

Twilight Struggle



2° Edizione

di Jason Matthews & Ananda Gupta

Traduzione di Ivano Rosa

REGOLAMENTO

TABLE OF CONTENTS

1. Introduzione.....	2	9. Cina.....	9
2. Componenti.....	2	10. Punteggio e Vittoria.....	10
3. Preparazione del Gioco.....	3	11. Regolamento da Torneo	11
4. Sequenza di Gioco	3	Extended Example of Play	10
5. Giocare le Carte.....	5	Card Histories	16
6. Operazioni.....	6	Designer's Notes	26
7. Eventi.....	8	Countersheet Manifest	27
8. Stato del DEFCON ed Operazioni Militari.....	8	Optional Rules	28



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

www.GMTGames.com

0510

NOTA ALLA TRADUZIONE: Il presente regolamento è stato tradotto integralmente, ad esempio le nazioni, carte, tabelle, ecc. sono in Italiano. Fare riferimento alle varie Appendici allegate per i nomi in Inglese.

1.0 INTRODUZIONE

"Ed ora l'appello della tromba suona ancora una volta per noi non ci chiama alle armi, per quanto noi di armi abbiamo bisogno, non ci chiama alla battaglia, per quanto noi già combattiamo ma ci chiama a sostenere il peso di una lunga lotta oscura..." - John F. Kennedy, Discorso Inaugurale, Gennaio 1961



1945, mentre alleati improbabili trucidavano la bestia Nazista, le più devastanti armi dell'umanità mettevano in ginocchio l'orgoglioso Impero Giapponese con una tempesta di fuoco. Dove prima c'erano molte grandi potenze, ora ne rimanevano soltanto due. Il mondo non ha avuto tempo per riprendersi che già si profilava una nuova guerra, ma a differenza dei titanici conflitti dei decenni precedenti, questa, venne portata avanti principalmente non da soldati e carri armati, ma da spie e politici, scienziati ed intellettuali, artisti e traditori.

Twilight Struggle è un gioco per due giocatori che simula i quarantacinque anni di danza degli intrighi, prestigio ed occasionali fiammate di guerra fra l'Unione Sovietica e gli Stati Uniti. L'intero mondo è il teatro nel quale questi due titani combatterono per salvarlo secondo le loro ideologie ed i loro stili di vita. Il gioco comincia in mezzo alle rovine dell'Europa quando le due nuove "superpotenze" si contendevano i rottami della Seconda Guerra Mondiale e termina nel 1989, quando soltanto gli Stati Uniti rimanevano in vita.

Twilight Struggle fondamentalemente eredita il sistema "card-driven" dai classici *We The People* e *Hannibal: Rome vs. Carthage*. In quella tradizione risulta un gioco veloce e di bassa complessità. Le carte evento coprono una vasta serie di eventi storicamente accaduti, dalle guerre Arabo-Israeliana del 1948 e 1967, al Vietnam ed al movimento pacifista negli Stati Uniti, alla Crisi dei Missili di Cuba ed altri tipi di incidenti che portarono il mondo sul baratro di un annientamento nucleare. Il sottosistema di gioco riproduce il pesante prestigio dovuto alla Corsa allo Spazio come pure la tensione Nucleare, con la possibilità che il gioco termini con una guerra nucleare.



Questo regolamento è organizzato in sezioni numerate, con alcune di queste ulteriormente suddivise in sottosezioni (ad esempio 2.1 e 2.2). In alcune parti delle regole ci saranno riferimenti a sezioni e sottosezioni che sono in relazione a quello che si sta leggendo.

In aggiunta, i termini che hanno un significato speciale all'interno di queste regole, come "Influenza" e "Campo di

Battaglia" saranno costantemente rimarcati per chiarire il loro uso.

NOTA ALLA TRADUZIONE: Il termine "Twilight Struggle" utilizzato per la prima volta da Kennedy che può essere tradotta come lotta oscura, crepuscolare sta a significare un periodo sospeso tra la guerra e la pace.

2.0 COMPONENTI

Un gioco completo di *Twilight Struggle* include i seguenti componenti:

- Una mappa 22 x 34 pollici
- Un foglio di pedine
- Un libretto delle regole
- Un foglio di aiuto
- 104 Carte
- Due dadi a 6 facce

2.1 LA MAPPA DI GIOCO

"Da Stettin nel Baltico fino a Trieste nell'Adriatico è scesa una cortina di ferro che attraversa il continente" - Winston Churchill

2.1.1 La mappa è suddivisa in sei Regioni: Europa, Asia, America Centrale, Sud America, Africa e Medio Oriente. Una regione è un gruppo di nazioni connesse geopoliticamente, normalmente confinanti geograficamente. L'Europa è divisa in due sotto-regioni, Europa Orientale ed Europa Occidentale. Due paesi storicamente neutrali (Austria e Finlandia) sono caratterizzati dall'essere contemporaneamente sia nell'Europa Orientale che Occidentale. Anche l'Asia contiene una sotto-regione, l'Asia Sud-Orientale. Gli spazi delle nazioni in una stessa regione hanno lo stesso colore. Le sotto-regioni hanno lo stesso colore della relativa Regione con una diversa tonalità.

NOTA DI PROGETTO: Sebbene non sia geograficamente corretto, il Medio Oriente contiene la Libia e L'Egitto per scopi politici, analogamente il Canada e la Turchia sono incluse nella Regione Europea.

2.1.2 Ogni evento, regola, azione o carta che fa riferimento all'"Europa" o all'"Asia" include le associate sotto-regioni.

2.1.3 Ogni spazio sulla mappa rappresenta una nazione o un gruppo di nazioni (da considerarsi comunque come una singola nazione). Ogni nazione ha un Numero Stabilità che rappresenta un valore globale che indica la stabilità, indipendenza e potenza della nazione.

2.1.4 Nazioni Campo di Battaglia. Mentre la maggior parte delle nazioni hanno i nomi su sfondo bianco. Le nazioni Campo di Battaglia sono facilmente riconoscibili perché hanno i nomi su sfondo viola. Queste nazioni sono da considerarsi come normali nazioni ma hanno regole speciali per il punteggio (vedi 10.1) e per i colpi di stato (6.3).

NOTA ALLA TRADUZIONE: Le Nazioni Campo di Battaglia (*Battleground*) sono le più importanti nazioni dove si è combattuta la Guerra Fredda, importanti per motivi politici, religiosi, economici, strategici, per risorse naturali (petrolio, ecc.). In molti casi non c'è stata una vera e propria guerra con soldati e carri armati ma una guerra "sotterranea" con spie, disinformazione, operazioni terroristiche, guerra psicologica ecc.

2.1.5 Ci sono due spazi sulla mappa che rappresentano le

locazioni geografiche degli Stati Uniti e dell'Unione Sovietica. In queste nazioni non si possono piazzare i segnalini Influenza ma sono considerate "nazioni adiacenti controllate" per gli scopi degli eventi, e dei riallineamenti (6.2.2).

