

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Grafica a cura di Rolli



www.goblins.net

1

 **INIZIO GUERRA** 0



Asia - Punteggio
Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 3PV

Dominio: 7PV

Controllo : 9PV

+ 1 per ogni Nazione di Combattimento controllata in Asia

+ 1 per ogni Nazione controllata adiacente alla superpotenza nemica

Non può essere tenuta per il turno successivo.

2

 **INIZIO GUERRA** 0



Europa - Punteggio
Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 3PV

Dominio: 7PV

Controllo : Vittoria Immediata

+ 1 per ogni Nazione di Combattimento controllata in Europa

+ 1 per ogni Nazione controllata adiacente alla superpotenza nemica

Non può essere tenuta per il turno successivo.

3

 **INIZIO GUERRA** 0



Medio Oriente - Punteggio
Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 3PV

Dominio: 5PV

Controllo : 7PV

+ 1 per ogni Nazione di Combattimento controllata in Medio Oriente

Non può essere tenuta per il turno successivo.

4

 **INIZIO GUERRA** 3

Trovate un riparo e accucciavvi. Altro non fate, cari bambini, che nascondervi sotto il banco appena vedete un intenso lampo bianco nel cielo, copritevi la testa con le mani e sarete al sicuro. Per le ustioni? Niente paura, una bella crema e passa tutto.



DUCK AND COVER

Peggiora il DEFCON di 1 livello.

Gli USA ricevono un quantitativo di PV pari a 5 meno il livello del DEFCON.

5

 **INIZIO GUERRA** 3

Mancato accordo per prestito USA all'USSR per ricostruzione: escalation della guerra Fredda.



PIANO QUINQUENNALE

La USSR deve scartare una carta a caso. Se tale carta contiene un Evento USA, attivalo immediatamente, altrimenti scarta la carta ignorando l'Evento.

6

 **INIZIO GUERRA** 4



LA CARTA CINA
Di proprietà del giocatore USSR all'inizio della partita.

+ 1 Punto Operazione se tutti vengono utilizzati in Asia.

Dopo l'uso, passala a faccia in giù all'avversario.

+ 1PV al giocatore che la possiede alla fine del 10° Turno.

Se utilizzata dal giocatore USA, questa carta annulla gli effetti dell' Evento **Risoluzione di Formosa (35)**.

7

 **INIZIO GUERRA** 3

Governi Socialisti si fanno strada in paesi occidentali.



GOVERNI SOCIALISTI

Non giocabile se l'Evento **La Signora di Ferro (83)** è attivo.

In Europa Ovest: rimuovi 3 Punti Influenza USA, ma non più di 2 da ciascuna Nazione.

8

 **INIZIO GUERRA** 2

Rivoluzione cubana. "Per non lottare ci saranno sempre moltissimi pretesti in ogni epoca e in ogni circostanza, ma mai, senza lotta, si potrà avere la libertà."

FIDEL CASTRO *



M-26-7

A Cuba: rimuovi tutta l'Influenza USA, la USSR aggiunge tanti Punti Influenza da prenderne il controllo.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

9

 **INIZIO GUERRA** 2

La battaglia di Dien Bien Phu. Lo scontro si concluse con la clamorosa vittoria totale delle forze nazionaliste Viet Minh, segnando un momento cruciale e decisivo della guerra, costringendo la Francia ad accettare la sconfitta e a concedere l'indipendenza durante la conferenza di Ginevra.

IL VIETNAM IN RIVOLTA *



In Vietnam: la USSR aggiunge 2 Punti Influenza e per il resto del turno può aggiungere 1 Punto Operazione ad ogni carta i cui Punti Operazione vengono spesi interamente nel Sud-Est Asiatico

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

10

INIZIO GUERRA 1

L'Unione Sovietica blocca tutti gli accessi stradali e ferroviari a Berlino Ovest.

BLOCCO DI BERLINO OVEST



Il giocatore USA deve decidere se:

- o scartare immediatamente una carta con Valore Operativo '3' o più;
- oppure rimuovere tutti i propri Punti Influenza dalla Germania Ovest.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

11

INIZIO GUERRA 2

La Corea del Nord invade la Corea del Sud. La Guerra di Corea determinò una delle fasi più acute della guerra Fredda, durante la quale il mondo rimase con il fiato sospeso, temendo lo scoppio di un nuovo conflitto mondiale con l'uso delle bombe nucleari.



