

# SCONTRO FRA TITANI

(TWILIGHT STRUGGLE)

SECONDA EDIZIONE

## 1.0 INTRODUZIONE

Nel 1945, improbabili alleati domarono la bestia nazista, mentre le armi più devastanti dell'umanità obbligavano l'orgoglioso impero giapponese a cedere in una tempesta di fuoco. Dove prima vi erano molte grandi potenze, ne rimanevano solo due. Il mondo ebbe poco tempo per riprendersi prima che si profilasse un nuovo conflitto. A differenza dei conflitti titanici delle decadi passate, questo conflitto sarebbe stato combattuto 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 45 anni di balletto di intrighi, lotte di prestigio ed occasionali scoppi di guerra tra l'Unione Sovietica e gli Stati Uniti d'America. L'intero mondo è il palcoscenico sul quale questi due titani combattono per rendere il mondo sicuro per le loro ideologie e modi di vita. Il gioco inizia tra le rovine dell'Europa quando le due superpotenze si affrontarono sui resti della seconda guerra mondiale, e termina nel 1989, quando rimasero solo gli Stati Uniti.

*Twilight Struggle* deriva il suo sistema dai classici giochi con carte come *We the People* e *Hannibal*. E' un gioco di breve durata, a bassa complessità, che prosegue quella tradizione. Le carte di evento comprendono una vasta serie di accadimenti storici, dal conflitto Arabo-Israeliano del 1948 e del 1967, al Vietnam ed al movimento americano per la pace, la crisi dei missili di Cuba e altri simili incidenti che portarono il mondo vicino all'annientamento nucleare. Sistemi secondari riproducono il prestigio derivante dalla corsa allo spazio e la tensione degli armamenti nucleari, con la possibilità che la guerra ponga fine alla partita.

Queste regole sono organizzate in capitoli numerati, con alcuni capitoli suddivisi in paragrafi. Nel corso delle regole vi sono riferimenti ad altri capitoli e paragrafi relativi a quello che viene esposto. Inoltre, i termini che hanno un significato tecnico nell'ambito del regolamento come "Influenza" o "Campo di Battaglia" hanno l'iniziale in maiuscolo per ricordare il loro speciale significato nell'ambito del regolamento.

## 2.0 COMPONENTI

Una copia completa del gioco include le cose seguenti:

- Una mappa
- Un foglio di pedine
- Un fascicolo di regole
- 104 carte
- Due dadi a 6 facce

### 2.1 LA MAPPA

**2.1.1** La mappa è suddivisa in sei Regioni: Europa, Asia, America Centrale, America del Sud, Africa e il Medio Oriente. Una regione è un gruppo di nazioni connesse geopoliticamente, normalmente vicine geograficamente. L'Europa è divisa in due sotto regioni, l'Europa Orientale ed Occidentale. Due paesi storicamente neutrali (Austria e Finlandia) si trovano sia nell'Europa Orientale che Occidentale. L'Asia contiene anch'essa una sotto regione, l'Asia Sudorientale. Gli spazi dei paesi che compongono una regione hanno un colore di fondo comune. Le sotto regioni hanno ombreggiature dello stesso colore.

*NOTA: anche se non è geograficamente corretto, il Medio Oriente include la Libia e l'Egitto per motivi politici, mentre il Canada e la Turchia sono compresi nella regione europea.*

**2.1.2** Qualsiasi evento, regola, o carta che fa riferimento all'Europa o Asia comprende le sotto regioni associate.

**2.1.3** Ogni spazio sulla mappa rappresenta un paese o blocco di paesi (più semplicemente paese). Ogni paese ha un Numero di Stabilità che rappresenta la sua stabilità, indipendenza e potere.

**2.1.4 Paesi campo di battaglia.** Mentre la maggior parte degli stati ha indicato il proprio nome su campo bianco, gli stati Campo di Battaglia sono luoghi che funzionano come normali spazi ma che hanno speciali regole per il punteggio (8.3). Il nome dello stato è evidenziato in viola per facilitarne l'identificazione.

**2.1.5** Vi sono due spazi sulla mappa che rappresentano le locazioni geografiche degli Stati Uniti ed Unione Sovietica. Sono fuori gioco per i Segnalini di Influenza, ma hanno un impatto su alcune azioni del gioco.

**2.1.6** I paesi sono collegati gli uni agli altri mediante linee nere, rosse e marroni. Le linee marroni rappresentano connessioni entro una regione. Quelle rosse tratteggiate sono connessioni tra paesi in regioni diverse. Le linee nere indicano connessioni tra paesi e superpotenze. Un paese è considerato adiacente a tutti gli altri paesi ai quali è connesso. *NOTA: essere adiacente non è totalmente una conseguenza della geografia. Molti paesi che condividono fisicamente i confini non hanno connessioni nel gioco. Questo non è un errore ma fa parte dei meccanismi del gioco e della situazione politica dell'epoca.*

**2.1.7 Controllo dei Paesi.** Ogni paese sulla mappa è considerato controllato da uno dei giocatori, o è incontrollato. Un paese è considerato Controllato da un giocatore se:

- Il giocatore ha punti influenza nel paese pari o superiori al Numero di Stabilità del paese, e;
- L'Influenza del giocatore nel paese eccede l'Influenza dell'avversario in quel paese di almeno il suo Numero di Stabilità.

*ESEMPIO: per controllare Israele (Numero di Stabilità 4) un giocatore deve avere almeno 4 punti Influenza in Israele, e deve avere almeno 4 punti Influenza in più in Israele rispetto a quanti ne ha il suo avversario.*

## 2.2 CARTE

**2.2.1** Vi sono 103 carte nel gioco (la carta 104 è di aiuto al gioco). Ogni carta contiene un valore in Punti Operazionali, un Titolo dell'Evento ed una Descrizione dell'Evento. Alcune carte hanno la scritta "Scoring" (segnare i punti – Punteggio), queste devono essere giocate obbligatoriamente nel turno in cui sono pescate.

**2.2.2** Ogni carta ha un indicatore riguardante a chi fa riferimento l'Evento associato:

- Le carte con solo una stella rossa sono associate alla URSS
- Le carte con solo una stella bianca sono associate agli USA
- Le carte con una stella bianca e rossa non sono associate ad alcuna delle due parti.

(Vedere 5.2 per l'impatto del gioco di carte con eventi associate alla nazione dell'avversario).

**2.2.3** Le carte possono essere giocate o come Evento o come Operazioni.

**2.2.4** Molte carte hanno un asterisco nel titolo. Quando sono giocate come Evento, sono rimosse permanentemente dal gioco.

**2.2.5** Le carte che hanno il titolo sottolineato sono poste a faccia in su accanto alla mappa sino a quando non sono annullate (o finisce il gioco).

**2.2.6** Le carte che vengono scartate (non rimosse permanentemente dal gioco) sono poste in un mazzo, a faccia in su, adiacente al mazzo dove si pescano le carte.

## 2.3 SEGNALINI

Il gioco include vari segnalini di aiuto al gioco.

# 3.0 PIAZZAMENTO DEL GIOCO

**3.1** Mescolate le carte di Inizio Guerra e datene **8** per giocatore. Inoltre, ponete la "Carta della Cina" a faccia in su davanti al giocatore URSS. I giocatori possono esaminare le proprie carte prima di piazzare i loro segnalini di Influenza iniziali.

**3.2** Il giocatore URSS si piazza per primo. Pone un totale di 15 segnalini di Influenza nelle locazioni che seguono: 1 in Siria, 1 in Iraq, 3 in Corea del Nord, 3 in Germania Orientale, 1 in Finlandia e 6 dovunque nell'Europa Orientale.

**3.3** Il giocatore USA si piazza per secondo, ponendo un totale di 23 segnalini di Influenza nelle locazioni seguenti: 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, 7 dovunque nell'Europa Occidentale.

**3.4** Ponete i segnalini di Corsa allo Spazio [SPACE RACE] USA ed URSS a sinistra della relativa tabella [SPACE RACE TRACK]. Ogni giocatore pone il proprio segnalino di OP Militari nello spazio zero della propria Tabella delle Operazioni Militari [MILITARY OPERATIONS TRACK]. Ponete il segnalino di turno nel primo spazio della Tabella del Turno [TURN RECORD TRACK]. Ponete il segnalino Defcon nello spazio 5 della Tabella DEFCON. Infine, ponete il segnalino dei punti vittoria (VP) sulla Tabella dei Punti Vittoria [VICTORY POINT TRACK] sullo spazio zero.

# 4.0 SEQUENZA DI GIOCO

**4.1** *Twilight Struggle* ha 10 turni. Ogni turno rappresenta tra 3 e 5 anni, e comprende da 6 a 7 giocate di carte da parte di ogni giocatore. All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve 8 carte dal mazzo di Inizio Guerra. All'inizio del turno 4, si

mescolano le carte di Metà Guerra con il mazzo di carte da pescare, e la mano dei giocatori aumenta a 9. All'inizio del turno 8, si mescolano le carte di Tarda Guerra con il mazzo di carte da pescare.

**4.2** Il giocatore in fase è il giocatore di cui si sta correntemente giocando il Round di Azione.

**4.3** Quando non vi sono carte rimanenti nel mazzo da pescare, rimescolate tutti gli scarti e formate un nuovo mazzo. Notate che le carte giocate come Evento con un asterisco (\*) sono rimosse dal gioco quando sono giocate, e non tornano ad essere mescolate nel nuovo mazzo.

**4.3.1** Distribuite tutte le carte rimanenti nel mazzo prima di rimescolare, eccetto nei turni 4 ed 8 (vedere 4.4).

**4.4** Quando si passa dal mazzo di Inizio Guerra a Metà Guerra, o da Metà Guerra a Tarda Guerra, non aggiungete gli scarti nel mazzo – aggiungete invece le carte di Metà a Tarda Guerra (quello appropriato) al mazzo esistente e rimescolate. Gli scarti sono ignorati e rimangono nel mazzo degli scarti, ma torneranno ad essere rimescolati con le altre carte quando si sarà obbligati a rimescolare per l'esaurimento del mazzo.

**4.5** Un turno ha la seguente struttura:

- A. Aumentare lo stato DEFCON
- B. Distribuire le carte
- C. Fase Iniziale
- D. Predisporre le Operazioni Militari richieste
- E. Round di Azione
- F. Controllo dello stato delle Operazioni Militari
- G. Rivelare le carte tenute (solo nei tornei)
- H. Girare la "Carta della Cina"
- I. Avanzare il turno di gioco
- J. Punteggio finale (solo dopo il turno 10)

**A. Aumentare lo stato DEFCON.** Se lo stato DEFCON è inferiore a 5, aggiungere +1 a tale stato (verso la Pace).

**B. Distribuire le carte.** Ogni giocatore riceve carte sufficienti per portare la dimensione della propria mano ad 8 nei turni dall'1 al 3. Nei turni 4-10, la mano diviene di 9 carte. La Carta della Cina non è mai inclusa in questo totale.

**C. Fase Iniziale.** Ogni giocatore sceglie segretamente una carta dalla propria mano. Una volta che entrambi i giocatori hanno scelto, rivelano questa carta simultaneamente. Queste carte sono dette "carte Iniziali" ed il loro Evento accade in questa fase (e se il titolo ha un asterisco, sono rimosse dal gioco normalmente). Per determinare quale evento accade per primo, considerate il valore Operazionale delle carte, che è il suo valore Iniziale. Chi ha tale valore più alto ha effetto per primo. Nel caso di parità, accade per primo l'evento del giocatore USA.

- Si possono giocare le carte Punteggio nella Fase Iniziale. Comunque, sono considerate avere valore Iniziale zero e quindi hanno effetto sempre per seconde. Se entrambi i giocatori scelgono una tale carta come carta Iniziale, accade prima l'evento della carta USA.
- I giocatori devono creare un evento Iniziale, indipendentemente se l'evento aiuta se stessi o l'avversario.  
*NOTA: se si gioca un evento dell'avversario nella fase Iniziale questi implementa il testo dell'evento (e diventa il giocatore in fase mentre lo fa) come se fosse stato lui a giocare la carta.*
- La "Carta della Cina" non può essere giocata nella fase Iniziale.