2.1.6 Le nazioni sono connesse alle altre sulla mappa mediante linee nere, rosse e marroni. Le linee marroni rappresentano la connessione tra nazioni entro una stessa regione. Le linee rosse tratteggiate rappresentano la connessione tra nazioni di differenti regioni. Le linee nere rappresentano la connessione tra nazioni e superpotenze. Una nazione è considerata adiacente a tutte le nazioni ad essa connesse.

NOTA DI PROGETTO: L'essere adiacenti non rispecchia completamente la geografia. Molte nazioni che sono confinanti geograficamente non hanno connessione nel gioco. Non si tratta di errori ma fa parte delle meccaniche di gioco e dalla situazione politica di quel periodo.

2.1.7 Controllo delle Nazioni: Ogni nazione sulla mappa è da considerarsi come controllata da uno dei due giocatori oppure non controllata. Una nazione è da considerarsi controllata da un giocatore se:

- Il giocatore ha punti Influenza nella nazione in numero superiore o uguale al Numero Stabilità della nazione, e
- L'Influenza del giocatore nella nazione supera quello dell'avversario di almeno il Numero Stabilità della nazione.

ESEMPIO: Per controllare Israele (Numero Stabilità 4), un giocatore deve avere almeno 4 segnalini influenza in Israele, e deve avere almeno più di quattro segnalini influenza di quanti ne ha il suo avversario in Israele.

2.2 CARTE

NOTA ALLA TRADUZIONE: Nel seguito i due schieramenti verranno indicati con SU (Stati Uniti) e URSS (Unione delle Repubbliche Socialiste Sovietiche).

2.2.1 Nel gioco vengono usate 103 carte (la carta #104 è di aiuto). Ogni carta contiene un valore di Punti Operazioni, un Titolo dell'Evento ed una Descrizione dell'Evento. Alcune carte hanno la dicitura PUNTEGGIO che sta ad indicare che la carta deve essere giocata entro il turno in cui è stata pescata.

2.2.2 Ogni carta ha un simbolo che stabilisce a quale superpotenza è associato l'Evento, come descritto qui:

- Le carte con una stella Rossa sono associate con l'URSS
- Le carte con una stella Bianca sono associate con gli SU
- Le carte con una stella per metà Rossa e per metà Bianca non sono associate con nessuna superpotenza.

(Vedi 5.2 per vedere gli effetti nello giocare carte che sono associate alla superpotenza avversaria).

2.2.3 Le carte possono essere giocate in uno di due modi, o come Eventi o come Operazioni.

2.2.4 Molte carte hanno un asterisco alla fine del loro Titolo

dell'Evento. Quando queste carte sono giocate come Eventi devono essere rimosse permanentemente dal gioco.

2.2.5 Le carte che hanno il loro Titolo dell'Evento sottolineato vengono posizionate a faccia in su al bordo della mappa di gioco fino a quando vengono annullate (oppure fino a quando il gioco termina).

NOTA DI GIOCO: I giocatori possono anche indicare la giocata di un evento sottolineato con il relativo segnalino. Possono piazzarlo sulla mappa nella Tabella degli Eventi in Effetto.

2.2.6 Le carte che vengono scartate (non quelle rimosse permanentemente dal gioco) sono posizionate a faccia in su a formare una pila di carte adiacente a alla pila delle carte da pescare.



2.3 SEGNALINI

Il gioco include vari tipi di segnalini:



3.0 PREPARAZIONI DEL GIOCO

3.1 Mischiare le carte Inizio Guerra e distribuire **8** carte a ciascun giocatore. In aggiunta, posizionare "La Carta Cina" a faccia in su di fronte al giocatore dell'URSS. I giocatori possono esaminare le loro carte prima di piazzare i loro segnalini Influenza iniziali.

3.2 Il giocatore dell'URSS inizia per primo. L'URSS piazza in totale 15 segnalini Influenza nelle seguenti locazioni: 1 in Siria, 1 in Iraq, 3 in Corea del Nord, 3 in Germania Est, 1 in Finlandia, e 6 a scelta nelle nazioni dell'Europa Orientale.

3.3 Il giocatore degli SU inizia per secondo e piazza un totale di 23 segnalini Influenza nelle seguenti locazioni: 1 in Iran, 1 in Israele, 1 in Giappone, 4 in Australia, 1 nelle Filippine, 1 in Corea del Sud, 1 a Panama, 1 in Sud Africa, 5 nel Regno Unito e 7 a scelta nelle nazioni dell'Europa Occidentale.

3.4 Piazzare un segnalino degli SU e dell'URSS alla sinistra della Tabella della Corsa allo Spazio. Ciascun giocatore piazza il proprio segnalino sullo spazio zero nella propria Tabella di Operazioni Militari. Piazzare il Segnalino Turno nel primo spazio della Tabella dei Turni. Piazzare il segnalino DEFCON sullo spazio 5 nella Tabella del DEFCON. Infine piazzare il segnalino PV sullo spazio zero nella Tabella dei Punti Vittoria.

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

4.1 Una partita a *Twilight Struggle* è costituita da dieci turni. Ciascun turno rappresenta dai tre ai cinque anni e comprenderà normalmente sei o sette carte giocate da ciascun giocatore. All'inizio del gioco, ciascun giocatore riceve otto carte dal mazzo "Inizio Guerra". All'inizio del turno 4, il mazzo "Metà Guerra" viene mischiato con la pila delle carte da pescare e la mano di ciascun giocatore è incrementata a 9 carte. All'inizio del turno 8, il mazzo "Fine Guerra" viene mischiato con la pila delle carte da pescare.

4.2 Il Giocatore in Fase è il giocatore che sta attualmente giocando un Round di Azione.

4.3 Quando non rimangono più carte nella pila delle carte da pescare, mischiare tutte le carte scartate per formare una nuova pila delle carte da pescare. Nota che, le carte con un asterisco (*) giocate come Eventi vengono rimosse dal gioco nel momento in cui sono state giocate e quindi non devono essere mischiate nella nuova pila delle carte da pescare..

4.3.1 Distribuire tutte le carte rimanenti nella pila delle carte da pescare prima di mischiare, ad eccezione dei turni 4 ed 8 (vedi 4.4).

4.4 Quando si passa dal mazzo "Inizio Guerra" al mazzo "Metà Guerra", oppure dal mazzo "Metà Guerra" al mazzo "Fine Guerra" non bisogna aggiungere le carte della pila degli scarti al nuovo mazzo, le carte "Metà Guerra" o "Fine Guerra" (quelle appropriate in base al turno) si devono aggiungere solamente alla attuale pila delle carte da pescare e quindi mischiare per formare la nuova pila delle carte da pescare. Le carte scartate per ora ignorate, rimangono nella pila degli scarti e saranno mischiate quando non ci saranno più carte da distribuire nella pila delle carte da pescare.

4.5 Un turno in *Twilight Struggle* ha la seguente struttura:

- A. Aumento dello stato del DEFCON
- B. Distribuzione Carte
- C. Fase Principale
- D. Fase dei Round di Azione
- E. Controllo dello Stato delle Operazioni Militari

- F. Controllo delle carte Mantenuite (solo Torneo)
- G. Controllo dello stato della "La Carta Cina"
- H. Avanzamento del Segnalino Turno
- I. Punteggio Finale (solamente dopo il Turno 10)

A. Aumento dello stato del DEFCON: Se lo stato del DEFCON è più basso di 5, aggiungere uno al suo stato (verso la Pace).



NOTA ALLA TRADUZIONE: DEFCON sta per Defense Condition, cioè Condizione di Difesa .e misura lo stato di Allerta delle Forze Armate.