GUERRA DI COREA *

La USSR guadagna 2 Operazioni Militari. Lancia il dado e sottrai 1 per ogni Nazione confinante con la Corea del Sud controllato dagli USA: la USSR vince se il risultato è da 4 a 6.

Effetti della Vittoria USSR:
la USSR riceve 2PV e sostituisce l'Influenza USA in Corea del Sud con quella USSR.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

12

INIZIO GUERRA 1

I comunisti impongono la "dittatura del proletariato"; Michele I di Romania è costretto ad abdicare.



ABDICAZIONE RUMENA *

In Romania:
rimuovi tutta l'Influenza USA, la USSR aggiunge tanti Punti Influenza da prenderne il Controllo.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

13

INIZIO GUERRA 2

Una coalizione pan-araba invade Israele, solidali nell'intento d'impedire - come invece comunque avvenne - la nascita dell'autoproclamato Stato d'Israele.



GUERRA ARABO-ISRAELIANA *

La USSR guadagna 2 Operazioni Militari. Lancia il dado e sottrai 1 se Israele è controllato dagli USA e 1 per ogni stato confinante controllato dagli USA: la USSR vince se il risultato è da 4 a 6.

Effetti della Vittoria:
la USSR riceve 2PV e sostituisce tutta l'Influenza USA in Israele con quella USSR.

14

INIZIO GUERRA 3

Consiglio per la Mutua Assistenza Economica.



COMECON *

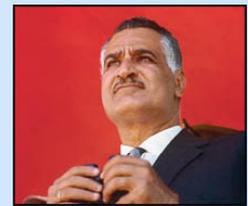
In Europa Est:
la USSR aggiunge 1 Punto Influenza in 4 Nazioni non controllate dagli USA.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

15

INIZIO GUERRA 1

L'Egitto effettua imponenti rifornimenti di armi sovietiche.



NASSER *

In Egitto:
la USSR aggiunge 2 Punti Influenza, gli USA perdono la metà per eccesso dei propri Punti Influenza.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

16

INIZIO GUERRA 3

Patto di amicizia, cooperazione e mutua assistenza.



FORMAZIONE DEL PATTO DI VARSAVIA *

- Nell'Europa Est:
- o rimuovi tutta l'Influenza USA da quattro Nazioni;
 - oppure la USSR aggiunge 5 Punti Influenza, ma non più di 2 in ciascuna Nazione.

Consente di giocare l'Evento **NATO (21)**.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

17

INIZIO GUERRA 3

De Gaulle disapprova il dominio statunitense sull'Europa.



DE GAULLE GUIDA LA FRANCIA *

In Francia:
Gli USA perdono 2 Punti Influenza, la USSR aggiunge 1 punto Influenza.

Questa carta previene e annulla gli effetti dell'Evento **NATO (21)** sulla Francia.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

18

INIZIO GUERRA 1

Scienziati nazisti catturati lavorano per i governi vincitori della 2° guerra mondiale.



SCIENZIATO NAZISTA CATTURATO *

Avanza il tuo segnalino di 1 casella nella Corsa allo Spazio.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

19

**INIZIO GUERRA 1**

Gli USA propongono di contrastare le mire espansionistiche dell'avversario comunista in Europa.

**DOTTRINA TRUMAN ***

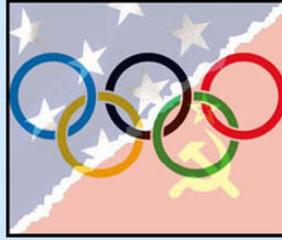
In Europa:
Rimuovi tutti i Punti Influenza USSR da una Nazione non Controllata da alcun giocatore.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

20

**INIZIO GUERRA 2**

Giochi olimpici boicottati nel 1956, 1972, 1976, 1980, 1984

**GIOCHI OLIMPICI**

La tua fazione organizza le Olimpiadi che l'avversario può decidere di boicottare. Se l'avversario partecipa, ciascun giocatore lancia 1 dado e l'organizzatore aggiunge 2. Il risultato maggiore vince 2PV, ripetete in caso di pareggio. Se l'avversario boicotta, peggiora il DEFCON di un livello e l'organizzatore può disporre di 4 Punti Operazione.

21

**INIZIO GUERRA 4**

Organizzazione del Trattato Nord Atlantico.