**D. Round di Azione.** Vi sono sei Round di Azione nei turni dall'1 al 3 e sette nei turni dal 4 al 10. I giocatori si alternano nel giocare carte, una per Round di Azione, per un totale di 6 nei turni dall'1 al 3 e di 7 negli altri. Il giocatore URSS effettua sempre per primo il proprio Round di Azione. Tutte le azioni imposte da ogni carta devono essere risolte prima che il seguente giocatore inizi il proprio Round di Azione giocando una carta. Il giocatore che sta effettuando il proprio Round di Azione è detto giocatore in fase.

- Normalmente, ad un giocatore rimane una carta dopo aver completato i Round di Azione. Questa è considerata "tenuta" e deve essere giocata nei round seguenti. Le carte Punteggio non possono essere tenute.
- Se un giocatore ha carte insufficienti per effettuare il numero di azioni imposte nel round, questi deve saltare il round di azione mentre l'avversario completa i propri.

**E. Controllo dello stato delle Operazioni Militari.** Ogni giocatore determina se ha penalizzazioni in VP per non aver effettuato operazioni militari sufficienti nel turno (8.2). Ogni giocatore sistema poi il segnalino di tali operazioni riponendolo a zero.

**F. Rivelare le carte tenute.** Nei tornei i due giocatori devono rivelare all'avversario le carte tenute, in modo da assicurare che tutte le carte Punteggio siano state giocate nel turno. Dal momento che questo sottrae una parte della segretezza del gioco, non è obbligatorio farlo in partite non competitive.

**G. Girare la carta della Cina.** La Carta della Cina era stata girata a faccia in giù nel turno, rigiratela a faccia in su.

**H. Avanzamento del segnalino di turno.** Spostate il segnalino di turno in avanti al turno seguente. Se è la fine del turno 3, mescolate le carte di Metà Guerra nel mazzo. Se è la fine del turno 7, mescolate le carte di Tarda Guerra nel mazzo.

**I. Punteggio finale.** Alla fine del turno 10, procedete con il calcolo finale del punteggio come indicato nelle relative regole.

## 5.0 GIOCO DELLE CARTE

**5.1** Le carte possono essere giocate o come Evento o come Operazioni. Normalmente, i giocatori avranno una carta rimasta in mano alla fine del turno. Tutte le altre carte sono usate come Evento o Operazioni. I giocatori **non** possono saltare il proprio turno non giocando una carta, o scartandola.

**5.2 Eventi associati con l'avversario.** Se un giocatore gioca una carta come Operazione, e l'Evento della carta è associato solo all'avversario, l'Evento avviene comunque (e la carta, se ha un asterisco nel titolo, viene rimossa).

*NOTA: quando si gioca una carta per operazioni e provoca un evento dell'avversario, questi implementa il testo dell'evento come se avesse giocato lui la carta.*

- Il giocatore in fase decide sempre se l'evento deve avvenire prima o dopo le operazioni che egli deve effettuare.
- Se il giocare una carta provoca un evento dell'avversario, ma questo non può accadere perché non è stata ancora giocata una carta di prerequisito, l'Evento non accade. In questo caso, le carte con un asterisco nel titolo sono poste nel mazzo degli scarti, non sono quindi rimosse.
- Se il giocare una carta provoca un evento dell'avversario, ma questo non può accadere per la proibizione imposta da una carta giocata in precedenza, l'Evento non accade e la carta rimane in gioco solo per i punti Operazionali.
- Se il giocare una carta provoca un evento dell'avversario, ma questo non dà alcun effetto, l'Evento si considera comunque giocato e viene rimosso se ha un asterisco.

*ESEMPIO 1: il giocatore URSS gioca la carta NATO prima che siano state giocate le carte "Piano Marshall" o "Patto di Varsavia". Il giocatore URSS beneficia dei 4 punti Operazionali, ma gli USA non fanno accadere l'evento NATO. Anche se ha un asterisco, la carta non viene rimossa dal gioco, ma posta tra gli scarti.*

*ESEMPIO 2: il giocatore USA gioca "Guerra Arabo - Israeliana" per 2 Operazioni. Nel corso del suo Round di Azione precedente aveva però giocato "Accordi di Camp David" che proibisce il gioco di "Guerra Arabo - Israeliana" come Evento. Il giocatore USA effettua comunque 2 Operazioni, e il giocatore URSS non beneficia dell'evento, e la carta non viene eliminata.*

*ESEMPIO 3: il giocatore URSS gioca "Alleanza per il Progresso", ma il giocatore USA non controlla un paese campo di battaglia nell'America Meridionale o Centrale. Ciononostante, l'Evento è considerato giocato, e la carta viene rimossa dal gioco dopo il round URSS.*

*ESEMPIO 4: l'URSS gioca "Guerre Stellari" ma gli USA sono avanti nella Corsa allo Spazio. Il risultato è nessun effetto e la carta Guerre Stellari va nel mazzo degli scarti.*

**5.3** Quando una carta giocata come Evento impone il gioco o lo scarto di un'altra carta di un valore specifico, una carta di valore superiore soddisfa sempre il requisito.

*ESEMPIO: la carta "Pantano" impone al giocatore USA di scartare una carta da 2 Operazioni. Se il giocatore USA gioca una carta da 3 Operazioni, il requisito è comunque soddisfatto.*

**5.4** Quando un evento impone ad un giocatore di scartare una carta mediante un Evento, l'Evento sulla carta scartata non accade. Questa regola si applica anche alle carte Punteggio.

**5.5** Eccetto per quanto indicato in 10.1.5, il testo delle carte che contraddice il regolamento ha precedenza sul regolamento stesso.

## 6.0 OPERAZIONI

Le Operazioni possono essere usate in vari modi: per porre segnalini di Influenza, per effettuare tiri di dado per il Riallineamento, per tentare Colpi di Stato, o per tentare l'avanzamento nella Corsa allo Spazio. Quando viene giocata una carta come carta Operazionale, il giocatore *deve scegliere di usare tutti* i punti Operazionali in una delle opzioni seguenti: Piazzamento dei Segnalini, tiri di dado per il Riallineamento, tentativi di Colpo di Stato o tentativo di avanzamento nella Corsa allo Spazio.

### 6.1 PIAZZAMENTO DEI SEGNALINI DI INFLUENZA

**6.1.1** I segnalini di Influenza sono piazzati uno alla volta. Comunque, tutti i segnalini devono essere piazzati con, o essere adiacenti a, segnalini amici che erano sul posto all'inizio del Round di Azione del giocatore in fase. *Eccezione: i segnalini piazzati di conseguenza ad un evento non sono soggetti a questa limitazione, a meno che non sia altrimenti specificato sulla carta.*

**6.1.2** Costa (1) punto Operazionale piazzare un segnalino di Influenza in un paese che è amico Controllato o incontrollato. Costa (2) punti Operazionali piazzare un segnalino di Influenza in un paese Controllato dal nemico. Se lo stato di Controllo del paese cambia mentre si piazzano i segnalini di Influenza, i segnalini aggiuntivi piazzati nel corso di quel Round di Azione sono posti al costo inferiore.

*ESEMPIO: il giocatore USA ha 2 segnalini di Influenza in Turchia e il giocatore URSS non ne ha alcuno. Pertanto, gli USA controllano la Turchia. Il giocatore URSS usa 4 punti Operazionali per piazzare segnalini di influenza. Quando li piazza in Turchia, il primo segnalino costa 2 punti Operazionali. Ma dopo questo primo piazzamento, gli USA non eccedono più l'influenza URSS in Turchia del Numero di Stabilità (2), quindi un secondo o terzo segnalino di influenza sovietico costa 1 punto Operazionale per segnalino. Se il giocatore USA avesse iniziato con 1 segnalino di Influenza in Turchia, non l'avrebbe controllata, in questo caso qualsiasi piazzamento di segnalini di influenza sovietici sarebbe costato 1 punto Operazionale per segnalino.*

**6.1.3** I segnalini di influenza possono essere piazzati in più regioni e più paesi sino al numero di Punti Operazionali sulla carta giocata.

*ESEMPIO: il giocatore USA ha segnalini esistenti a Panama e Sud Corea. Il giocatore USA utilizza una carta da 3 punti Operazionali per piazzare altra influenza. Può piazzare influenza in Costa Rica e Colombia, ma non in Costa Rica e poi in Nicaragua. D'altra parte, dal momento che sono già presenti segnalini di Influenza, potrebbe usare qualsiasi punto operazionale rimanente per rafforzare la Corea del Sud o i suoi paesi confinanti.*

**6.1.4** I segnalini di Influenza possono sempre essere posti in qualsiasi paese che è adiacente (connesso) allo spazio della superpotenza di un giocatore.

**6.1.5** I segnalini di Influenza sono considerati come il denaro. I giocatori possono "cambiare" un numero di tali segnalini in più segnalini di valore inferiore in qualsiasi momento. Se un giocatore ha due o più segnalini in un paese, ponete sopra quello di importo maggiore. Inoltre, il numero di segnalini di influenza fornito nel gioco non è un limite assoluto. Potete utilizzare qualsiasi altro segnalino per integrare quelli mancanti.

**6.1.6** Se un giocatore ha due o più segnalini in un paese, ponete sopra quello di valore maggiore. I segnalini di influenza possono essere guardati in qualsiasi momento.

## 6.2 TIRI DI DADO PER IL RIALLINEAMENTO

**6.2.1** I tiri di dado per il Riallineamento si usano per ridurre l'Influenza nemica in un paese. Per tentare un tale tiro di dado, il giocatore che agisce può non avere alcuna influenza nel paese scelto o in uno adiacente – sebbene questo incrementi molto le possibilità di successo. Quando si usa una carta per i tiri di Riallineamento, il giocatore può risolvere ogni tiro prima di dichiarare il bersaglio seguente. I paesi possono essere oggetto di tiri di Riallineamento più volte per Round di Azione.

**6.2.2** Costa un punto Operazionale effettuare un tiro per il Riallineamento. Ogni giocatore tira un dado e chi ottiene di più può rimuovere la differenza tra i tiri di dado dall'Influenza dell'avversario nel paese indicato. In caso di parità non si rimuovono segnalini. Ogni giocatore modifica il tiro di dado:

- +1 per ogni paese controllato adiacente
- +1 se ha più Influenza nel paese indicato rispetto all'avversario
- +1 se la vostra Superpotenza è adiacente al paese indicato

*ESEMPIO: il giocatore USA indica la Corea del Nord per il Riallineamento. Vi sono 3 punti Influenza URSS in quel paese contro nessuno USA. Il giocatore USA non ha modificatori – non controlla alcun paese adiacente ed ha meno influenza in Corea del Nord rispetto al sovietico. Il giocatore URSS ha un +1 perché la Corea del Nord è adiacente all'URSS e +1 per avere più Influenza in Corea del Nord rispetto all'americano. Il giocatore USA tira un 5, quello sovietico un 2 che viene modificato a 4. Il risultato è che il giocatore sovietico deve rimuovere un punto Influenza dalla Corea del Nord.*

**6.2.3** Non si aggiunge mai Influenza ad un paese quale risultato di un tiro per il Riallineamento.

## 6.3 TENTATIVI DI COLPO DI STATO

**6.3.1** Un Colpo di Stato rappresenta una guerra in piccola o grande scala per cambiare la composizione del governo di un paese. Un giocatore che tenta un Colpo di Stato può non aver alcuna Influenza nel paese indicato o in uno adiacente. Comunque, l'avversario deve avere segnalini di influenza nel paese indicato per poter tentare il Colpo di Stato.