B Distribuzione carte: Ciascun giocatore riceve abbastanza carte in modo che il totale nella propria mano è di **8** carte nei turni 1-3. Nei turni 4-10 i giocatori ricevono abbastanza carte in modo che il totale nelle proprie mano è di **9** carte. "La Carta Cina" non viene mai inclusa in questo conteggio.

C Fase Principale: Ciascun giocatore seleziona segretamente dalla propria mano una carta. Quando entrambi i giocatori hanno scelto, si rivelano queste carte simultaneamente. Queste carte sono chiamate "Carte Principali" ed i loro Eventi accadono in questa fase (e se il titolo dell'evento ha un asterisco, la carta viene rimossa dal gioco normalmente). Per determinare quale Evento accade per primo, si considera il Valore Operazioni di ciascuna carta; questo è il Valore Principale. La carta con il più alto Valore Principale ha effetto per prima. Se le carte hanno lo stesso valore, l'Evento Principale degli SU ha effetto per primo.

- Le carte Punteggio possono essere giocate durante la Fase Principale. Tuttavia, sono considerate dall' avere Valore Principale zero (0) ed hanno effetto sempre per seconde. Nel caso in cui entrambi i giocatori giocano una carta Punteggio nella Fase Principale, la carta Punteggio degli SU ha effetto per prima.
- I giocatori devono creare un Evento Principale, indipendentemente dal fatto che l'evento aiuti loro stessi o i loro avversari

NOTA: Se un giocatore gioca un evento dell'avversario durante la Fase Principale, quest'ultimo implementa l'evento come se fosse stato lui a giocare la carta per se stesso. Tuttavia, il giocatore che ha giocato la carta Principale è considerato comunque il giocatore in Fase per gli scopi dello stato del DEFCON (vedi 8.1.3).

- "La Carta Cina" non può essere giocata durante la Fase Principale.
- A meno che l'evento principale non specifica la disponibilità di punti operazioni, nessun giocatore riceve i punti operazioni dalle carte che sono giocate durante la fase principale.

NOTA ALLA TRADUZIONE: La Fase Principale è la traduzione di "Headline Phase", Il termine "Headline" sta a significare una notizia che ha ricevuto una prima pagina di tutti i quotidiani e quindi di estrema rilevanza sociale.

D. Fase dei Round di Azione: Ci sono sei Round di Azione nei turni da 1 a 3 e sette Round di Azione dai turni da 4 a 10. I giocatori si alternano nel giocare le carte, una per Round di

Azione, per un totale di sei carte durante i turni da 1 a 3, e sette carte durante i turni da 4 a 10. Il giocatore dell'URSS inizia sempre per primo la Fase dei Round di Azione, poi gioca il giocatore degli SU e così via alternandosi. Tutte le azioni richieste da ciascuna carta devono essere risolte prima che il prossimo giocatore inizi il suo Round di Azione. Il giocatore che sta effettuando il proprio Round di Azione è considerato il "Giocatore in Fase"

- Normalmente, i giocatori rimarranno con una carta in mano alla fine di i Round di Azione. Questa carta è considerata "mantenuta" e potrà essere giocata nel turno successivo. Le carte Punteggio non possono mai essere mantenute.
- Se un giocatore ha carte in numero insufficiente per prendere parte a tutti i Round di Azione, quel giocatore non potrà fare nulla e dovrà aspettare che l'avversario completi tutti i Round di Azione.

E. Controllo dello Stato delle Operazioni Militari: Ciascun giocatore determina se ha una penalizzazione ai Punti Vittoria per non aver effettuato abbastanza Operazioni Militari durante il turno (vedi 8.2). Successivamente, ciascun giocatore riporta il proprio segnalino Operazioni Militari sullo 0.

F. Controllo delle carte Mantenate : Durante i Tornei entrambi i giocatori dovranno rivelare tutte le carte mantenute ai loro avversari per controllare che tutte le carte Punteggio siano state giocate durante le Fase dei Round di Azione. Siccome questo elimina alcuni aspetti della segretezza del gioco non è necessario utilizzare questa regola in partite amichevoli.

G. Controllo della "La Carta Cina" : Se "La Carta Cina" è passata a faccia in giù durante il turno, girarla a faccia in su.

H. Avanzamento del Segnalino Turno: Muovere il Segnalino Turno allo spazio successivo. Se si passa dal turno 3 al turno 4, mischiare le carte "Metà Guerra" nella pila delle carte da pescare mazzo. Se si passa dal turno 7 al turno 8, mischiare le carte "Fine Guerra" nella pila delle carte da pescare.

I. Punteggio Finale: Alla fine del turno 10, calcolare il Punteggio Finale come descritto nelle regole del Punteggio.

5.0 GIOCARE LE CARTE

5.1 Le carte possono essere giocate in uno di due modi: o come Eventi o come Operazioni. Normalmente, i giocatori rimarranno con una carta in mano alla fine del turno. Tutte le altre carte saranno usate per eventi o operazioni. I giocatori non possono rinunciare al loro turno rifiutandosi di giocare una carta, oppure scartandola dalla loro mano.

5.2 Eventi Associati al Giocatore Avversario: Se un giocatore gioca una carta per le Operazioni e l'Evento della carta è associato al suo avversario, l'Evento accade comunque (e la carta, se ha il Titolo dell'Evento con asterisco, è rimossa).

NOTA: Quando si gioca una carta per le Operazioni e questa attiva un evento dell'avversario, questi implementa l'evento come se fosse stato lui a giocarla per se stesso.

- Il giocatore in fase può sempre decidere se l'evento

accade prima o dopo alle Operazioni che si devono condurre.

- Se la carta giocata attiva un Evento dell'avversario, ma l'evento non può accadere perché la carta prerequisito per l'evento, o una condizione espressa nell'Evento, non è stata ancora soddisfatta, l'Evento non accade. In questo caso le carte il cui Evento ha un asterisco (*) ritornano nella pila degli scarti e non sono rimosse dal gioco.
- Se la carta giocata attiva un Evento dell'avversario ma l'evento è stato proibito da un'altra carta Evento, allora l'Evento non potrà più accadere, e la carta rimarrà in gioco solo per i punti Operazioni.
- Se la carta giocata attiva un Evento dell'avversario, ma il risultato dell'evento è nessun effetto, l'Evento è comunque considerato giocato, e dovrà essere rimosso se ha un asterisco.

ESEMPIO 1: Il giocatore URSS gioca la carta "NATO" prima che le carte "Piano Marshall" o "Patto di Varsavia" siano state giocate. Il giocatore dell'URSS avrà il beneficio di 4 punti Operazioni, ma il giocatore degli SU non otterrà l'evento "NATO". Tuttavia, nonostante la carta è con asterisco, non sarà rimossa dal gioco. Si piazzerà nella pila degli scarti e verrà mischiata successivamente con la pila delle carte da pescare con la possibilità di essere giocata di nuovo.

