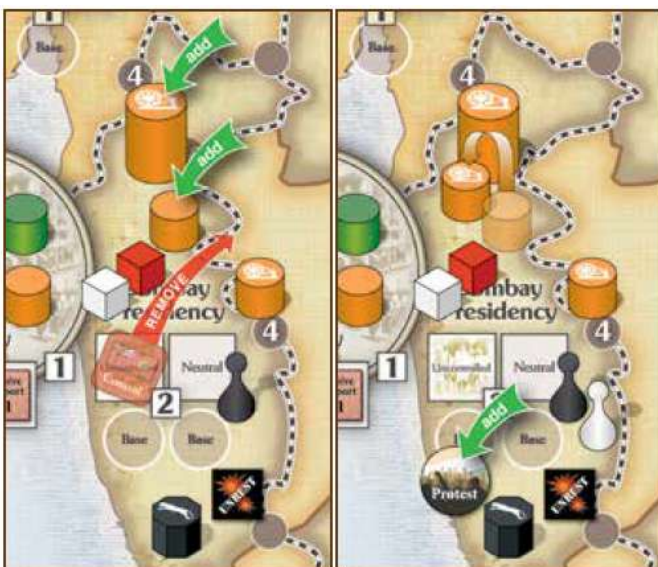
Il Congresso desidera usare Satyagraha per muovere Gandhi in uno spazio dove può porre l'ultimo segnalino Proteste Disponibile quando torna alla sua Operazione. Muove Gandhi da United Provinces a Bombay Presidency. Quando Gandhi lascia United Provinces, vi è un pezzo Attivo di meno presente ed i cubi ancora una volta eccedono gli avversari Attivi: ponete un segnalino Controllo Raj lì e spostate il segnalino Vittoria del Raj da 29 a 31.

Muovere Gandhi in Bombay Presidency, comunque, rimuove il Controllo da questo nuovo spazio in quanto ora i due cubi Raj non eccedono più gli avversari Attivi (Gandhi + la Guerriglia Attiva presente). Rimuovete il segnalino Controllo Raj da Bombay Presidency e riportate il segnalino Vittoria del Raj a 29.

Ora che Gandhi ha mosso, il Congresso sceglie di aggiungere un Attivista del Congresso nello spazio. Spostate un Attivista del Congresso dalla casella Disponibile del Congresso a Bombay Presidency. Non essendovi segnalini Proteste nello spazio, ponete il nuovo Attivista Inattivo (simbolo non visibile).

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 4.3.2 sull'Attività Speciale Satyagraha del Congresso.

Ora il Congresso riprende la sua Operazione di Disobbedienza Civile. Potendo sempre scegliere lo spazio con Gandhi per una Operazione (anche dopo averlo mosso usando Satyagraha), il Congresso pone il suo ultimo segnalino Proteste Disponibile in Bombay Presidency. Girate l'Attivista lì sul lato Attivo.



Gandhi muove a Bombay Presidency quale risultato dell'Attività Speciale Satyagraha, cosa che rimuove il Controllo Raj e pone un Attivista del Congresso. Il Congresso sceglie poi immediatamente Bombay Presidency per Disobbedienza Civile e pone un segnalino Proteste Disponibile.

Il Congresso ha completato il suo turno. Spostate il cilindro di Disponibilità del Congresso. La Lega Musulmana è ora 2° Disponibile.

La Lega Musulmana esamina gli Eventi di questo turno: quello non ombreggiato aggiunge cubi, quindi l’opzione non è percorribile. Quello ombreggiato rimuove cubi. Questo potrebbe essere utile per impedire al Raj di essere troppo forte a nord. Il fine ultimo della Lega Musulmana, comunque, è di costruire Stati Musulmani. Questo dà il massimo contributo alla vittoria, quindi cercherà sempre di aggiungerli sulla mappa. A parte un Evento fortunato come quello che ha posto uno Stato Musulmano in West Bengal, la via normale per aggiungere gli Stati Musulmani è con l’Attività Speciale Negoziato. Dal momento che la Lega Musulmana non può svolgere un’Attività Speciale questo turno (dal momento che il Congresso ha scelto Operazione + Attività Speciale), la Lega Musulmana decide di Passare. Sposta un Attivista della Lega Musulmana da Fuori Gioco a Disponibile e pone il suo cilindro nella casella “Passare”. Il Rivoluzionario diventa ora 2° Disponibile, e decide che l’Evento che rimuove cubi è troppo valido per essere ignorato. Sceglie l’Evento ombreggiato “Rimuovere sino a 5 Sepoy dalla mappa, non più di 2 per spazio: primi 3 a Disponibili, il resto Fuori Gioco”. Rimuove Sepoy dagli spazi seguenti:

- Da East Bengal, 2 Sepoy a Disponibili.
- Da United Provinces, 1 Sepoy a Disponibile ed 1 Fuori Gioco.
- Da Central India Agency, 1 Sepoy a Fuori Gioco.

Inoltre, rimuovere segnalini Controllo Raj da East Bengal e United Provinces. Dal momento che entrambi questi stati hanno Popolazione 2, spostate il segnalino Vittoria del Raj da 29 a 25.

Modificate i cilindri di Disponibilità, giocate la carta seguente (*Formazione del Jugantar nel Bengala*) e rivelate la carta successiva (*Associazione Socialista Repubblicana Hindu*).

Carta 6: Formazione del Jugantar nel Bengala: Frustrato dalla rimozione dei suoi pezzi da parte del Rivoluzionario nell’ultimo turno (e con sole 3 Risorse rimaste), il Raj sceglie l’Evento, implementando il testo non ombreggiato: “In West Bengal ed East Bengal, rimuovere 1 Guerriglia per ogni cubo poi Attivate tutte le rimanenti Guerriglie lì presenti”.

Non vi sono Guerriglie in West Bengal, ma il Raj nel rimuove una dal East Bengal. A meno che non sia specificato dal testo dell’Evento, il Raj può scegliere di rimuovere le Guerriglie nascoste prima, e lo fa. Poi, Attiva la rimanente Guerriglia in East Bengal. Gli Eventi non costano Risorse, quindi il Raj mantiene le sue poche Risorse rimaste. Spostate il cilindro di Disponibilità del Raj nella casella “Evento 1° Fazione”. Il turno del Raj termina.

La Lega Musulmana è 2° Disponibile. Questa era l’opportunità che attendeva, e decide di effettuare una Operazione + Attività Speciale. Vorrebbe diffondere le Proteste in più spazi, ma con Restrizioni a 3, non vi sono segnalini Proteste Disponibili da porre durante le Operazioni. Piuttosto, la Lega Musulmana effettuerà Non Cooperazione per iniziare a spostare spazi verso Opposizione.

Come il Congresso, la Lega Musulmana non usa Risorse quando sceglie gli spazi (3.2). La Lega Musulmana può sempre scegliere gli spazi con Base della Lega Musulmana, ed inoltre può scegliere altri spazi sino al valore dell’Unità. Non vi sono Basi della Lega Musulmana sulla mappa e l’Unità è correntemente a 3, quindi può scegliere sino a 3 spazi. Consultando i requisiti di locazione per la Non Cooperazione, la Lega Musulmana deve scegliere spazi sia con Proteste che con Attivisti della Lega Musulmana, ma senza Controllo Raj. L’unico spazio che rispetta questi requisiti è il Punjab. Prima, spostate il Supporto lì da Supporto Attivo a Supporto Passivo, e spostate il segnalino Vittoria del Raj da 25 a 23. Nessun altro spazio rispetta i requisiti per la Non Cooperazione, quindi l’ultima cosa che fa la Lega Musulmana è di spostare le Restrizioni da 3 a 2. Questo rende disponibili altri segnalini Proteste, ma dal momento che questo spostamento accade una volta che la Lega Musulmana ha terminato di scegliere spazi per la Non Cooperazione, il Congresso avrà per primo la possibilità di porli.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 3.3.4 per le Operazioni di Non Cooperazione NV.

Ora la Lega Musulmana svolge la sua Attività Speciale. Si noti che si possono effettuare solo le Attività Speciali Infiltrazione (4.4.2) e Persuasione (4.4.3) assieme alla Non Cooperazione. La Lega Musulmana sceglie Persuasione, che rimuove avversari Attivi o Attiva Guerriglie Nascoste in sino due spazi con Attivisti della Lega Musulmana. Preoccupato che il Congresso possa muovere nel loro territorio, sceglie il Punjab e rimuove l’Attivista Attivo del Congresso a Disponibile. Poi, sceglie il East Bengal e rimuove una delle Guerriglie Attive lì presenti. Dal momento che è stato rimosso almeno un pezzo NV durante l’Attività Speciale Persuasione, spostate l’Unità da 3 a 2.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 4.4.3 per l’Attività Speciale Persuasione della Lega Musulmana.

Il turno della Lega Musulmana è terminato. A questo punto dovrete sapere cosa fare – spostare i cilindri di Disponibilità, giocare la carta successiva, rivelare quella dopo (*Pubblicazione del Rapporto della Commissione Simon*).

Carta 7: Associazione Socialista Repubblicana Hindu. Il Rivoluzionario è 1° Disponibile con questa carta, ma le sue opzioni sono limitate. Non hanno risorse con cui operare e non vi sono molte Guerriglie sulla mappa, quindi sceglie di effettuare il testo ombreggiato dell’Evento “Aggiungere sino a 4 Guerriglie in totale a 2 spazi, poi spostate ciascuno di questi spazi di 1 livello verso Opposizione Attiva”. Spostare spazi verso Opposizione non aiuta il Rivoluzionario, ma dovendo implementare il testo dell’Evento alla lettera, il Rivoluzionario sarà obbligato a spostare ogni spazio che sceglie. Inoltre, le Fazioni che implementano l’Evento devono scegliere gli spazi dove si può implementare l’Evento il più possibile. Ovviamente, nulla impedisce al Rivoluzionario di scegliere spazi a Supporto e ridurre il totale vittoria del Raj! Il Rivoluzionario sceglie prima il Punjab. Pone in esso una Guerriglia Nascosta e poi sposta lo spazio da Supporto

Passivo a Neutrale rimuovendo il segnalino Supporto. Spostate il segnalino Vittoria del Raj da 23 a 21. Poi sceglie il Bihar come secondo spazio per l’Evento. Il Rivoluzionario può porre alter 3 Guerriglie per l’Evento, ma ne ha sola una rimanente nella casella Disponibili. Comunque, quando il Rivoluzionario, Congresso, o Lega Musulmana svolgono un Evento, o Attività Speciale, possono rimuovere pezzi dalla mappa a Disponibili (1.4.1), quindi come prima cosa il Rivoluzionario rimuove la Guerriglia da Hyderabad e la Guerriglia da Central India Agency, entrambi a Disponibili. Poi pone tutte e tre le Guerriglie Disponibili nel Bihar, tutte Nascoste, e rimuove il segnalino Supporto Passivo. Spostate il segnalino Vittoria del Raj a 19.

Il Rivoluzionario ha terminato il suo turno e sposta il suo cilindro di Disponibilità nella casella “Evento 1° Fazione”. Poi tocca al Congresso. Il Congresso aumenta il suo totale di vittoria incrementando l’Opposizione, ed i suoi pezzi sono in posizione per farlo. Quindi il Congresso sceglie di effettuare una Operazione + Attività Speciale. Come la Lega Musulmana in precedenza, effettuerà anch’egli la Non Cooperazione e Persuasione. Il Congresso può scegliere qualsiasi spazio sia con Protesta che con Attivisti del Congresso e nessun Controllo Raj per la Non Cooperazione. Vi sono due tali spazi: United Provinces e Bombay Presidency. Spostate United Provinces di un livello da Neutrale ad Opposizione Passiva ponendo un segnalino Opposizione Passiva nello spazio. Fate lo stesso in Bombay Presidency. L’Opposizione Passiva aggiunge la Popolazione dello spazio al totale vittoria del Congresso; spostate il relativo segnalino da 4 ad 8. Mentre la Lega Musulmana aggiunge vittoria anche per l’Opposizione, conta l’Opposizione solo negli spazi Musulmani con sfondo verde. Sia United Provinces che Bombay Presidency sono spazi non Musulmani, quindi solo il Congresso riceve vittoria per l’Opposizione in questi spazi.



La Non Cooperazione in United Provinces e Bombay Presidency sposta entrambi gli spazi da Neutrali ad Opposizione Passiva.

Non essendoci altri spazi disponibili per la Non Cooperazione, il Congresso completa la sua Operazione di Non Cooperazione spostando le Restrizioni da 2 ad 1. Questa è una situazione pericolosa. Con le Restrizioni ad 1, tutte le Operazioni del Raj e quella Disordini del Rivoluzionario costano 1 sola Risorsa per spazio!

Il Congresso svolge poi l’Attività Speciale Persuasione (4.3.3). Come per la Persuasione della Lega Musulmana (4.4.3), la Persuasione del Congresso rimuove un singolo avversario Attivo o Attiva Guerriglie in sino due spazi. Il Congresso sceglie prima Calcutta per restituire il favore alla Lega Musulmana e rimuove l’Attivista della Lega Musulmana lì presente, a Disponibile. Poi sceglie United Provinces come secondo spazio, rimuovendo il singolo Sepoy lì presente a Disponibile. Avendo rimosso almeno un pezzo NV, deve spostare l’Unità da 2 ad 1. Spostate il segnalino di Disponibilità del Congresso nella casella “Operazione + Attività Speciale 2° Fazione”.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 4.3.3 Riguardo l’Attività Speciale Persuasione del Congresso.



Crisi! Sia Unità che Restrizioni sono ad 1.

Improvvisamente scoppia la Crisi in India! Ogni volta che sia l'Unità che le Restrizioni sono ad 1, si ha una Crisi. La Crisi è uno speciale stato che esce sino a quando l'Unità o Restrizioni sono superiori ad 1. Durante ogni Crisi, le Fazioni hanno capacità uniche che valgono solo durante la Crisi. Ma dal momento che la Crisi si è avuta al termine del turno del Congresso, è troppo tardi avvantaggiarsi del peggioramento della situazione politica. Alla fine del turno nella quale viene innescata una Crisi, il Raj può implementare una delle sue capacità in Crisi (le vedremo tra breve). Prima, il Raj tira un dado. Il risultato è 4. Il Raj ora può muovere sino a 4 cubi

Il Raj ora può muovere sino a 4 cubi da Fuori Gioco a qualsiasi spazio in India (con una eccezione: le Truppe non possono muovere negli Stati). La situazione in India sta diventando grave per il britannico, e l'influsso di forze fresche è esattamente quello di cui ha bisogno. Il Raj pone i suoi 4 cubi come segue:

- Un Sepoy va nel Punjab.
- Una Truppa ed un Sepoy vanno a Bombay Presidency.
- Una Truppa va a Madras Presidency.

I cubi aggiuntivi aggiungono Controllo Raj in ciascuno di questi spazi: Punjab, Bombay Presidency, e Madras Presidency. Spostate il segnalino Vittoria del Raj da 19 a 25.

Il Raj può far entrare cubi da Fuori Gioco in questo modo ogni volta che viene innescata una Crisi, ma solo al termine del turno in cui si è avuta la Crisi.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 6.8 per le Crisi.

Modificate la Disponibilità, spostate la carta seguente in modo che diventi quella corrente, e rivelate la carta successiva, *Cellular Jail*.

Carta 8: Pubblicazione del Rapporto della Commissione Simon. Con l'India in Crisi, Disordini ed Opposizione che si stanno diffondendo, ed il Raj a corto di Controllo e Supporto, è tempo di agire. Il Raj effettuerà una Operazione + Attività Speciale.

Il Raj decide di effettuare Assalto (3.2.4) per rimuovere le forze avversarie Attive. Con Restrizioni ad 1, l'Assalto costa 1 Risorsa per spazio dove i Sepoy Assaltano e 0 Risorse dove Assaltano solo le Truppe. Il Raj sceglie gli spazi seguenti:

- **Punjab:** Il Raj Assalta con tutte le sue forze. Può rimuovere un avversario Attivo per ogni cubo. Deve dichiarare il suo primo bersaglio e rimuovere tanti pezzi Attivi appartenenti a quella Fazione quanto è possibile (1.4.4). Attacca per primi i pezzi della Lega Musulmana, rimuovendo il singolo Attivista. Quando sono rimossi Attivisti durante un Assalto, sono posti nella casella Prigione (gli Attivisti rimossi durante l'Attività Speciale Trattato [4.2.1] e Governare [4.2.2] sono anch'essi inviati in Prigione). Il Raj può rimuovere sino ad altri due pezzi, quindi continua l'Assalto per attaccare i pezzi del Rivoluzionario. Può Assaltare solo i pezzi Attivi, quindi in questo caso una sola Guerriglia. Quando sono rimosse Guerriglie durante un Assalto (e Governare), sono inviate nella casella Disponibili. Senza altri avversari Attivi rimanenti lì, l'Assalto nel Punjab termina.
- **United Provinces:** Il Raj attacca il Rivoluzionario e rimuove una Guerriglia Attiva. Questo costa 0 Risorse avendo usato solo Truppe.
- **Bombay Presidency:** Il Raj ha pezzi sufficienti per attaccare sia il Congresso che il Rivoluzionario, se paga per usare Sepoy. Il Raj decide di arrestare Gandhi prima che possa incrementare l'Opposizione. Spostate Gandhi e l'Attivista del Congresso in Prigione e la Guerriglia Rivoluzionaria nella casella Disponibile.
- **Calcutta:** Il Raj attacca il Congresso e sposta il singolo Attivista in Prigione. Questo costa 0 Risorse in quanto è stata usata una sola Truppa.

- **East Bengal:** Infine, il Raj Assalta il Rivoluzionario con la sua singola Truppa, spostando una Guerriglia a Disponibile. Questo costa 0 Risorse in quanto sono state usate solo Truppe. Il Raj avrebbe voluto rimuovere più pezzi con il suo Assalto qui, ma non ha cubi sufficienti per Assaltare la Base ed inoltre non può attaccare l'Attivista della Lega Musulmana in quanto non è Attivo. Il Raj paga 2 Risorse per Assaltare con Sepoy in due spazi (Punjab e Bombay Presidency) e sposta il suo cilindro Risorse da 3 a 1.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 3.2.4 per le Operazioni di Assalto del Raj ed il paragrafo 1.3.9 per la casella Prigione.



Lord Linlithgow impedisce al Raj di porre un segnalino Disordini mentre è Viceré dell'India.

Il Raj ha terminato la sua Operazione di Assalto. Sceglie Legge Marziale (4.2.3) come sua Attività Speciale. La Legge Marziale può essere uno strumento utile: rimuove Attivisti e Proteste e sposta uno spazio verso Neutrale. Lo svantaggio di questa azione è che pone anche segnalini di Disordini. Normalmente sarebbe così. Ma Lord Linlithgow è il Viceré corrente dell'India, e conferisce una capacità speciale che vale solo durante questa Campagna. La capacità di Lord Linlithgow consente al Raj di svolgere Legge Marziale senza porre Disordini. E dal momento che l'India è correntemente in uno stato di Crisi (6.8), può anche scegliere sino a due spazi per la Legge Marziale! È tempo di imporre dure misure per combattere l'insurrezione.