**6.3.2** Per risolvere un tentativo di Colpo di Stato, tirate un dado ed aggiungete i punti Operazionali sulla carta. Moltiplicate il Numero di Stabilità del paese per due, poi sottraete quel numero dal tiro di dado modificato per il Colpo di Stato [(Valore Operazionale della carta + tiro di dado) – (Numero di Stabilità x 2)]

- Se il risultato è positivo, il Colpo di Stato ha successo. Rimuovete segnalini di Influenza avversari pari alla differenza. Se vi sono segnalini avversari insufficienti per soddisfare pienamente la rimozione, aggiungete segnalini amici per colmare la differenza.
- Se il risultato è negativo o zero, il Colpo di Stato fallisce. Non si rimuove l'influenza.

*ESEMPIO: il giocatore USA gioca una carta Operazionale da 3 per tentare un Colpo di Stato in Messico. Egli non ha alcuna Influenza in quel paese, il sovietico ha 2 punti. Dapprima l'americano sposta il suo segnalino nella Tabella delle Operazioni Militari ad indicare che ha speso 3 punti in operazioni militari nel turno (8.2). Poi tira un dado ottenendo 4, vi somma il Numero Operazionale (3) per un 7 finale. Sottrae ora da questo il doppio del Numero di Stabilità del Messico ( $2 \times 2 = 4$ ) ed ottiene 3. Questo è il numero di segnalini di Influenza che può rimuovere/aggiungere in Messico. Si rimuovono prima i 2 segnalini URSS e si pone infine un segnalino USA.*

**6.3.3** Spostate il segnalino nella Tabella delle Operazioni Militari di un numero di spazi pari al valore Operazionale della carta giocata.

**6.3.4** Qualsiasi tentativo di Colpo di Stato in un paese campo di battaglia peggiora lo stato DEFCON di uno livello (verso la guerra nucleare).

**6.3.5** Le carte che indicano che un giocatore può fare un “tiro di dado gratuito per Colpo di Stato” in una data Regione possono ignorare le limitazioni attuali dello stato DEFCON (8.1.5). Se però il tentativo viene fatto contro un paese campo di battaglia, lo stato DEFCON peggiora di uno come per 6.3.4.

## 6.4 LA CORSA ALLO SPAZIO

**6.4.1** La tabella della Corsa allo Spazio contiene un segnalino per superpotenza. Si possono usare punti Operazionali per tentare di spostare il proprio segnalino alla casella seguente su questa tabella. Per farlo, si gioca una carta con un valore Operazionale pari o superiore al numero indicato sulla tabella. Tirate un dado: se il numero rientra nell'intervallo indicato nella casella dove si deve spostare il segnalino, spostate il segnalino in essa.

**6.4.2** Un giocatore può giocare solo una carta per turno nel tentativo di avanzare nella Corsa allo Spazio. *Eccezione: Abilità Speciale Corsa allo Spazio ed alcuni eventi.*

**6.4.3** Avanzare lungo la tabella della Corsa allo Spazio dà un premio in punti vittoria (VP), una abilità speciale, o entrambe le cose. Cinque caselle sulla tabella hanno due numeri divisi da una barra, ad esempio Orbita Lunare ha 4/2. Il numero a sinistra è il numero di VP assegnati al primo giocatore che raggiunge quella casella, quello a destra è il numero di VP assegnati al secondo giocatore che la raggiunge. I VP assegnati sono immediatamente in effetto. Tutti i VP della Corsa allo Spazio sono cumulativi.

**6.4.4** Le abilità speciali sono assegnate solo al primo giocatore a raggiungere lo spazio. Questo effetto speciale termina immediatamente quando il secondo giocatore raggiunge quella casella.

- Nel raggiungere lo spazio 2 (Animale nello Spazio) il giocatore può giocare due carte di Corsa allo Spazio per turno (invece di una solamente).
- Nel raggiungere lo spazio 4 (Uomo nello Spazio) l'avversario deve scegliere e rivelare uno dei suoi Eventi Iniziali prima che il giocatore con Uomo nello Spazio scelga il proprio Evento Iniziale.
- Nel raggiungere lo spazio 6 (Passeggiata nello Spazio) il giocatore può scartare la sua carta tenuta alla fine del turno.
- Nel raggiungere lo spazio 8 (l'Aquila/Orso è atterrata/o) il giocatore può giocare 8 Round di Azione per turno.

Gli effetti di queste speciali abilità sono immediati e cumulativi.

*ESEMPIO: il giocatore URSS raggiunge con successo lo spazio 2. Può giocare una seconda carta per la Corsa allo Spazio nel suo Round di Azione seguente. Se il giocatore URSS raggiunge lo spazio 4 prima dell'americano raggiunga il 2, può giocare due carte di Corsa allo Spazio per turno, ed obbliga l'americano a mostrare il suo evento Iniziale prima di scegliere il proprio.*

**6.4.5** Gli eventi su carte che si usano per investire nella Corsa allo Spazio non avvengono, indipendentemente dalla loro associazione.

*NOTA: la Corsa allo Spazio è la vostra “valvola di sicurezza”. Se tenete una carta il cui evento è valido per l'avversario, e non volete che questo accada, lo potete annullare con la Corsa allo Spazio (sempre che abbia punti Operazionali Militari sufficienti per consentire il tentativo).*

**6.4.6** Se un giocatore raggiunge la casella finale della Corsa allo Spazio, questi non può usare altre carte nella Corsa allo Spazio per il resto della partita.

## 7.0 EVENTI

**7.1** Un giocatore può giocare una carta come evento invece che come operazioni. Se l'evento è associato con la propria superpotenza, o con entrambe, ha effetto come indicato dal testo della carta.

**7.2** La carta di Punteggio del Sudest Asiatico ha un asterisco dopo il titolo dell'evento ed è la sola carta Punteggio che viene rimossa dopo averla giocata.

**7.3** Alcune carte di evento hanno il titolo sottolineato, ad indicare che gli effetti di questi eventi durano per tutta la partita. Quando si giocano queste carte come evento, ponetele accanto alla mappa, in vista per entrambi i giocatori, per ricordare del loro durevole effetto.

**7.4** Alcune carte di evento modificano il valore Operazionale delle carte che seguono. Questi modificatori devono essere conteggiati assieme e possono influenzare la Carta della Cina.

*ESEMPIO: il giocatore USA gioca l'evento Paura Rossa/Purghe nella fase Iniziale. Normalmente, tutte le carte URSS devono sottrarre uno dal loro valore Operazionale. Ma, come sua carta Iniziale, il sovietico gioca Rivolte in Vietnam, che gli dà +1 a tutte le operazioni giocate nell'Asia Sudorientale. Per la sua prima giocata, il sovietico sceglie la Carta della Cina, giocando tutti i 5 punti Operazionali in Asia. Questo viene modificato dalla carta del Vietnam, dando al sovietico 6 punti Operazionali. Ma la carta Paura Rossa/Purghe riporta il totale a 5 punti Operazionali.*

**7.4.1** Gli eventi che modificano il valore Operazionale di una carta si applicano ad un solo giocatore. Il modificatore non è trasferibile all'avversario mediante una carta presa dalla mano avversaria.

*ESEMPIO: il giocatore URSS ha giocato “Dottrina Brezhnev” come evento, riceve pertanto un +1 al valore Operazionale per tutte le sue carte. se l'americano prende una delle sue carte, ad esempio giocando “Vendita di Grano ai Sovietici”, l'americano non beneficia del +1 dato dalla prima carta.*

**7.4.2** Gli Eventi che modificano il valore Operazionale di carte giocate in seguito lo fanno per tutti i fini.

*ESEMPIO 1: Se il sovietico ha giocato “Paura Rossa / Purghe” contro l'americano, e l'americano ha giocato una carta Operazionale da 2 per un Colpo di Stato, aggiunge solo 1 al suo tiro di dado per il Colpo di Stato per il valore della carta, e riceve 1 punto sulla Tabella delle Operazioni Militari Obbligatorie.*

*ESEMPIO 2: Se il sovietico ha giocato “Dottrina Brezhnev” in un momento precedente del turno, potrebbe giocare una carta Operazionale da 1 per fare il tiro di dado imposto da “Trappola per Orsi”.*

*ESEMPIO 3: Se l'americano ha giocato “Contenimento” in un momento precedente del turno, potrebbe giocare “Creazione della CIA” in seguito ed usare una carta 2 Operazionale.*

**7.5** Se un evento diviene non giocabile essendo stato annullato o limitato da un'altra carta di evento, la carta di evento non giocabile può comunque essere usata come Operazionale.

**7.6 Eventi di guerra.** Vi sono 5 Eventi “di guerra” nel mazzo: *Guerra di Corea, Guerra Arabo-Israeliana, Guerra Indo-Pakistan, Guerra Secondaria e Guerra Iran-Iraq.* Questi eventi possono essere giocati indipendentemente dalla assenza di punti influenza dei giocatori nei paesi attaccante o difendente. Se non vi è influenza a rischio nella guerra, il giocatore dell'evento comunque riceve i punti vittoria se ha successo, e le operazioni militari obbligatorie anche se non ha successo (vedere 8.2.4).

## 8.0 STATO DEFCON E OPERAZIONI MILITARI

### 8.1 La Tabella DEFCON

**8.1.1** Lo stato DEFCON misura la tensione nucleare nel gioco. Il livello DEFCON inizia il gioco al suo livello massimo di “pace” pari a 5. Può scendere e tornare ad aumentare mediante eventi ed azioni dei giocatori, ma se in qualsiasi momento viene ridotta ad 1, il gioco termina immediatamente.

**8.1.2** Lo stato DEFCON non può mai incrementare oltre 5. Qualsiasi evento che lo porterebbe a superare 5 non ha alcun effetto sul DEFCON.

**8.1.3** Se si raggiunge lo stato DEFCON 1, scoppia la guerra nucleare ed il gioco termina immediatamente. Il giocatore che è responsabile dello spostamento del segnalino a DEFCON 1 perde la partita – solitamente è il giocatore in fase.

*ESEMPIO: l'americano gioca la carta Giochi Olimpici, con stato DEFCON 2. Il sovietico boicotta i giochi. Lo stato DEFCON scende ad 1, scoppia la guerra nucleare. L'americano, essendo giocatore in fase, ha perso.*

**8.1.4** Qualsiasi tentativo di Colpo di Stato in un paese campo di battaglia peggiora lo stato DEFCON di un livello.

**8.1.5** Le conseguenze dei livelli di stato DEFCON sono indicati nella Tabella DEFCON e sono:

- DEFCON 5: nessun effetto
- DEFCON 4: non sono consentiti tiri di dado per il Riallineamento e per i Colpi di Stato in Europa.
- DEFCON 3: non sono consentiti tiri di dado per il Riallineamento e per i Colpi di Stato in Europa o Asia
- DEFCON 2: non sono consentiti tiri di dado per il Riallineamento e per i Colpi di Stato in Europa, Asia o Medio Oriente.
- DEFCON 1: fine gioco

*NOTA: i giocatori possono piazzare un segnalino di Limitazione DEFCON nella regione per ricordare che non sono consentiti Riallineamento e Colpi di Stato.*

**8.1.6 Fase di Miglioramento dello Stato DEFCON.** All'inizio di qualsiasi turno nel quale lo stato DEFCON è inferiore a 5, migliorate lo stato DEFCON di 1.

**8.1.7 Miglioramento e Peggioramento.** In tutti i casi, quando le regole o carte indicano un “miglioramento” lo stato DEFCON, questo significa spostare il segnalino ad una casella di numero superiore, peggiorarlo significa diminuire tale numero.

### 8.2 Operazioni militari obbligatorie

**8.2.1** Entro la fine di ogni turno, i due giocatori devono aver giocato un certo numero di Operazioni Militari. Il non farlo assegna VP all'avversario. Il numero di Operazioni Militari imposte ogni turno è pari al *corrente* numero di stato DEFCON. Se sono eseguite meno Operazioni Militari, l'avversario ottiene 1 VP per ogni punto di Operazioni Militari non effettuate.

*ESEMPIO: alla fine del turno l'americano ha speso 2 punti in Operazioni Militari. Se il livello DEFCON è attualmente a 4, il sovietico ottiene 2 VP.*

**8.2.2** I tentativi di Colpo di Stato e gli eventi di guerra sono Operazioni Militari. I tiri di dado per il Riallineamento non sono Operazioni Militari.