**NATO ***

Giocabile solo se è attivo almeno uno dei due Eventi

Piano Marshall (23).
Patto di Varsavia (16).

Nelle Nazioni Europee controllate dagli USA:
La USSR non può più effettuare Lanci di Riallineamento, Colpi di Stato e attacchi per mezzo dell'Evento **Guerra per Procura (36).**

Influenza l'Evento:
Relazioni Speciali (105).

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

22

**INIZIO GUERRA 2**

Governi comunisti non aderenti al patto di Varsavia.

**ROSSI INDIPENDENTI ***

In una Nazione a scelta tra Jugoslavia, Romania, Bulgaria, Ungheria, Cecoslovacchia:

Gli USA aggiungono una quantità di Punti Influenza sufficiente ad eguagliare quella della USSR.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

23

**INIZIO GUERRA 4**

Il Presidente Truman chiede al congresso riunito in sessione straordinaria di approvare il primo stanziamento di 597 milioni di dollari per il piano d'emergenza di aiuti all'Europa.

PIANO MARSHALL *

In sette Nazioni dell'Europa Ovest non controllate dalla USSR:

gli USA aggiungono 1 Punto Influenza.

Consente di giocare l'Evento **NATO (21).**

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

24

**INIZIO GUERRA 2**

La disputa del Kashmir porta in guerra le due nazioni.

**GUERRA INDO-PAKISTANA**

L'India o il Pakistan invade l'altro, a tua scelta. Guadagni 2 Operazioni Militari. Lancia il dado e sottrai 1 per ogni stato confinante con il paese invaso controllato dall'avversario:
vinci se il risultato è da 4 o 6.

Effetti della Vittoria:
ricevi 2PV e sostituisci tutta l'Influenza dell'avversario nel paese invaso con la tua.

25

**INIZIO GUERRA 3**

Scopo primario degli USA: contenere il comunismo al suo interno.

**CONTENIMENTO ***

Aggiungi 1 al valore (fino ad un massimo di 4 Punti Operazione) di tutte le successive carte Operazioni giocate dagli USA in questo turno.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

26

**INIZIO GUERRA 1**

Agenzia Centrale di Informazioni.

**CREAZIONE DELLA CIA ***

Il giocatore USSR deve mostrare la propria mano per questo turno.

Successivamente gli USA possono utilizzare il Valore Operativo di questa carta per condurre delle Operazioni.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

27

**INIZIO GUERRA 4**

Patto di mutua cooperazione e difesa tra USA e Giappone.

**USA/GIAPPONE PATTO DI MUTUA DIFESA ***

In Giappone:
gli USA aggiungono Punti Influenza per prenderne il Controllo.
La USSR non può più effettuare Lanci di Riallineamento o Colpi di Stato in Giappone.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

INIZIO GUERRA 3

l'Egitto si oppone all'occupazione militare del Canale di Suez da parte di Francia, Regno Unito ed Israele.



CRISI DI SUEZ *

Tra Francia, Israele e Regno Unito: rimuovi un totale di 4 Punti Influenza USA, ma non più di 2 da ciascuna Nazione.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

INIZIO GUERRA 3

La Primavera di Praga e il tentato ritiro dell'Ungheria dal Patto di Varsavia.

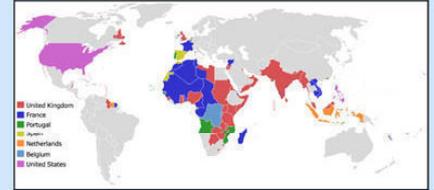


DISORDINI NELL' EST EUROPA

Da tre Nazioni dell'Europa Est: il giocatore USA rimuove se a **Inizio Guerra** o **Metà Guerra** 1 Punto Influenza USSR, se a **Fine Guerra** 2 Punti Influenza USSR.

INIZIO GUERRA 2

Con la Decolonizzazione si conclude il processo storico dell'Imperialismo.



DECOLONIZZAZIONE

In quattro Nazioni scelte tra quelle Africane e/o dell'Asia Sud-Orientale: la USSR aggiunge 1 Punto Influenza.

INIZIO GUERRA 4

Controlli Americani sui cittadini sospettati di essere comunisti, e repressione nell'URSS per epurare il partito comunista da presunti cospiratori.



PAURA ROSSA/PURGHE

Da ora fino al termine del turno in corso tutte le carte giocate dall'avversario subiscono un malus di -1 al loro Valore Operativo, fino ad un minimo di 1 Punto Operazione.