Il Raj sceglie United Provinces. Prima può rimuovere un Attivista a Disponibile per ogni cubo lì presente, Attivo o Inattivo: rimuove l'Attivista del Congresso a Disponibile. Poi, rimuove il segnalino Proteste e lo pone nella casella 4 della tabella dello Stato dell'India. Infine, sposta lo spazio da Opposizione Passiva a Neutrale rimuovendo il segnalino Opposizione. Spostate il segnalino Vittoria del Congresso da 8 a 6. Normalmente, il Raj dovrebbe porre un altro segnalino Disordini qui, ma la capacità di Lord Linlithgow lo impedisce.

Poi il Raj sceglie East Bengal. Rimuove il singolo Attivista della Lega Musulmana a Disponibile e sposta lo spazio da Opposizione Passiva a Neutrale. Questa volta, dal momento che il East Bengal è uno spazio Musulmano, la riduzione dell'Opposizione influenza i totali sia del Congresso che della Lega Musulmana. Spostate il segnalino Vittoria del Congresso da 6 a 4 e quello della Lega Musulmana da 6 a 4 anch'esso. Ancora, non ponete un segnalino Disordini per la capacità del Viceré corrente.

Il Raj ha terminato con il suo turno, ma vi è un altro effetto: dal momento che il Raj ha arrestato Gandhi questo turno, vi sono dei contraccolpi politici. Normalmente, quando viene arrestato Gandhi, spostereste le Restrizioni indietro di 1 spazio, ed il Congresso potrebbe porre sino due segnalini Proteste Disponibili in qualsiasi Città, Provincia o Stato senza Proteste. Le Restrizioni sono già ad 1, comunque: non possono scendere ulteriormente. Il Congresso può porre comunque due segnalini Proteste, e sceglie Delhi e Madras Presidency. Con questo il turno del Raj termina.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 4.2.3 per l'Attività Speciale Legge Marziale del Raj e l'effetto del Viceré britannico Lord Linlithgow, e le regole del paragrafo 1.6.4 per l'Opposizione Musulmana.

La Lega Musulmana è 2° Disponibile. L'Assalto del Raj l'ha lasciata senza molti pezzi in India, quindi sceglie l'Evento ed implementa il testo ombreggiato "Aggiungete sino a 4 Attivisti e sino a 2 segnalini Disordini a qualsiasi spazio (Sciopero se su Ferrovia)". La Lega Musulmana muove Attivisti da Disponibili alla mappa come segue:

- Due Attivisti vanno nel Punjab. Essendoci Proteste, poneteli entrambi Attivi.
- Un Attivista va a Sind. Non essendoci Proteste, viene posto Inattivo.
- Un Attivista va in East Bengal. Come Sind, East Bengal non ha Proteste, quindi gli Attivisti sono posti Inattivi.

La Lega Musulmana sceglie di non porre segnalini di Disordini in questi spazi. Ricorderete che gli Eventi sono implementati alla lettera – se l'Evento avesse specificato di porre "2 segnalini Disordini", allora la Lega Musulmana sarebbe stata costretta a porre 2 segnalini Disordini (se disponibili). Ma dal momento che l'Evento dice "sino a 2 segnalini Disordini", la Lega Musulmana è libero di porre zero, uno o due segnalini di Disordini. Il turno ora termina; modificate i cilindri di Disponibilità per tutte le Fazioni e rivelate la carta successiva.

Quando viene rivelata una carta Campagna dal mazzo, diviene immediatamente la carta Corrente.

La carta successiva è una carta Campagna! La prima Campagna termina immediatamente ed il gioco passa al Round Campagna (6.0). Scambiate la carta Campagna con la carta corrente *Cellular Jail*: sarà questa la prima carta giocata nella prossima Campagna.

Round Campagna

Ora che stiamo per effettuare un Round Campagna, fate riferimento alla Sequenza di Gioco. È importante svolgere le sue fasi nell'ordine esposto, passo per passo. Potete anche registrare le fasi con il segnalino Round Campagna sulla tabella della Sequenza di Gioco, sulla mappa.

Fase di Verifica della Vittoria (6.1). Verifichiamo prima se qualsiasi Fazione ha raggiunto le sue condizioni di vittoria. Queste sono indicate sulla tabella di bordo mappa con il colore di ciascuna Fazione. Se la vittoria di qualsiasi Fazione eccede le sue condizioni di vittoria, la partita termina immediatamente, e la Fazione con il margine maggiore vince. Ricontiamo i punti vittoria e determiniamo i margini. Sottraendo la soglia di Vittoria di ogni Fazione dalla loro situazione di vittoria corrente otteniamo il margine di vittoria. Correntemente, il margine di vittoria delle Fazioni (7.2-7.3) è il seguente:

- Raj Britannico: $25 - 38 = -13$
- Congresso Nazionale Indiano: $4 - 20 = -16$
- Lega Musulmana: $4 - 14 = -10$
- Rivoluzionario: $7 - 14 = -7$

Nessuna Fazione rispetta le sue condizioni di vittoria, quindi la partita proseguirà con la Campagna successiva. Un esame dei margini rivela che il Rivoluzionario sta andando leggermente meglio degli altri.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 6.1 sulla Fase di Verifica della Vittoria del Round Campagna.

Fase delle Risorse (6.2). Durante questa Fase, verifichiamo prima per determinare se vi sono Ferrovie bloccate da Scioperi. In seguito il Raj ed il Rivoluzionario riceveranno Risorse.

Scioperi. Ponete segnalini di Sciopero su tutte le Ferrovie con Proteste, dove gli Attivisti superano per numero i cubi, o che sono adiacenti ad una Città senza Controllo Raj. Non vi sono segnalini Proteste su Ferrovie, ed il Raj Controlla tutte le Città, ma vi sono quattro Ferrovie con più Attivisti che cubi: tra East Bengal e West Bengal, la Ferrovia che esce da Bombay, tra Hyderabad e Bombay Presidency, e tra Coastal Andhra e Mysore. Su ciascuna di queste Ferrovie, ponete un segnalino Sciopero (sono sul retro dei segnalini di Disordini).

Risorse Raj. Il Raj riceve Risorse pari alla somma dei valori Econ di tutte le Ferrovie prive di Sciopero. Senza alcun Sciopero sulla mappa, questo farebbe 40 Risorse; ma con i quattro Scioperi appena posti, il Raj riceve 23 Risorse. Spostate il loro cilindro Risorse da 1 a 24. Poi, sottraete 2 Risorse per ogni pezzo NV in Prigione. Vi sono correntemente 1 Attivista della Lega Musulmana, 2 Attivisti del Congresso, e Gandhi in Prigione. Spostate il cilindro Risorse del Raj da 24 a 16.

Entrate del Rivoluzionario. Il Rivoluzionario ottiene Risorse pari al doppio delle loro Basi sulla mappa. Ha una sola Base, in East Bengal, quindi ottiene 2 Risorse. Spostate il cilindro delle Risorse da 0 a 2.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 6.2 per la Fase delle Risorse del Round Campagna.

Fase di Supporto (6.3). Durante questa fase, il Raj, il Congresso e la Lega Musulmana hanno l'opportunità di spostare spazi attraverso l'India per Supporto o Opposizione. Inoltre, la Lega Musulmana ed il Rivoluzionario possono espandere le loro reti di influenza ponendo una Base ciascuno.

Imperialismo. Il Raj può acquistare Imperialismo in sino 4 spazi per rimuovere i segnalini Disordini ed aggiungere Supporto. Come l'Imperialismo durante l'Attività Speciale Governare (4.2.2), ciascun segnalino rimosso o livello spostato costa 3 Risorse ed il Raj può spostare uno spazio massimo di due livelli verso il Supporto Attivo. A differenza di Governare, comunque, il Raj deve avere sia Truppe che Sepoy in ciascuno spazio e quindi non può scegliere alcuno Stato (quindi non si possono rimuovere Stati Musulmani durante la Fase di Supporto). Inoltre a differenza di Governare, il Raj può scegliere spazi con avversari Attivi fintanto che vi è un segnalino di Controllo Raj lì. Il Raj acquista Imperialismo come segue:

- Bihar: spostatelo di due livelli da Neutrale a Supporto Attivo (porre un segnalino di Supporto Attivo). Spostate il segnalino Vittoria del Raj da 25 a 29 ed il cilindro Risorse del Raj da 16 a 10.
- Punjab: spostatelo di due livelli da Neutrale a Supporto Attivo (porre un segnalino di Supporto Attivo). Spostate il segnalino Vittoria del Raj da 29 a 33 ed il cilindro Risorse del Raj da 10 a 4.

Il Raj ha acquistato l'Imperialismo in due spazi; potrebbe scegliere sino ad altri due spazi. Ma ha (forse avventatamente) speso quasi tutte le sue Risorse e si ferma dopo questi spazi. Avendo scelto due spazi per l'Imperialismo, deve rilasciare 4 Attivisti dalla Prigione a Disponibili. Vi sono solo 3 Attivisti in Prigione, quindi tornano tutti nelle rispettive Caselle. Infine, rilasciate Gandhi dalla Prigione ponendolo in qualsiasi spazio senza Controllo Raj. Il Raj decide di porre Gandhi a Gujarat.

Programma di Costruzioni. Sia il Congresso che la Lega Musulmana potrebbero potenzialmente agire durante il Programma di Costruzioni, ma il Congresso agisce per primo. Tra entrambe le Fazioni, possono spostare un totale di spazi pari all'Unità ciascuno di due livelli verso Opposizione Attiva. Possono scegliere Città e Province con propri pezzi e nessun Controllo Raj. Essendo l'Unità 1, si può scegliere un solo spazio. Sfortunatamente per il Congresso, non vi sono Attivisti del Congresso in spazi privi di Controllo Raj.

Quindi l'opportunità passa alla Lega Musulmana. Effettua Programma di Costruzioni in East Bengal per spostare quello spazio da Neutrale ad Opposizione Attiva. Aggiungere un segnalino di Opposizione Attiva in East Bengal e spostare il segnalino di Vittoria della Lega Musulmana da 4 ad 8. Dal momento che il Congresso aggiunge la sua vittoria per Opposizione in qualsiasi spazio, spostate anche il segnalino di Vittoria del Congresso da 4 ad 8.

Movimento in Pakistan. La Lega Musulmana può ora porre una Base in qualsiasi spazio non Ferrovia senza Controllo Raj. Sceglie il West Bengal, uno Stato Musulmano. Spostate una Base della Lega Musulmana in West Bengal.

Società Segrete. Il Rivoluzionario deve ora porre una Base delle sue in qualsiasi spazio non di Ferrovia senza Controllo Raj. Sceglie United Provinces. Porre una Base del Rivoluzionario dal secondo spazio della sua casella Disponibili in United Provinces. Dal momento che il Rivoluzionario incrementa il suo totale vittoria per ogni Base in India, spostate il suo segnalino Vittoria da 7 ad 8.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 6.3 per la Fase di Supporto del Round Campagna.

Fase di Spostamento (6.4). Ogni Campagna in Gandhi rappresenta un periodo di opposizione sostenuta al Raj Britannico. Tra le Campagne vi erano periodi di relativa quiete, durante i quali le diverse Fazioni incrementano la loro forza, manovrano le forze, e si preparano per la Campagna successiva.

Nuova Amministrazione Coloniale. Prima, sostituite il Viceré Britannico corrente con il Viceré della Campagna successiva. Spostate la carta Campagna che ha causato questo Round Campagna dalla casella Carta Corrente sulla mappa alla casella Viceré Britannico dell’India. Lord Linlithgow non è più Viceré Britannico dell’India. È stato rimpiazzato da Lord Irwin.

Sistemazione del Raj. Il Raj deve muovere qualsiasi cubo in Province senza Controllo Raj (notate che gli Stati non sono Province, quindi i Sepoy negli Stati non sono obbligati a muovere) in qualsiasi Città o Provincia con Controllo Raj. Il Raj può anche muovere altri cubi tra qualsiasi Città e Provincia con Controllo Raj. Infine, il Raj deve pagare 2 Risorse per ogni Truppa rimanente in una Provincia, poi deve riporre tutte le Truppe tranne uno da ciascuna Città a Disponibili (dal momento che le cose si acquietano in India, queste Truppe tornano in Gran Bretagna o altrove nell’Impero). Il Raj sposta le sue forze come segue:

- East Bengal non ha Controllo Raj, quindi tutti i cubi presenti devono uscire. Inviare la Truppe lì a Calcutta.
- United Provinces non ha Controllo Raj,. Spostate la Truppa a Delhi.
- Un Sepoy muove da Karachi a Punjab.
- Una Truppa muove da Punjab a Karachi.
- Un Sepoy muove da Orissa a Central Provinces.
- La Truppa in Central Provinces muove a Delhi.
- Molti Sepoy escono da Calcutta: uno muove a Bihar, uno muove a Bombay Presidency, ed uno muove a Madras Presidency. Tre Sepoy rimangono a Calcutta.
- La Truppa in Bihar muove a Calcutta.
- Entrambe le Truppe a Bombay Presidency muovono a Bombay.
- La Truppa in Madras Presidency muove a Madras.

Questi movimenti consentono al Raj di mantenere il Controllo Raj su tutti gli spazi che aveva all’inizio del Round Campagna (e senza usare Truppe). Il Raj rimuove poi tutte le Truppe tranne una da ciascuna Città ponendole Disponibili: due lasciano Delhi, due lasciano Calcutta, e due lasciano Bombay. Il Raj ora ha finito il suo Spostamento.

Spostamento del Congresso. Il Congresso deve muovere tutti gli Attivisti fuori dalle Ferrovie e può muovere Gandhi e tutti gli altri Attivisti in qualsiasi spazio non di Ferrovia senza Controllo Raj. Si sposta come segue:

- Gandhi muove a United Provinces.
- Gli Attivisti sulle Ferrovie muovono: due muovono a United Provinces ed altri due muovono in Central India Agency.

Spostamento della Lega Musulmana. Come il Congresso, la Lega Musulmana deve muovere qualsiasi Attivista sulle Ferrovie (non ve ne sono per ora), e può muovere altri Attivisti, in qualsiasi spazio non di Ferrovia senza Controllo Raj o in qualsiasi spazio con una Base della Lega Musulmana. La Lega Musulmana si sposta come segue:

- Muovere gli Attivisti in Bombay a East Bengal.

Spostamento del Rivoluzionario. Il Rivoluzionario può muovere le Guerriglie in spazi non di Ferrovia senza Controllo Raj o in qualsiasi spazio con una Base Rivoluzionaria. Decide di non muovere alcuna Guerriglia. Desidera muovere una Guerriglia in Bombay Presidency per proteggere i Disordini (che saranno rimossi nella Fase di Sistemazione se non vi sono Guerriglia in quello spazio), ma non può Spostarsi lì in quanto lo spazio ha Controllo Raj.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 6.4 per la Fase di Spostamento del Round Campagna.

Fase di Sistemazione (6.5). Ci prepariamo per la successiva carta Evento (Cellular Jail) svolgendo altre fasi. Rimuovete tutti i segnalini Protesta e riponeteli nelle loro caselle nella tabella Stato dell’India, un segnalino per spazio. Girate tutti gli Attivisti sul lato Inattivo. Rimuovete tutti i segnalini di Sciopero. Poi verificate ogni spazio con Disordini. Se non ha Guerriglie, rimuovete un segnalino di Disordini. Questo ora vale solo per Bombay Presidency; rimuovete il segnalino Disordini qui e spostate il segnalino Vittoria del Rivoluzionario da 8 a 6. Girate tutte le Guerriglie sul lato Nascosto.

Resettate poi sia l’Unità che le Restrizioni al numero di carte Campagna rimanenti nel mazzo Evento. Se giocassimo l’intero Scenario Principale, avremmo mescolato quattro carte Campagna nel mazzo Evento, ne rimarrebbero tre ora. Spostate sia l’Unità che le Restrizioni nella casella 3 delle rispettive tabelle. La Crisi in India termina (ma potrebbe aversi ancora nella successiva Campagna).

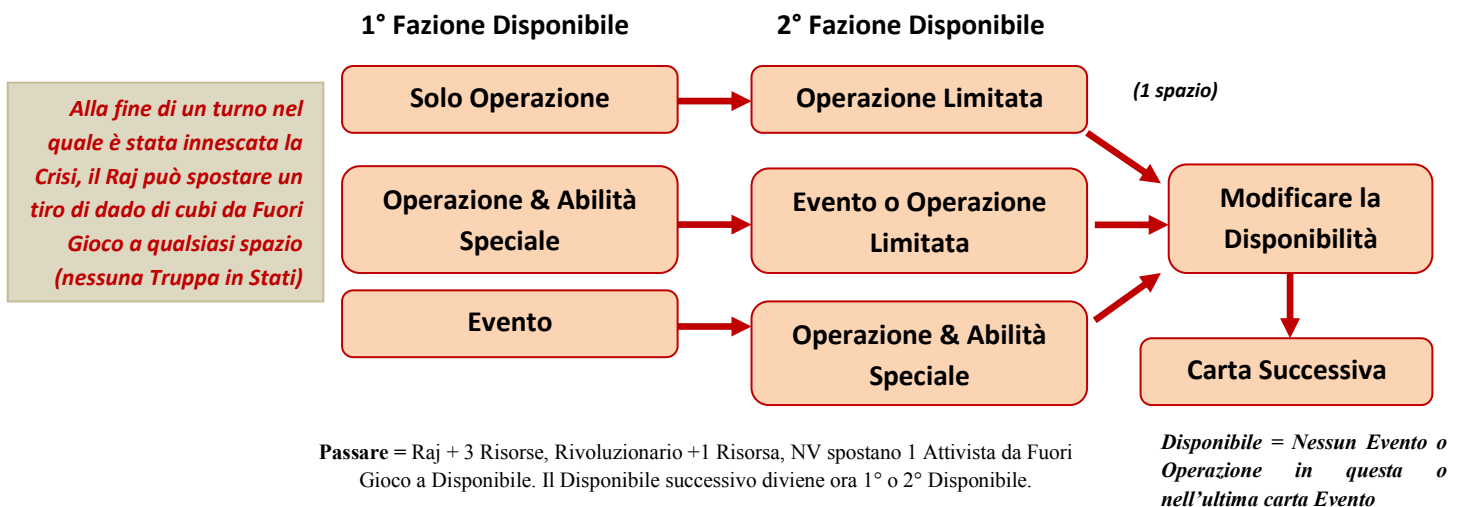
Spostate la carta successiva (Cellular Jail) nel mazzo come carta Corrente, e rivelate l’altra carta successiva. Spostate il cilindro di Disponibilità di ogni Fazione nella casella Disponibile: tutte le Fazioni sono Disponibili con la prima carta della prossima Campagna.

Prendetevi un attimo per leggere le regole nel paragrafo 6.5 per la Fase di Sistemazione del Round Campagna. Congratulazioni per aver terminato la vostra prima Campagna di Gandhi! Se desiderate potete continuare a giocare da questo punto, creando altri tre mazzi (di 12 carte Evento ed 1 carta Campagna, mescolata nelle ultime 6 carte di ogni mazzo) da aggiungere al mazzo Eventi. Oppure, scegliete uno scenario (2.1) ed iniziate una nuova partita.