ESEMPIO 2: Il giocatore degli SU gioca "Guerra Arabo-Israeliana" per 2 Operazioni. Tuttavia, durante il suo Round di Azione precedente egli ha giocato "Accordi di Camp David" che proibiscono la giocata di "Guerra Arabo-Israeliana" come Evento. Il giocatore degli SU avrà il beneficio di condurre 2 Operazioni, ma il giocatore dell'URSS non otterrà alcun beneficio dall'Evento, e la carta non sarà eliminata dal gioco.

ESEMPIO 3: Il giocatore dell'URSS gioca "Alleanza per il Progresso", tuttavia, il giocatore degli SU non ha il controllo di nessuna nazione Campo di Battaglia ne in Sud America ne in America Centrale. Pertanto l'evento è considerato giocato e la carta verrà rimossa dal gioco alla fine del Round di Azione del giocatore dell'URSS.

ESEMPIO 4: Il giocatore dell'URSS gioca "Guerre Stellari", ma il giocatore degli SU è avanti nella Tabella della Corsa allo Spazio. Il risultato è nessun effetto e la carta "Guerre Stellari" si metterà nella pila degli scarti.

5.3 Quando una carta giocata come Evento richiede di giocare o scartare un'altra carta di un valore specifico, una carta con un valore più alto soddisferà sempre la richiesta.

ESEMPIO: La carta "Pantano" richiede al giocatore degli SU di scartare una carta da 2 Operazioni. Se il giocatore degli US gioca una carta da 3 Operazioni, la richiesta è soddisfatta..

5.4 Quando un evento obbliga un giocatore a scartare una carta, l'Evento sulla carta scartata non accade. Questa regola si applica anche alle carte Punteggio.

5.5 Ad eccezione della nota nella regola 10.1.5, il testo di una carta che contraddice il regolamento ha precedenza sul regolamento stesso.

6.0 OPERAZIONI

Le Operazioni possono essere usate nei seguenti modi: per piazzare segnalini Influenza, per effettuare Tiri di Riallineamento, per tentare Colpi di Stato, per tentare avanzamenti nella Corsa allo spazio. Quando una carta è giocata come carta per le Operazioni il giocatore deve **scegliere di usare tutti i punti Operazioni in una delle seguenti opzioni: Piazzamento Segnalini, Tiri di Riallineamento, Tentare Colpo di Stato oppure Tentare la Corsa allo Spazio.**

6.1 PIAZZAMENTO SEGNALINI INFLUENZA

“Tutti impongono il proprio sistema fino a dove il proprio esercito può arrivare” - Joseph Stalin



6.1.1 I segnalini Influenza sono piazzati uno alla volta. Tuttavia, tutti i segnalini devono essere piazzati dentro uno spazio, o in spazi adiacenti, a spazi che contengono segnalini Influenza amici all'inizio del Round di Azione del Giocatore in Fase. *Eccezione: il piazzamento dei segnalini, quando richiesto da Eventi, non sono soggetti a questa limitazione, a meno che non sia specificato espressamente dalla carta.* Se l'ammontare dell'Influenza è sufficiente per ottenere il controllo di una nazione, piazzare il segnalino con la parte colorata a faccia in su.

NOTA ALLA TRADUZIONE: Questa è la cosiddetta “Teoria del Domino” che ha caratterizzato tutta la Guerra Fredda ed è stata responsabile di tutte le guerre in Asia.

6.1.2 Il costo è di un (1) punto Operazioni per piazzare un segnalino Influenza in una nazione controllata-amica o incontrollata. Il costo è di due (2) punti Operazioni per piazzare un segnalino Influenza in una nazione controllata dal nemico. Se lo stato del Controllo di una nazione cambia mentre si piazzano i segnalini Influenza, i segnalini addizionali verranno piazzati in quello stesso Round di Azione al costo minore.

ESEMPIO: Il giocatore degli SU ha 2 segnalini Influenza in Turchia e il giocatore dell' URSS nessuno. Quindi, gli SU controllano la Turchia. Il giocatore dell' URSS usa una carta da 4 punti Operazioni per piazzare i segnalini Influenza. Quando piazza i segnalini in Turchia, il primo segnalino costa 2 punti Operazioni. Tuttavia, dopo aver piazzato il primo, l'Influenza degli SU non supera più l'Influenza dell'URSS del Numero Stabilità della Turchia (2), perciò un secondo o terzo segnalino influenza Sovietico costerà solamente 1 punto Operazioni per segnalino. Se il giocatore degli SU avesse iniziato con solo 1 segnalino influenza in Turchia, non l'avrebbe controllata e perciò, qualsiasi piazzamento di Influenza URSS sarebbe costato 1 punto Operazioni per segnalino.

6.1.3 I segnalini Influenza possono essere piazzati in più regioni e in più nazioni entro i limiti dei Punti Operazioni della carta giocata.

ESEMPIO: Il giocatore degli SU ha segnalini a Panama e in Corea del Sud. Gli SU utilizzano una carta da 3 Punti Operazioni per aumentare l'influenza. Può piazzare segnalini Influenza sia in Costa Rica che in Colombia. Tuttavia, non può piazzare segnalini Influenza prima in Costa Rica e quindi in Nicaragua. Oppure può, essendo i segnalini Influenza già presenti, utilizzare tutti i

punti Operazioni rimasti per rinforzare la Corea del Sud o le sue nazioni adiacenti.

6.1.4 I segnalini Influenza possono sempre essere piazzati in una nazione che è adiacente (connessa) allo spazio della superpotenza del giocatore in fase.

6.1.5 I segnalini Influenza sono considerati come moneta. I giocatori potranno "rompere" un segnalino in più segnalini di valore minore. In aggiunta, il numero dei segnalini Influenza inclusi nel gioco non costituiscono una limitazione. Piccole “fiche” per il Poker, monete o blocchetti di legno possono essere utilizzati per sostituire i segnalini nell'evenienza che questi non siano abbastanza.

6.1.6 Se un giocatore ha due o più segnalini in una nazione, piazzare per ultimo quello con il valore più alto. I giocatori potranno sempre ispezionare i segnalini Influenza presenti in una nazione.

NOTA ALLA TRADUZIONE: Il piazzamento Influenza rappresenta gli sforzi di una superpotenza di “comprare” il controllo di una nazione e questi possono essere trattati come soldi reali, armi, aiuti di qualunque genere, ecc.

6.2 TIRI DI RIALLINEAMENTO

6.2.1 I tiri di Riallineamento sono usati per ridurre l'Influenza nemica in una nazione. Per tentare un tiro di Riallineamento, il giocatore attivo non ha bisogno di avere segnalini influenza nella nazione prescelta né in quelle adiacenti, sebbene averli aumenta di molto la probabilità di successo. Quando si usa una carta per tiro di Riallineamento, il giocatore deve risolvere ciascun tiro prima di dichiarare il prossimo obiettivo. Le nazioni possono essere oggetto di più di un riallineamento in un Round di Azione.