INIZIO GUERRA 1

Organizzazione Nazioni Unite.



INTERVENTO O.N.U.

Gioca questa carta insieme ad un'altra dalla tua mano con un Evento dell'avversario: l'Evento viene annullato ma puoi usare i Punti Operazione normalmente. Entrambe le carte vanno riposte nel Mazzo degli Scarti. Questa carta non può essere giocata durante la Fase Principale.

INIZIO GUERRA 3

Rapporto di Nikita Chruscev al XX congresso del PCUS capovolge drasticamente il giudizio dei comunisti su Stalin, sino ad allora esaltato quale padre dei popoli, maestro e guida, difensore degli oppressi e della pace.



DE-STALINIZZAZIONE *

La USSR può spostare fino a 4 Punti Influenza a Nazioni non controllate dagli USA, ma non più di 2 nella stessa Nazione.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

INIZIO GUERRA 4

Trattato sulla messa al bando dei test nucleari sottomarini, nell'atmosfera e nello spazio esterno.



BANDO AI TEST NUCLEARI

Ricevi un quantitativo di PV pari al livello del DEFCON meno 2, poi migliora il DEFCON di 2 livelli.

INIZIO GUERRA 2

Inizia un'offensiva della Cina comunista contro gli isolotti di Quemoy e Matsu, tenuti dai nazionalisti di Formosa.



RISOLUZIONE DI FORMOSA *

Ai fini del calcolo del punteggio considerate Taiwan come Nazione di Combattimento se controllata dagli USA quando viene giocata la carta *Asia Punteggio (1)* e del Punteggio Finale, ma non per qualsiasi altra funzione. Questo effetto termina dopo che gli USA giocano *La Carta Cina (6)*

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

METÀ' GUERRA 3



GUERRA SECONDARIA

Attacca una Nazione con Stabilità pari a 1 o 2. Guadagni 3 Operazioni Militari. Lancia il dado e sottrai 1 per ogni stato confinante controllato dall'avversario: vinci se il risultato è da 3 a 6.

Effetti della Vittoria: ricevi 1PV e sostituisci tutta l'Influenza dell'avversario nel paese attaccato con la tua.


META' GUERRA 0

Centro America - Punteggio

Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 1PV

Dominio: 3PV

Controllo : 5PV

+ 1 per ogni Nazione di Combattimento controllata in Centro America

+ 1 per ogni Nazione controllata adiacente alla superpotenza nemica

Non può essere tenuta per il turno successivo.


META' GUERRA 0

Sud Est Asia-Punteggio *

Entrambe le fazioni ricevono:

1VP per ogni regione controllata:

Birmania, Cambogia/Laos, Vietnam, Malesia, Indonesia, Filippine.

2PV per il controllo della Thailandia

Non può essere tenuta per il turno successivo.

Rimuovi dal gioco dopo averla giocata.


META' GUERRA 3

USA e USSR competono per la supremazia militare.


CORSA AGLI ARMAMENTI

Confronta il valore delle Operazioni Militari di USA e USSR.

Se la differenza è a favore del giocatore attivo, quest'ultimo riceve 1PV; inoltre riceve altri 2PV se ha soddisfatto il Valore delle Operazioni Militari richiesto.


META' GUERRA 3

Massima tensione tra USA e URSS conseguente allo spiegamento sovietico di missili nucleari a Cuba.


CRISI MISSILISTICA CUBANA *

Porta a 2 il livello di DEFCON. Per questo turno ulteriori tentativi di Colpo di Stato dell'avversario in una qualsiasi Nazione scateranno la Guerra Termonucleare Globale, donandoti la vittoria.

In un qualsiasi momento gli USA possono annullare questo Evento rimuovendo 2 Punti Influenza dalla Turchia e/o dalla Germania Ovest, la USSR da Cuba.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


META' GUERRA 2

USA e USSR si confrontano sotto i mari.


SOTTOMARINI NUCLEARI *

Tentativi di Colpo di Stato degli USA in Nazioni di Combattimento non modificano il livello di DEFCON per il resto del turno.

Questa carta **non** annulla l'effetto della **Crisi Missilistica Cubana (40)**.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


META' GUERRA 3

Gli USA rimangono impantanati nella guerra del Vietnam.