Siamo riusciti ad illustrarvi gran parte delle regole di gioco usando questo tutorial, ma non siamo riusciti ad includere tutte le Operazioni ed Attività Speciali di tutte le Fazioni. Se desiderate consultare le regole, queste sono:

- 3.2.2 per approfondimenti sulle Operazioni Guarnigione del Raj.
- 4.2.1 per approfondimenti sull'Attività Speciale Trattato del Raj.
- 3.3.1 per approfondimenti sulle Operazioni Raduno del Congresso e della Lega Musulmana.
- 3.3.2 per approfondimenti sulle Operazioni Manifestazione del Congresso e della Lega Musulmana.
- 4.3.1 per approfondimenti sull'Attività Speciale Negoziato del Congresso.
- 4.4.1 per approfondimenti sull'Attività Speciale Negoziato della Lega Musulmana.
- 4.4.2 per approfondimenti sull'Attività Speciale Infiltrazione della Lega Musulmana.
- 3.4.2 per approfondimenti sulle Operazioni di Marcia del Rivoluzionario.
- 3.4.3 per approfondimenti sulle Operazioni di Attacco del Rivoluzionario.
- 4.5.3 per approfondimenti sull'Attività Speciale Assassinio del Rivoluzionario.

SEQUENZA DI GIOCO



Carta Campagna

- **Vittoria?** Se qualsiasi Fazione raggiunge le sue condizioni di vittoria (7.2), la partita termina. Altrimenti, prosegue.
- **Risorse?** Porre segnalini Sciopero su Ferrovie o con Protesta, o con più Attivisti che cubi, o che sono adiacenti a Città senza Controllo Raj.
 - **Raj:** Aggiungere il valore delle Ferrovie senza Sciopero alle Risorse Raj (40 meno le Ferrovie bloccate da Sciopero). Poi sottraete 2 Risorse Raj per pezzo NV (Attivisti più Ghandi) in Prigione.
 - **Rivoluzionario:** Aggiungere il doppio del numero di Basi Rivoluzionarie sulla mappa alle Risorse del Rivoluzionario.
- **Supporto**
 - **Imperialismo** – In massimo 4 Città e Province senza Controllo Raj, Truppe e Sepoy: ogni 3 Risorse Raj spese rimuovono 1 segnalino Disordini oppure – una volta che non vi sono Disordini – spostate 1 livello verso Supporto Attivo, sino a 2 livelli. Poi, per ogni spazio scelto, rilasciate 2 Attivisti da Prigione a Disponibili. Infine, se in Prigione, rilasciate Gandhi a qualsiasi spazio senza Controllo Raj.
 - **Programma di Costruzioni** – Il Congresso e la Lega Musulmana può spostare un totale combinato di Città e Province sino all'Unità con propri pezzi e senza Controllo Raj. Spostate ogni spazio massimo di 2 livelli verso Opposizione Attiva.
 - **Movimento per il Pakistan** – La Lega Musulmana può porre una Base in 1 qualsiasi spazio non di Ferrovia senza Controllo Raj.
 - **Società Segrete** – Il Rivoluzionario può porre una Base in 1 qualsiasi spazio non di Ferrovia senza Controllo Raj.
 - **Fine Partita?** – Se è il Round finale, determinate la Vittoria (7.3): Altrimenti, effettuare Spostamento e Sistemazione.
- **Spostamento: Muovere i pezzi come segue:**
 - **Viceré** – Rimpiazzate il Viceré britannico corrente con la carta Campagna che ha innescato il Round Campagna.
 - Il **Raj** può muovere Truppe e Sepoy in Ferrovie, Province con Controllo Raj, e/o a qualsiasi Città; e può muovere Sepoy in qualsiasi Stato. Poi, il Raj deve pagare 2 Risorse per ogni Truppa rimanente in una Provincia o sua una Ferrovia. Infine, rimuovete tutti i cubi da Province senza Controllo Raj e tutte tranne 1 Truppa da ogni Città a Disponibili.
 - Il **Congresso** deve muovere Attivisti del Congresso su Ferrovie, e può muovere altri Attivisti del Congresso e Gandhi, in spazi non di Ferrovia senza Controllo Raj.
 - La **Lega Musulmana** deve muovere gli Attivisti della Lega Musulmana su Ferrovie, e può muovere altri Attivisti della Lega Musulmana, in spazi non di Ferrovia senza Controllo Raj o in qualsiasi spazio con una Base della Lega Musulmana.
 - Il **Rivoluzionario** deve muovere Guerriglie su Ferrovie, e può muovere altre Guerriglie in spazi non di Ferrovia
- **Sistemazione:** Rimuovete tutti i segnalini Protesta e Sciopero dalla mappa e girate tutti gli Attivisti ad Inattivi. Rimuovete 1 segnalino Disordini da ogni spazio senza Guerriglie. Girate tutte le Guerriglie a Nascoste. Resettate le Restrizioni ed Unità al numero di carte Campagna rimanenti nel mazzo Evento. Tutte le Fazioni sono Disponibili. Giocate la carta successiva.

Istruzioni del Non-Giocatore per il Round Campagna

Le Fazioni NP seguono tutte le fasi di un Round Campagna. Implementate le decisioni delle Fazioni NP come segue:

➤ Risorse

- **Congresso NP:** Ponete Scioperi su Ferrovie prima con il valore Econ maggiore.
- **Raj e Rivoluzionario NP:** Saltate questa fase.

➤ Supporto

- **Raj NP** – Scegliete sino a 4 spazi usando Spostamento a Supporto per un totale di spostamenti e segnalini rimossi pari al doppio di un tiro di dado. Rilasciate Gandhi in uno spazio casuale senza Controllo Raj.
- **Congresso NP poi Lega Musulmana NP** – Scegliete gli spazi usando Spostamento ad Opposizione.
- **Lega Musulmana NP** – Porre una Base.
- **Rivoluzionario NP** – Porre una Base.

➤ Spostamento: Muovere i pezzi come segue:

- **Viceré** – Rimpiazzate il Viceré britannico corrente con la carta Campagna che ha innescato il Round Campagna.
- Il **Raj** può muovere Truppe e Sepoy in Ferrovie, Province con Controllo Raj, e/o a qualsiasi Città; e può muovere Sepoy in qualsiasi Stato. Poi, il Raj *deve* pagare 2 Risorse per ogni Truppa rimanente in una Provincia o sua una Ferrovia. Infine, rimuovete tutti i cubi da *Province* senza Controllo Raj e tutte tranne 1 Truppa da ogni *Città* a Disponibili.
- Il **Congresso** deve muovere Attivisti del Congresso su Ferrovie, e può *muovere* altri Attivisti del Congresso e Gandhi, in spazi non di Ferrovia senza Controllo Raj.
- La **Lega Musulmana** *deve* muovere gli Attivisti della Lega Musulmana su Ferrovie, e *può* muovere altri Attivisti della Lega Musulmana, in spazi non di Ferrovia senza Controllo Raj o in qualsiasi spazio con una Base della Lega Musulmana.
- Il **Rivoluzionario** *deve* muovere Guerriglie su Ferrovie, e *può* muovere altre Guerriglie in spazi non di Ferrovia

➤ Sistemazione:

Raj NP – Muovete cubi come sotto indicato e tenete gli altri cubi nei loro spazi correnti. Muovete i cubi prima dalle Province senza Controllo Raj, poi da spazi con il maggior numero di Sepoy (scegliete a caso se più di 1). Non perdetevi il Controllo Raj. Muovete i cubi solo una volta durante la Sistemazione:

- ① Per ogni Truppa in una Provincia con Controllo Raj, muovete 1 Sepoy nella Provincia della Truppa.
- ② Portate 1 Truppa in ogni Città, poi rimuovete Truppe non necessarie per mantenere il Controllo Raj in Province e tutte tranne 1 Truppa in ogni Città a Disponibile.
- ③ Portate 1 Sepoy in ogni Città, poi aggiungete Sepoy per Controllare tutte le Città.
- ④ Portate 1 Sepoy in ciascuno di 3 Stati senza Supporto.
- ⑤ Distribuite i cubi rimanenti nelle Province senza Controllo Raj in modo uniforme tra gli spazi con Controllo Raj, *prima* negli spazi con 2-Pop.

Congresso NP – Dagli spazi con il maggior numero di Attivisti del Congresso (a caso se più di 1). Tenete gli Attivisti pari alla Popolazione in ogni spazio non ad Opposizione Attiva. Muovete gli Attivisti una sola volta:

- ① Portate Gandhi nello spazio con maggiore Supporto, *prima* negli spazi con 2-Pop.
- ② Portate 2 Attivisti in ogni spazio con 2 Pop, *prima* non Musulmano.
- ③ Portate 1 Attivista in ogni spazio con 1 Pop, *prima* con maggiore Supporto.
- ④ Distribuite i rimanenti Attivisti in modo uniforme tra gli spazi con 2 Pop.

Lega Musulmana NP – Dagli spazi con il maggior numero di Attivisti della Lega Musulmana (a caso se più di 1). Tenete gli Attivisti pari alla Popolazione in ogni spazio Musulmano. Muovete gli Attivisti una sola volta:

- ① Portate Attivisti in modo che i pezzi della Lega Musulmana eccedano quelli del Congresso in tutti gli spazi Musulmani con 2-Pop.
- ② Portate 2 Attivisti in ogni spazio Musulmano con 2 Pop, *prima* con maggiore Supporto.
- ③ Portate 1 Attivista in ogni spazio Musulmano con 1 Pop, *prima* con maggiore Supporto.
- ④ Distribuite i rimanenti Attivisti in modo uniforme tra gli spazi Musulmani con 2 Pop.

Rivoluzionario NP – Muovete le Guerriglie come sotto indicato e tenete le altre Guerriglie nel loro spazio corrente. Muovete le Guerriglie dagli spazi con il maggior numero di Guerriglie (a caso se più di 1). Tenete 1 Guerriglie in ogni spazio con Disordini o una Base Rivoluzionaria. Muovete le Guerriglie una sola volta:

- ① Portate 1 Guerriglia in ogni spazio con Disordini e nessun Controllo Raj.
- ② Portate 1 Guerriglia in ogni spazio con una Base Rivoluzionaria.
- ③ Portate 3 Guerriglie in spazi con 2 Pop senza Disordini, *prima* con maggiore Supporto.

➤ **Sistemazione finale:**

Mescolate il mazzo Arjuna

Congresso NP: Porre 1 segnalino Protesta in uno spazio con Attivisti del Congresso usando **Porre Protesta**.

Raj Britannico NP Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) <i>Evento: Svolgere l'azione efficace più a sinistra</i>	Spostamento a Supporto	Porre Cubi	Rimuovere o Sostituire	Perlustrazione
Spazio senza Controllo Raj		●	●	●
<i>✓ Assalto: doppio dei cubi > avversari Attivi</i>			●	
2-Pop	●	●	●	●
Protesta			●	●
No Protesta	●	●		
Meno avversari Attivi		●		●
Disordini	●	●	●	●
No Truppe				●
Maggiore Opposizione	●			
Neutrale	●			
<i>✓ Schieramento: adiacente al maggior numero di avversari</i>		●		
Stato Musulmano	●		●	●
Uno spazio a caso	●	●	●	●
No spazi per Op: pescate nuova carta Arjuna	●	●	●	●

Congresso NP Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) <i>Evento: Svolgere l'azione efficace più a sinistra</i>	Spostamento ad Opposizione	Porre Protesta	Muovere o rilasciare Gandhi	Porre Attivisti	Rimuovere o Sostituire	Manifestare
Non ad Opposizione Attiva	●	●	●	●		●
Protesta				●	●	●
2-Pop	●	●	●	●	●	●
Controllo Raj			●	●	●	●
Disordini	●		●			
Meno cubi			●	●	●	●
<i>✓ Raj è giocatore: maggiore Supporto</i>	●		●			
Uno spazio a caso	●	●	●	●	●	●
No spazi per Op: pescate nuova carta Arjuna	●	●	●	●	●	●

Lega Musulmana NP Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) <i>Evento: Svolgere l'azione efficace più a sinistra</i>	Porre Stato Musulmano	Spostamento ad Opposizione	Porre Protesta	Porre Attivisti	Rimuovere o Sostituire	Manifestare
Non ad Opposizione Attiva	●	●		●		
Maggiore Basi Lega Musulmana				●	●	
Spazi Musulmani		●	●	●	●	●
Protesta				●	●	●
Controllo Raj				●	●	●
No Base della Lega Musulmana			●			
2-Pop	●	●	●	●	●	●
Dove il Congresso ≥ Lega Musulmana				●		●
Meno cubi	●		●	●		●
<i>✓ Raj è giocatore: maggiore Supporto</i>		●		●		
Uno spazio a caso	●	●	●	●	●	●
No spazi per Op: pescate nuova carta Arjuna	●	●	●	●	●	●

Rivoluzionario NP Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) <i>Evento: Svolgere l'azione efficace più a sinistra</i>	Porre Disordini	Porre Basi	Porre Guerriglie	Rimuovere o Sostituire	Attaccare o Andare Nascosti	Destinazioni di Marcia
Base Rivoluzionaria senza Guerriglie			●			●
Disordini senza Guerriglie			●			●
Maggiori Basi Rivoluzionarie			●			
1-2 Guerriglie e no Base Rivoluzionaria			●			●
No Disordini	●				●	●
2-Pop	●		●		●	●
Maggior numero di Guerriglie	●	●	●	●	●	
Meno cubi		●	●	●		
<i>✓ Raj è giocatore: maggiore Supporto</i>	●			●		
<i>✓ qualsiasi NV è giocatore: maggiore Opposizione</i>	●			●		
Uno spazio a caso	●	●	●	●	●	●
No spazi per Op: pescate nuova carta Arjuna	●	●	●	●	●	●

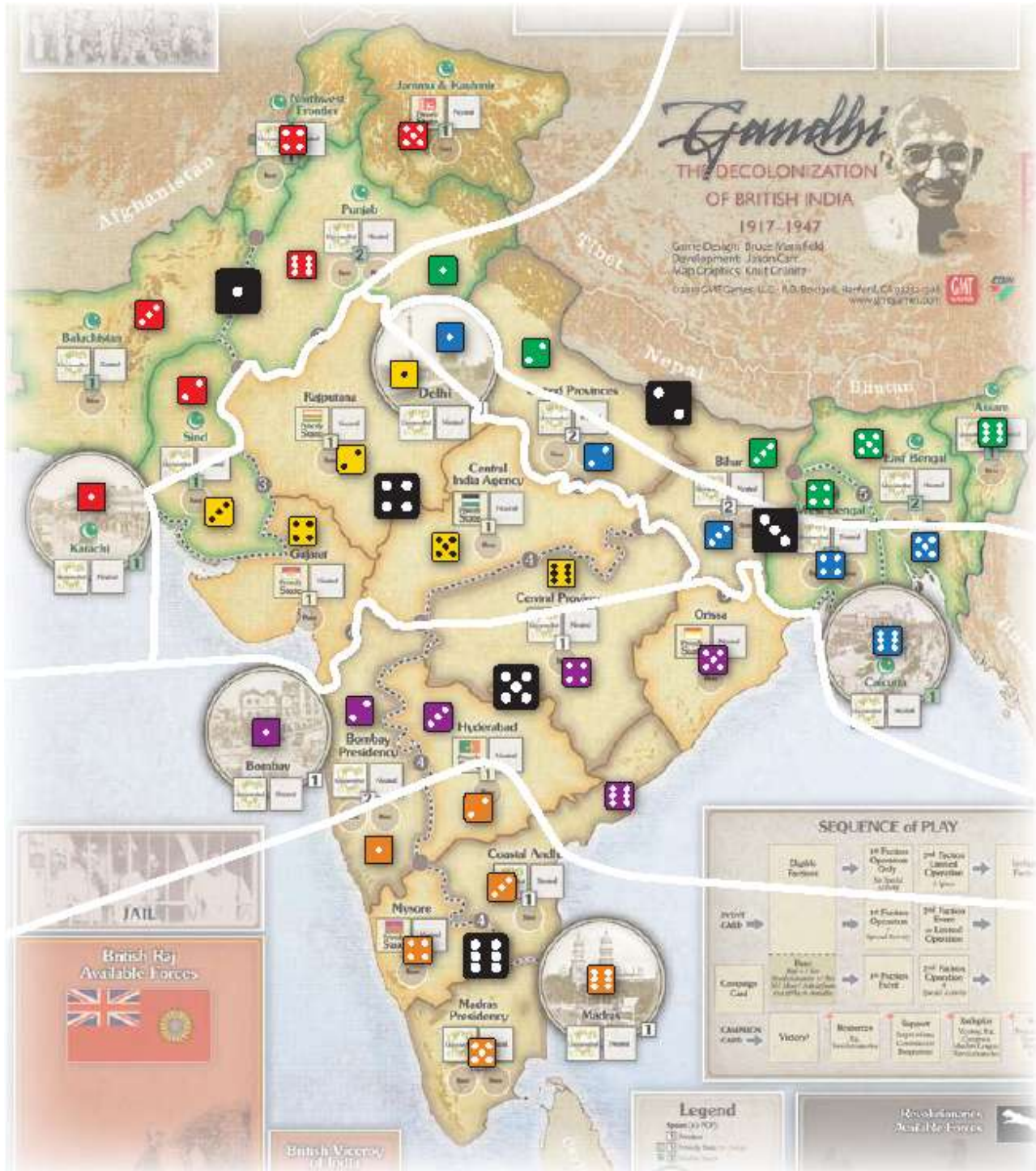
Tabella della Priorità di Movimento (8.4.2) <i>Usate durante le Operazioni di Perlustrazione (8.6.3), Manifestare (8.6.4, 8.6.5) e Marcia (8.6.6)</i>	Raj Britannico	Congresso	Lega Musulmana	Rivoluzionario
Scelgere una destinazione usando la Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1)	A	A	A	
Scegliere una origine: lo spazio con il maggior numero di cubi amici, Attivisti, o Guerriglie e non già scelto come origine	B	B	B	A
Scegliere una destinazione: usando la Tabella di Priorità di Scelta degli Spazi (8.4.1) e non già scelto come origine				B
Tenere 1 Truppa ed 1 Sepoy in ciascuno spazio con 2-Pop non a Supporto Attivo	●			
✓ <i>la destinazione è Città o Provincia</i> : portare 1 Truppa a destinazione	●			
portare 1 Sepoy a destinazione	●			
Aggiungere Sepoy e Truppe sino a quando i cubi non eccedono qualsiasi avversario Attivo nella destinazione	●			
✓ <i>Raj è giocatore</i> : tenere 1 pezzo su Ferrovia senza Sciopero		●	●	●
Tenere 2 Attivisti in ogni Protesta		●	●	
Tenere 1 pezzo in spazi con Base amica			●	●
Tenere 3 Guerriglie dove non vi sono Disordini				●
✓ <i>Congresso è giocatore</i> : tenere Attivisti per eccedere il Congresso nelle Province			●	
✓ <i>Congresso è giocatore</i> : tenere Attivisti per pareggiare il Congresso negli Stati Musulmani			●	
Tenere 1 pezzo in spazi con Disordine				●
Tenere pezzi sufficienti per NON <i>aggiungere</i> Controllo Raj		●	●	●
Muovere 1 Attivista		●	●	
Aggiungere Attivisti sino a quando i pezzi NV sono pari o eccedono i cubi nella destinazione		●	●	
Portare Attivisti della Lega Musulmana sino all'Unità		●		
✓ <i>la destinazione non ha Controllo Raj</i> : porre segnalino Protesta disponibile		●	●	
Muovere 1 Guerriglia, prima Nascosta				●
✓ <i>i cubi eccedono gli avversari Attivi nella destinazione ed il Raj NP può scegliere un'altra destinazione per la Perlustrazione</i> : andare al Punto #A	C			
✓ <i>i cubi non eccedono gli avversari Attivi nella destinazione</i> : andare al Punto #B				
✓ <i>i pezzi NV sono pari o eccedono i cubi nella destinazione e la Fazione NV NP può scegliere un'altra destinazione per la Manifestazione</i> : andare al Punto #A		C	C	
✓ <i>i pezzi NV non sono pari né eccedono i cubi nella destinazione</i> : andare al Punto #B				
✓ <i>nessuna Guerriglia che sta muovendo rimane nell'origine ed il Rivoluzionario NP può scegliere un'altra origine di Marcia</i> : andare al Punto #A				C
✓ <i>le Guerriglie che stanno muovendo rimangono nell'origine</i> : andare al Punto #B				