**8.2.3** Quando si giocano punti Operazionali in un tentativo di Colpo di Stato, o quando si gioca una carta evento di guerra (Guerra Arabo-Israeliana, Guerra di Corea, ecc.), il giocatore in fase muove il proprio segnalino sulla Tabella delle Operazioni Militari di un numero di spazi pari al valore Operazionale della carta.

*NOTA: contate l'intero valore Operazionale della carta, anche se alcuni punti sono in più per il tentativo di Colpo di Stato.*

**8.2.4** Se un giocatore usa una carta per punti Operazionali, e quindi causa un evento di guerra associato al suo avversario, è il segnalino di Influenza dell'avversario a spostarsi sulla Tabella delle Operazioni Militari di un numero di spazi pari al valore Operazionale della carta.

*ESEMPIO: il giocatore USA utilizza la carta "Guerra Arabo-Isaeliana" per punti Operazionali, causando pertanto l'evento di guerra (essendo associato all'URSS). Oltre ad accadere l'evento come indicato sulla carta, il giocatore URSS sposta il suo segnalino Militare di due spazi sulla relativa tabella ad indicare le operazioni militari obbligatorie che sono state effettuate.*

**8.2.5** Gli eventi che consentono gratuitamente un tiro di dado per il Colpo di Stato non contano per le operazioni militari obbligatorie.

## 9.0 LA CINA

**9.1** L'unico ruolo della Cina nella Guerra Fredda è astratto mediante la "Carta della Cina". Entrambi i giocatori possono giocarla come se facesse parte della propria mano, e non conta per i limiti della mano.

**9.2** Ogni giocata di questa carta conta come una delle Azioni (6 o 7) consentite ad ogni giocatore nel corso di un turno. Quale risultato, i giocatori possono trovarsi in mano più carte di quelle normali, se la Carta della Cina viene giocata.

**9.3** Quando questa carta viene giocata, viene data immediatamente all'avversario a faccia in giù. Non può essere giocata ancora da parte dell'avversario in questo turno. Alla fine del turno, viene girata a faccia in su e può essere giocata dall'avversario.

**9.4** Se la Carta della Cina viene trasferita all'avversario quale risultato di un evento, lo fa a faccia in su e può essere giocata dal nuovo possessore nello stesso turno.

**9.5** La Carta della Cina non può essere giocata:

- nella Fase Iniziale
- se impedisce il gioco di una carta Punteggio, oppure
- quale scarto imposto da un evento.

**9.6** Per ricevere il bonus di +1 punti Operazionali indicati sulla Carta della Cina, tutti i punti Operazionali della carta devono essere usati in Asia (inclusa l'Asia Sudorientale).

**9.7** Il valore in punti Operazionali della Carta della Cina può essere modificato da altre carte evento.

**9.8** Il gioco della Carta della Cina non può mai essere imposto da eventi o da una mancanza di carte nel corso di round di azione.

## 10.0 PUNTEGGIO E VITTORIA

Lo scopo del gioco è di ottenere Punti Vittoria (VP). I VP Regionali si ottengono con l'Influenza geografica sulle sei Regioni. I VP possono anche essere ottenuti mediante il gioco di alcuni eventi. Ogni regione ha la propria "carta punteggio". Il giocare una carta Punteggio porta all'ottenimento di VP, basati su quanta influenza ogni superpotenza ha in quella regione nel momento in cui viene giocata la carta.

*Nota: il tentare di giocare una carta Punteggio facendo coincidere il vostro picco di influenza in una Regione è spesso un fattore cruciale nella vittoria nel gioco.*

### 10.1 SEGNARE IL PUNTEGGIO

**10.1.1** I termini seguenti si usano nel segnare il Punteggio Regionale.

**Presenza:** una superpotenza ha Presenza in una Regione se Controlla almeno un paese in quella Regione.

**Dominazione:** una superpotenza ha Dominazione in una Regione se Controlla più paesi in quella Regione rispetto all'avversario, e Controlla più paesi campo di battaglia in quella Regione rispetto all'avversario. Una superpotenza deve controllare almeno un paese non campo di battaglia ed uno campo di battaglia in quella Regione per ottenere la Dominazione.

**Controllo:** una superpotenza ha il Controllo di una Regione se Controlla più paesi in quella Regione rispetto all'avversario, e Controlla tutti i paesi campo di battaglia in quella Regione.

**10.1.2** I giocatori ottengono VP aggiuntivi nel segnare il Punteggio Regionale, come segue:

- +1 VP per paese che Controllano nella regione che segna il punteggio che è adiacente alla superpotenza nemica
- +1 VP per paese campo di battaglia che Controllano nella regione che segna il punteggio
- I VP sono poi sommati per entrambi i giocatori, la differenza netta tra i due punteggi viene segnata nella Tabella dei Punti Vittoria.

**10.1.3** Il giocare alcune carte evento può portare ad ottenere VP.

**10.1.4** I VP possono essere ottenuti perché l'avversario non è riuscito ad effettuare in numero imposto di operazioni militari nel corso del turno (8.2).

**10.1.5** Un giocatore non può essere obbligato a Tenere una Carta Punteggio a causa dell'effetto di un evento.

## **10.2 La Tabella dei Punti Vittoria**

**10.2.1** La Tabella dei Punti Vittoria indica una serie di possibilità di punti da +20 (vittoria automatica USA) a -20 (vittoria automatica URSS). All'inizio del gioco, ponete il segnalino VP al centro della tabella, nella casella iniziale [AT START]. Questa casella rappresenta zero punti, o totale equilibrio delle due parti. Questa casella deve essere considerata come le altre quando si varia il punteggio dei giocatori.

*ESEMPIO: se il segnalino VP è nella casella -1, ed il giocatore USA ottiene 2 VP, il segnalino viene spostato di 2 caselle alla casella +1, non alla +2.*

**10.2.2** Quando una carta indica che un giocatore "ottiene" VP, questo significa che il segnalino VP viene spostato di quel numero di spazi a favore del giocatore, cioè diminuisce nel caso di VP URSS o aumenta nel caso di VP USA.

**10.2.3** Se entrambi i giocatori ottengono VP dalla stessa carta o evento, applicate solo la differenza di VP assegnati.

## **10.3 VITTORIA**

**10.3.1** Vittoria automatica. Vi sono vari modi per ottenere una vittoria automatica:

- Nel momento in cui un giocatore raggiunge il punteggio di 20 VP, il gioco termina con la sua vittoria. *NOTA: tutti i VP assegnati (per entrambi i giocatori) ottenuti nel corso di un evento o di una carta Punteggio devono essere assegnati prima di determinare la vittoria automatica.*
- Se una delle parti controlla l'Europa, vince quando si gioca la carta Punteggio Europa.
- **Guerra nucleare.** Un giocatore può anche vincere nel momento in cui l'avversario porta il livello DEFCON ad 1.

**10.3.2 Vittoria a fine partita.** Se nessuna delle parti ha ottenuto la vittoria di alcun tipo entro la fine del turno 10, ogni Regione segna il punteggio come se fosse stata giocata la carta Punteggio regionale. L'Asia Sudorientale non segna separatamente, è inclusa nei calcoli di punteggio dell'Asia. Il punteggio di ogni regione deve essere calcolato prima che sia determinata la vittoria finale. Il raggiungere +/- 20 VP non dà la vittoria automatica nel segnare il punteggio finale, ma il Controllo dell'Europa dà tale vittoria a chi la controlla, indipendentemente dal punteggio altrove.

Una volta segnato il punteggio per tutte le regioni, la vittoria viene assegnata al giocatore che ha ottenuto più VP; se il segnalino VP è in campo positivo, vincono gli USA, se in campo negativo vince l'URSS, se è a zero la partita termina in parità.

## **11.0 GIOCO DA TORNEO**

*Queste regole sono opzionali. Sono inserite semplicemente come guida per giocare in modo competitivo nei tornei.*

**11.1.1** Nei tornei, tutte le carte tenute alla fine del round devono essere rivelate all'avversario. Questo impedisce il tenere erroneamente o deliberatamente le carte punteggio.

**11.1.2** Qualsiasi giocatore che si trova a tenere una carta punteggio si suppone abbia accidentalmente dato inizio alla guerra nucleare, quindi perde immediatamente.

**11.1.3** Per assicurare il bilanciamento della partita, scegliete casualmente il giocatore iniziale. Questi punta VP per giocare con la superpotenza che desidera. Il suo avversario può poi fare una sua offerta con un ammontare maggiore di VP. Una volta che entrambi i giocatori passano, variate immediatamente i VP sulla tabella secondo la puntata vincente. Si considera solo la puntata vincente, non quelle intermedie.

**ESEMPIO DI GIOCO****Carte iniziali**

**URSS** (8 carte): Destalinizzazione, Decolonizzazione, De Gaulle a capo della Francia, Scienziato Nazista Catturato, Governi Socialisti, Intervento dell'ONU, Dottrina Truman, Paura Rossa / Purghe. L'URSS inizia con la Carta della Cina.

**USA** (8 carte): Bando ai Test Nucleari, Guerra Indo - Pakistana, Piano Quinquennale, Patto USA-Giappone, Olimpiadi, NATO, Blocco, Risoluzione di Formosa.

**Piazzamento iniziale**

Il giocatore USA pone la sua influenza in Italia, Germania Occidentale, Benelux, Francia e Danimarca. Il giocatore URSS la pone in Polonia, Cecoslovacchia, Ungheria e Finlandia.

**Turno 1****Fase Iniziale**

**USA:** Patto USA-Giappone

**URSS:** Paura Rossa / Purghe

**Round di Azione**

**URSS 1:** Destalinizzazione per 3 Operazioni. Pone 2 Influenza in Iraq, ottenendo il Controllo, ed 1 in Libano.

**USA 1:** Bando ai Test Nucleari per 3 Operazioni (4 – 1 per la carta Paura Rossa). Ponete 1 Influenza in Iran, 2 in Egitto.

**URSS 2:** Decolonizzazione come evento. Pone Influenza in Laos (ottenendo il Controllo), in Vietnam (ottenendo il Controllo), Malesia e Tailandia.

**USA 2:** Guerra Indo-Pakistana come evento. Il tiro di dado minimo per avere successo è 4, esattamente quello che ottiene l'americano. Ottiene 2 VP e 2 Operazioni militari per soddisfare il requisito del turno (che è ancora 5, dal momento che lo stato DEFCON non è ancora variato).

**URSS 3:** De Gaulle a capo della Francia per 3 Operazioni, le usa per un colpo di stato in Italia. Deve ottenere 4 per avere effetto (l'Italia ha Stabilità 2), ma tira un 1 e quindi non ha alcun effetto. La DEFCON va a 4 (è ridotto per un tentativo di colpo di stato in un paese campo di battaglia). Credito per 3 operazioni militari. Non si possono fare altri tentativi di colpo di stato in Europa.

**USA 3:** Piano Quinquennale come evento. Pesca una carta dalla mano sovietica, la Dottrina Truman. La gioca come evento, eliminando l'Influenza sovietica in Finlandia.

**URSS 4:** Scienziato Nazista Catturato come evento. Lancio dello Sputnik (+1 casella nella Tabella della Corsa allo Spazio). L'URSS ottiene 2 VP.

**USA 4:** Olimpiadi come evento. L'americano tira un 6, +2 per ospitarle = 8, che non può essere battuto. Gli USA ottengono 2 VP.

**URSS 5:** Governi Socialisti come evento. Rimuove 1 Influenza USA in Germania Occidentale, 2 dall'Italia.

**USA 5:** NATO per 3 Operazioni. 2 Influenza in Germania Occidentale, 1 in Italia.

**URSS 6:** Intervento dell'ONU come 1 Operazione. Aggiunge 1 Influenza in Tailandia.

**USA 6:** Blocco come 1 Operazione. Usa questa Operazione prima dell'evento. Pone 1 Influenza in Italia e scarta Tensione nell'Europa dell'Est per soddisfare il requisito di Blocco, che impone di scartare una carta di valore operativo di almeno 3 o di perdere tutta l'influenza in Germania Occidentale.