PANTANO *

Gli USA invece di giocare la loro prossima azione, dovranno scartare una carta con Valore Operativo pari almeno a 2 e ottenere da 1 a 4 con il lancio del dado per annullare questo evento.

Ripetete ad ogni azione USA finché o l'evento non viene annullato o non rimangono carte con Valore Operativo sufficiente:

in quest'ultimo caso gli USA potranno solo giocare Carte Punteggio fino al prossimo turno. L'effetto non termina alla fine del turno.

Cancela l'Evento **NORAD (106)**.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


META' GUERRA 3

Strategic Armaments Limitation Talks (SALT I 1969-1972 - SALT II 1972-1979)


NEGOZIATI S.A.L.T. *

Migliora il DEFCON di due livelli. Per il resto del turno vi è un malus di -1 sul lancio del dado per i tentativi di Colpo di Stato di entrambi i giocatori.

Puoi scegliere dal Mazzo degli Scarti una qualsiasi carta tranne quelle del Punteggio e prenderla dopo averla mostrata all'avversario.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


META' GUERRA 3

Invasione sovietica dell'Afghanistan.

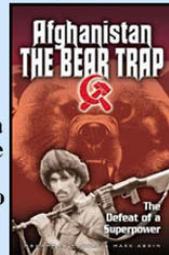
TRAPPOLA PER ORSI *

La USSR invece di giocare la sua prossima azione, dovrà scartare una carta con Valore Operativo pari almeno a 2 e ottenere da 1 a 4 con il lancio del dado per annullare questo evento.

Ripetete ad ogni azione USSR finché o **Tappola per Orsi** non viene annullata o non rimangono carte con Valore Operativo sufficiente:

in quest'ultimo caso la USSR potrà solo giocare Carte Punteggio fino al prossimo turno. L'effetto non termina alla fine del turno.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.



META' GUERRA 1

Incontro tra le due parti per il tema «preservare la pace nel mondo».


SUMMIT

Entrambi i giocatori lanciano il proprio dado, aggiungendo 1 per ciascuna Regione che dominano o controllano. Il risultato maggiore vince 2PV e può variare il DEFCON di 1 livello in + o -.

Non rilanciate in caso di pareggio.

46


META' GUERRA 2

Il Dr. Stranamore.


COME IMPARAI A NON PREOCCUPARMI PIU'*

Poni il DEFCON al livello che preferisci, da 1 a 5.
Questo Evento vale 5 Operazioni Militari.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

47


META' GUERRA 2

Governi regolati da capi militari.


GIUNTA MILITARE RIVOLUZIONARIA

Aggiungi 2 Punti Influenza in una Nazione del Centro o Sud America. Poi puoi tentare un Colpo di Stato o Lanci di Riallineamento gratuito in una di queste regioni. (utilizzando il Valore Operativo di questa carta)

48


META' GUERRA 1

DISPUTE DA CUCINA *

Se gli USA controllano più Nazioni di Combattimento della USSR spintona l'avversario e ricevi 2 PV.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

49


META' GUERRA 2

Il libro di Helen Caldicott.


INVIDIA DEL MISSILE

Scambia questa carta con quella del tuo avversario avente il maggior Valore Operativo.

In caso di più carte dello stesso valore, l'avversario ne sceglie 1.

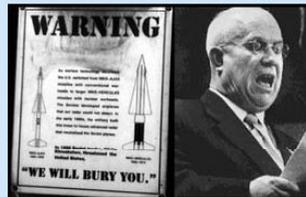
Se l'Evento della carta scambiata è per la tua fazione o per entrambe, si attiva immediatamente; altrimenti utilizza il Valore Operativo della carta senza attivare l'Evento.

L'avversario dovrà usare questa carta per le Operazioni come sua prossima azione.

50


META' GUERRA 4

Dimostrazione della superiorità del sistema comunista sul capitalismo occidentale "In dieci anni vi seppelliremo!!".


«VI SEPPELLIREMO!!» *

A meno che gli USA non giochino l'Evento **Intervento ONU (32)** come prossima azione, la USSR guadagna 3PV prima di un qualsiasi premio in VP che spetterebbero agli USA.

Peggiora il DEFCON di 1 livello.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

51


META' GUERRA 3

«Quando le forze che sono ostili al socialismo cercano di portare lo sviluppo di alcuni paesi socialisti verso il capitalismo, questo non diventa solo un problema del paese coinvolto, ma un problema comune ed una preoccupazione per tutti i paesi socialisti».