Priorità degli Avversari (8.5) <i>(Sostituire poi rimuovere. Non rimuovete mai i propri pezzi)</i>	
<ul style="list-style-type: none"> ① segnalino Disordini ② segnalino Stato Musulmano ③ segnalino Protesta ④ Base ⑤ Gandhi ⑥ Truppa 	<ul style="list-style-type: none"> ⑦ Fazione del Giocatore ⑧ Pezzo più comune ⑨ Attivista ⑩ Sepoy ⑪ Guerriglia (prima Nascosta)

Disponibilità del NP (8.2)			
1° Disponibile	①	L'Evento Corrente è Critico <i>ed</i> efficace?	Evento
	②	Il Disponibile successivo potrebbe scegliere un Evento Critico?	Solo Op
	③	Sarà 1° Disponibile con l'Evento Critico successivo?	Passare
	④	Altrimenti	Op + Att. Speciale
2° Disponibile	①	La Fazione Attiva sarà 1° Disponibile con l'Evento Critico successivo <i>e</i> non può effettuare l'Evento Critico corrente?	Passare
	②	La 1° Disponibile ha scelto Op + Att. Speciale <i>e</i> l'Evento è efficace?	Evento
	③	Sarà 1° Disponibile con la carta successiva?	Passare
	④	La 1° Disponibile ha scelto solo Op <i>o</i> la 1° Disponibile ha scelto Op + Att. Speciale ma l'Evento non è efficace?	Op. Limitata
	⑤	Altrimenti	Op + Att. Speciale

Un evento è Efficace se...	Aggiunge:	Muove:	Rimuove:
Raj Britannico NP	Supporto Cubi	Cubi da Fuori Gioco	Opposizione Disordini Stato Musulmano Protesta Pezzi avversari
Congresso NP	Opposizione Attivisti del Congresso Protesta	Pezzi del Congresso da Fuori Gioco o Prigione	Supporto Disordini Stato Musulmano Pezzi avversari
Lega Musulmana NP	Opposizione Musulmana Stato Musulmano Pezzi Lega Musulmana Protesta in Spazi Musulmani	Pezzi della Lega Musulmana da Fuori Gioco o Prigione	Supporto Disordini Pezzi avversari
Rivoluzionario NP	Disordini Pezzi Rivoluzionario	Guerriglie da Fuori Gioco	Supporto del giocatore Opposizione del giocatore Pezzi avversari

Mappa degli Spazi Casuali (8.1.2)



LE CARTE			
#	TITOLO	Evento	Evento Ombreggiato
01	L'Esercito Indiano Britannico Difende l'Impero	<i>Occupazione coloniale:</i> Aggiungete sino a 6 cubi in qualsiasi Città e Province (sino a 3 da Fuori Gioco, il resto da Disponibili).	<i>Ammutinamento delle truppe locali:</i> Rimuovete 5 Sepoy dalla mappa, non più di 2 per spazio: primi 3 da Disponibili, il resto da Fuori Gioco.
02	Il Viceré Irwin Incontra Gandhi	<i>I due Mahatma non si accordano su aspetti fondamentali:</i> Arrestate sino a 5 Attivisti in totale in qualsiasi spazio a Supporto.	<i>Gandhi negozia il rilascio di prigionieri:</i> Rilasciate il doppio di un tiro di dado di Attivisti da Prigione a qualsiasi spazio.
03	L'India è il Gioiello della Corona	<i>Londra garantisce fondi anti-insorgenza:</i> Aggiungere 5 volte il valore delle Restrizioni alle Risorse del Raj.	<i>Il Parlamento restringe i fondi:</i> Sottraete il doppio di un tiro di dado dalle Risorse del Raj.
04	Publicazione del Rapporto della Commissione Simon	<i>Un comitato tutto britannico ignora le lagnanze indiane:</i> Rimuovere sino a 4 Attivisti, sino a 1 segnalino Protesta, e sino ad un 1 segnalino Disordini dalla mappa.	<i>I disordini si diffondono dopo la morte di manifestanti:</i> Aggiungere sino a 4 Attivisti e sino a 2 segnalini Disordini in qualsiasi spazio (Sciopero se su Ferrovia).
05	Prima Conferenza Tavola Rotonda a Londra	<i>I britannici ribadiscono la loro autorità per governare l'India:</i> In 1 spazio Musulmano, rimuovere uno Stato Musulmano se presente e spostate quello spazio di 2 livelli verso Supporto Attivo.	<i>Gandhi rimane in India:</i> Ponete sino a 3 Stati ad Opposizione Passiva.
06	Massacro di Chauri Chaura	<i>I manifestanti bruciano la stazione di polizia:</i> In 1 spazio di Protesta, rimuovere tutti i pezzi appartenenti ad 1 Fazione: Gandhi ed Attivisti in Prigione; cubi, Guerriglie e Basi a Disponibili.	<i>"E' solo occhio per occhio":</i> Aggiungere 1 segnalino Disordini in 1 spazio che abbia sia Attivisti che Truppe, e rimuovete 2 cubi lì, e ponete lo spazio a Neutrale.
07	Jawaharlal Nehru Acquisisce Predominanza	<i>Lotta tra fazioni del Congresso:</i> In spazi con Attivisti del Congresso, aggiungete sino a 5 Sepoy da Fuori Gioco.	<i>Nehru dà ispirazione con la sua guida:</i> Aggiungere sino a 4 Attivisti o Guerriglie in spazi con pezzi del Congresso (sino a 2 da Fuori Gioco).
08	Webb Miller Intervista Gandhi	<i>I media occidentali danno supporto al governo britannico:</i> In 1 spazio di Protesta o Disordini, rimuovete 1 Attivista o Guerriglia per cubo a Disponibili, poi rimuovete 1 segnalino Disordini o Protesta.	<i>Il giornalista sostiene la non violenza:</i> Spostate sino a 2 spazi di Protesta ciascuno di 1 livello verso Opposizione Attiva.
09	L'Assalto a Jallianwala Bagh scuote l'India	<i>La "Lezione per tutta l'India" del Generale Dyer:</i> Aggiungere 1 segnalino Disordini in 2 spazi con Truppe, poi in ogni spazio rimuovere 1 Guerriglia o Attivista per ogni cubo lì presente (tutti a Disponibili)	<i>Dimostranti Sikh massacrati:</i> Aggiungere 1 segnalino Disordini ad uno spazio con cubi, poi rimuovere sino a 4 pezzi lì a Disponibili (Basi per ultime). Spostate lo spazio di 2 livelli verso Opposizione Attiva.
10	Sperimentazione Aundh di Governo Nazionale	<i>L'Autogestione del Villaggio fallisce:</i> Spostate un numero di Stati pari max alle Restrizioni ciascuno di 1 livello verso Neutrale.	<i>Il Maharaja condivide il potere:</i> Aggiungere segnalini di Protesta in sino 3 Stati. Spostate le Restrizioni di +2.
11	Palazzo dell'Aga Khan trasformato in Prigione	<i>Arrestate il Mahatma:</i> Arrestate Gandhi e tutti gli Attivisti nel suo spazio. Spostate l'Unità di -1.	<i>Gandhi rilasciato:</i> Rilasciate Gandhi e tutti gli Attivisti: Gandhi e 3 Attivisti in qualsiasi spazio, il resto a Disponibili.
12	Assalto alle Cave di Sale di Dharasana	<i>Non uno attraverserà i cancelli:</i> In 2 spazi con cubi e Protesta, sostituite entrambi i segnalini di Protesta con segnalini di Disordini, ed arrestate tutti gli Attivisti lì presenti.	<i>Sarojini Naidu a capo della marcia:</i> Porre segnalini di Protesta in max 3 spazi con Attivisti. Spostate le Restrizioni di -1. La Fazione Attiva rimane Disponibile.
13	Il Crollo Ottomano lascia un Vuoto di Potere	<i>La comunità musulmana in India è in fermento per ottenere l'indipendenza:</i> Spostate l'Unità di -2 o aggiungete 1 Stato Musulmano a qualsiasi Provincia Musulmana senza Controllo Raj (se viene posto uno Stato, le Truppe presenti vanno in qualsiasi Città).	<i>La comunità musulmana cerca l'unità entro l'India:</i> Spostate l'Unità di +2. Spostate 3 pezzi da Fuori Gioco a Disponibili.
14	I Combattenti per l'Indipendenza Imbracciano le Armi	<i>Il Servizio Informazioni Politico Indiano sgomina celle terroristiche:</i> Rimuovete sino a 4 Guerriglie da max 2 spazi. Risorse Rivoluzionari -3.	<i>Martiri dell'indipendenza:</i> Aggiungete 5 Guerriglie in totale nel Bengala Occidentale e Bengala Orientale, o Risorse Rivoluzionario

			+5.
15	Giro di Vite al Bazar di Qissa Khwani	<i>La violenza imperiale ripristina l’ordine:</i> Aggiungere 1 segnalino Disordini ad 1 spazio senza Truppe, poi rimuovete 1 pezzo per ogni Sepoy in quello spazio a Disponibile (Basi per ultime).	<i>La Polizia massacra centinaia di persone:</i> Aggiungere 1 segnalino Disordini a qualsiasi spazio con cubi. Spostate quello spazio di 2 livelli verso Opposizione Attiva.
16	La Dichiarazione del Pakistan viene Pubblicata a Londra	<i>Il Pamphlet rimesta divisioni settarie:</i> Aggiungere 1 segnalino Disordini in max 2 spazi musulmani, poi rimuovete 1 Base dagli spazi scelti.	<i>Choudhry Rahmat Ali conia il “Pakistan”:</i> Aggiungere sino a 2 Basi a Province Musulmane con spazio per contenerle.
17	Khan Abdul Ghaffar Khan	<i>Dimostrazioni spostano l’attenzione alla frontiera:</i> Nel Punjab ed in Province adiacenti, rimuovete sino a 4 Attivisti in totale o spostate 2 di questi spazi ciascuno di 1 livello verso Supporto Passivo.	<i>La frontiera Gandhi:</i> Aggiungere segnalini di Protesta in 2 spazi con Attivisti della Lega Musulmana. La Lega Musulmana rimane Disponibile.
18	Jinnah Sostiene l’India Musulmana	<i>Il futuro leader del Pakistan:</i> Aggiungere 1 Base a qualsiasi spazio dove sia possibile. Spostate quello spazio ed uno adiacente ciascuno di 1 livello verso Supporto Attivo.	<i>Jinnah dà supporto al Congresso:</i> Spostate l’Unità di +1 ed aggiungete sino a 4 Attivisti in spazi musulmani.
19	Attacco all’Assemblea Centrale a Delhi	<i>Catturati i cospiratori:</i> In 1 qualsiasi spazio, rimuovete sino a 3 Guerriglie Nascoste o tutte le Guerriglie Attive.	<i>L’attentato simbolico attrae attenzione:</i> Aggiungete 1 segnalino Disordini in 2 spazi con Controllo Raj. Aggiungere 1 Guerriglia in ogni tale spazio.
20	Formazione del Jugantar nel Bengala	<i>Terroristi rivoluzionari:</i> Nel Bengala Occidentale e Bengala Orientale, rimuovete 1 Guerriglia in ciascuno spazio per ogni cubo lì presente, poi Attivate tutte le Guerriglie.	<i>Combattenti per la libertà:</i> Aggiungete sino a 3 Guerriglie nel Bengala Orientale e/o Occidentale, poi girate qualsiasi Guerriglia lì presente a Nascosta.
21	Bhagat Singh Frustra l’Impero	<i>I britannici arrestano rivoluzionari Sikh:</i> Attivate tutte le Guerriglie nel Puniab, poi rimuovete 1 Guerriglia per ogni cubo lì presente.	<i>Eroe dell’indipendenza:</i> Aggiungete sino a 4 Guerriglie nel Punjab, poi aggiungete lì un segnalino Disordini.
22	Subhas Chandra Bose Cospira col Giappone	<i>Il Governo dichiara Bose un traditore:</i> Rimuovete sino a 4 Guerriglie da qualsiasi spazio: 2 a Disponibili, 2 a Fuori Gioco.	<i>Bose ottiene supporto dall’estero:</i> In 2 spazi senza Controllo Raj, aggiungere 2 Guerriglie e rimuovere 1 qualsiasi pezzo avversario (non Gandhi).
23	Rapina al Treno per Kakori	<i>Heist non riesce ad ispirare la rivolta:</i> In sino 3 spazi, Attivate 1 Guerriglia per ogni cubo, poi rimuovete sino a 5 Guerriglie Attive in totale da questi spazi.	<i>Saccheggio:</i> In sino 3 spazi con Guerriglie, Attaccate gratuitamente poi girate tutte le Guerriglie negli spazi scelti a Nascoste.
24	Raid contro l’Arsenale di Chittagong	<i>Le spie del Raj sventano il raid:</i> Attivate sino a 5 Guerriglie in qualsiasi spazio, poi 1 rimuovete Guerriglia per ogni cubo in max 3 di questi spazi.	<i>I rivoluzionari rubano armi:</i> In 1 spazio, aggiungete 2 Guerriglie da Fuori Gioco, aggiungete 1 segnalino Disordini, e spostate lo spazio a Neutrale.
25	La Dichiarazione di Montagu Afferma il Governo Imperiale	<i>La Gran Bretagna rimane ferma al comando:</i> Spostate le Restrizioni di -2 e rimuovete sino a 2 segnalini Protesta e/o Disordini.	<i>Il superamento dei limiti da parte dell’Impero ravviva la resistenza:</i> Spostate le Restrizioni di +2 ed aggiungete 1 segnalino Protesta in 2 qualsiasi spazi con pezzi amici.
26	L’Atto Rowlatt viene Implementato con la Forza	<i>Il Governo sospende le libertà civili:</i> In 2 spazi, arrestate 1 Attivista per ogni cubo.	<i>Tradimento del supporto indiano alla Gran Bretagna nella prima guerra mondiale:</i> Aggiungete 1 segnalino Protesta ed 1 Disordini, poi spostate ogni spazio di 1 livello verso Opposizione Attiva.
27	Seconda Conferenza Tavola Rotonda a Londra	<i>La Gran Bretagna promette un governo locale limitato:</i> Ponete le Restrizioni a 2 e ponete 2 spazi con Controllo Raj a Supporto Passivo.	<i>Le promesse non mantenute causano disillusione:</i> Ponete le Restrizioni a 4 e ponete un segnalino Proteste in 2 qualsiasi spazi con Controllo Raj.
28	Il Britannico cerca di Dividere e Governare	<i>“Non vi è una sola India, ve ne sono molte”.</i> Spostate l’Unità di -1. Aggiungete 1 Base della Lega Musulmana o del Rivoluzionario in qualsiasi spazio ove possibile e spostate quello spazio di 2 livelli verso Supporto Attivo.	<i>“Vi deve essere unità tra Hindu e Musulmani, sempre”.</i> Spostate l’Unità di +1 e spostate 1 spazio con Attivisti del Congresso di 1 livello verso Opposizione Attiva.
29	Atto di Governo dell’India del 1935	<i>L’India rimane possesso della Corona:</i> Rimuovere 1 Stato Musulmano. Il Congresso o la	<i>Concessione di un governo locale limitato:</i> Porre 1 Base o uno Stato

		Lega Musulmana sono Indisponibili per la carta successiva.	Musulmano in 1 Provincia senza Controllo Raj (se viene posto uno Stato, le Truppe lì presenti vanno a qualsiasi Città).
30	Il Giappone occupa l’Indocina	<i>Timori per una quinta colonna indiana:</i> Rimuovete sino a 5 Guerriglie o Attivisti da spazi con Controllo Raj, a Disponibili, non più di 2 per spazio.	<i>Distrazioni ad est:</i> Rimuovete sino a 5 Sepoy dalla mappa, non più di 2 per spazio.
31	Il Champaran Satyagraha Sfida le Tasse	<i>“Voi stessi incassate la rendita semplicemente per finanziare una battuta di caccia”.</i> Arrestate Gandhi e qualsiasi Attivista con questi, poi rimuovete qualsiasi segnalino di Protesta e Disordini dal suo spazio.	<i>Prima campagna non violenta di Gandhi in India:</i> Spostate Gandhi a Bihar (a meno che non sia in Prigione), poi ponete un segnalino Protesta e sino a 3 Attivisti lì.
32	Cellular Jail	<i>I carcerati sono trasferiti a Black Waters:</i> Muovete 2 qualsiasi pezzi a Fuori Gioco (non Gandhi), poi Attivate 4 qualsiasi Guerriglie.	<i>Lo sciopero della fame attrae una attenzione non desiderata:</i> Risorse Raj -2 per ogni Attivista in Prigione, poi spostate le Restrizioni di -2. Non si possono spostare le Basi a Fuori Gioco.
33	La Bandiera Satyagraha Sfida i Britannici	<i>Il Governo bandisce l’esibizione di simboli nazionalisti:</i> In spazi sino al valore delle Restrizioni, rimuovete 1 Guerriglia, Attivista, segnalino Protesta o Disordini.	<i>Il tricolore nazionalista sventola fiero:</i> In spazi sino all’Unità, rimuovete 1 pezzo avversario (Basi per ultime, non Gandhi) poi rilasciate sino a 5 Attivisti dalla Prigione a Disponibili.
34	Le Manifestazioni Bloccano le Ferrovie	<i>La violenza nella repressione disperde i manifestanti:</i> Arrestate tutti gli Attivisti su Ferrovie e rimuovete tutti i segnalini di Sciopero.	<i>Reti di comunicazione interrotte:</i> Aggiungete sino a 3 Attivisti Attivi o 2 Scioperi a qualsiasi Ferrovia.
35	Il Movimento Akali Unisce i Sikh	<i>Il Decreto Gurdwara Sikh ripristina l’ordine nel Punjab:</i> Ponete sino a 6 cubi nel Punjab.	<i>Il controllo Gurdwara trasferito ai Sikh locali:</i> In sino 2 spazi, aggiungete 1 segnalino Proteste o Disordini, poi spostate ciascuno di questi spazi di 1 livello verso Opposizione Attiva.
36	Eliminate il Movimento per l’India	<i>Attacco preventivo contro la direzione del movimento:</i> In 1 spazio con Attivisti: aggiungere 1 segnalino Disordini, arrestate un tiro di dado di Attivisti, e ponete lo spazio a Neutrale.	<i>“Libereremo l’India o moriremo nel tentativo”:</i> In ciascuno di 2 spazi, tirate un dado; se il risultato è pari o inferiore al numero di pezzi amici, rimuovete avversari pari al tiro di dado (Gandhi ed Attivisti in Prigione, Basi per ultime).
37	La Candidatura di Delhi Fomenta l’Indipendenza Musulmana	<i>Viene data ai musulmani una rappresentanza separata:</i> Porre uno Stato Musulmano in una Provincia senza Controllo Raj (le Truppe lì presenti vanno in qualsiasi Città) e ponete 2 spazi musulmani a Supporto Passivo. La Lega Musulmana rimane Disponibile per la carta successiva.	<i>Le proposte di Jinnah esaltano le divisioni:</i> Rimuovete 1 Stato Musulmano e ponete lì una Base Rivoluzionaria (se vi è spazio).
38	Risoluzione di Lahore	<i>La Gran Bretagna nega la possibilità di separazione:</i> Rimuovete 1 Stato Musulmano o 1 qualsiasi Base, poi ponete quello spazio a Supporto Passivo.	<i>La nascita del Pakistan:</i> Ponete uno Stato Musulmano in qualsiasi Provincia musulmana (le Truppe lì presenti vanno in qualsiasi Città) e poi ponete 1 pezzi lì da Fuori Gioco.
39	Khudai Khidmatgars Attivo nel Nordovest	<i>Le divisioni nazionaliste frazionano l’identità pan-indiana:</i> In 2 spazi musulmani, rimuovete 1 Attivista per ogni altro cubo o altra Guerriglia.	<i>La non violenza si diffonde tra i Pashtun:</i> In 1 spazio musulmano, sostituite sino a 3 Sepoy e/o Guerriglia con Attivisti.
40	Atto per Difesa dell’India del 1939	<i>La crisi europea giustifica arresti di massa:</i> Spostate le Restrizioni di -2. Arrestate tutti gli Attivisti in sino 3 spazi di Protesta.	<i>Rifuto di aiutare la Gran Bretagna contro l’Asse:</i> Spostate le Restrizioni di +2. Spostate 2 qualsiasi spazi ciascuno di 1 livello verso Opposizione Attiva.
41	Attacco Preventivo ai Leader del Movimento	<i>Il Comitato di Lavoro del Congresso viene arrestato:</i> Arrestate sino al doppio di un tiro di dado in totale di Attivisti in qualsiasi spazio.	<i>“Ogni rappresentante del Congresso è in prigione ... abbiamo anche arrestato la madre di Nehru”:</i> Rilasciate un tiro di dado di Attivisti in Prigione a qualsiasi 3 spazi.