6.2.2. Il costo è di un punto Operazioni per effettuare un tiro di Riallineamento. Ogni giocatore tira un dado. Il giocatore che ha il risultato del dado più alto rimuove un numero di segnalini Influenza, nella nazione prescelta, dati dalla differenza dei due dadi. Se i tiri dei dadi sono uguali si ha pareggio e non verranno rimossi segnalini Influenza. Ogni giocatore modifica il suo tiro di dado con:

- +1 per ogni nazione adiacente controllata
- +1 se la propria Influenza supera quella dell'avversario nella nazione prescelta
- +1 se la propria Superpotenza è adiacente alla nazione prescelta.

ESEMPIO: Il giocatore degli SU sceglie la Corea del Nord per un Riallineamento. In Corea del Nord ci sono 3 segnalini Influenza URSS, mentre gli SU non ne hanno nessuno. Il giocatore SU non ha modificatori - non controlla nessuna nazione adiacente ed ha meno Influenza in Corea del Nord del Sovietico. Il giocatore URSS ha +1 perché la Corea del Nord è adiacente agli URSS, e +1 per avere più Influenza degli SU in Corea del Nord. Il giocatore degli SU è fortunato e tira un 5, mentre il giocatore dell'URSS tira un 2 modificato a 4. Il risultato è che il giocatore dell'URSS deve rimuovere un segnalino Influenza in Corea del Nord.

6.2.3 Nessuna risultato al Tiro di Riallineamento permette di aggiungere Influenza in una nazione.

NOTA ALLA TRADUZIONE: I Tiri di Riallineamento rappresentano tutte quelle operazioni atte a destabilizzare ed indebolire la presenza di una superpotenza in una nazione. Disinformazione, governi fantasma, attacchi terroristici di “false flag” (far credere che l'attacco sia stato fatto da determinati gruppi politici), scandali, ecc.

6.3 TENTATIVO DI UN COLPO DI STATO

6.3.1 Un Colpo di Stato rappresenta una brevissima operazione di guerra a larga scala per cambiare la composizione del governo nella nazione prescelta. Il giocatore che tenta un Colpo di Stato non ha bisogno di avere segnalini influenza ne nella nazione prescelta ne in quelle adiacenti. Tuttavia, l'avversario deve avere segnalini Influenza nella nazione prescelta per far sì che si possa tentare un Colpo di Stato.

6.3.2 Per risolvere il tentativo di Colpo di Stato, moltiplicare il Numero Stabilità della nazione prescelta per due ($\times 2$). Quindi tirare un dado ed aggiungere i punti Operazioni della carta giocata. Se il tiro di dado modificato è più alto del doppio del Numero Stabilità, il Colpo di Stato è riuscito, altrimenti è fallito. Se il Colpo di Stato è riuscito rimuovere i segnalini Influenza nemici dati dalla differenza di quei valori. Se non ci sono abbastanza segnalini Influenza nemici da rimuovere, aggiungere segnalini Influenza amici per colmare la differenza.

6.3.3 Muovere il segnalino sulla Tabella delle Operazioni Militari di un numero di spazi pari al valore Operazioni della carta giocata.

ESEMPIO: Il giocatore degli SU gioca una carta da 3 Operazioni per tentare un Colpo di Stato in Messico. Il giocatore degli SU non ha Influenza in Messico; il giocatore dell'URSS ha 2 segnalini Influenza in Messico. Per prima cosa il giocatore degli SU sposta il suo segnalino sulla Tabella delle Operazioni Militari per ricordare che ha speso tre punti in Operazioni Militari in questo turno (vedi 8.2). Quindi tira un dado e ottiene 4 a cui si aggiunge il suo numero di Operazioni (3) per un totale di 7. Ora si sottrae a quel valore il doppio del Numero Stabilità del Messico ($2 \times 2=4$) e si ha come risultato 3. Questo è il numero di segnalini Influenza che devono essere sottratti/aggiunti al Messico. Per prima cosa si rimuovono i 2 segnalini Influenza URSS e quindi si aggiunge 1 segnalino Influenza SU.

6.3.4 Ogni tentativo di Colpo di Stato in una nazione Campo di Battaglia diminuisce lo stato del DEFCON di un livello (verso la Guerra Nucleare).

6.3.5 Le carte che permettono ad un giocatore di effettuare un “tiro libero per il Colpo di Stato” ad una particolare regione, permettono di ignorare le attuali restrizioni del livello del DEFCON (vedi 8.1.5). Tuttavia, un “tiro libero per il Colpo di Stato” utilizzato contro Nazioni Campo di Battaglia abbasseranno comunque il DEFCON per la regola 6.3.4.

6.3 LA CORSA ALLO SPAZIO

“Andiamo nello spazio perché l'umanità deve comprendere, gli uomini liberi devono farlo... . Credo che questa nazione dovrebbe impegnarsi a realizzare l'obiettivo. Prima che il decennio sia finito, un uomo deve atterrare sulla luna e ritornare salvo sulla terra .” - John F. Kennedy

6.4.1 La tabella della Corsa allo Spazio contiene un segnalino per ciascuna superpotenza. I punti Operazioni possono essere spesi da una superpotenza per tentare di muovere il segnalino allo spazio successivo. Per far ciò, si deve giocare una carta con un valore di punti Operazioni uguale o superiore di quello mostrato nello spazio in cui si tenta di avanzare. Si tira il dado: se il numero entra nell'intervallo mostrato in quello spazio si avanza il segnalino nel nuovo spazio.

6.4.2 Un giocatore può giocare solamente 1 carta per turno per tentare di avanzare nella Corsa allo Spazio. *Eccezione: Le Abilità Speciali della Tabella della Corsa allo Spazio e particolari Eventi possono alterare questa limitazione di una carta, o avanzare direttamente il segnalino di una superpotenza allo spazio successivo della Tabella della Corsa allo Spazio.*

6.4.3 L'avanzamento attraverso la tabella della Corsa allo Spazio porta come risultato l'ottenimento di Punti Vittoria, una abilità speciale, o entrambe le cose. Cinque spazi della Tabella della Corsa allo Spazio sono marcati con due numeri divisi da una barra, esempio, Sonda Lunare ha i numeri 4/2. Il numero a sinistra è il numero di Punti Vittoria guadagnati dal primo giocatore che raggiunge questo spazio; il numero a destra è il numero di Punti Vittoria guadagnati dal secondo giocatore che raggiunge questo spazio. I Punti Vittoria guadagnati hanno effetto immediatamente e tutti i Punti Vittoria della Tabella della Corsa allo Spazio sono cumulativi.

6.4.4 Le abilità speciali sono assegnate solo al primo giocatore che raggiunge quello spazio. L'effetto dell'abilità speciale è immediatamente cancellato quando il secondo giocatore raggiunge quello spazio.

- Una volta raggiunto lo spazio 2 (Animale nello Spazio), al giocatore è permesso giocare due carte per la Corsa allo Spazio per turno (al posto di una).
- Una volta raggiunto lo spazio 4 (Uomo nello Spazio), il giocatore avversario deve selezionare e rivelare la sua Carta Principale prima che il giocatore con l'abilità “Uomo nello Spazio” scelga la sua.
- Una volta raggiunto lo spazio 6 (Passeggiata nello Spazio), il giocatore può scartare la sua carta mantenuta alla fine del turno.
- Una volta raggiunto lo spazio 8 (L'Aquila/Orso è Atterrata/o sulla Luna) il giocatore può giocare otto (8) Round di Azione per turno.