DOTTRINA BREZNEV *

I Valori Operativi delle prossime carte giocate dalla USSR in questo turno vengono aumentati di 1, fino ad un valore massimo di 4.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

52


META' GUERRA 2

La resistenza del Portogallo alla decolonizzazione, provoca l'insorgere di un lungo e improduttivo conflitto tra le forze coloniali portoghesi e i movimenti indipendentisti in Angola, Mozambico, Guinea-Bissau.


L'IMPERO COLONIALE PORTOGHESE SI SFALDA *

La USSR aggiunge 2 Punti Influenza sia in Angola sia negli SE-Stati Africani

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

53


META' GUERRA 2

Guerra civile fra le forze governative comuniste (appoggiate da Unione Sovietica, Cuba e altri stati comunisti) e le forze ribelli (sostenute da Zaire, Sudafrica, e Stati Uniti).


DISORDINI IN SUDAFRICA

La USSR aggiunge:

- o 2 Punti Influenza nel Sud Africa

- oppure 1 punto Influenza in Sud Africa e 2 in una Nazione con essa confinante.

54


META' GUERRA 1

Salvator Allende e la sua politica socialista e filo-cubana.


ALLENDE *

La USSR aggiunge 2 Punti influenza in Cile.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

META' GUERRA 2

Ministro degli esteri della Repubblica Federale Tedesca, è costretto a dimettersi dopo la scoperta di una rete di spionaggio a favore della Repubblica Democratica Tedesca.



WILLY BRANDT *

La USSR guadagna 1PV e guadagna 1 Punto Influenza nella Germania Ovest.

Questo Evento:

- previene e annulla gli effetti dell'Evento **NATO (21)** sulla Germania Ovest.
- viene annullato e reso ingiocabile dall'Evento «**Abbatte questo muro!**» (96).

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

META' GUERRA 4

Trasformazione dello stato e delle società musulmane guidate dalle forze religiose di ispirazione fondamentalista sciita che portò i paesi dalla monarchia alla repubblica islamica, modello per i movimenti fondamentalisti islamici.



RIVOLUZIONE MUSULMANA

Rimuovi tutta l'Influenza USA da 2 delle seguenti Nazioni:
Sudan, Iran, Iraq, Egitto, Libia, Arabia Saudita, Siria, Giordania.

META' GUERRA 4

Lo scopo del trattato è quello di limitare le possibilità di difesa antimissile delle due parti, in modo da frenare la proliferazione delle armi nucleari offensive.



TRATTATO ABM

Migliora il DEFCON di 1 livello.

Poi puoi utilizzare il Valore Operativo di questa carta per effettuare delle Operazioni.

META' GUERRA 3

Grande rivoluzione culturale proletaria di Mao Zedong. «Noi siamo avvocati dell'abolizione della guerra, noi non vogliamo la guerra, ma la guerra può essere abolita solo con la guerra e per sbarazzarsi del fucile bisogna prendere in mano il fucile».



RIVOLUZIONE CULTURALE *

Prendi **La Carta Cina**, se in possesso degli USA e ponila davanti a te a faccia in su pronta all'uso.

Se ne sei già in possesso, la USSR riceve 1 PV.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

META' GUERRA 4

«Mettete dei fiori nei vostri cannoni e fate l'amore, non la guerra».



POTERE DEI FIORI *

Da questo momento in poi la USSR riceverà 2PV ogni volta che gli USA giocheranno come Evento o Punti Operazione le seguenti carte:

Guerra Arabo-Israeliana (13)
Guerra di Corea (11)
Guerra secondaria (36)
Guerra Indo-Pakistana (24)
Guerra Iran-Iraq. (102)

Quest Evento viene annullato dall'Evento:
Un impero del male (97).

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

META' GUERRA 3

Il pilota americano Gary Powers abbattuto presso Degtjarsk, Siberia: il processo si tiene in USSR.



INCIDENTE DELL' U2 *

Il giocatore USSR guadagna 1PV.

Se l'Evento **Intervento ONU (32)** verrà giocato successivamente in questo turno, la USSR riceverà 1PV addizionale.



Rimuovi dal gioco se usata come evento.

META' GUERRA 3

Organizzazione dei paesi Esportatori di Petrolio.