Carte tenute: USA Risoluzione di Formosa, URSS nessuna.

**Stato delle Operazioni Militari**

DEFCON = 4, Operazioni Militari URSS 3, perde 1 VP. Ma le Operazioni Militari USA = 2, perde 2 VP, risultato netto 1 VP a favore dell'URSS.

**Turno 2****Aumentare lo stato DEFCON**

Il DEFCON torna a 5.

**Distribuzione delle Carte**

USA: Piano Marshall, Contenimento, Creazione della CIA, Rivolta del Vietnam, Risoluzione di Formosa (dal turno precedente), Abdicazione Romena, Punteggio in Asia, Nasser.

URSS: COMECON, Rossi Indipendenti, Crisi di Suez, Punteggio nel Medio Oriente, Punteggio in Europa, Patto di Varsavia, Defezionisti, Accucciati e Nasconditi

**Fase Iniziale**

USA: Piano Marshall. Aggiunge 1 Influenza in Francia (ottenendo il Controllo), Spagna, Italia, Germania Occidentale, Benelux, Danimarca, Grecia e Turchia.

URSS: Patto di Varsavia. Aggiunge 2 Influenza in Cecoslovacchia, 2 in Bulgaria ed 1 in Austria.

**Round di Azione**

URSS 1: COMECON. Aggiunge 1 Influenza in Cecoslovacchia (ottenendo il Controllo), Bulgaria (ottenendo il Controllo), Austria e Finlandia.

USA 1: Contenimento come evento. Tutte le carte USA questo turno valgono +1 Operazioni.

URSS 2: Accucciati e Nasconditi per la Corsa allo Spazio. Tira un 2 = successo. L'URSS può ora giocare due carte di Corsa allo Spazio per turno.

USA 2: Creazione della CIA come evento. 2 Influenza in Libia.

URSS 3: Rossi Indipendenti come Corsa allo Spazio. Tira un 1 = successo, 2 VP per l'URSS.

USA 3: Rivolta del Vietnam come Corsa allo Spazio. 1 VP agli USA.

URSS 4: Crisi di Suez come colpo di stato in Libia. Tira un 5 +3 (valore della carta) = 8 contro 2 x (Stabilità della Libia = 2) = 4. Differenza +4. Rimuove 2 Influenza USA, nel pone 2 URSS ottenendo il Controllo. Il DEFCON va a 4.

USA 4: Risoluzione di Formosa per 3 Operazioni. Aggiunge 3 Influenza in Israele, ottenendone il Controllo.

URSS 5: Punteggio Medio Oriente. Entrambe le parti hanno Presenza, nessuno Dominazione, quindi i VP si annullano. Gli USA controllano un paese campo di battaglia in più (Israele, Iran, Egitto) rispetto all'URSS (Libia, Iraq), l'effetto netto è 1 VP USA.

USA 5: Abdicazione Romena per 2 Operazioni. Pone 2 Influenza in Corea del Sud (ottenendone il controllo). Essendo un evento USSR giocato dall'americano, avviene l'evento. L'URSS riceve 3 Influenza in Romania (controllandola).

URSS 6: Punteggio in Europa. Entrambe le parti hanno Presenza, nessuno Dominazione. Gli USA controllano un paese campo di battaglia in più rispetto all'URSS, ottenendo quindi 1 VP.

USA 6: Punteggio in Asia. Situazione di parità totale. Nessun cambiamento nel punteggio.

**Carte tenute:** USA Nasser, URSS Defezionisti.

**Stato delle Operazioni Militari**

Livello DEFCON corrente 4. Gli USA non hanno effettuato operazioni militari nel turno, cioè 4 VP URSS, gli URSS ne hanno effettuate 3 (Colpo di Stato Crisi di Suez), 1 VP per gli USA. Differenza netta 3 VP per l'URSS.

**Turno 3****Aumentare lo stato DEFCON**

Il DEFCON torna a 5.

**Distribuzione delle Carte**

*Vi sono solo 5 carte rimaste nel mazzo; queste sono distribuite e poi si rimescola il mazzo degli scarti distribuendo le restanti carte.*

USA: Punteggio Europa, Tensione nell'Europa dell'Est, Governi Socialisti, Risoluzione di Formosa, Destalinizzazione, Guerra Arabo-Israeliana, Nasser (dal turno precedente).

URSS: NATO, Olimpiadi, Rivolta del Vietnam, Guerra Indo-Pakistana, Punteggio Medio Oriente, Fidel, Defezionisti (dal turno precedente).

**Fase Iniziale**

USA: Tensione nell'Europa dell'Est. L'URSS perde 1 Influenza in Germania Orientale, Polonia e Cecoslovacchia.

URSS: Guerra di Corea: tiro di dado = 6, Vittoria! La Corea viene riunificata. L'URSS ottiene 2 VP.

**Round di Azione**

URSS 1: NATO – nella Corsa allo Spazio. Tiro di dado = 2, successo. Gagarin in orbita.

USA 1: Punteggio in Europa. L'URSS controlla un solo paese in Europa (Romania), quindi gli USA Dominano l'Europa ottenendo 7 VP + 3 VP per controllare 3 paesi campo di battaglia. L'URSS ottiene la sola Presenza, il totale VP per gli USA è 7.

URSS 2: Olimpiadi. Tiro di dado URSS = 4 + 2 = 6. Tiro di dado USA = 3. L'URSS vince ed ottiene 2 VP.

USA 2: Governi Socialisti come Corsa allo Spazio. Tiro di dado = 6, fallimento.

URSS 3: Rivolta del Vietnam come Colpo di Stato in Iran. Tiro di dado = 4 + 2 (valore della carta) = 6, Stabilità dell'Iran = 2, raddoppiata a 4, differenza 2. Si rimuove 2 Influenza USA dall'Iran, che non è più Controllato. DEFCON a 4. Operazioni Militari URSS a 2.

USA 3: Risoluzione di Formosa come colpo di stato in Libia. Tiro di dado = 2 + 2 (valore della carta) = 4, Stabilità della Libia 2 raddoppiata a 4, differenza zero, nessun effetto. DEFCON a 3. Operazioni Militari USA a 2.

URSS 4: Guerra Indo-Pakistana come Colpo di Stato in Egitto. Tiro di dado 6 + 2 (valore della carta) = 8, Stabilità dell'Egitto = 2 raddoppiata a 4. Si toglie 2 Influenza USA; si aggiunge 2 Influenza URSS. Operazioni Militari URSS a 4. DEFCON a 2.

USA 4: Destalinizzazione come 3 Operazioni. Aggiunge 3 Influenza a Taiwan ottenendone il Controllo. L'URSS usa l'evento, che gli consente di spostare Influenza già acquisita in paesi controllati a paesi incontrollati, quindi aggiunge 2 Influenza in Iran (ottenendone il controllo) e Pakistan (lo stesso).

URSS 5: Punteggio nel Medio Oriente. L'URSS segna 5 VP (Dominazione e 4 paesi campo di battaglia – Egitto, Libia, Iran, Iraq), gli USA Presenza ed un paese campo di battaglia – Israele.

USA 5: Guerra Arabo.Israeliana come Operazioni, scegliendo di operare prima che accada l'evento russo. Piazza 2 Influenza in Giordania. Il tiro di dado per la guerra è 4, modificato a 3 (un paese controllato adiacente), non si ha vittoria araba (nessun effetto).

URSS 6: Fidel come evento. Aggiunge 3 Influenza URSS a Cuba, ottenendone il controllo.

USA 6: Nasser come 1 Operazione. Aggiunge 1 Influenza in Turchia, ottenendone il controllo. L'URSS riceve 2 Influenza in Egitto per l'evento.

**Controllo delle Operazioni Militari**

DEFCON corrente 2. Entrambe le parti soddisfano facilmente i requisiti di Operazioni Militari.

**Turno 4****Aumentare lo stato DEFCON**

Il DEFCON sale a 3 (non sono ancora consentiti colpi di stato in Europa o Asia).

**Distribuzione delle Carte: inizio del mazzo di Metà Guerra**

Le restanti carte del mazzo di Inizio Guerra (non gli scarti – saranno rimescolati quando terminerà il nuovo mazzo) sono mescolate con le carte di Metà Guerra. I giocatori ricevono carte sino ad averne 9 in mano. I round di gioco passano a 7.

**Distribuzione delle carte**

USA: Un Piccolo Passo, Paura Rossa / Purghe, Negoziati SALT, Rivoluzione Musulmana, Dottrina Brezhnev, Diplomazia, Squadre della Morte Latino Americane, Punteggio in Asia.

URSS: Il Pistolero Solitario, Punteggio nell'Asia Sudorientale, Punteggio in America Centrale, Defezionisti (dal turno precedente), Voce dell'America, Corsa agli Armamenti, Willy Brandt, Intervento dell'ONU.

**Fase Iniziale**

US: Un Piccolo Passo. Spostare di 2 caselle, nessun VP.

URSS: Punteggio in Asia Sudorientale. L'URSS ottiene altri 5 VP ed arriva a 10 in totale.

**Round di azione**

URSS 1: Il Pistolero Solitario come evento. Gli USA rivelano l'intera mano.

USA 1: Paura Rossa / Purghe come evento. Tutte le carte sovietiche hanno -1 valore Operazionale.

URSS 2: Defezionisti per 1 Operazione. Pone 1 Influenza in Malesia. Gli USA ottengono 1 VP per l'evento.

USA 2: Negoziati SALT come evento. Il DEFCON aumenta a 5 (2 caselle). Il giocatore USA può recuperare una carta dagli scarti, sceglie Un Piccolo Passo.

URSS 3: Voce dell'America. Il giocatore URSS gioca Intervento dell'ONU che gli consente di annullare qualsiasi evento, incluso uno che ha giocato (ottiene comunque le operazioni, che usa per porre 1 Influenza in Nicaragua ottenendone il controllo).

USA 3: Un Piccolo Passo come evento. Guadagna due caselle nella Corsa allo Spazio, ottenendo 3 VP.

URSS 4: Punteggio in America Centrale. L'URSS ottiene 4 VP (Dominazione 3, +1 per Cuba, +1 perché Cuba è adiacente agli Stati Uniti, contro la Presenza USA che annulla 1 VP).

USA 4: Rivoluzione Musulmana per 4 Operazioni come Colpo di Stato in India. Il tiro di dado è  $2 + 4$  (valore della carta) = 6, contro la Stabilità dell'India 3 raddoppiata a 6. Nessun effetto. L'evento è associato all'URSS quindi deve accadere. L'URSS rimuove tutta l'influenza USA in Giordania. DEFCON = 4.

URSS 5: Corsa agli Armamenti come 3 Operazioni. Colpo di Stato a Panama. DEFCON = 3. Il tiro di dado è  $5 + 3$  (carta) = 8, contro la Stabilità di Panama di  $2 \times 2 = 4$ . Si rimuove 1 Influenza USA, si aggiunge 3 Influenza sovietica, per il controllo.

USA 5: Dottrina Brezhnev per la Corsa allo Spazio. Il tiro di dado è 4 ed ha successo. 1 VP USA.

URSS 6: Willy Brandt per 1 VP URSS. Ora il punteggio è 11 VP URSS.

USA 6: Diplomazia come evento. Questo aiuterà per mitigare il vicino punteggio da calcolare in Asia.

URSS 7: Carta della Cina come 5 Operazioni. 2 Influenza in India e Burma, 1 in Indonesia, tutti sono ora controllati.

USA 7: Punteggio in Asia. L'URSS ottiene esattamente 9 VP – Dominazione più il controllo della Thailandia, India, Corea del Nord e del Sud, contro la Presenza USA ed il controllo del solo Giappone. Il punteggio diviene 20 a favore dell'URSS, ovvero una vittoria automatica sovietica.