Gli effetti di queste abilità speciali sono immediati e cumulativi.

ESEMPIO: Il giocatore dell' URSS raggiunge con successo lo spazio 2. Egli potrà giocare una seconda Carta per la Corsa allo Spazio durante il suo prossimo Round di Azione.. Se il giocatore dell' URSS raggiunge lo spazio 4 prima che il giocatore degli SU abbia raggiunto lo spazio 2, egli potrà giocare due carte per la Corsa allo Spazio per turno, ed obbligare il giocatore degli SU a mostrare la sua Carta Principale prima che egli selezioni la propria.

6.4.5 Indipendentemente da quello che dice il testo di una carta, un Evento scartato per tentare un tiro di dado per avanzare nella

Corsa allo Spazio non è implementato. La carta deve essere piazzata nella pila degli scarti.

NOTA DI PROGETTO: La Corsa allo Spazio è la vostra “valvola di sicurezza”. Se avete un potente evento avversario, e non volete che quell'Evento accada, potete “buttarlo” nella Corsa allo Spazio (sempre che abbia abbastanza Punti Operazioni per poter tentare il tiro).

6.4.6 Se un giocatore raggiunge lo spazio finale nella Corsa allo Spazio, nessuna carta potrà essere giocata da quel giocatore alla Corsa allo Spazio per il resto del gioco.

7.0 EVENTI

“Neghi, Ambasciatore Zorin, che l'URSS ha piazzato e sta piazzando missili a corto e medio raggio in siti Cuba? Sì o No? Non aspetterò la traduzione! Sì o No?” - Adlai Stevenson, Ambasciatore degli Stati Uniti alle Nazioni Unite.

7.1 Un giocatore può giocare una carta come Evento anziché per le Operazioni. Se l'Evento è associato alla propria superpotenza, o è associato ad entrambe le superpotenze, ha effetto come descritto dal testo sulla carta.

7.2 La carta “Punteggio in Asia Sud-Orientale” ha un asterisco dopo il titolo dell'evento, ed è l'unica carta punteggio che viene rimossa dopo essere stata giocata.

7.3 Eventi Permanenti: Alcuni eventi hanno il titolo sottolineato, esempio Potere dei Fiori. Ciò indica che l'effetto di questi Eventi durano per tutta la partita. Quando queste carte sono giocate come Eventi, posizionare la carta al bordo del tabellone o piazzare il relativo segnalino nella Tabella del Turno per ricordare che è in effetto.

7.4 Alcune carte Evento modificano il valore delle Operazioni delle carte che saranno giocate successivamente. Questi modificatori dovranno essere conteggiati tutti insieme e possono modificare “La Carta Cina”.

ESEMPIO: Il giocatore degli US gioca l'evento “Terrore Rosso/Purghe” durante la Fase Principale. Normalmente, il giocatore dell'URSS dovrebbe sottrarre uno ai punti Operazioni di tutte le sue carte giocate. Tuttavia, come sua Carta Principale, l'URSS gioca “Rivolte in Vietnam”. Questo evento fa guadagnare al giocatore Sovietico +1 a tutte le Operazioni giocate in Asia Sud-Orientale. Nella prima giocata l'URSS sceglie “La Carta Cina” e gioca tutti i punti in Asia per un totale di 5 punti Operazioni. Questi sono modificati dalla carta “Rivolte in Vietnam”, dando al giocatore URSS un totale di 6 punti Operazioni. Tuttavia, la carta degli SU “Terrore Rosso/ Purghe” fa scendere il totale a 5 punti Operazioni.

7.4.1 Gli eventi che modificano il valore dei punti Operazioni di una carta si applicano solo ad un giocatore. Il modificatore non è trasferibile all'avversario in virtù della presa della carta dalla mano avversaria.

ESEMPIO: Il giocatore dell' URSS ha giocato “Dottrina Brezhnev” come Evento e perciò riceverà un modificatore di +1 a tutte le carte che giocherà. Se il giocatore degli SU gli ruberà la carta, per esempio giocando “Grano in Vendita ai Sovietici”, il giocatore degli SU non beneficerà del modificatore di +1

Operazioni per quella carta.

7.4.2 Gli eventi che modificano il valore Operazioni delle carte giocate successivamente, lo fanno per tutti gli scopi.

ESEMPIO 1: Il giocatore Sovietico ha giocato “Terrore Rosso/Purghe” contro il giocatore degli SU. Gli SU giocano una carta da 2 Operazioni per un Colpo di Stato, e come risultato aggiungeranno solo +1 al tiro del dado per il Colpo di Stato e guaderanno solo 1 Punto nella Tabella delle Operazioni Militari.

ESEMPIO 2: Se il Sovietico gioca “Dottrina Brezhnev” all'inizio del turno, potrà scartare una carta da 1 Operazione per soddisfare le richieste di “Orso in Trappola”.

ESEMPIO 3: Se il giocatore degli SU ha giocato “Contenimento” all'inizio del Turno, quando giocherà “Creazione della CIA” potrà in conseguenza usare 2 Operazioni.

7.5 Se un evento diventa non giocabile a causa della sua cancellazione o per restrizione da un altro Evento, l'evento può ancora essere usato solo per il suo valore Operazioni.

7.6 Eventi di Guerra: Ci sono 5 Eventi di “Guerra” nel gioco: “Guerra di Corea”, “Guerra Arabo-Israeliana”, “Guerra Indo-Pakistana”, “Guerra Civile” e “Guerra Iran-Iraq”. Questi Eventi possono essere giocati indipendentemente dall'assenza di Influenza di ciascun giocatore o nella nazione attaccante o in quella difendente. Se non c'è Influenza a rischio nella guerra, il giocatore che gioca l'Evento può comunque ricevere i Punti Vittoria dati dalla Vittoria ed indipendentemente dall'esito, riceverà i Punti per la richiesta di Operazioni Militari (vedi 8.2.4).



8.0 STATO DEL DEFCON ED OPERAZIONI MILITARI

“Strano gioco. L'unica mossa vincente è quella di non giocare” - Joshua il computer del N.O.R.A.D. Nel film Wargames (Giochi di Guerra).

8.1 La Tabella del DEFCON

8.1.1 Lo stato del DEFCON misura la tensione nucleare nel gioco. Il gioco inizia al massimo livello che è 5 - “pace”. Potrà scendere e salire a causa di eventi ed azioni dei giocatori, ma se in qualsiasi momento esso decresce fino ad 1, il gioco termina immediatamente.

8.1.2 Lo stato del DEFCON non potrà mai superare 5. Qualsiasi evento che fa superare 5 al suo stato è da considerare come nessun effetto al DEFCON.

8.1.3 Se viene raggiunto lo stato di DEFCON 1, scoppia la guerra nucleare ed il gioco termina immediatamente. Il giocatore in fase

è responsabile dello spostamento del segnalino a DEFCON 1 e perde il gioco.