42	Assassinio di Sir Michael O'Dwyer	<i>Un atto di follia:</i> In sino 2 spazi con Guerriglie e Truppe, rimuovete tutte le Guerriglie Attive, poi Attivate le Guerriglie Nascoste.	<i>Vendetta per il massacro di Amritsar:</i> Rimuovete 1 Truppa o 3 Sepoy ciascuno da massimo 2 spazi con segnalino Disordini o Protesta.
43	Sciopero dei Lavoratori Tessili	<i>La reazione anti comunista taglia gli scioperi:</i> In sino 2 spazi, rimuovete 1 Attivista per ogni altro cubo o altra Guerriglia. Spostate le Restrizioni di -1.	<i>Il supporto comunista aiuta il movimento:</i> In sino 2 spazi con segnalino Proteste e/o Disordini, sostituite sino a 2 Guerriglie in ciascuno spazio con Attivisti.
44	Associazione Socialista Repubblicana Hindu	<i>L'esecuzione di terroristi si dimostra popolare:</i> Rimuovete sino a 2 Guerriglie in totale da massimo 2 spazi, poi spostate ciascuno di questi 2 spazi di 1 livello verso Supporto Attivo.	<i>La resistenza cresce in tutta l'India:</i> Aggiungete sino a 4 Guerriglie in totale a 2 spazi, poi spostate ciascuno di questi spazi di 1 livello verso Opposizione Attiva.
45	Gandhi Richiede il Boicottaggio dei Liquori	<i>Il boicottaggio non riesce a cambiare le abitudini:</i> Scegliete 1 Fazione la quale sarà Indisponibile per la carta successiva. La Fazione Attiva rimane Disponibile.	<i>La cultura occidentale viene accantonata:</i> Le Risorse del Raj -3 per ogni segnalino di Proteste sulla mappa.
46	Bardoli Satyagraha in Aiuto agli Affitti	<i>Riforma, ma ai termini britannici:</i> Spostate sino a 3 Stati Principati ciascuno di 1 livello verso Supporto Attivo.	<i>Lo sciopero sugli affitti raccoglie supporto:</i> Spostate sino a 2 Stati ciascuno di 1 livello verso Opposizione Attiva.
47	Lala Lajpat Rai Ucciso durante una Manifestazione	<i>La polizia locale disperde la folla con una carica:</i> Rimuovete 1 Guerriglia, 1 Attivista, 1 segnalino Protesta o 1 di Disordini da ciascuno di 2 spazi con cubi.	<i>Uccisione del leader dell'indipendenza Sikh:</i> In spazi con Guerriglie Nascoste, rimuovete 3 pezzi in totale o sostituite 2 con Guerriglie o Attivisti (max 1 Base, non Gandhi).
48	Campagna Harijian per porre fine all'immunità	<i>Gandhi si spinge troppo oltre:</i> Spostate sino a 3 spazi senza Attivisti del Congresso ciascuno di 1 livello verso Neutrale.	<i>"Dobbiamo rimuovere l'immunità dei nostri cuori":</i> In 2 spazi con pezzi di più di 1 Fazione, o aggiungete un segnalino Disordini o spostatelo di 1 livello verso Opposizione Passiva.
49	Dichiarazione Provocatoria del Giorno dell'Indipendenza	<i>Un gesto vuoto:</i> In sino 2 spazi, rimuovete 1 segnalino di Protesta o Disordini, poi in ciascuno spazio scelto si possono pagare 2 Risorse per spostarlo di 1 livello verso Supporto Attivo (Raj NP: spostamento gratuito).	<i>26 gennaio 1930:</i> Rimuovere sino a 3 segnalini Protesta. Per ogni segnalino rimosso, spostate quello spazio di 1 livello verso Opposizione Attiva.
50	Paramilitari RSS	<i>Estremisti Indù minacciano ulteriori violenze:</i> Spostare sino a 4 cubi, Attivisti, e/o Guerriglia in totale appartenenti a 2 Fazioni dalla mappa a Fuori Gioco (almeno 1 pezzo da ciascuna Fazione)	<i>Nazionalismo, non comunismo:</i> Spostare sino a 4 pezzi in totale, appartenenti a 2 Fazioni da Fuori Gioco a Disponibili.
51	La Gran Bretagna Mantiene la Tassa sul Sale	<i>"Il nostro controllo assoluto della tassa è il controllo sul cuore dell'India":</i> Arrestate tutti gli Attivisti su Ferrovia poi Risorse Raj +2 per ogni Ferrovia senza un segnalino di Sciopero.	<i>Il decreto reale non vale più in India:</i> Porre sino a 3 Attivisti o Guerriglie in qualsiasi Ferrovia, poi spostate le Restrizioni di -2.
52	Le Elezioni Provinciali Raffreddano le Tensioni	<i>Il contraccolpo del comunismo contro i progressi del Congresso:</i> Spostate sino a 2 spazi con Attivisti del Congresso ciascuno di 1 livello verso Supporto Attivo. Il Congresso è Indisponibile per la carta successiva.	<i>Le elezioni dimostrano la popolarità di Nehru:</i> Spostate 2 spazi con pezzi del Congresso ciascuno di 1 livello verso Opposizione Attiva, poi ponete 1 Attivista o Guerriglia in ogni spazio.
53	Sciopero sugli Affitti nelle Province Unite	<i>Fallimento:</i> Spostate sino a 2 cubi, Attivisti, o Guerriglie dalla mappa a Fuori Gioco. La Fazione Attiva rimane Disponibile.	<i>Successo:</i> Spostate sino a 3 pezzi da Fuori Gioco a qualsiasi spazio (no Truppe negli Stati). Il Raj è Indisponibile per la prossima carta.
54	Hyderabad Difende la sua Indipendenza	<i>Gli Stati Principati danno supporto al governo del Raj:</i> Aggiungere sino a 6 Sepoy in massimo 3 Stati, poi in ogni Stato rimuovete 1 Guerriglia per ogni cubo lì presente.	<i>Gli Stati Principati difendono la loro sovranità:</i> In ognuno di 3 Stati Principati, rimuovete tutti tranne 1 Sepoy o spostate quello spazio di 1 livello verso Opposizione Attiva.
55	La Marcia del Sale	<i>"Ci vorrà molto più di un pizzico di sale per abbattere l'Impero Britannico":</i> Nello spazio con Gandhi, rimuovete qualsiasi segnalino Proteste ed arrestate tutti gli Attivisti lì presenti. Spostate quello spazio di 1 livello verso Supporto Attivo.	<i>"La funzione di una resistenza civile è di provocare una risposta":</i> Porre segnalini Proteste in 2 qualsiasi spazi adiacenti. A meno che non sia in Prigione, muovete Gandhi in 1 degli spazi scelti ed aggiungete 2 Attivisti

			li.
56	Ribellione dei Contadini a Telagana	<i>Pesante repressione:</i> In sino a 3 Stati Principati, rimuovere i segnalini Disordini e Proteste e spostate ciascuno spazio di 1 livello verso Supporto Attivo.	<i>Il comunismo si diffonde nel Hyderabad:</i> Spostate 3 qualsiasi Stati Principati ciascuno di 1 livello verso Opposizione Attiva.
57	Sarojini Naidu Ispira le Masse	<i>Le prigioni britanniche sono piene di prigionieri:</i> Spostate sino a 2 Attivisti dalla mappa a Fuori Gioco, poi spostate sino a 2 cubi o Guerriglie da Fuori Gioco a qualsiasi spazio (no Truppe negli Stati).	<i>L'Usignolo dell'India:</i> Aggiungete sino a 4 Attivisti in spazi di Protesta (sino a 2 da Fuori Gioco).
58	Vallabhbhai Patel crea Disordini in Gujarat	<i>Le azioni di Patel distrae il movimento:</i> In un numero di stati pari max alla Restrizione, rimuovete 1 Attivista, ponete 1 Guerriglia, o spostate lo spazio a Neutrale.	<i>La non violenza a Gujarat ispira altri:</i> In sino 3 spazi, rimpiazzate 1 Guerriglia o 1 Sepoy con 1 Attivista, da Disponibili.
59	I Telai di Khadi	<i>Le importazioni britanniche di tessuti rimangono forti:</i> Risorse Raj +3 per ogni Ferrovia senza Sciopero né Attivisti. Variate le Restrizioni di -1.	<i>Il tessuto rustico diventa un simbolo della resistenza:</i> Risorse Raj -3 per ogni Ferrovia con Sciopero e/o Attivisti. Variate le Restrizioni di +1.
60	Il Giornale Giovane India di Gandhi	<i>Limitazioni britanniche alla stampa libera indiana:</i> Rimuovete tutti gli Attivisti e Guerriglie su Ferrovia a Disponibili.	<i>Gli articoli di Gandhi spronano all'azione:</i> Aggiungete 1 Attivista Attivo o Guerriglie Nascoste in max 4 Ferrovie che sono adiacenti a spazi ad Opposizione.
61	La Conferenza di Simla Divide l'India	<i>La Gran Bretagna sfrutta le divisioni locali:</i> Spostate sino a 2 Province Musulmane ciascuna di 1 livello verso Supporto Passivo. Per ogni spazio scelto, variate l'Unità di -1.	<i>Il piano dei due stati viene scelto con esitazione:</i> Ponete l'Unità a 3 ed aggiungete sino a 2 Basi a qualsiasi Provincia senza Controllo Raj.
62	La Grande Carestia del Bengala	<i>Il governo dà priorità alla lotta alla carestia:</i> Ponete il Bengala Orientale ed 1 spazio adiacente a Supporto Passivo.	<i>Gandhi denuncia la politica della negazione:</i> In 2 spazi con Controllo Raj, ponete ogni spazio ad Opposizione Passiva oppure aggiungete 1 segnalino Disordini a ciascuno.
63	Ambedkar Sostiene gli Intoccabili	<i>Il britannico sfrutta le divisioni di casta:</i> Spostate sino a 3 spazi ciascuno di 1 livello verso Opposizione Passiva. Per ogni spostamento, Risorse Raj +3.	<i>Indipendenza politica e sociale:</i> Spostate sino a 3 Attivisti o Guerriglie da Fuori Gioco a Disponibile. La Fazione che agisce rimane Disponibile.
64	Il Premio Comunale Solidifica la Casta	<i>Creata elettorato per le classi depresse:</i> Sostituite sino a 3 Attivisti del Congresso con Sepoy, Attivisti della Lega Musulmana, o Guerriglie. Variate l'Unità di -1.	<i>Il digiuno epico di Gandhi porta al compromesso:</i> Spostate sino a 3 spazi con segnalini Protesta ciascuno di 1 livello verso Opposizione Attiva, poi rimuovete i segnalini Protesta.
65	Bengala Unito	<i>La divisione est-ovest divide l'India musulmana:</i> Rimuovete 1 Stato Musulmano, o arrestate tutti gli Attivisti in sino 2 Stati.	<i>Nazionalismo del Bengala:</i> Porre uno Stato Musulmano in 1 Provincia senza Controllo Raj (le Truppe lì in qualsiasi Città), o ponete segnalini Protesta in 3 qualsiasi Stati.
66	Il Digiuno di Gandhi sino alla Morte	<i>Gandhi da solo non può porre fine alla violenza comunale:</i> Aggiungete 1 segnalino Disordini in sino 2 spazi con Attivisti sia del Congresso che della Lega Musulmana. Variate l'Unità di -1.	<i>Il digiuno di Gandhi blocca i disordini comunali:</i> Sostituite sino a 3 Guerriglie con Attivisti. Variate le Restrizioni di +1.
67	Richiesta di una Riforma Fondiaria	<i>L'Aristocrazia indiana sostiene il Raj:</i> Spostate sino a 3 Stati ciascuno di 1 livello verso Supporto Attivo, poi rimuovete 1 Stato Musulmano.	<i>I grandi latifondi sono divisi:</i> Spostate sino a 3 Stati ciascuno di 1 livello Opposizione Attiva. Rimuovete sino a 4 Sepoy in totale dagli spazi scelti.
68	Processi del Forte Rosso	<i>Traditori scoperti:</i> Rimuovete sino ad un tiro di dado di Guerriglie da qualsiasi spazio, poi variate le Restrizioni di -2.	<i>Discolpati:</i> Variate le Restrizioni di +2, poi sottraete il doppio delle Restrizioni dalle Risorse del Raj.
69	Esercito Nazionale Indiano (INA)	<i>La minaccia dell'invasione giapponese unisce gli indiani:</i> Aggiungere sino a 3 cubi o Attivisti in totale (da Disponibili o Fuori Gioco) al Bengala Orientale o spazi adiacenti.	<i>Il INA distoglie l'attenzione britannica:</i> Girate tutte le Guerriglie in India a Nascoste oppure aggiungete sino a 4 Guerriglie in spazi Musulmani.
70	Blocco Avanzato	<i>Sunibhas Chandra Bose esiliato dall'India:</i> Spostate 2 cubi, Attivisti e/o Guerriglie a Fuori Gioco. Risorse del Rivoluzionario -3.	<i>Bose raduna forze anti britanniche:</i> In sino 3 spazi, aggiungere 1 Guerriglia o Attivista da Fuori Gioco.

71	Il Massacro di Nankana Sciocca l'India	<i>L'attacco rivela la noncuranza britannica:</i> Aggiungere 1 segnalino Disordini al Punjab ed 1 spazio adiacente senza Truppe.	<i>Gandhi esprime la sua angoscia e pena:</i> Muovere Gandhi nel Punjab (rilasciandolo da Prigione se necessario) e spostate il Punjab di 2 livelli verso Opposizione Attiva.
72	Il Giorno dell'Azione	<i>Le truppe britanniche ripristinano l'ordine:</i> In sino 3 spazi con Attivisti, rimuovete qualsiasi Guerriglia Attiva. Risorse del Rivoluzionario +1 per ogni Guerriglia rimossa.	<i>Il grande massacro di Calcutta:</i> In sino 4 spazi con Guerriglie Nascoste, aggiungere 1 Guerriglia oppure, se non vi è Controllo Raj, 1 segnalino Disordini.
73	CAMPAGNA!	Lord Chelmsford (Governatore-Generale: 1916-1921) SVOLGETE IMMEDIATAMENTE UN ROUND CAMPAGNA	L'Autoritario: L'Assalto costa 1 Risorsa per ogni spazio dove Assalta Sepoy. Raj NP: il Numero di Attivazione durante l'Assalto è 1
74	CAMPAGNA!	Lord Reading (Governatore-Generale: 1921-1926) SVOLGETE IMMEDIATAMENTE UN ROUND CAMPAGNA	L'Imperialista: Il primo spazio scelto per Operazioni Raj è gratuito Raj NP: nessun effetto
75	CAMPAGNA!	Lord Irwin (Governatore-Generale: 1926-1931) SVOLGETE IMMEDIATAMENTE UN ROUND CAMPAGNA	Il Compromesso: La Perlustrazione costa 1 Risorsa per ogni spazio dove Perlustrano Sepoy. Raj NP: il Numero di Attivazione durante la Perlustrazione è 1
76	CAMPAGNA!	Lord Willingdon (Governatore-Generale: 1931-1936) SVOLGETE IMMEDIATAMENTE UN ROUND CAMPAGNA	Il Burocrate: Lo Schieramento costa 1 Risorsa per ogni spazio dove si Schierano Sepoy. Raj NP: il Numero di Attivazione durante lo Schieramento è 1
77	CAMPAGNA!	Lord Linlithgow (Governatore-Generale: 1936-1943) SVOLGETE IMMEDIATAMENTE UN ROUND CAMPAGNA	Il Difensore: La Legge Marziale non pone un segnalino Disordini. Raj NP: Può scegliere spazi senza Disordini per la Legge Marziale.
78	CAMPAGNA!	Lord Wavell (Governatore-Generale: 1943-1947) SVOLGETE IMMEDIATAMENTE UN ROUND CAMPAGNA	Il Generale: Fate Perlustrazione gratuita in uno spazio scelto per l'Assalto.
79	CAMPAGNA!	Lord Mountbatten (Governatore-Generale: 1947) SVOLGETE IMMEDIATAMENTE UN ROUND CAMPAGNA	Il Negoziatore: L'Imperialismo costa 2 Risorse per segnalino o spostamento Raj NP: nessun effetto