## LE CARTE

N°	Valore Op.	Tipo e nazionalità	Titolo inglese	Traduzione	Evento	Speciale / Note
1	-	Inizio Guerra / Entrambi	ASIA SCORING	PUNTEGGIO IN ASIA	Entrambe le parti segnano il punteggio: Presenza: 3 Dominazione: 7 Controllo. 9 +1 per Paese Campo di Battaglia controllato nella Regione +1 per paese controllato che è adiacente alla superpotenza nemica	Non può essere tenuta
2	-	Inizio Guerra / Entrambi	EUROPE SCORING	PUNTEGGIO IN EUROPA	Entrambe le parti segnano il punteggio: Presenza: 3 Dominazione: 7 Controllo. Vittoria Automatica +1 per Paese Campo di Battaglia controllato nella Regione +1 per paese controllato che è adiacente alla superpotenza nemica	Non può essere tenuta
3	-	Inizio Guerra / Entrambi	MIDEAST SCORING	PUNTEGGIO IN MEDIO ORIENTE	Entrambe le parti segnano il punteggio: Presenza: 3 Dominazione: 5 Controllo. 7 +1 per Paese Campo di Battaglia controllato nella Regione	Non può essere tenuta
4	3	Inizio Guerra / USA	DUCK AND COVER	ACCUCCIATI NASCONDITI	E Peggiorate il livello DEFCON di uno. Poi gli USA ottengono VP pari alla differenza di 5 meno il livello DEFCON corrente	
5	3	Inizio Guerra / USA	5 YEAR PLAN	PIANO QUINQUENNALE	L'URSS deve scartare una carta a caso. Se la carta è un evento associato agli USA, questo avviene immediatamente. Se la carta è un evento associato all'URSS o un evento che si applica ad entrambi i giocatori, allora la carta deve essere scartata senza causare l'evento.	
6	4	Inizio Guerra / Entrambi	THE CINA CARD	LA CARTA DELLA CINA	Inizia il gioco con il giocatore URSS +1 valore Operazionale quando tutti i punti sono usati in Asia. Passare all'avversario dopo averla giocata	

					+1 VP per il giocatore che la tiene alla fine del turno 10 <i>Annulla l'effetto di "Risoluzione di Formosa" se giocata dal giocatore USA.</i>	
7	3	Inizio Guerra / URSS	<i>SOCIALIST GOVERNMENTS</i>	GOVERNI SOCIALISTI	<i>Non giocabile come evento se è in effetto la carta "La Lady di Ferro"</i> Diminuite l'Influenza USA nell'Europa Occidentale di un totale di 3 punti Influenza, rimuovendone massimo 2 per paese	
8	2	Inizio Guerra / URSS	<i>FIDEL *</i>	FIDEL *	Rimuovete tutta la Influenza USA da Cuba. L'URSS ottiene Influenza sufficiente a Cuba per avere il Controllo.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
9	2	Inizio Guerra / URSS	<i>VIETNAM REVOLTS *</i>	IL VIETNAM IN RIVOLTA	Aggiungere 2 Influenza URSS in Vietnam. Per il resto del turno, le Operazioni URSS in Asia Sudorientale hanno valore +1 se tutti i punti Operazionali della carta sono usati in Asia Sudorientale.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
10	1	Inizio Guerra / URSS	<i>BLOCKADE *</i>	BLOCCO *	A meno che gli USA non scartino immediatamente una carta di valore 3 o più, eliminate tutta l'Influenza USA in Germania Occidentale	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
11	2	Inizio Guerra / URSS	<i>KOREAN WAR *</i>	GUERRA DI COREA *	La Corea del Nord invade la Corea del Sud. Peggiorate il livello DEFCON di uno. Tirate un dado e sottraete -1 per ogni vicino Sudcoreano Controllato dagli USA. Vince l'URSS con 4-6. L'URSS aggiunge 2 alla Tabella delle Operazioni Militari. <b>Effetti della vittoria:</b> 2 VP, rimpiazzate tutta l'Influenza USA in Corea del Sud con Influenza URSS.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
12	1	Inizio Guerra / URSS	<i>ROMANIAN ABDICATION *</i>	ADBICAZIONE ROMENA *	Eliminate tutta l'Influenza USA in Romania. L'URSS ottiene Influenza sufficiente in Romania da ottenere il Controllo.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
13	2	Inizio Guerra / URSS	<i>ARAB - ISRAELI WAR</i>	GUERRA ARABO ISRAELIANA	Una Coalizione Pan-Araba invade Israele. Tirate un dado, sottraete -1 per ogni vicino ad Israele controllato dagli USA. Vittoria URSS con un risultato modificato di 4-6. L'URSS aggiunge 2 alla Tabella delle Operazioni Militari. <b>Effetti della vittoria:</b> 2 VP, rimpiazzate tutta	

					l'Influenza USA in Israele con Influenza URSS.	
14	3	Inizio Guerra / URSS	COMECON *	COMECON *	Aggiungere 4 Influenza URSS, uno in ciascuno di 4 qualsiasi paesi in Europa Orientale non controllati dagli USA.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
15	1	Inizio Guerra / URSS	NASSER *	NASSER *	Aggiungere 2 Influenza URSS in Egitto. Gli USA perdono la metà (per eccesso) della propria influenza in Egitto.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
16	3	Inizio Guerra / URSS	<u>WARSAW PACT</u> <u>FORMED</u> *	FORMAZIONE DEL PATTO DI VARSAVIA *	Rimuovete tutta l'influenza USA da 4 paesi dell'Europa Orientale, o aggiungete 5 Influenza URSS in Europa Orientale, non più di due per paese. Consente il gioco di NATO.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
17	3	Inizio Guerra / URSS	<u>DE GAULLE LEADS</u> <u>FRANCE</u> *	<u>DE GAULLE A CAPO DELLA FRANCIA</u> *	Rimuovere 2 Influenza USA in Francia, aggiungere 1 Influenza URSS. Annulla gli effetti di NATO per la Francia.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
18	1	Inizio Guerra / Entrambi	<u>CAPTURED NAZI</u> <u>SCIENTIST</u> *	SCIENZIATO TEDESCO CATTURATO *	Avanzare di una casella il segnalino di Corsa allo Spazio del giocatore	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
19	1	Inizio Guerra / USA	TRUMAN DOCTRINE *	DOTTRINA TRUMAN *	Rimuovete tutta l'Influenza URSS da un singolo paese non controllato in Europa	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
20	2	Inizio Guerra / Entrambi	OLYMPIC GAMES	GIOCHI OLIMPICI	Il giocatore organizza le Olimpiadi. L'avversario le può boicottare. Se lo fa, peggiorate il livello DEFCON di uno e l'organizzatore può invece usare 4 punti Operazionali. Altrimenti, ogni giocatore tira un dado, l'organizzatore aggiunge +2 al suo risultato. Chi ottiene di più ottiene 2 VP. Ritirate in caso di parità.	
21	4	Inizio Guerra / USA	<u>NATO</u> *	<u>NATO</u> *	Giocarla dopo "Piano Marshall" o "Patto di Varsavia" Il giocatore URSS non può più fare tiri di dado per Colpi di Stato o Riallineamento in alcun paese Controllato dagli USA in Europa. I paesi Controllati dagli USA in Europa non possono essere attaccati giocando l'evento <i>Guerra Secondaria</i> .	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
22	2	Inizio Guerra / USA	INDEPENDENT REDS *	ROSSI INDIPENDENTI *	Aggiungete Influenza USA sufficiente in Jugoslavia, Romania, Bulgaria, Ungheria o Cecoslovacchia per pareggiare l'Influenza URSS.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
23	4	Inizio Guerra /	MARSHALL PLAN *	PIANO MARSHALL *	Consente il gioco di NATO.	Rimuovetela dal gioco se giocata

		USA			Aggiungere una Influenza USA in ognuno di 7 paesi dell'Europa Occidentale non Controllati dall'URSS.	come evento
24	2	Inizio Guerra / Entrambi	<i>INDO-PAKISTANI WAR</i>	GUERRA INDO PAKISTANA	L'India o il Pakistan invadono il vicino (a scelta del giocatore). Tirate un dado e sottraete -1 per ogni paese controllato dall'avversario adiacente al bersaglio dell'invasione. Il giocatore in fase vince con un risultato modificato di 4-6. Il giocatore aggiunge 2 alla Tabella delle Operazioni Militari. <b>Effetti della vittoria:</b> 2 VP, rimpiazzate l'Influenza avversaria nel paese attaccato con la propria.	
25	3	Inizio Guerra / USA	<i>CONTAINMENT *</i>	CONTENIMENTO *	Tutte le altre carte operazionali giocate dagli USA in questo turno aggiungono 1 al loro valore (ad un massimo di 4)	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
26	1	Inizio Guerra / USA	<i>CIA CREATED *</i>	CREAZIONE DELLA CIA	L'URSS rivela la sua mano per questo turno. Effettuate le operazioni con questa carta normalmente	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
27	4	Inizio Guerra / USA	<i>US/JAPAN MUTUAL DEFENSE PACT *</i>	<u>PIANO COMUNE DI DIFESA USA / GIAPPONE *</u>	Aggiungere Influenza USA sufficiente in Giappone per ottenere il Controllo. L'URSS non può più fare tiri di Colpo di Stato o Riallineamento contro il Giappone.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
28	3	Inizio Guerra / URSS	<i>SUEZ CRISIS *</i>	CRISI DI SUEZ *	Rimuovete un totale di 4 Influenza USA dalla Francia, Regno Unito ed Israele (non più di 2 da un singolo paese).	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
29	3	Inizio Guerra / USA	<i>EAST EUROPEAN UNREST</i>	DISORDINI NELL'EUROPA ORIENTALE	<b>Inizio o Metà Guerra:</b> Rimuovete una Influenza URSS da 3 paesi dell'Europa Orientale. <b>Tarda Guerra:</b> Rimuovetene due per paese in Europa Orientale..	
30	2	Inizio Guerra / URSS	<i>DECOLONIZATION</i>	DECOLONIZZAZIONE	Aggiungere una Influenza URSS in ognuno di 4 paesi Africani e/o Sudest Asiatici.	
31	2	Inizio Guerra / Entrambi	<i>RED SCARE / PURGE</i>	PAURA ROSSA / PURGHE	Sottraete 1 dal valore Operazionale di tutte del carte del vostro avversario per questo turno (ad un valore minimo di 1).	
32	2	Inizio Guerra / Entrambi	<i>UN INTERVENTION</i>	INTERVENTO DELL'ONU	Giocate questa carta simultaneamente con un'altra che abbia un evento associato all'avversario. L'evento viene annullato, ma potete usare il suo valore operazionale normalmente. La carta	

					evento annullata viene posta negli scarti. Non può essere giocata nella Fase Iniziale.	
33	3	Inizio Guerra / URSS	<i>DE-STALINIZATION</i> *	SE-STALINIZZAZIONE *	L'URSS può spostare sino a 4 punti Influenza a paesi non Controllati dagli USA. Non si possono porre più di 2 punti per singolo paese.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
34	4	Inizio Guerra / Entrambi	<i>NUCLEAR TEST BAN</i>	BANDO AI TEST NUCLEARI	Ottenete VP pari al livello DEFCON meno 2, poi aumentate il DEFCON di 2 livelli	
35	-	Metà Guerra / Entrambi	<i>SOUTH AMERICA SCORING</i>	PUNTEGGIO IN SUD AMERICA	Entrambe le parti segnano il punteggio: Presenza: 2 Dominazione: 5 Controllo. 6 +1 per Paese Campo di Battaglia controllato nella Regione	Non può essere tenuta
36	3	Metà Guerra / Entrambi	<i>BRUSH WAR</i>	GUERRA SECONDARIA	Attaccate qualsiasi paese con livello di stabilità 1 o 2. Tirate un dado e sottraete uno se vi è un paese nemico controllato adiacente. Successo con 3-6. Il giocatore aggiunge 3 alla Tabella delle Operazioni Militari. <b>Effetti della vittoria:</b> 1 VP e rimpiazzate l'Influenza dell'avversario con la vostra.	
37	-	Metà Guerra / Entrambi	<i>CENTRAL AMERICA SCORING</i>	PUNTEGGIO IN AMERICA CENTRALE	Entrambe le parti segnano il punteggio: Presenza: 1 Dominazione: 3 Controllo. 5 +1 per Paese Campo di Battaglia controllato nella Regione +1 per paese Controllato che è adiacente alla superpotenza nemica	
38	-	Metà Guerra / Entrambi	<i>SOUTHEAST ASIA SCORING</i> *	PUNTEGGIO IN ASIA SUDORIENTALE *	Entrambe le parti segnano il punteggio: 1 VP per paese per il Controllo tra: Burma, Cambogia/Laos, Vietnam, Malesia, Indonesia, Filippine 2 VP per il Controllo della Thailandia	Rimuovete dal gioco dopo aver segnato il punteggio. Non può essere tenuta
39	3	Metà Guerra / Entrambi	<i>ARMS RACE</i>	CORSA AGLI ARMAMENTI	Confrontate lo stato dei due giocatori sulla Tabella delle Operazioni Militari. Se il giocatore in fase ha più punti Operazioni Militari, ottiene 1 VP. Se ha più punti ed ha soddisfatto l'ammontare richiesto di Operazioni Militari, ottiene invece 3 VP.	

