

## Sequenza del Turno

- Aumento Stato del DEFCON
- Distribuzione Carte
- Fase Principale
- Fase dei Round di Azione**
- Controllo dello Stato Operazioni Militari
- Controllo dello Stato de “La Carta della Cina”
- Avanzamento del Segnalino Turno
- Punteggio Finale (solo dopo il Turno 10)

### A. Aumento Stato del DEFCON

Il DEFCON aumenta di 1



### B. Distribuzione Carte

- Turni 1-3: ciascun giocatore pesca carte fino ad averne **8** (6 Round Azioni per turno)
- Turni 4-10: ciascun giocatore pesca carte fino ad averne **9** (7 Round Azioni per turno)
- “La Carta della Cina” non è inclusa tra queste

### C. Fase Principale

- I giocatori giocano simultaneamente una carta come Evento (NON “La Carta della Cina”)
- Ha effetto per prima quella con il valore Operazioni più alto – prima gli Stati Uniti in caso di pareggio  
Le carte Punteggio sempre per ultime

### D. Fase dei Round di Azione

Nota: Alla fine della Fase dei Round non può restare in mano una Carta Punteggio

### E. Controllo Stato Operazioni Militari

- I colpi di Stato e gli Eventi di Guerra sono Operazioni Militari.
- Se hai giocato Operazioni Militari meno del DEFCON attuale, il tuo avversario prende la differenza in PV.

### F. Controllo de “La Carta della Cina”

- “La Carta della Cina”, se giocata nella Fase Round di Azioni, passa all’avversario a faccia in giù. In questa fase F viene girata in su.

### G. Avanzamento del Segnalino Turno

- Dopo 3 turni, mischia nel mazzo le carte Mid War; dopo 7 turni, mischia nel mazzo le carte Late War.

Punteggio : Si vince per una delle seguenti condizioni:

- Raggiungimento di 20 PV,
  - Controllo dell’Europa, quando viene giocata la carta “Punteggio in Europa”,
  - L’avversario causa la guerra nucleare ovvero è il Giocatore in Fase quando il DEFCON si abbassa a 1 o
  - Avendo più PV alla fine del gioco
- Si ottengono PV per Corsa allo Spazio, Eventi e se a fine turno l’avversario non ha Operazioni Militari Richieste
  - Quando è giocata una **Carta Punteggio** (o nel conteggio di fine gioco – l’Asia Sud-Orientale è conteggiata insieme all’Asia), guadagni in quella regione i punti indicati per l’ottenimento di (solo il migliore dei 3):

**Presence** .....se controlli almeno una nazione

**Domination** .....se controlli più nazioni (almeno un non-Campo di Battaglia) e più Campi di Battaglia dell’avversario

**Control** .....se controlli più nazioni dell’avversario e tutti i Campi di Battaglia

Altri punti aggiuntivi per il calcolo dei punteggi di una regione:

- +1 PV per ogni nazione controllata adiacente alla superpotenza nemica
- +1 PV per ogni nazione Campo di Battaglia controllata

### D. Fase dei Round di Azione (inizia L’URSS)

6 o 7 Round di Azioni. In ciascuno **una** sola delle seguenti:

#### 1. Piazzamento Segnalini Influenza



- 1 punto Operazioni per segnalino in nazione controllata amica o incontrollata
- 2 punti Operazioni per segnalino in nazione controllata dal nemico
- Possono essere piazzati solo in nazioni che a inizio round contengono segnalini Influenza amici o sono adiacenti ad esse

Nota: Controlli una nazione se:

- Hai Influenza almeno pari al Numero Stabilità della nazione
- Hai più Influenza dell’avversario di almeno la Stabilità

#### 2. Tiri di Riallineamento (1 punto Operazione per Tiro)

- Il giocatore sceglie una nazione con segnalini Influenza nemici
- Ogni giocatore tira un dado, modificato come segue:
  - +1 per ogni nazione adiacente controllata
  - +1 se adiacente alla propria superpotenza
  - +1 al giocatore con più Influenza nella nazione
- Il vincitore rimuove Influenza pari alla differenza dei tiri

#### 3. Tentativo di Colpo di Stato

- Il giocatore sceglie una nazione con segnalini Influenza nemici
- Tira un dado e aggiunge il Valore Operazione della carta
- Sottrae il doppio del Numero Stabilità della nazione
- Se il risultato è positivo, rimuove Influenza nemica pari alla differenza dei tiri (e aggiunge sua Influenza se resta differenza)
- Muove il segnalino Operazioni Militari di un numero pari al Valore Operazioni della carta
- Ogni tentativo di Colpo di Stato in una nazione Campo di Battaglia abbassa il DEFCON di 1

Nota: Per i suddetti punti da 1 a 3, se la carta che giochi ha un Evento associato all’avversario, accade anche l’Evento

#### 4. Corsa allo spazio (1 sola volta per turno)



- Gioca una carta con valore Operazione almeno pari a quello indicato nello spazio successivo della tabella
- Tira un dado e consulta la tabella: se riuscito, avanza il segnalino e ottieni PV e, se sei il primo, le abilità speciali indicate
- Le abilità speciali vengono cancellate non appena l’altro giocatore raggiunge quello spazio

#### 5. Giocare un Evento

- Gli eventi sottolineati durano tutto il gioco
- Gli eventi asteriscati (\*) sono rimossi dal gioco

**VP**