RIVOLUZIONARIO	
Operazioni Insorgente	Attività Speciali Insorgente
<p>RADUNO (3.4.1) + Aiuti o Infiltrazione?</p> <p>Finalità: Aggiungere forze del Rivoluzionario.</p> <p>Locazioni: Città, Province e Stati senza Supporto più qualsiasi con Base Rivoluzionaria.</p> <p>Costo: 1 Risorsa per spazio scelto.</p> <p>Procedura: Prima, in qualsiasi spazio ponete Guerriglie pari ad 1 più le Basi, oppure sostituite Guerriglie pari all'Unità con una Base. Poi, si può spostare 1 Guerriglia da Fuori Gioco a Disponibile.</p>	<p>AIUTI (4.5.1)</p> <p>Finalità: Ottenere Risorse ed andare Nascosti.</p> <p>Operazione accompagnata: Qualsiasi.</p> <p>Locazioni: Spazi con Guerriglie.</p> <p>Procedura: In ogni spazio scelto:</p> <p>A. Attivate una Guerriglia Nascosta ed aggiungere Risorse al Rivoluzionario pari alla Popolazione, o:</p> <p>B. Pagate 1 Risorsa per girare Nascoste tutte le Guerriglie lì presenti.</p>
<p>MARCIA (3.4.2) + Aiuti o Infiltrazione?</p> <p>Finalità: Muovere Guerriglie.</p> <p>Locazioni: Qualsiasi spazio di origine.</p> <p>Costo: 1 Risorsa per origine (0 se Ferrovia).</p> <p>Procedura: Muovere Guerriglie in spazi adiacenti o – se Nascoste – lungo una catena di Ferrovie e Città adiacenti, poi se desiderato in spazi adiacenti. Se la destinazione è a Supporto o Ferrovia e le Guerriglie che muovono più i cubi eccedono 3 – Attivate le Guerriglie che stanno muovendo.</p>	<p>INFILTRAZIONE (4.5.2) max 1 spazio</p> <p>Finalità: Sostituire un pezzo o porre una Base.</p> <p>Operazione accompagnata: Qualsiasi.</p> <p>Locazioni: 1 spazio con Guerriglie Nascoste.</p> <p>Procedura: In ogni spazio scelto:</p> <p>C. Sostituite un Sepoy, Attivista o segnalino Proteste (girare gli Attivisti) con una Guerriglia Nascosta, o:</p> <p>D. Se durante una Crisi – Porre una Base Rivoluzionaria in uno Stato o Provincia senza Controllo Raj.</p>
<p>ATTACCO (3.4.3) + Aiuti o Infiltrazione?</p> <p>Finalità: Rimuovere avversari ed aggiungere Disordini.</p> <p>Locazioni: Città, Province e Stati con Guerriglie.</p> <p>Costo: 1 Risorsa per spazio scelto.</p> <p>Procedura: In ogni spazio, Attivate tutte le Guerriglie. Tirate un dado – se pari o inferiore al numero di Guerriglie rimuovete 2 pezzi Attivi (Truppe & Basi per ultime, non Gandhi) e – se Protesta e no Controllo Raj – aggiungere 1 segnalino Disordini.</p>	<p>ASSASSINIO (4.5.3) max 1 spazio</p> <p>Finalità: Eliminare avversari e spostare l'Unità.</p> <p>Operazione accompagnata: Disordini</p> <p>Locazioni: 1 spazio scelto per i Disordini.</p> <p>Procedura: Rimuovete 1 qualsiasi pezzo Attivo (non Gandhi, Unità -1 se viene rimosso un NV).</p>
<p>DISORDINI (3.4.4) + qualsiasi Attività Speciale?</p> <p>Finalità: Spostare Supporto & Opposizione ed aggiungere Disordini.</p> <p>Locazioni: Spazi con Guerriglie Nascoste o – durante le Crisi – sia Attivisti della Lega Musulmana che del Congresso.</p> <p>Costo: Risorse pari alle Restrizioni, per spazio.</p> <p>Procedura: Prima, in ogni spazio Attivate 1 Guerriglia Nascosta se presente. Se Città, Provincia o Stato – spostate di 1 livello verso Neutrale ed aggiungere 1 segnalino Disordini. Se Ferrovia – porre segnalino di Sciopero. Poi spostate le Restrizioni di -1.</p>	<p style="text-align: center;">VITTORIA (7.0)</p> <p>Raj Britannico: Totale Supporto + Pop Controllata dal Raj > 38.</p> <p>Congresso: Totale Opposizione > 20</p> <p>Lega Musulmana: Opposizione Musulmana + doppio della Pop degli Stati Musulmani > 14.</p> <p>Rivoluzionario: Pop in Disordini + Basi 14</p>

RAJ BRITANNICO	
Operazioni COIN	Attività Speciali COIN
<p>SCHIERAMENTO (3.2.1) + qualsiasi Att. Speciale? Finalità: Incrementare le forze del Raj. Locazioni: Qualsiasi Città. Costo: Risorse pari alle Restrizioni <i>per ogni spazio dove si schierano i Sepoy</i>. Le Truppe solamente sono gratuite. Procedura: Prima, in ogni spazio di Città ponete sino a 6 cubi. Poi, <i>se desiderato</i>, spostare 2 cubi da Fuori Gioco a Disponibili.</p>	<p>TRATTATO (4.2.1) Finalità: Rimuovere avversari o muovere in Stati. Operazione accompagnata: Qualsiasi. Locazioni: Qualsiasi Stato. Procedura: In ogni Stato: A. Rimuovere 1 pezzo Attivo per ogni Sepoy¹, o: B. Muovere i Sepoy non in spazi di Protesta nello Stato scelto da spazi adiacenti.</p>
<p>GUARNIGIONE (3.2.2) + qualsiasi Att. Speciale? Finalità: Proteggere le Ferrovie & muovere rapidamente le forze del Raj. Locazioni: Ferrovie, Città e spazi Controllati dal Raj. Costo: Risorse pari alle Restrizioni <i>se fanno Guarnigione i Sepoy</i>. Le Truppe solamente sono gratuite. Procedura: Prima muovete i cubi non in spazi di Protesta lungo una catena di Ferrovie e Città adiacenti, poi <i>se desiderato</i> in spazi adiacenti con Controllo Raj. Fermatevi ad avversari Attivi. Poi, su ciascuna Ferrovia Attivate 1 Guerriglia per ogni cubo (<i>contate i Sepoy solo se avete pagato le Risorse</i>).</p>	<p>GOVERNARE (4.2.2) max 2 spazi Finalità: Spostare il Supporto e rimuovere avversari, Proteste, Scioperi, Disordini o Stati Musulmani. Operazione accompagnata: Qualsiasi. Locazioni: Sino a 2 spazi con cubi. Procedura: In ogni spazio scelto: A. Rimuovete 1 pezzo Attivo¹, o: B. <i>Se nessun Attivista</i> – rimuovere il segnalino Proteste o Sciopero, o: C. <i>Se nessun avversario Attivo</i> – acquistate Imperialismo sino a 2 Livelli².</p>
<p>PERLUSTRAZIONE (3.2.3) + qualsiasi Att. Speciale? Finalità: Muovere forze ed esporre le Guerriglie. Locazioni: Qualsiasi Città, Provincia e Stato. Costo: Risorse pari alle Restrizioni <i>se Perlustrano i Sepoy</i>. Le Truppe solamente sono gratuite. Procedura: Muovete i cubi non in spazi di Protesta, <i>se desiderato</i> su Ferrovie adiacenti senza Sciopero o avversari Attivi, poi in destinazioni adiacenti. Le Truppe non possono muovere negli Stati. In ogni destinazione, Attivate 1 Guerriglia per ogni cubo (<i>contate i Sepoy solo se avete pagato le Risorse</i>).</p>	<p>LEGGE MARZIALE (4.2.3) max 1 spazio [2 durante le Crisi] Finalità: Far cessare le Proteste e rimuovere Attivisti. Operazione accompagnata: Qualsiasi. Locazioni: 1-2 spazi con cubi ed Attivisti. Procedura: In ogni spazio, rimuovete 1 Attivista a Disponibile per ogni cubo e rimuovete qualsiasi Protesta (girate gli Attivisti). <i>Se lo spazio è una Città, Provincia o Stato</i> – aggiungete 1 segnalino Disordini (non aggiungete Disordini se il Viceré è Lord Linlithgow). Spostate lo spazio di 1 livello verso Neutrale.</p>
<p>ASSALTO (3.4.4) + qualsiasi Attività Speciale? Finalità: Rimuovere o arrestare forze avversarie. Locazioni: Qualsiasi spazio con forze del Raj. Costo: Risorse pari alle Restrizioni <i>se Assaltano i Sepoy</i>. Le Truppe solamente sono gratuite. Procedura: In ogni spazio, rimuovete 1 pezzo Attivo per ogni 2 cubi o – se presenti Truppe – per ogni cubo¹</p>	<p>VITTORIA (7.0) Raj Britannico: Totale Supporto + Pop Controllata dal Raj > 38. Congresso: Totale Opposizione > 20 Lega Musulmana: Opposizione Musulmana + doppio della Pop degli Stati Musulmani > 14. Rivoluzionario: Pop in Disordini + Basi 14</p>
<p>Note: ¹ Rimuovete le Basi per ultime. Attivisti e Gandhi in Prigione. Attaccate i NV come una Fazione. <i>Se Gandhi viene arrestato</i> – alla fine del turno del Raj, spostate prima le Restrizioni di -1. Poi, il Congresso può porre Proteste Disponibili in sino 2 Città, Province o Stati senza Proteste. ² Per ogni 3 Risorse spese rimuovete 1 segnalino Disordini oppure – <i>una volta che non vi sono Disordini</i> – spostate di 1 livello verso Supporto Attivo o rimuovere un segnalino di Stato Musulmano.</p>	

CONGRESSO NAZIONALE INDIANO	
Operazioni Non Violente	Attività Speciali Non Violente
<p>RADUNO (3.3.1) + qualsiasi Attività Speciale?</p> <p>Finalità: Aggiungere forze e rilasciare prigionieri.</p> <p>Locazioni: Città, Province e Stati con Proteste o Gandhi più spazi Neutrali o ad Opposizione sino alle Restrizioni.</p> <p>Procedura: Prima, in ogni spazio aggiungete Attivisti del Congresso sino alla Popolazione. Poi:</p> <p>A. Spostare 1 Attivista da Fuori Gioco a Disponibile (<i>Unità +1 se Attivista della Lega Musulmana</i>), o:</p> <p>B. Rilasciate un tiro di dado di Attivisti (Congresso + Lega Musulmana) da Prigione a Disponibili.</p>	<p>NEGOZIATO (4.3.1) max 1 spazio</p> <p>Finalità: Rilasciare Gandhi o rimuovere uno Stato Musulmano.</p> <p>Operazione accompagnata: Raduno, Manifestare o Disobbedienza Civile.</p> <p>Locazioni: 1 spazio con Attivisti del Congresso e nessun Controllo Raj, non scelto per Operazioni.</p> <p>Procedura: Prima, rimuovere qualsiasi segnalino Proteste dallo spazio (girare gli Attivisti). Spostate le Restrizioni di +1. Poi si può:</p> <p>A. <i>Se un tiro di dado è superiore al numero di Proteste in India</i> – rilasciare Gandhi dalla Prigione ponendolo in uno spazio a scelta e spostarlo di 1 livello verso Supporto Attivo, oppure:</p> <p>B. <i>Se Stato Musulmano ed i pezzi del Congresso superano i pezzi della Lega Musulmana</i> – rimuovere il segnalino Stato Musulmano e ponetelo stato a Neutrale.</p>
<p>MANIFESTARE (3.3.2) + qualsiasi Attività Speciale?</p> <p>Finalità: Muovere Attivisti e porre Proteste.</p> <p>Locazioni: Destinazioni con Proteste o Gandhi più altre destinazioni sino alle Restrizioni.</p> <p>Procedura: Muovere Attivisti del Congresso in destinazioni adiacenti non di Ferrovia. <i>Se non vi è Controllo Raj nella destinazione</i> – si può porre un segnalino Proteste Disponibile <i>se non vi è</i> (girare gli Attivisti). Un numero totale di Attivisti della Lega Musulmana sino all'Unità può accompagnare gli Attivisti del Congresso 1 ad 1.</p>	<p>SATYAGRAHA (4.3.2) max 1 spazio</p> <p>Finalità: Muovere Gandhi e rimuovere Disordini.</p> <p>Operazione accompagnata: Qualsiasi.</p> <p>Locazioni: 1 qualsiasi spazio.</p> <p>Procedura: In ogni spazio scelto: Prima, muovete Gandhi in qualsiasi spazio (<i>rilasciatelo da Prigione se il Raj concorda</i>). Poi, nello spazio con Gandhi</p> <p>A. Rimuovete 1 segnalino Disordini e qualsiasi segnalino Proteste (girare gli Attivisti), o:</p> <p>B. Porre 1 Attivista del Congresso.</p>
<p>DISOBBEDIENZA CIVILE (3.3.3) + qualsiasi Attività Speciale?</p> <p>Finalità: Porre Proteste ed occupare Ferrovie.</p> <p>Locazioni: Spazi con Proteste o Gandhi più altri spazi con Attivisti del Congresso sino alle Restrizioni.</p> <p>Procedura: Prima, in ogni spazio ponete un segnalino Proteste Disponibile <i>se non vi è</i> (girare gli Attivisti). Poi, <i>se desiderato</i>, spostare qualsiasi Attivista del Congresso lì su Ferrovie adiacenti.</p>	<p>PERSUASIONE (4.3.3) max 2 spazi</p> <p>Finalità: Rimuovere avversari ed esporre Guerriglie.</p> <p>Operazione accompagnata: Qualsiasi</p> <p>Locazioni: Sino a 2 spazi con pezzi del Congresso.</p> <p>Procedura: In ogni spazio:</p> <p>A. Rimuovete 1 pezzo Attivo (<i>Truppe & Basi per ultime; Unità -1 se sono rimossi pezzi della Lega Musulmana</i>), o:</p> <p>B. Attivate 1 Guerriglia per ogni pezzo NV Attivo.</p>
<p>NON-COOPERAZIONE (3.3.4) + Satygraha o Persuasione?</p> <p>Finalità: Incrementare l'Opposizione e spostare le Restrizioni.</p> <p>Locazioni: Spazi con Proteste ed Attivisti del Congresso e – <i>tranne durante Crisi</i> – nessun Controllo Raj.</p> <p>Procedura: Prima, spostate ogni tale spazio di 1 livello verso Opposizione Attiva. Poi spostate le Restrizioni di -1.</p>	<p>VITTORIA (7.0)</p> <p>Raj Britannico: Totale Supporto + Pop Controllata dal Raj > 38.</p> <p>Congresso: Totale Opposizione > 20</p> <p>Lega Musulmana: Opposizione Musulmana + doppio della Pop degli Stati Musulmani > 14.</p> <p>Rivoluzionario: Pop in Disordini + Basi 14</p>

LEGA MUSULMANA	
Operazioni Non Violente	Attività Speciali Non Violente
<p>RADUNO (3.3.1) + qualsiasi Attività Speciale?</p> <p>Finalità: Aggiungere forze e rilasciare prigionieri.</p> <p>Locazioni: Città, Province e Stati con una Base della Lega Musulmana più spazi Neutrali o ad Opposizione sino all'Unità.</p> <p>Procedura: Prima, in ogni spazio ponete Attivisti della Lega Musulmana pari ad 1 più le Basi o sostituite Attivisti della Lega Musulmana pari all'Unità con una Base. Poi:</p> <p>A. Spostate 1 Attivista da Fuori Gioco a Disponibile (Unità +1 se Attivista del Congresso), o:</p> <p>B. Rilasciate un tiro di dado di Attivisti (Lega Musulmana più Congresso) da Prigione a Disponibili.</p>	<p>NEGOZIATO (4.4.1) max 1 spazio</p> <p>Finalità: Rimuovere Disordini o creare uno Stato Musulmano.</p> <p>Operazione accompagnata: Raduno, Manifestare o Disobbedienza Civile.</p> <p>Locazioni: 1 spazio con Attivisti della Lega Musulmana e nessun Controllo Raj, non scelto per Operazioni.</p> <p>Procedura: Prima, rimuovere qualsiasi segnalino Proteste dallo spazio (girare gli Attivisti). Spostate le Restrizioni di +1. Poi si può:</p> <p>A. Se qualsiasi Disordini – spostate lo spazio di 1 livello verso Supporto Attivo poi rimuovete 1 segnalino Disordini, o:</p> <p>B. Se Provincia Musulmana ad Opposizione dove i pezzi della Lega Musulmana eccedono i pezzi del Congresso – ponete lo spazio a Supporto Passivo e ponete un segnalino di Stato Musulmano.</p>
<p>MANIFESTARE (3.3.2) + qualsiasi Attività Speciale?</p> <p>Finalità: Muovere Attivisti e porre Proteste.</p> <p>Locazioni: Destinazioni con una Base della Lega Musulmana più altre destinazioni sino all'Unità.</p> <p>Procedura: Muovere Attivisti della Lega Musulmana in destinazioni adiacenti non di Ferrovia. Se non vi è Controllo Raj nella destinazione – si può porre un segnalino Proteste Disponibile se non vi è (girare gli Attivisti).</p>	<p>INFILTRAZIONE (4.4.2) max 1 spazio</p> <p>Finalità: Sostituire un pezzo o o creare uno Stato Musulmano.</p> <p>Operazione accompagnata: Qualsiasi.</p> <p>Locazioni: 1 spazio con Attivisti della Lega Musulmana.</p> <p>Procedura: In ogni spazio scelto:</p> <p>A. Sostituite un Sepoy, Guerriglia o segnalino Proteste (girare gli Attivisti) con un Attivista della Lega Musulmana, o:</p> <p>B. Se durante una Crisi – porre un segnalino di Stato Musulmano in una Provincia con Base della Lega Musulmana e nessun Controllo Raj.</p>
<p>DISOBEDIENZA CIVILE (3.3.3) + qualsiasi Attività Speciale?</p> <p>Finalità: Porre Proteste ed occupare Ferrovie.</p> <p>Locazioni: Spazi con una Base della Lega Musulmana più altri spazi con Attivisti della Lega Musulmana sino all'Unità.</p> <p>Procedura: Prima, in ogni spazio ponete un segnalino Proteste Disponibile se non vi è (girare gli Attivisti). Poi, se desiderato, spostare qualsiasi Attivista della Lega Musulmana lì su Ferrovie adiacenti.</p>	<p>PERSUASIONE (4.4.3) max 2 spazi</p> <p>Finalità: Rimuovere avversari ed esporre Guerriglie.</p> <p>Operazione accompagnata: Qualsiasi</p> <p>Locazioni: Sino a 2 spazi con pezzi della Lega Musulmana.</p> <p>Procedura: In ogni spazio:</p> <p>A. Rimuovete 1 pezzo Attivo (Truppe & Basi per ultime; Unità -1 se sono rimossi pezzi del Congresso), o:</p> <p>B. Attivate 1 Guerriglia per ogni pezzo NV Attivo.</p>
<p>NON-COOPERAZIONE (3.3.4) + Infiltrazione o Persuasione?</p> <p>Finalità: Incrementare l'Opposizione e spostare le Restrizioni.</p> <p>Locazioni: Spazi con Proteste, Attivisti della Lega Musulmana più spazio con Proteste ed Attivisti della Lega Musulmana sino all'Unità, ciascuno senza Controllo Raj.</p> <p>Procedura: Prima, spostate ogni tale spazio di 1 livello verso Opposizione Attiva. Poi spostate le Restrizioni di -1.</p>	<p style="text-align: center;">VITTORIA (7.0)</p> <p>Raj Britannico: Totale Supporto + Pop Controllata dal Raj > 38.</p> <p>Congresso: Totale Opposizione > 20</p> <p>Lega Musulmana: Opposizione Musulmana + doppio della Pop degli Stati Musulmani > 14.</p> <p>Rivoluzionario: Pop in Disordini + Basi 14</p>





LE CARTE ARJUNA





Z	max 1+
Qualsiasi Disordine o Basi del Rivoluzionario senza Guerriglie?	<input checked="" type="checkbox"/>
Tiro di dado ≤ alle Guerriglie Disponibili?	<input checked="" type="checkbox"/>
Raduno:	
<ul style="list-style-type: none"> ❶ Porre Basi dove le Guerriglie eccedono l'Unità. ❷ Scegliere gli spazi usando Porre Guerriglie. ★ Spostare 1 Guerriglia da Fuori Gioco a Disponibile 	
Scegliete 1 Attività Speciale:	
<ul style="list-style-type: none"> Ⓐ <input checked="" type="checkbox"/> Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre una Base. Ⓑ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario. Ⓒ <u>Aiuti</u> per Andare Nascosti in 2 spazi. 	
<input checked="" type="checkbox"/>	