ESEMPIO: Il giocatore degli SU gioca “Giochi Olimpici”, e lo stato del DEFCON è a 2. Il giocatore dell'URSS decide di boicottare i giochi. Lo stato del DEFCON scende ad 1 e scoppia la guerra nucleare. Il giocatore degli SU, essendo il Giocatore in Fase, perde.

8.1.4 Un tentativo di Colpo di Stato in una nazione Campo di Battaglia fa scendere lo stato del DEFCON di un livello.

8.1.5 Le restrizioni del livello dello Stato del DEFCON sono sulla tabella del DEFCON e sono riprodotte qui:

- **DEFCON 5:** Nessun Effetto.
- **DEFCON 4:** Nessun Tiro di Riallineamento o Colpo di Stato è permesso in Europa.
- **DEFCON 3:** Nessun Tiro di Riallineamento o Colpo di Stato è permesso in Europa o Asia.
- **DEFCON 2:** Nessun Tiro di Riallineamento o Colpo di Stato è permesso in Europa, Asia o Medio Oriente.
- **DEFCON 1:** Fine del Gioco. Il giocatore responsabile per lo stato che scende a 1 (il Giocatore in Fase) perde la partita.



NOTA DI GIOCO: I giocatori possono piazzare i segnalini di Restrizione del DEFCON nella regione per segnalare dove non è permesso tentare Riallineamenti o Colpi di Stato.

8.1.6 Fase di Aumento dello stato del DEFCON: Se all'inizio di ogni turno lo stato del DEFCON è più basso di 5, aumentare tale stato di un livello.

8.1.7 Aumentare & Abbassare: In tutti i casi, quando le regole o le carte indicano di “Aumentare” lo stato del DEFCON significa muovere il segnalino DEFCON al numero superiore, mentre “Abbassare” significa muovere il segnalino DEFCON al numero inferiore.

8.2 Operazioni Militari Richieste

“Fermarci? Perché siete così preoccupati delle loro vite? L'importante è uccidere quei bastardi. Se alla fine della guerra rimarranno in vita due Americani ed un Russo, avremo vinto” - Generale Thomas Power, Comando Strategico Aereo degli Stati Uniti.

8.2.1 Alla fine di ogni turno, a ciascun giocatore è richiesto che essi abbiano giocato un certo numero di Operazioni Militari. Fallire ciò significa far guadagnare Punti Vittoria all'avversario. Il numero di Operazioni Militari richieste ad ogni turno è uguale al numero dello stato del DEFCON *attuale*. Se si sono eseguite meno Operazioni Militari, l'avversario guadagna 1 Punto Vittoria per ogni Operazione Militare non giocata.



ESEMPIO: Alla fine del turno il giocatore degli SU ha speso due

punti in Operazioni Militari. Se lo stato del DEFCON attuale è di 4, gli URSS guadagnerebbero 2 Punti Vittoria.

8.2.2 I tentativi di Colpo di Stato e gli eventi di guerra sono Operazioni Militari. I Tiri di Riallineamento non sono considerati Operazioni Militari.

8.2.3 Quando i punti Operazioni sono giocati per un tentativo di Colpo di Stato, o quando viene giocata una carta Evento di Guerra (esempio *Guerra Arabo-Israeliana*, *Guerra di Corea*, ecc.), il giocatore in fase muove il suo segnalino sulla tabella delle Operazioni Militari di un numero di spazi uguali al valore Operazioni della carta.

8.2.4 Se un giocatore usa una carta per i punti Operazioni e attiva un Evento di Guerra associato con il suo avversario, i segnalini Operazioni Militari dell'avversario vengono mossi di un numero di spazi nella Tabella delle Operazioni Militari come direttamente specificato dalla carta.

ESEMPIO: Il giocatore degli SU gioca la Carta “Guerra Arabo-Israeliana” per i Punti Operazioni. Tuttavia, attiva anche l'Evento di Guerra (essendo associato al giocatore dell'URSS). In aggiunta all'evento che accade come descritto dalla carta, il giocatore dell'URSS muove il suo segnalino sulla sua Tabella delle Operazioni Militari di 2 spazi.

8.2.5 Gli Eventi che permettono Colpi di Stato liberi non contano per la richiesta delle Operazioni Militari.

9.0 CINA

9.1 Il ruolo della Cina nella Guerra Fredda è riassunto attraverso “La Carta Cina”. Ogni giocatore può giocare “La Carta Cina” come parte della sua mano regolare. “La Carta Cina” non conta ai fini del limite del numero di carte da avere in mano.

9.2 Ogni giocata della “La Carta Cina” conta come una delle Azioni (6 o 7) che sono permesse al giocatore durante il turno. Come risultato della giocata della “La Carta Cina”, il giocatore potrà avere, alla fine del turno, più carte in mano del solito.

9.3 Quando “La Carta Cina” è giocata, viene assegnata immediatamente all'avversario a faccia in giù e non potrà essere giocata di nuovo in questo turno. Alla fine del turno, viene girata a faccia in su ed è pronta ad essere giocata dall'avversario.

9.4 Se “La Carta Cina” passa all'avversario, come risultato di un evento, viene assegnata a faccia in su e potrà essere giocata di nuovo nello stesso turno.

9.5 “La Carta Cina” non può essere giocata:

- durante la Fase Principale
- per impedire la giocata di una carta Punteggio, oppure



- come carta da scartare per le richieste di un Evento.

9.6 Per ricevere il bonus di +1 ai Punti Operazioni come indicato sulla “La Carta Cina”, tutti i Punti Operazioni della carta devono essere spesi in Asia (Asia Sud-Orientale inclusa).

9.7 Il valore dei Punti Operazioni della “La Carta Cina” può essere modificato dalle altre Carte Evento.

9.8 La giocata della “La Carta Cina” non è mai imposta da eventi o dalla mancanza di carte durante i Round di Azione.

10.0 PUNTEGGIO E VITTORIA

L'obiettivo del gioco è di ottenere Punti Vittoria (PV). I Punti Vittoria delle Regioni sono ottenuti attraverso l'Influenza geografica sopra le sei Regioni. I PV si possono anche ottenere tramite la giocata di particolari Eventi. Ogni regione ha la propria “Carta Punteggio”. Giocare la carta punteggio determina l'assegnazione dei PV in base a quanta Influenza ha ciascuna superpotenza in quella regione.

NOTA DI GIOCO: Giocare la carta punteggio quando c'è il picco massimo della propria Influenza nella regione è spesso un fattore cruciale per la vittoria.

1 EARLY WAR	
ASIA SCORING Both sides score:	
Presence:	3
Domination:	7
Control:	9
+1 per controlled Battleground Country in Region	
+1 per Country controlled that is adjacent to enemy superpower	
MAY NOT BE HELD	

10.1 PUNTEGGIO

10.1.1 I seguenti termini sono usati durante il calcolo del Punteggio nelle Regioni:

Presenza: Una superpotenza ha Presenza in una Regione se controlla almeno una nazione di quella Regione.

Dominazione: Una superpotenza ha Dominazione in una Regione se controlla più nazioni dell'avversario in quella Regione e controlla più nazioni Campo di Battaglia dell'avversario in quella Regione. Una superpotenza per avere Dominazione deve controllare almeno una nazione non-Campo di Battaglia in quella regione.