40	3	Metà Guerra / Entrambi	<u>CUBAN MISSILE CRISIS</u> *	<u>CRISI DEI MISSILI DI CUBA</u> *	Ponete il livello DEFCON a 2. Qualsiasi ulteriore tentativo di Colpo di Stato da parte dell'avversario in questo turno, dovunque sulla mappa, causerà la Guerra Termonucleare Globale. Il vostro avversario perderà la partita. Questa carta può essere annullata in qualsiasi momento se il giocatore URSS rimuove 2 Influenza da Cuba o se il giocatore USA rimuove 2 Influenza dalla Germania o Turchia.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
41	2	Metà Guerra / USA	<u>NUCLEAR SUBS</u> *	<u>SOTTOMARINI NUCLEARI</u> *	Le azioni USA non influenzano la tabella DEFCON per il resto del turno (non influenza <i>Crisi dei Missili di Cuba</i> )	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
42	3	Metà Guerra / URSS	<u>QUAGMIRE</u> *	<u>PANTANO</u> *	Nel round di azione seguente, il giocatore USA deve scartare una carta operativa che vale 2 o più e tirare meno di 5. Ripetetelo ogni fase del giocatore USA sino a quando non ha successo. Rimuovetela dal gioco se giocata come evento cesso o non rimane alcuna carta appropriata. Se ha finito le carte appropriate, il giocatore USA può solo giocare carte di punteggio sino al turno seguente.	
43	3	Metà Guerra / Entrambi	<u>SALT NEGOTIATIONS</u> *	<u>NEGOZIATI SALT</u> *	Diminuite lo stato DEFCON di 2 livelli. Ulteriori tentativi di Colpo di Stato avranno il modificatore -1 per entrambi i giocatori per il resto del turno. Il giocatore può cercare nel mazzo degli scarti e prendere una carta non di punteggio, dopo averla rivelata all'avversario.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
44	3	Metà Guerra / USA	<u>BEAR TRAP</u> *	<u>TRAPPOLA PER ORSI</u> *	Nel round di azione seguente, il giocatore URSS deve scartare una carta Operazionale di valore 2 o più e tirare meno di 5. Ripetetelo ogni fase del giocatore URSS sino a quando non ha successo. Rimuovetela dal gioco se giocata come evento cesso o non rimane alcuna carta appropriata. Se ha finito le carte appropriate, il giocatore URSS può solo giocare carte di punteggio sino al turno seguente.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
45	1	Metà Guerra / Entrambi	<u>SUMMIT</u>	INCONTRO	Entrambi i giocatori tirano un dado. Ognuno aggiunge 1 per ogni Regione che Domina o Controlla. Chi ottiene di più riceve 2 VP e può	

					spostare il segnalino DEFCON di un livello in qualsiasi direzione.	
46	2	Metà Guerra / Entrambi	<i>HOW I LEARNED TO STOP WORRYING</i> *	COME HO IMPARATO A NON PREOCCUPARMI PIU' *	Ponete il livello DEFCON a qualsiasi livello desiderate. Questo evento conta come 5 Operazioni Militari per le Operazioni Militari obbligatorie.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
47	2	Metà Guerra / Entrambi	<i>JUNTA</i>	GIUNTA	Ponete 2 Influenza in qualsiasi paese dell'America del Sud o Centrale. Effettuate un tentativo gratuito di Colpo di Stato in una di queste Regioni (usando il Valore Operazionale di questa carta).	
48	1	Metà Guerra / USA	<i>KITCHEN DEBATES</i> *	DIBATTITI DI KITCHEN *	Se gli USA controllano più paesi Campo di Battaglia dell'URSS, ottenete 2 VP	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
49	2	Metà Guerra / Entrambi	<i>MISSILE ENVY</i>	INVIDIA DEI MISSILI	Scambiate questa carta per la carta Operazionale in mano all'avversario di valore più elevato. In caso di parità sceglie l'avversario. Se la carta scambiata contiene un vostro evento, o uno applicabile ad entrambi, questo avviene immediatamente. Se contiene un evento dell'avversario, usate il valore Operazionale senza causare l'evento. L'avversario deve usare questa carta per Operazioni nel corso del suo round di azione seguente.	
50	4	Metà Guerra / URSS	<i>WE WILL BURY YOU</i> *	VI SEPPELLIREMO *	A meno che non si giochi come evento <i>Intervento dell'ONU</i> nel round seguente degli USA, l'URSS ottiene 3 VP. Peggiorate lo stato DEFCON di un livello.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
51	3	Metà Guerra / URSS	<i>BREZHNEV DOCTRINE</i> *	DOTTRINA BREZHNEV *	Tutte le carte Operazionali URSS aumentano il loro valore di +1 per il resto del turno (ad un massimo di 4)	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
52	2	Metà Guerra / URSS	<i>PORTUGUESE EMPIRE CRUMBLE</i> *	L'IMPERO PORTOGHESE SI SFALDA	Aggiungere 2 Influenza URSS sia negli Stati dell'Africa Sudorientale che in Angola	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
53	2	Metà Guerra / URSS	<i>SOUTH AFRICAN UNREST</i>	DISORDINI IN SUDAFRICA	L'URSS aggiunge 2 Influenza in Sud Africa o aggiunge 1 Influenza in Sud Africa e 2 in qualsiasi paese adiacente ad esso.	
54	1	Metà Guerra / URSS	<i>ALLENDE</i> *	ALLENDE *	L'URSS riceve 2 Influenza in Cile	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
55	2	Metà Guerra /	<i>WILLY BRANDT</i> *	<u>WILLY BRANDT</u> *	Ottenete 1 VP. L'URSS riceve 2 Influenza in	Rimuovetela dal gioco se giocata

		URSS			Germania Occidentale. Annulla <i>NATO</i> per la Germania Occidentale. Questo evento viene annullato da <i>Abbatete Questo Muro</i> .	come evento
56	4	Metà Guerra / URSS	<i>MUSLIM REVOLUTION</i>	RIVOLUZIONE MUSULMANA	Eliminate tutta l'Influenza USA in due dei seguenti paesi: Sudan, Iran, Iraq, Egitto, Libia, Arabia Saudita, Siria, Giordania	
57	4	Metà Guerra / Entrambi	<i>ABM TREATY</i>	TRATTATO ABM	Migliorate il livello DEFCON di uno, poi effettuate Operazioni con questa carta normalmente.	
58	3	Metà Guerra / URSS	<i>CULTURAL REVOLUTION *</i>	RIVOLUZIONE CULTURALE *	L'URSS può reclamare la Carta della Cina o ottenere 1 VP se già la possiede.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
59	4	Metà Guerra / URSS	<i>FLOWER POWER *</i>	<u>POTERE DEI FIORI *</u>	L'URSS ottiene 2 VP per ogni evento "guerra" giocato in seguito dagli USA (come evento o Operazioni) a meno che non sia giocata per la corsa allo spazio. Carte Guerra: <i>Guerra Arabo-Israeliana, Guerra Indo-Pakistana, Guerra di Corea, Guerra Secondaria, Guerra Iran-Iraq</i> Questo evento viene annullato da " <i>Un Impero del Male</i> "	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
60	3	Metà Guerra / URSS	<i>U 2 INCIDENT *</i>	INCIDENTE DELL'U 2	Ottenete 1 VP. Se viene giocato, in seguito nel turno, <i>Intervento dell'ONU</i> come evento, ottenete un altro VP	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
61	3	Metà Guerra / URSS	<i>OPEC</i>	OPEC	Ottenete 1 VP per il controllo URSS di ognuno dei seguenti: Egitto, Iran, Libia, Arabia Saudita, Iraq, Stati del Golfo, Venezuela <i>Non giocabile come evento se è in effetto "Petrolio del Mare del Nord"</i>	
62	1	Metà Guerra / URSS	<i>LONE GUNMAN *</i>	IL PISTOLERO SOLITARIO *	Il giocatore USA rivela la sua mano. Sono effettuate operazioni normalmente con questa carta.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
63	2	Metà Guerra / USA	<i>COLONIAL GUARDS REAR</i>	RETROGUARDIE COLONIALI	Aggiungere 1 Influenza USA in ognuno di 4 diversi paesi Africani e/o Sudest Asiatici	
64	1	Metà Guerra / USA	<i>PANAMA CANAL RETURNED *</i>	RESTITUZIONE DEL CANALE DI PANAMA *	Aggiungere 1 Influenza USA a Panama, Costa Rica, e Venezuela	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
65	2	Metà Guerra / USA	<i>CAMP DAVID ACCORDS *</i>	<u>ACCORDI DI CAMP DAVID *</u>	L'evento Guerra Arabo-Israeliana non è più giocabile. Ottenete 1 VP. Gli USA ricevono 1 Influenza in Israele, Giordania ed Egitto. <i>L'evento "Guerra Arabo-Israeliana" non è più giocabile.</i>	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
66	2	Metà Guerra /	<i>PUPPET</i>	GOVERNI FANTOCCIO *	Gli USA aggiungono 1 Influenza in tre paesi	Rimuovetela dal gioco se giocata