Y	Max R
Qualsiasi Guerriglia in spazi di Pop 2 senza Disordini?	<input checked="" type="checkbox"/>
Guerriglie Nascoste in 2+ spazi con Pop 2 senza Disordini?	<input checked="" type="checkbox"/>
Disordini:	
<ul style="list-style-type: none"> ❶ Scegliere spazi usando Porre Disordini. <input checked="" type="checkbox"/> Crisi: Scegliete spazi con Attivisti sia del Congresso che della Lega Musulmana. 	
Scegliete 1 Attività Speciale:	
<ul style="list-style-type: none"> Ⓐ <u>Assassinio</u> di 1 avversario tra gli spazi in Disordine Ⓑ <input checked="" type="checkbox"/> Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre una Base. Ⓒ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario. Ⓓ <u>Aiuti</u> per Andare Nascosti in 2 spazi. 	
<input checked="" type="checkbox"/>	




X	Max
Qualsiasi Provincia con Pop 2 senza Disordini e nessuna Guerriglia?	<input checked="" type="checkbox"/>
Tiro di dado ≤ alle Guerriglie Disponibili?	<input checked="" type="checkbox"/>
Raduno:	
<ul style="list-style-type: none"> ❶ Porre Basi dove le Guerriglie eccedono l'Unità. ❷ Scegliere gli spazi usando Porre Guerriglie. ★ Spostare 1 Guerriglia da Fuori Gioco a Disponibile 	
Scegliete 1 Attività Speciale:	
<ul style="list-style-type: none"> Ⓐ <input checked="" type="checkbox"/> Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre una Base. Ⓑ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario. Ⓒ <u>Aiuti</u> per Andare Nascosti in 2 spazi. 	
<input checked="" type="checkbox"/>	




W	Max
3+ Guerriglie in qualsiasi spazio?	<input checked="" type="checkbox"/>
Tiro di dado ≤ alle Guerriglie Disponibili?	<input checked="" type="checkbox"/>
Raduno:	
<ul style="list-style-type: none"> ❶ Porre Basi dove le Guerriglie eccedono l'Unità. ❷ Scegliere gli spazi usando Porre Guerriglie. ★ Spostare 1 Guerriglia da Fuori Gioco a Disponibile 	
Scegliete 1 Attività Speciale:	
<ul style="list-style-type: none"> Ⓐ <input checked="" type="checkbox"/> Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre una Base. Ⓑ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario. Ⓒ <u>Aiuti</u> per Andare Nascosti in 2 spazi. 	
<input checked="" type="checkbox"/>	




 V	Max 
Le Guerriglie eccedono l'Unità in qualsiasi spazio senza una Base del Rivoluzionario?	<input type="checkbox"/> 
Qualsiasi Guerriglia Nascosta senza Disordini?	<input type="checkbox"/> 
Disordini: ❶ Scegliere spazi usando Porre Disordini . ✓ Crisi: Scegliete spazi con Attivisti sia del Congresso che della Lega Musulmana.	
Scegliete 1 Attività Speciale:	
Ⓐ <u>Assassinio</u> di 1 avversario tra gli spazi in Disordine Ⓑ ✓ Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre una Base . Ⓒ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario. Ⓓ <u>Aiuti</u> per Andare Nascosti in 2 spazi.	<input type="checkbox"/>




 U	Max 
6+ Guerriglie in India?	<input type="checkbox"/> 
Scegliete 1 Attività Speciale:	
Ⓐ ✓ Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre una Base . Ⓑ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario. Ⓒ <u>Aiuti</u> per Andare Nascosti in 2 spazi.	
Tiro di dado ≤ Guerriglie Disponibili?	<input type="checkbox"/> 
Raduno:	
❶ Porre Basi dove le Guerriglie eccedono l'Unità. ❷ Scegliere gli spazi usando Porre Guerriglie . ★ Spostare 1 Guerriglia da Fuori Gioco a Disponibile	<input type="checkbox"/>

 T	Max [Basi + Unità]
Qualsiasi Guerriglia Nascosta in spazi Musulmani?	<input type="checkbox"/> 
Tiro di dado ≤ Attivisti ML in Prigione?	<input type="checkbox"/> 
Raduno:	
❶ Porre Basi dove Attivisti della Lega Musulmana eccedono l'Unità. ❷ Scegliere spazi usando Porre Attivisti . ✓ 3+ ML in Prigione: rilasciare i prigionieri. <i>Altrimenti</i> , ★ Spostare 1 Attivista della Lega Musulmana da Fuori Gioco a Disponibile.	
Scegliere 1 Attività Speciale:	
Ⓐ <u>Negoziato</u> per Porre uno Stato Musulmano Ⓑ <u>Persuasione</u> in 2 spazi per: ❶ Attivare Guerriglie usando Rimuovere . ❷ Rimuovere avversari Ⓒ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario	<input type="checkbox"/>




 S	Max [Basi + Unità]
Il Negoziato porrebbe uno Stato Musulmano?	<input type="checkbox"/> 
Scegliere 1 Attività Speciale:	
Ⓐ <u>Negoziato</u> per Porre uno Stato Musulmano .	
Tiro di dado ≤ Attivisti ML in Prigione ?	<input type="checkbox"/> 
Raduno:	
❶ Porre Basi dove Attivisti della Lega Musulmana eccedono l'Unità. ❷ Scegliere spazi usando Porre Attivisti . ✓ 3+ ML in Prigione: rilasciare i prigionieri. <i>Altrimenti</i> , ★ Spostare 1 Attivista della Lega Musulmana da Fuori Gioco a Disponibile.	<input type="checkbox"/>




 R	Max [Basi + Unità]
Qualsiasi spazi Musulmani disponibili per la Non Cooperazione?	⊗ 
L'India è in Crisi?	⊗ 
<p>Non-Cooperazione:</p> <p>❶ Scegliere spazi Musulmani usando Spostare ad Opposizione.</p> <p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ <u>Infiltrazione</u> per Porre uno Stato Musulmano</p> <p>Ⓑ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario</p> <p>Ⓒ <u>Persuasione</u> in 2 spazi per:</p> <p>❶ Attivare Guerriglie usando Rimuovere.</p> <p>❷ Rimuovere avversari</p>	
⊗	




 Q	Max [Basi + Unità]
Qualsiasi segnalino di Protesta Disponibile?	⊗ 
Qualsiasi Attivista della Lega Musulmana in spazi senza Protesta?	⊗ 
<p>Disobbedienza Civile:</p> <p>❶ Scegliere gli spazi usando Porre Protesta.</p> <p>✓ <i>Il Raj è giocatore</i>: Da spazio con 3+ INC, portate 1 Attivista su una Ferrovia, <i>prima</i> con Econ maggiore.</p> <p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ <u>Negoziato</u> per:</p> <p>❶ Porre uno Stato Musulmano.</p> <p>❷ Rimuovere 1 Disordine</p> <p>Ⓑ ✓ <i>Crisi</i>: <u>Infiltrazione</u> per Porre uno Stato Musulmano</p> <p>Ⓒ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario</p> <p>Ⓓ <u>Persuasione</u> per Rimuovere avversari</p>	
⊗	




 P	Max [Basi + Unità]
Attivisti NV sono pari o eccedono i cubi in qualsiasi spazio senza Protesta?	⊗ 
<p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ <u>Negoziato</u> per:</p> <p>❶ Porre uno Stato Musulmano.</p> <p>❷ Rimuovere 1 Disordine</p> <p>Ⓑ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario.</p> <p>Ⓒ <u>Persuasione</u> per Rimuovere avversari</p>	
Qualsiasi segnalino di Protesta Disponibile?	⊗ 
<p>Disobbedienza Civile:</p> <p>❶ Scegliere gli spazi usando Porre Protesta.</p> <p>✓ <i>Il Raj è giocatore</i>: Da spazio con 3+ INC, portate 1 Attivista su una Ferrovia, <i>prima</i> con Econ maggiore.</p>	
⊗	





 N	Max [Basi + Unità]
6+ Attivisti della Lega Musulmana in India?	⊗ 
<p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ ✓ <i>Crisi</i>: <u>Infiltrazione</u> per Porre uno Stato Musulmano.</p> <p>Ⓑ <u>Persuasione</u> in 2 spazi per:</p> <p>❶ Attivare Guerriglie usando Rimuovere.</p> <p>❷ Rimuovere avversari.</p> <p>Ⓒ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario.</p>	
Tiro di dado ≤ Attivisti ML in Prigione?	⊗ 
<p>Raduno:</p> <p>❶ Porre Basi dove Attivisti della Lega Musulmana eccedono l'Unità.</p> <p>❷ Scegliere spazi usando Porre Attivisti.</p> <p>✓ <i>3+ ML in Prigione</i>: rilasciare i prigionieri. <i>Altrimenti</i>, ★ Spostare 1 Attivista della Lega Musulmana da Fuori Gioco a Disponibile.</p>	
⊗	


 M	Max [Protesta + Gandhi + Restrizioni]
Qualsiasi Guerriglie Nascoste in spazi di Opposizione?	⊗ 
Tiro di dado ≤ Attivisti Disponibili + Congresso in Prigione ?	⊗ 
<p>Raduno:</p> <p>❶ Scegliere gli spazi usando Porre Attivisti. ✓ <i>3+ INC in Prigione</i>: rilasciare i prigionieri. <i>Altrimenti</i>, ★ Spostare 1 Attivista del Congresso da Fuori Gioco a Disponibile.</p>	
<p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ <u>Negoziato</u> per Rimuovere uno Stato Musulmano.</p> <p>Ⓑ <u>Satyagraha</u> per Muovere Gandhi, poi: ❶ ✓ Disordini: Rimuovere Disordini e qualsiasi Protesta ❷ Aggiungere 1 Attivista.</p> <p>Ⓒ <u>Persuasione</u> per Rimuovere avversari</p>	
⊗	

 L	Max [Protesta + Gandhi + Restrizioni]
Qualsiasi spazio di Protesta con Controllo Raj?	⊗ 
Qualsiasi spazio disponibile per la Non Cooperazione?	⊗ 
<p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ <u>Satyagraha</u> per Muovere Gandhi, poi: ❶ Aggiungere 1 Attivista. ❷ Rimuovere Disordini e qualsiasi Protesta</p> <p>Ⓑ <u>Persuasione</u> in 2 spazi per: ❶ Attivare Guerriglie usando Rimuovere. ❷ Rimuovere avversari.</p>	
<p>Non Cooperazione:</p> <p>❶ Scegliere tutti gli spazi di Protesta con Attivisti del Congresso e senza Controllo Raj. ✓ <i>Crisi</i>: Scegliere gli spazi senza Controllo Raj.</p>	
⊗	

 K	Max [Protesta + Gandhi + Restrizioni]
Qualsiasi spazio disponibile per la Non Cooperazione?	⊗ 
Qualsiasi spazio di Protesta senza Attivisti del Congresso?	⊗ 
<p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ <u>Satyagraha</u> per Muovere Gandhi, poi: ❶ ✓ Disordini: Rimuovere Disordini e qualsiasi Protesta ❷ Aggiungere 1 Attivista.</p> <p>Ⓑ <u>Persuasione</u> in 2 spazi per: ❶ Attivare Guerriglie usando Rimuovere. ❷ Rimuovere avversari.</p>	
<p>Non Cooperazione:</p> <p>❶ Scegliere tutti gli spazi di Protesta con Attivisti del Congresso e senza Controllo Raj. ✓ <i>Crisi</i>: Scegliere gli spazi senza Controllo Raj.</p>	
⊗	

 J	Max [Protesta + Gandhi + Restrizioni]
Qualsiasi segnalino Protesta Disponibile?	⊗ 
Qualsiasi pezzo del Congresso in spazi senza Protesta?	⊗ 
<p>Disobbedienza Civile:</p> <p>❶ Scegliere gli spazi usando Porre Protesta. ✓ <i>Il Raj è giocatore</i>: Da spazio con 3+ INC, portate 1 Attivista su una Ferrovia, <i>prima</i> con Econ maggiore.</p>	
<p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ <u>Negoziato</u> per Rilasciare Gandhi dalla Prigione.</p> <p>Ⓑ <u>Satyagraha</u> per Muovere Gandhi, poi: ❶ Aggiungere 1 Attivista.</p>	
<p>Disobbedienza Civile:</p> <p>✓ <i>Satyagraha</i>: Porre Protesta nello spazio di Gandhi.</p>	
⊗	

 H	Max [Protesta + Gandhi + Restrizioni]
<p>Gli Attivisti NV sono pari o eccedono i cubi in qualsiasi spazio senza Protesta?  </p>	
<p>Sono Disponibili 2+ segnalini Protesta?  </p>	
<p>Disobbedienza Civile:</p> <p>❶ Scegliere gli spazi usando Porre Protesta. <i>✓ Il Raj è giocatore:</i> Da spazio con 3+ INC, portate 1 Attivista su una Ferrovia, <i>prima</i> con Econ maggiore.</p>	
<p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ <u>Negoziato</u> per Rilasciare Gandhi dalla Prigione. Ⓑ <u>Satyagraha</u> per Muovere Gandhi, poi: ❶ Aggiungere 1 Attivista.</p>	
<p>Disobbedienza Civile:</p> <p><i>✓ Satyagraha:</i> Porre Protesta nello spazio di Gandhi. </p>	




 G	Max [Protesta + Gandhi + Restrizioni]
<p>+6 Attivisti del Congresso in India?  </p>	
<p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ <u>Satyagraha</u> per Muovere Gandhi, poi: ❶ <i>✓ Disordini:</i> Rimuovere Disordini e qualsiasi Protesta ❷ Aggiungere 1 Attivista. Ⓑ <u>Persuasione</u> in 2 spazi per: ❶ Attivare Guerriglie usando Rimuovere. ❷ Rimuovere avversari.</p>	
<p>Tiro di dado ≤ Attivisti Disponibili + Congresso in Prigione?  </p>	
<p>Raduno:</p> <p>❶ Scegliere gli spazi usando Porre Attivisti. <i>✓ 3+ INC in Prigione:</i> rilasciare i prigionieri. <i>Altrimenti,</i> ★ Spostare 1 Attivista del Congresso da Fuori Gioco a Disponibile. </p>	

 F	con tutte le Truppe & Sepoy max  R <i>[a meno che non sia modificato dal Viceré corrente]</i>
<p>Qualsiasi Guerriglia Nascosta in spazi a Supporto?  </p>	
<p>Le Truppe in Città eccedono le Truppe nelle Province?  </p>	
<p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ <u>Governare</u> in 2 spazi: ❶ Rimuovere Protesta dove non vi sono Attivisti. ❷ Imperialismo sino ad un totale spostamenti pari ad un tiro di dado e rimuovere segnalini usando Spostamento a Supporto. ❸ Rimuovere avversari. Ⓑ <u>Legge Marziale:</u> Dove si sono Disordini e nessun Supporto usando Rimuovere. <i>✓ Crisi:</i> Scegliere 2 spazi. <i>✓ Linlithgow è Viceré:</i> Si possono scegliere gli spazi senza Disordini.</p>	
<p>Perlustrazione:</p> <p>❶ Usare le Priorità di Movimento. ❷ Perlustrare sul posto, <i>prima</i> dove maggiore Supporto. </p>	





 E	con tutte le Truppe & Sepoy max  R <i>[a meno che non sia modificato dal Viceré corrente]</i>
<p>Qualsiasi spazio con Pop 2 ad Opposizione Attiva?  </p>	
<p>I cubi eccedono tutti gli Avversari Attivi non Base in qualsiasi spazio con Pop 2?  </p>	
<p>Assalto</p> <p><i>✓ Wavell è Viceré:</i> Prima Perlustrate usando le Priorità di Movimento. ❶ Scegliere spazi usando Rimuovere.</p>	
<p>Scegliere 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ <u>Governare</u> in 2 spazi: ❶ Rimuovere Protesta dove non vi sono Attivisti. ❷ Imperialismo sino ad un totale spostamenti pari ad un tiro di dado e rimuovere segnalini usando Spostamento a Supporto. ❸ Rimuovere avversari. Ⓑ <u>Legge Marziale:</u> Dove si sono Disordini e nessun Supporto usando Rimuovere. <i>✓ Crisi:</i> Scegliere 2 spazi. <i>✓ Linlithgow è Viceré:</i> Si possono scegliere gli spazi senza Disordini. </p>	




 D	con tutte le Truppe & Sepoy max  <i>[a meno che non sia modificato dal Viceré corrente]</i>
6+ cubi in totale in spazi di Protesta?	<input type="checkbox"/> 
Qualsiasi spazio di Protesta senza Attivisti?	<input type="checkbox"/> 
Scegliere 1 Attività Speciale:	
<p>Ⓐ <u>Governare</u> in 2 spazi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Rimuovere Protesta dove non vi sono Attivisti. 2 Rimuovere avversari. <p>Ⓑ <u>Trattato</u> in tutti gli Stati: Supporto usando Rimuovere.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Rimuovere avversari Attivi in ciascuno Stato con Sepoy. 	
↓	
Perlustrazione:	
<ol style="list-style-type: none"> 1 Usare le Priorità di Movimento. 2 Perlustrare sul posto, <i>prima</i> dove maggiore Supporto. 	
<input type="checkbox"/>	





 C	con tutte le Truppe & Sepoy max  <i>[a meno che non sia modificato dal Viceré corrente]</i>
2+ spazi con cubi ed avversari Attivi?	<input type="checkbox"/> 
Le Truppe in Città eccedono le Truppe in Province?	<input type="checkbox"/> 
Scegliere 1 Attività Speciale:	
<p>Ⓐ <u>Governare</u> in 2 spazi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Rimuovere Protesta dove non vi sono Attivisti. 2 Imperialismo sino ad un totale spostamenti pari ad un tiro di dado e rimuovere segnalini durante Spostamento a Supporto . 3 Rimuovere avversari. <p>Ⓑ <u>Legge Marziale</u>: Dove si sono Disordini e nessun Supporto usando Rimuovere.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Crisi</i>: Scegliere 2 spazi. ✓ <i>Linlithgow è Viceré</i>: Si possono scegliere gli spazi senza Disordini. 	
↓	
Perlustrazione:	
<ol style="list-style-type: none"> 1 Usare le Priorità di Movimento. 2 Perlustrare sul posto, <i>prima</i> dove maggiore Supporto. 	
<input type="checkbox"/>	






 B	con tutte le Truppe & Sepoy max  <i>[a meno che non sia modificato dal Viceré corrente]</i>
Qualsiasi Provincia con 2 Pop senza Controllo Raj?	<input type="checkbox"/> 
Tiro di dado ≤ Truppe Disponibili?	<input type="checkbox"/> 
Schieramento:	
<ol style="list-style-type: none"> 1 Scegliere Città usando Porre Cubi. Portate 3 Truppe in ciascuna Città scelta, poi aggiungete Sepoy per porre sino a 6 cubi. 2 Portate 3 Truppe nelle Città rimanenti. ★ Muovere 2 cubi da Fuori Gioco a Disponibili, <i>prima</i> Truppe. 	
↓	
Scegliere 1 Attività Speciale:	
<p>Ⓐ <u>Legge Marziale</u>: Dove si sono Disordini e nessun Supporto usando Rimuovere.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Crisi</i>: Scegliere 2 spazi. ✓ <i>Linlithgow è Viceré</i>: Si possono scegliere gli spazi senza Disordini. <p>Ⓑ <u>Governare</u> in 2 spazi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Imperialismo sino ad un totale spostamenti pari ad un tiro di dado e rimuovere segnalini durante Spostamento a Supporto . 2 Rimuovere avversari. 	
<input type="checkbox"/>	






 A	con tutte le Truppe & Sepoy max  <i>[a meno che non sia modificato dal Viceré corrente]</i>
Tiro di dado ≤ Truppe Disponibili?	<input type="checkbox"/> 
I cubi eccedono tutti gli Avversari Attivi non Base in qualsiasi spazio?	<input type="checkbox"/> 
Assalto	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Wavell è Viceré</i>: Prima Perlustrate usando le Priorità di Movimento. <ol style="list-style-type: none"> 1 Scegliere spazi usando Rimuovere. 	
↓	
Scegliere 1 Attività Speciale:	
<p>Ⓐ <u>Governare</u> in 2 spazi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Imperialismo sino ad un totale spostamenti pari ad un tiro di dado e rimuovere segnalini durante Spostamento a Supporto . 2 Rimuovere avversari. <p>Ⓑ <u>Legge Marziale</u>: Dove si sono Disordini e nessun Supporto usando Rimuovere.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Crisi</i>: Scegliere 2 spazi. ✓ <i>Linlithgow è Viceré</i>: Si possono scegliere gli spazi senza Disordini. 	
<input type="checkbox"/>	




	Max 
3+ Guerriglie in qualsiasi spazio? 	
Attacco: ❶ Scegliere spazi usando Attacco .	
Marcia: ❶ Usare le Priorità di Movimento .	
Scegliete 1 Attività Speciale: Ⓐ Aiuti per Andare Nascosti in 2 spazi. Ⓑ ✓ Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre una Base . Ⓒ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario.	
	