Controllo: Una superpotenza ha Controllo in una Regione se controlla più nazioni dell'avversario in quella Regione e controlla tutte le nazioni Campo di Battaglia in quella Regione.

10.1.2 I giocatori guadagnano punti aggiuntivi durante il calcolo del Punteggio nelle Regioni come segue:

- +1 PV per ogni nazione controllata che è adiacente alla superpotenza nemica
- +1 PV per ogni nazione Campo di Battaglia controllata durante il calcolo del punteggio della Regione.
- I Punti Vittoria sono calcolati congiuntamente per

entrambe le superpotenze, la differenza dei due punteggi rappresenta il totale dei Punti Vittoria e si dovrà aggiustare la Tabella dei Punti Vittoria con quel risultato.

ESEMPIO: L'URSS gioca la carta “Punteggio in America Centrale”. Gli URSS controllano Cuba, Haiti e la Repubblica Dominicana. Gli Stati Uniti controllano Guatemala ed hanno 1 Punto Influenza a Panama. Il giocatore dell'URSS ha Dominazione in America Centrale (3 PV) e +1 PV per il controllo di una nazione Campo di Battaglia (Cuba) e +1 PV perché Cuba è adiacente alla Superpotenza nemica, per un totale di 5 PV. Gli Stati Uniti ricevono +1 PV per la Presenza in America Centrale poiché controllano Guatemala e avendo solo 1 Punto Influenza a Panama non la controllano, perciò non controllano nessuna nazione Campo di Battaglia. Gli URSS quindi hanno la Dominazione perché controllano più nazioni Campo di Battaglia e controllano più nazioni. Gli URSS soddisfano anche il requisito “controllare almeno una nazione non-Campo di Battaglia” in quanto controllano sia Haiti che la Repubblica Dominicana. Avendo calcolato i Punti Vittoria relativi, 5 PV per gli URSS e 1 PV per gli SU, si ha pertanto che la differenza è di 4 PV guadagnati dall'URSS e quindi si muoverà il segnalino PV sulla Tabella dei Punti Vittoria di 4 spazi a favore dell'URSS.

10.1.3 Le giocate di particolari carte Evento possono far guadagnare Punti Vittoria.

10.1.4 I Punti Vittoria possono essere guadagnati perché l'avversario non è riuscito ad ottenere le Operazioni Militari richieste durante il turno (8.2).

10.1.5 Un giocatore non può essere forzato a Mantenere una Carta Punteggio attraverso gli effetti di uno o più Eventi.

10.2 La Tabella dei Punti Vittoria

10.2.1 La Tabella dei Punti Vittoria mostra tutte le possibilità che variano SU-20 (vittoria automatica degli SU) a URSS-20 (vittoria automatica dell'URSS). All'inizio del gioco si piazza il segnalino PV al centro della tabella, nello spazio segnato con “Inizio”. Questo spazio rappresenta zero punti o totale equilibrio tra i due schieramenti. Questo spazio conta quando si muove il segnalino.

ESEMPIO: Se il segnalino punteggio è nello spazio URSS-1 ed il giocatore degli SU guadagna 2 PV il segnalino si muove di 2 spazi e si deve posizionare nello spazio US-1.

10.2.2 Quando una carta dice che il giocatore “guadagna” Punti Vittoria, questo significa che il segnalino PV si dovrà muovere di tanti spazi nella direzione che favorisce il giocatore. Esempio, se il segnalino PV si trova nello spazio 10 (gli SU stanno vincendo) e il giocatore dell'URSS guadagna 2 PV, il segnalino si muoverà fino allo spazio 8 della Tabella PV.

10.2.3 Se entrambi i giocatori guadagnano Punti Vittoria dalla stessa giocata di una carta o Evento, si calcola la differenza e si applica il risultato sulla tabella Punti Vittoria.

10.3 VITTORIA

10.3.1 Vittoria Automatica: Ci sono vari modi per ottenere la vittoria automatica in *Twilight Struggle*:

- Nell'istante in cui un giocatore raggiunge il punteggio di 20 PV, il gioco termina e quel giocatore è il vincitore. *NOTA: Tutti i PV guadagnati (da entrambi i giocatori) che vengono conteggiati dopo un Evento o una carta Punteggio devono essere conteggiati congiuntamente prima di determinare la vittoria automatica.*
- Se uno giocatore Controlla l'Europa, quello schieramento vincerà quando verrà giocata la carta "Punteggio in Europa."
- **Guerra Nucleare:** Un giocatore vince nell'istante in cui l'avversario causa l'abbassamento dello stato del DEFCON a 1.

quando un giocatore non raggiunge il limite di carte. Un giocatore può ricevere le carte consecutivamente quando ha bisogno di completare la mano.

Vedi pagina XX per le Regole Opzionali

10.3.2 Vittoria di Fine Gioco: Se nessuno schieramento non ha ottenuto una qualunque vittoria automatica alla fine del Turno 10, si conteggeranno i Punti delle Regioni come se venissero giocate le relative carte Punteggio (questi PV vanno ad aggiungersi al punteggio attuale). La Regione Asia Sud-Orientale non è conteggiata separatamente e verrà inclusa nel calcolo del punteggio in Asia. Tutte le Regioni dovranno essere calcolate prima di determinare il Punteggio finale. Se nel calcolo di una Regione verranno raggiunti 20 PV non ci sarà vittoria Automatica; tuttavia il Controllo dell'Europa garantisce ancora la Vittoria Automatica al giocatore che la controlla indipendentemente dal Punteggio.

Una volta che si è completato il calcolo di tutte le Regioni, il giocatore che avrà più PV sarà il vincitore. Se il segnalino PV è su un numero positivo avranno vinto gli SU, se è su un numero negativo avranno vinto gli URSS. Se il segnalino PV è sullo zero ci sarà pareggio.

11.0 REGOLAMENTO DA TORNEO

Queste regole sono opzionali e non sono richieste nelle partite "amichevoli". Offrono semplicemente una guida per giocare Twilight Struggle in un torneo.

11.1.1 Durante i Tornei, tutte le carte mantenute alla fine di ogni turno dovranno essere mostrate all'avversario. Questo previene che le carte Punteggio non siano state giocate, accidentalmente od intenzionalmente.

11.1.2 I giocatori che vengono trovati con carte Punteggio durante la Fase Controllo delle carte Mantenuite iniziano accidentalmente la guerra nucleare e perdono la partita.

11.1.3 Per aumentare il bilanciamento durante i Tornei, si sceglie casualmente un giocatore iniziale. Quel giocatore punterà un certo numero di Punti Vittoria per scegliere una superpotenza. Il giocatore avversario potrà rilanciare facendo un offerta superiore in PV, e così via. Quando un giocatore non rilancerà e passerà, il giocatore con la puntata vincente guiderà la superpotenza scelta ed il suo avversario guadagna i PV della Puntata vincente. Porre il segnalino PV sulla tabella per riflettere questo. Solo il numero di PV della puntata vincente devono essere conteggiati.

11.1.4 Durante i Tornei, il giocatore Sovietico dovrebbe ricevere la prima carta in ogni Fase della Distribuzione Carte. La distribuzione poi si svolge alternandosi tra i due giocatori fino a