		USA	<i>GOVERNMENTS</i> *		che contengono correntemente nessuna Influenza di alcuna potenza.	come evento
67	2	Metà Guerra / USA	<i>GRAIN SALES TO SOVIETS</i>	VENDITE DI GRANO AI SOVIETICI	Scegliete una carta a caso dalla mano dell'URSS. Giocatela o restituitela. Se ritornata, usatela per effettuare le operazioni normalmente.	
68	2	Metà Guerra / USA	<i>JOHN PAUL II ELECTED POPE</i> *	GIOVANNI PAOLO II ELETTO PAPA *	Sottraete 2 Influenza URSS ed aggiungete 1 Influenza USA in Polonia. Consente di giocare <i>Solidarietà</i> .	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
69	2	Metà Guerra / Entrambi	<i>LATIN AMERICAN DEATH SQUADS</i>	SQUADRE DELLA MORTE LATINO AMERICANE	Tutti i tentativi di Colpo di Stato da parte del giocatore in America Centrale e Meridionale hanno +1 per il resto del turno, mentre quelli dell'avversario sono a -1 per il resto del turno	
70	1	Metà Guerra / USA	<i>OAS FOUNDED</i> *	FONDATA LA OAS *	Aggiungere 2 Influenza USA in America Centrale o Meridionale	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
71	2	Metà Guerra / USA	<i>NIXON PLAYS THE CHINA CARD</i> *	NIXON GIOCA LA CARTA DELLA CINA *	Se gli USA possiedono la <i>Carta della Cina</i> , ottengono 2 VP. Altrimenti, ricevono ora detta carta, a faccia in giù e non disponibile per il gioco immediato.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
72	1	Metà Guerra / USA	<i>SADAT EXPELS SOVIETS</i> *	SADAT ESPELLE I SOVIETICI *	Eliminate tutta l'Influenza URSS dall'Egitto ed aggiungetene una USA	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
73	3	Metà Guerra / USA	<i>SHUTTLE DIPLOMACY</i>	DIPLOMAZIA ITINERANTE	Giocatela davanti al giocatore USA. Nel prossimo punteggio nel Medio Oriente o Asia (il primo dei due), sottraete un paese campo di battaglia dall'URSS, poi scartate questa carta.	
74	2	Metà Guerra / USA	<i>THE VOICE OF AMERICA</i>	LA VOCE DELL'AMERICA	Rimuovete 4 Influenza URSS da paesi non europei, non più di 2 per singolo paese.	
75	2	Metà Guerra / URSS	<i>LIBERATION THEOLOGY</i>	LIBERAZIONE TEOLOGICA	Aggiungere 3 Influenza URSS nell'America Centrale, non più di due per paese	
76	3	Metà Guerra / USA	<i>USSURI RIVER SKIRMISH</i> *	SCONTRI DEL FIUME USSURI *	Se l'URSS ha la Carta della Cina, richiedetela a faccia in su e disponibile per il gioco. Se gli USA già l'hanno, aggiungete 4 Influenza USA in Asia, non più di due per paese.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
77	3	Metà Guerra / USA	<i>"ASK NOT WHAT YOUR COUNTRY CAN DO FOR YOU..."</i>	"NON CHIEDETE COSA IL VOSTRO PAESE PUO' FARE PER VOI..."	Il giocatore USA può scartare sino a tutta la mano di carte (incluse di punteggio) pescando rimpiazzati dal mazzo. Il numero di carte scartate deve essere deciso prima di pescare le carte di rimpiazzo.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
78	3	Metà Guerra / USA	<i>ALLIANCE FOR PROGRESS</i> *	ALLEANZA PER IL PROGRESSO *	Ottenete 1 VP per ogni paese campo di battaglia controllato dagli USA in America	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento

					Centrale e Meridionale	
79	-	Metà Guerra / Entrambi	<i>AFRICA SCORING</i>	PUNTEGGIO IN AFRICA	Entrambe le parti segnano il punteggio: Presenza: 1 Dominazione: 4 Controllo. 6 +1 per Paese Campo di Battaglia controllato nella Regione	Non può essere tenuta
80	2	Metà Guerra / Entrambi	<i>“ONE SMALL STEP...”</i>	<i>“UN PICCOLO PASSO....”</i>	Se siete indietro nella Corsa allo Spazio, giocate questa carta per spostare il vostro segnalino di 2 caselle in avanti nella Tabella della Corsa allo Spazio, ottenendo il valore in VP per la seconda casella solamente.	
81	2	Tarda Guerra / USA	<i>SOLIDARITY *</i>	SOLIARIETA' *	Aggiungere 3 Influenza USA in Polonia. Richiede il gioco di <i>Giovanni Paolo II Eletto Papa</i> per giocarla come evento.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
82	3	Tarda Guerra / URSS	<i>IRANIAN HOSTAGE CRISIS *</i>	CRISI DEGLI OSTAGGI IRANIANI *	Eliminate tutta l'Influenza USA in Iran. Aggiungere 2 Influenza URSS in Iran. Raddoppia gli effetti della carta <i>Terrorismo</i> contro gli USA.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
83	3	Tarda Guerra / USA	<i>THE IRON LADY *</i>	<i>LA LADY DI FERRO *</i>	Aggiungere una Influenza URSS in Argentina. Rimuovete qualsiasi influenza URSS dall'Inghilterra. Non è più giocabile l'evento <i>Governi Socialisti</i> . Ottenete 1 VP.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
84	2	Tarda Guerra / USA	<i>REGAN BOMBS LIBYA *</i>	REGAN BOMBARDA LA LIBIA *	Ottenete 1 VP per ogni 2 Influenza URSS in Libia	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
85	2	Tarda Guerra / USA	<i>STAR WARS *</i>	GUERRE STELLARI *	Se gli USA sono avanti nella Corsa allo Spazio, giocate questa carta per cercare tra gli scarti una carta non di punteggio a vostra scelta. L'evento accade immediatamente.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
86	3	Tarda Guerra / USA	<i>NORTH SEA OIL *</i>	<i>PETROLIO DEL MARE DEL NORD *</i>	Non è più giocabile l'evento OPEC. Gli USA possono giocare 8 carte questo turno.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
87	3	Tarda Guerra / URSS	<i>THE REFORMER *</i>	<i>IL RIFORMATORE *</i>	Aggiungere 4 Influenza in Europa (non più di 2 per paese). Se l'URSS è avanti nei VP, si possono aggiungere 6 Influenza invece. L'URSS non può più effettuare tentativi di Colpo di Stato in Europa. <i>Migliora gli effetti dell'evento “Glasnost”</i>	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
88	2	Tarda Guerra / URSS	<i>MARINE BARRACKS BOMBING *</i>	BOMBA AGLI ALLOGGI DEI MARINES *	Rimuovete tutta l'Influenza USA in Libano e altri 2 Influenza da dovunque nel Medio Oriente.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento

89	4	Tarda Guerra / USA	<i>SOVIETS SHOOT DOWN KAL-007</i> *	I SOVIETICI UCCIDONO KAL-007 *	Peggiorate il livello DEFCON di uno. Ottenete 2 VP. Si possono fare tiri di Riallineamento o piazzare Influenza con questa carta se la Corea del Sud è controllata dagli USA.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
90	4	Tarda Guerra / URSS	<i>GLASNOST</i> *	GLASNOST *	Ottenete 2 VP. Migliorate il livello DEFCON di uno. Si possono fare tiri di Riallineamento o piazzare Influenza con questa carta se è già stata giocata <i>Il Riformatore</i> .	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
91	2	Tarda Guerra / URSS	<i>ORTEGA ELECTED IN NICARAGUA</i> *	ORTEGA ELETTO IN NICARAGUA *	Rimuovete tutta l'Influenza USA dal Nicaragua. Si può effettuare un tentativo di Colpo di Stato gratuito (con il valore Operazionale di questa carta) in un paese adiacente al Nicaragua.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
92	2	Tarda Guerra / Entrambi	<i>TERRORISM</i>	TERRORISMO	L'avversario deve scartare una carta a caso. Se giocata dall'URSS ed è in effetto <i>Crisi degli Ostaggi Iraniani</i> , gli USA ne devono scartare due (gli eventi delle carte scartate non accadono).	
93	2	Tarda Guerra / URSS	<i>IRAN-CONTRA SCANDAL</i> *	SCANDALO IRAN - CONTRA *	Tutti i tiri di Riallineamento USA hanno un modificatore -1 per il resto del turno.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
94	3	Tarda Guerra / USA	<i>CHERNOBYL</i> *	CHERNOBYL *	Il giocatore USA può designare una Regione. Per il resto del turno l'URSS non può aggiungere altra Influenza in quella Regione giocando Punti Operazionali.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
95	2	Tarda Guerra / URSS	<i>LATIN AMERICAN DEBT CRISIS</i>	CRISI DEL DEBITO IN AMERICA LATINA	A meno che gli USA non scartino immediatamente una carta operativa da 3 o più, raddoppiate l'Influenza in due paesi Sudamericani.	
96	3	Tarda Guerra / USA	<i>TEAR DOWN THIS WALL</i> *	ABBATTETE QUESTO MURO *	Annulla / impedisce il gioco di Willy Brandt. Aggiungere 3 Influenza USA in Germania Orientale. Effettuate un tentativo di Colpo di Stato gratuito o un tiro per il Riallineamento in Europa, usando il Valore Operazionale di questa carta	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
97	3	Tarda Guerra / USA	<i>"AN EVIL EMPIRE"</i>	"UN IMPERO DEL MALE"	Annulla (o impedisce) <i>Potere dei Fiori</i> . Ottenete 1 VP.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
98	4	Tarda Guerra / URSS	<i>ALDRICH AMES</i> *	ALDRICH AMES *	Il giocatore USA deve mostrare la sua mano. Il giocatore URSS ordina poi le carte USA; il giocatore USA le deve giocare nell'ordine indicato. Il giocatore USA non può giocare la	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento

					<i>Carta della Cina</i> per tutto il turno.		
<b>99</b>	3	Tarda Guerra / URSS	<i>PESHING II DEPLOYED</i> *	SCHIERAMENTO PERSHIN II *	DEI	Ottenete 1 VP. Rimuovete una Influenza USA da sino a 3 paesi dell'Europa Occidentale.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
<b>100</b>	4	Tarda Guerra / Entrambi	<i>WARGAMES</i> *	GIOCHI DI GUERRA *		Se lo stato DEFCON è a 2, potete immediatamente terminare il gioco dopo aver dato all'avversario 6 VP.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
<b>101</b>	2	Inizio Guerra / USA	<i>FORMOSAN RESOLUTION</i> *	<i>RISOLUZIONE FORMOSA</i> *	DI	Taiwan viene considerata come paese campo di battaglia per il punteggio, se gli USA controllano Taiwan quando si gioca la carta di Punteggio in Asia. Taiwan non è un paese campo di battaglia per alcun altro aspetto del gioco. Questa carta viene scartata dopo che gli USA giocano la <i>Carta della Cina</i> .	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
<b>102</b>	2	Tarda Guerra / Entrambi	<i>IRAN – IRAQ WAR</i> *	GUERRA IRAN – IRAQ *		L'Iran o l'Iraq invade il vicino. Tirate un dado e sottraete uno per ogni paese controllato dall'avversario adiacente a quello invaso. Il giocatore in fase vince con un 4-6 modificato. Il giocatore aggiunge 2 nella Tabella delle Operazioni Militari. <b>Effetti della vittoria:</b> 2 VP, rimpiazzate l'Influenza avversaria nel paese con la vostra.	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento
<b>103</b>	2	Inizio Guerra / USA	<i>DEFECTORS</i>	DEFEZIONISTI		Giocarla nella Fase Iniziale per annullare l'evento Iniziale dell'URSS, carte di punteggio incluse. La carta annullata viene posta negli scarti. Se viene giocata dall'URSS nel round di azione sovietico, gli USA ottengono 1 VP (a meno che non sia giocata per la corsa allo spazio).	Rimuovetela dal gioco se giocata come evento

## TABELLA DELLA CORSA ALLO SPAZIO

INIZIO	SATELLITE TERRESTRE	ANIMALE NELLO SPAZIO	AVVICINAMENTO ALLA LUNA	UOMO NELLO SPAZIO	UOMO NELL-ORBITA TERRESTRE	CAMMINATA NELLO SPAZIO	ORBITA LUNARE	L-AQUILA / ORSO E'-SBARCATO
	2 Op / tiro 1-3	2 Op / tiro 1-4	2 Op / tiro 1-3	2 Op / tiro 1-4	3 Op / tiro 1-3	3 Op / tiro 1-4	3 Op / tiro 1-3	4 Op / tiro 1-2
	2 / 1	Si possono giocare 2 carte di Corsa allo Spazio per turno	2 / 0	Avversario sceglie e Mostra la carta di testa per primo	3 / 1	Può scartare la carta tenuta	4 / 2	2 / 0 Può effettuare 8 round di azione

## STATO DEFCON

5	4	3	2	1
<p style="text-align: center;"><b>PACE</b></p> <p style="text-align: center;">Nessuna limitazione</p>	<p style="text-align: center;">Nessun tentativo di Colpo di Stato / Europa</p>	<p style="text-align: center;">Nessun tentativo di Colpo di Stato / Europa e Asia</p>	<p style="text-align: center;">Nessun tentativo di Colpo di Stato / Europa, Asia e Medio Oriente</p>	<p style="text-align: center;"><b>GUERRA NUCLEARE</b></p> <p style="text-align: center;">Il giocatore che ha portato lo stato DEFCON ad 1 perde</p>