	Max 
Scegliete 1 Attività Speciale:	
Ⓐ Aiuti per Andare Nascosti in 2 spazi.	
Ⓑ ✓ Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre una Base .	
Ⓒ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario.	
Disordini: ❶ Scegliere spazi usando Porre Disordini . ✓ Crisi: Scegliete spazi con Attivisti sia del Congresso che della Lega Musulmana.	
	

	Max 
3+ Guerriglie in qualsiasi spazio senza Disordini? 	
Attacco: ❶ Scegliere spazi usando Attacco .	
Marcia: ❶ Usare le Priorità di Movimento .	
Scegliete 1 Attività Speciale: Ⓐ Aiuti per Andare Nascosti in 2 spazi. Ⓑ ✓ Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre una Base . Ⓒ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario.	
	

	Max 
Scegliete 1 Attività Speciale:	
Ⓐ ✓ Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre una Base .	
Ⓑ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario.	
Qualsiasi Guerriglia dove non vi sono Disordini? 	
Attacco: ❶ Scegliere spazi usando Attacco .	
	
Marcia: ❶ Usare le Priorità di Movimento .	
	

	Max 
Qualsiasi Guerriglia Nascosta dove non vi sono Disordini? 	
Disordini: ❶ Scegliere spazi usando Porre Disordini . ✓ Crisi: Scegliete spazi con Attivisti sia del Congresso che della Lega Musulmana.	
	
Marcia: ❶ Usare le Priorità di Movimento .	
	

	Max 
Raduno:	
❶ Porre Basi dove le Guerriglie eccedono l'Unità.	
❷ Scegliere gli spazi usando Porre Guerriglie .	
★ Spostare 1 Guerriglia da Fuori Gioco a Disponibile.	
Scegliete 1 Attività Speciale: Ⓐ ✓ Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre una Base . Ⓑ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario. Ⓒ Aiuti per Andare Nascosti in 2 spazi.	
	

TT	Max [Basi + Unità]
Scegliete 1 Attività Speciale:	
Ⓐ <u>Persuasione</u> in 2 spazi per: <ol style="list-style-type: none"> Attivare Guerriglie usando Rimuovere Rimuovere avversari. 	
Ⓑ ✓ Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre uno Stato Musulmano	
Ⓒ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario.	
Qualsiasi segnalino Protesta disponibile?	
↓ Disobbedienza Civile: <ol style="list-style-type: none"> Scegliere spazi usando Porre Attivisti. ✓ <i>Il Raj è giocatore:</i> Da uno spazio con 3+ ML, portate 1 Attivista su Ferrovia, <i>prima</i> con Econ maggiore. 	
Non-Cooperazione: <ol style="list-style-type: none"> Scegliere spazi Musulmani usando Spostare ad Opposizione. 	

SS	Max [Basi + Unità]
Qualsiasi segnalino Protesta disponibile?	
↓ Disobbedienza Civile: <ol style="list-style-type: none"> Scegliere spazi usando Porre Attivisti. ✓ <i>Il Raj è giocatore:</i> Da uno spazio con 3+ ML, portate 1 Attivista su Ferrovia, <i>prima</i> con Econ maggiore. 	
Manifestare: <ol style="list-style-type: none"> Usare le Priorità di Movimento. ★ Porre Proteste dove non vi è Controllo Raj. 	
Scegliete 1 Attività Speciale:	
Ⓐ ✓ Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre uno Stato Musulmano	
Ⓑ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario.	
Ⓒ <u>Persuasione</u> in 2 spazi per: <ol style="list-style-type: none"> Attivare Guerriglie usando Rimuovere Rimuovere avversari. 	

RR	Max [Basi + Unità]
Scegliete 1 Attività Speciale:	
Ⓐ <u>Persuasione</u> in 2 spazi per: <ol style="list-style-type: none"> Attivare Guerriglie usando Rimuovere Rimuovere avversari. 	
Ⓑ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario.	
Non-Cooperazione: <ol style="list-style-type: none"> Scegliere spazi Musulmani usando Spostare ad Opposizione. 	

QQ	Max [Basi + Unità]
Scegliete 1 Attività Speciale:	
Ⓐ ✓ Crisi: <u>Infiltrazione</u> per Porre uno Stato Musulmano	
Ⓑ <u>Persuasione</u> in 2 spazi per: <ol style="list-style-type: none"> Attivare Guerriglie usando Rimuovere Rimuovere avversari. 	
Ⓒ <u>Infiltrazione</u> per Sostituire 1 avversario.	
Qualsiasi spazio Musulmano disponibile per la Non-Cooperazione?	
↓ Non-Cooperazione: <ol style="list-style-type: none"> Scegliere spazi Musulmani usando Spostare ad Opposizione. 	
Raduno: <ol style="list-style-type: none"> Porre Basi dove gli Attivisti della Lega Musulmana eccedono l'Unità. Scegliere spazi usando Porre Attivisti. ✓ <i>3+ML in Prigione:</i> Rilasciare i prigionieri. <i>Altrimenti,</i> ★ Muovere 1 Attivista della Lega Musulmana da Fuori Gioco a Disponibili. 	
L'Attività Speciale era Negoziato?	
↓ Manifestare: <ol style="list-style-type: none"> Usare le Priorità di Movimento. ★ Porre Proteste dove non vi è Controllo Raj. 	
Non-Cooperazione: <ol style="list-style-type: none"> Scegliere spazi Musulmani usando Spostare ad Opposizione. 	

PP	Max [Basi + Unità]
Tiro di dado ≤ Disponibili + Attivisti ML in Prigione?	
↓ Raduno: <ol style="list-style-type: none"> Porre Basi dove gli Attivisti della Lega Musulmana eccedono l'Unità. Scegliere spazi usando Porre Attivisti. ✓ <i>3+ML in Prigione:</i> Rilasciare i prigionieri. <i>Altrimenti,</i> ★ Muovere 1 Attivista della Lega Musulmana da Fuori Gioco a Disponibili. 	
L'Attività Speciale era Negoziato?	
↓ Manifestare: <ol style="list-style-type: none"> Usare le Priorità di Movimento. ★ Porre Proteste dove non vi è Controllo Raj. 	
Non-Cooperazione: <ol style="list-style-type: none"> Scegliere spazi Musulmani usando Spostare ad Opposizione. 	

NN	Max [Basi + Unità]
Qualsiasi spazio Musulmano disponibile per la Non-Cooperazione?	
Non-Cooperazione: ❶ Scegliere spazi Musulmani usando Spostare ad Opposizione .	
⊗	
Manifestare: ❶ Usare le Priorità di Movimento . ★ Porre Proteste dove non vi è Controllo Raj.	
⊗	

LL	Max [Proteste + Gandhi + Restrizioni]
Tiro di dado ≤ Attivisti Disponibili + del Congresso in Prigione?	
Raduno: ❶ Scegliere spazi usando Porre Attivisti . ✓ 3+ INC in Prigione: rilasciate i prigionieri. <i>Altrimenti,</i> ★ Spostate 1 Attivista del Congresso da Fuori Gioco a Disponibili.	
Manifestare: ❶ Usare le Priorità di Movimento . ★ Porre Proteste dove non vi è Controllo Raj.	
Scegliete 1 Attività Speciale: Ⓐ <u>Negoziato</u> per: ❶ Rimuovere uno Stato Musulmano ❷ Rilasciare Gandhi da Prigione Ⓑ <u>Persuasione:</u> in 2 spazi per: ❶ Attivare Guerriglie usando Rimuovere . ❷ Rimuovere avversari.	
⊗	

MM	Max [Proteste + Gandhi + Restrizioni]
Scegliete 1 Attività Speciale: Ⓐ <u>Negoziato</u> per: ❶ Rimuovere uno Stato Musulmano ❷ Rilasciare Gandhi da Prigione Ⓑ <u>Satyagraha per Muovere Gandhi,</u> poi: ❶ ✓ Disordini: Rimuovete Disordini e qualsiasi Protesta. ❷ Aggiungere 1 Attivista. Ⓒ <u>Persuasione:</u> per Rimuovere avversari.	
2+ segnalini Proteste Disponibili?	
Disobbedienza Civile: ❶ Scegliere gli spazi usando Porre Proteste . ✓ Il Raj è giocatore: Da uno spazio con 3+ INC, portate 1 Attivista su Ferrovia, <i>prima</i> con Econ maggiore.	
⊗	
Manifestare: ❶ Usare le Priorità di Movimento . ★ Porre Proteste dove non vi è Controllo Raj.	
⊗	




KK	Max [Proteste + Gandhi + Restrizioni]
Scegliete 1 Attività Speciale: Ⓐ <u>Persuasione:</u> in 2 spazi per: ❶ Attivare Guerriglie usando Rimuovere . ❷ Rimuovere avversari.	
Non Cooperazione: ❶ Scegliere tutti gli spazi di Protesta con Attivisti del Congresso e nessun Controllo Raj. ✓ Crisi: Scegliete spazi con Controllo Raj.	
⊗	

JJ	Max [Proteste + Gandhi + Restrizioni]
<p>Scegliete 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ Satyagraha per Muovere Gandhi, poi:</p> <ol style="list-style-type: none"> ✓ Disordini: Rimuovete Disordini e qualsiasi Protesta. Aggiungere 1 Attivista. <p>Ⓑ Persuasione: in 2 spazi per:</p> <ol style="list-style-type: none"> Attivare Guerriglie usando Rimuovere. Rimuovere avversari. <p style="text-align: center;">↓</p>	
<p>Qualsiasi spazio disponibile per la Non Cooperazione? </p> <p>Non Cooperazione:</p> <ol style="list-style-type: none"> Scegliere tutti gli spazi di Protesta con Attivisti del Congresso e nessun Controllo Raj. ✓ Crisi: Scegliete spazi con Controllo Raj. <p style="text-align: center;"></p>	
<p>Raduno:</p> <ol style="list-style-type: none"> Scegliere spazi usando Porre Attivisti. ✓ 3+ INC in Prigione: rilasciate i prigionieri. <i>Altrimenti</i>, ★ Spostate 1 Attivista del Congresso da Fuori Gioco a Disponibili. <p style="text-align: center;"></p>	




HH	Max [Proteste + Gandhi + Restrizioni]
<p>Tiro di dado ≤ Attivisti del Congresso in Prigione? </p> <p>Raduno:</p> <ol style="list-style-type: none"> Scegliere spazi usando Porre Attivisti. ✓ 3+ INC in Prigione: rilasciate i prigionieri. <i>Altrimenti</i>, ★ Spostate 1 Attivista del Congresso da Fuori Gioco a Disponibili. <p>Non Cooperazione:</p> <ol style="list-style-type: none"> Scegliere tutti gli spazi di Protesta con Attivisti del Congresso e nessun Controllo Raj. ✓ Crisi: Scegliete spazi con Controllo Raj. <p style="text-align: center;">↓</p>	
<p>Scegliete 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ Negoziato per Rimuovere uno Stato Musulmano</p> <p>Ⓑ Persuasione: in 2 spazi per:</p> <ol style="list-style-type: none"> Attivare Guerriglie usando Rimuovere. Rimuovere avversari. <p style="text-align: center;"></p>	

GG	Max [Proteste + Gandhi + Restrizioni]
<p>Qualsiasi spazio disponibile per la Non Cooperazione? </p> <p>Non Cooperazione:</p> <ol style="list-style-type: none"> Scegliere tutti gli spazi di Protesta con Attivisti del Congresso e nessun Controllo Raj. ✓ Crisi: Scegliete spazi con Controllo Raj. <p style="text-align: center;"></p>	
<p>Disobbedienza Civile:</p> <ol style="list-style-type: none"> Porre Proteste usando Porre Proteste. ✓ Il Raj è giocatore: Da uno spazio con 3+ INC, portate 1 Attivista su Ferrovia, <i>prima</i> con Econ maggiore. <p style="text-align: center;"></p>	

FF	Con tutte le Truppe & con Sepoy max
<i>[a meno che non sia modificato dal Viceré corrente]</i>	
<p>Tiro di dado ≤ Truppe Disponibili? </p> <p>Schieramento:</p> <ol style="list-style-type: none"> Scegliere Città usando Porre Cubi. Portate 3 Truppe in ogni Città scelta, poi aggiungete Sepoy per porre sino a 6 cubi. Portate 3 Truppe nelle rimanenti Città ★ Spostate 2 cubi da Fuori Gioco a Disponibili, Truppe <i>prima</i>. <p>Assalto:</p> ✓ Wavell è Viceré: prima fate Perlustrazione usando le Priorità di Movimento. Scegliere gli spazi usando Rimuovere <p style="text-align: center;">↓</p>	
<p>Scegliete 1 Attività Speciale:</p> <p>Ⓐ Governare in 2 spazi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Rimuovete avversari. <p>Ⓑ Legge Marziale: dove vi sono Disordini e nessun Supporto usando Rimozione.</p> ✓ Crisi: Scegliete 2 spazi. ✓ Linlithgow è Viceré: si possono scegliere spazi senza Disordini. <p style="text-align: center;"></p>	

 EE	Con tutte le Truppe & con Sepoy max <i>[a meno che non sia modificato dal Viceré corrente]</i>	
Le Truppe in Città eccedono le Truppe nelle Province?		
Perlustrazione:		
<ul style="list-style-type: none"> ➊ Usate le Priorità di Movimento ➋ Perlustrate sul posto, <i>prima</i> con maggiore Supporto 		
Schieramento:		
<ul style="list-style-type: none"> ➊ Scegliere Città usando Porre Cubi. Portate 3 Truppe in ogni Città scelta, poi aggiungete Sepoy per porre sino a 6 cubi. ➋ Portate 3 Truppe nelle rimanenti Città ★ Spostate 2 cubi da Fuori Gioco a Disponibili, Truppe <i>prima</i>. 		
↓		
Scegliete 1 Attività Speciale:		
<ul style="list-style-type: none"> Ⓐ <u>Governare</u> in 2 spazi: <ul style="list-style-type: none"> ➊ Imperialismo sino a spostamenti e segnalini rimossi totali pari ad un tiro di dado usando Spostamento a Supporto. ➋ Rimuovete avversari. 		
		

 DD	Con tutte le Truppe & con Sepoy max <i>[a meno che non sia modificato dal Viceré corrente]</i>	
Tiro di dado ≤ Truppe Disponibili?		
Schieramento:		
<ul style="list-style-type: none"> ➊ Scegliere Città usando Porre Cubi. Portate 3 Truppe in ogni Città scelta, poi aggiungete Sepoy per porre sino a 6 cubi. ➋ Portate 3 Truppe nelle rimanenti Città ★ Spostate 2 cubi da Fuori Gioco a Disponibili, Truppe <i>prima</i>. 		
Assalto:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Wavell è Viceré</i>: prima fate Perlustrazione usando le Priorità di Movimento. ➊ Scegliere gli spazi usando Rimuovere 		
↓		
Scegliete 1 Attività Speciale:		
<ul style="list-style-type: none"> Ⓐ <u>Governare</u> in 2 spazi: <ul style="list-style-type: none"> ➊ Imperialismo sino a spostamenti e segnalini rimossi totali pari ad un tiro di dado usando Spostamento a Supporto. ➋ Rimuovete avversari. 		
		

 CC	Con tutte le Truppe & con Sepoy max <i>[a meno che non sia modificato dal Viceré corrente]</i>	
Qualsiasi spazio dove il doppio dei cubi li eccede gli avversari Attivi?		
Assalto:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Wavell è Viceré</i>: prima fate Perlustrazione usando le Priorità di Movimento. ➊ Scegliere gli spazi usando Rimuovere 		
Schieramento:		
<ul style="list-style-type: none"> ➊ Scegliere Città usando Porre Cubi. Portate 3 Truppe in ogni Città scelta, poi aggiungete Sepoy per porre sino a 6 cubi. ➋ Portate 3 Truppe nelle rimanenti Città ★ Spostate 2 cubi da Fuori Gioco a Disponibili, Truppe <i>prima</i>. 		
↓		
Scegliete 1 Attività Speciale:		
<ul style="list-style-type: none"> Ⓐ <u>Governare</u> in 2 spazi: <ul style="list-style-type: none"> ➊ Imperialismo sino a spostamenti e segnalini rimossi totali pari ad un tiro di dado usando Spostamento a Supporto. ➋ Rimuovete avversari. 		
		

 BB	Con tutte le Truppe & con Sepoy max <i>[a meno che non sia modificato dal Viceré corrente]</i>	
Scegliete 1 Attività Speciale:		
<ul style="list-style-type: none"> Ⓐ <u>Governare</u> in 2 spazi: <ul style="list-style-type: none"> ➊ Rimuovere Proteste dove non vi sono Attivisti. ➋ Imperialismo sino a spostamenti e segnalini rimossi totali pari ad un tiro di dado usando Spostamento a Supporto. ➌ Rimuovete avversari. Ⓑ <u>Legge Marziale</u>: dove vi sono Disordini e nessun Supporto usando Rimozione. <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Crisi</i>: Scegliete 2 spazi. ✓ <i>Linlithgow è Viceré</i>: si possono scegliere spazi senza Disordini. 		
↓		
Tutti gli spazi di Protesta (se vi sono) hanno cubi?		
Assalto:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Wavell è Viceré</i>: prima fate Perlustrazione usando le Priorità di Movimento. ➊ Scegliere gli spazi usando Rimuovere. 		
		
Perlustrazione:		
<ul style="list-style-type: none"> ➊ Usate le Priorità di Movimento. ➋ Perlustrate sul posto, <i>prima</i> con maggior Supporto. 		
		