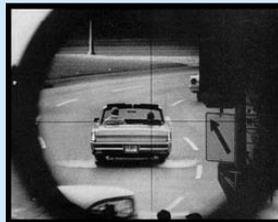
OPEC

Non giocabile se l'Evento **Petrolio del Mare del Nord (86)** è attivo.

La USSR riceve 1PV per ciascuna delle seguenti Nazioni che controlla:
Egitto, Iran, Libia, Arabia Saudita, Iraq, Stati del Golfo e Venezuela.

META' GUERRA 1

Lee Harvey Oswald



OMICIDA SOLITARIO *

Il giocatore USA deve mostrare la propria mano per questo turno. Successivamente la USSR può utilizzare il Valore Operativo di questa carta per condurre delle Operazioni.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

META' GUERRA 2

Il ritmo dei Paesi che si affrancavano dal colonialismo raggiunge il culmine proprio nel 1960 quando diciassette colonie si riscattarono dalla soggezione alla Francia, alla Gran Bretagna, al Belgio.



RETROGUARDIE COLONIALI

Gli USA aggiungono 1 Punto Influenza in 4 differenti Nazioni scelte tra quelle dell'Africa e del Sud-Est Asiatico.

**META' GUERRA 1**

Viene firmato con l'Amm.ne Carter ed il governo panamense il c.d. "Trattato del Canale", che prevede la sua restituzione a Panama entro il 2000.

**RESTITUZIONE DEL CANALE DI PANAMA ***

Gli USA aggiungono 1 Punto Influenza in Costa Rica, Panama e Venezuela.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

**META' GUERRA 2**

Trattato di pace tra Egitto e Israele.

**ACCORDI DI CAMP DAVID ***

Gli USA ricevono 1PV e aggiungono 1 Punto Influenza in Israele, Giordania ed Egitto.

L'Evento **Guerra Arabo-Israeliana(13)** non è più giocabile.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

**META' GUERRA 2**

Uno Stato fantoccio è una forma di governo che, anche se formalmente appartiene alla cultura del popolo governato, in realtà deve la sua esistenza a un'entità più potente, di solito uno Stato estero, che la controlla, la appoggia e la difende.

**GOVERNI FANTOCCIO ***

Gli USA possono aggiungere 1 Punto Influenza in 3 Nazioni che non contengano già Influenza di alcuna superpotenza.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

**META' GUERRA 2**

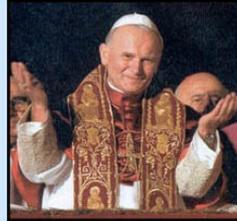
L'URSS dipende interamente dalle importazioni di grano e vende petrolio, gas e oro.

**VENDITE DI GRANO AI SOVIETICI**

Scegli a caso una carta dalla mano del giocatore USSR. Guardala, poi giocala o restituiscila. In caso di restituzione o se il giocatore della USSR non ha carte, usa i Punti Operazione di questa carta.

**META' GUERRA 2**

Giovanni Paolo II intraprende sin dal principio del suo pontificato una vigorosa azione politica e diplomatica contro il comunismo e l'oppressione politica.

**GIOVANNI PAOLO II ELETTO PAPA ***

In Polonia: la USSR rimuove 2 Punti Influenza e gli USA ne aggiungono 1.

Questo evento consente di giocare l'Evento **Solidarnosc (101)**.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

**META' GUERRA 2**

Si formano gruppi paramilitari di estrema destra in America Latina, che favoriscono l'ascesa di molte dittature.

**SQUADRONI DELLA MORTE IN AMERICA LATINA**

Per il resto del turno tutti i tuoi tentativi di Colpo di Stato in Centro America e Sud America beneficeranno di un bonus di +1 mentre quelli dell'avversario di un malus di -1.

**META' GUERRA 1**

Organizzazione degli Stati Americani.

**FONDAZIONE OAS ***

Gli USA aggiungono complessivamente 2 Punti Influenza nel Centro America e Sud America.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

**META' GUERRA 2**

L'evento rappresenta la prima visita in assoluto di un presidente americano nel paese asiatico, che considera gli USA tra i suoi rivali più accesi.

**NIXON GIOCA LA CARTA CINA ***

Gli USA ricevono 2PV se possiedono **La Carta Cina (6)** in caso contrario la ricevono, ponendola a faccia in giù, quindi non utilizzabile nel turno in corso.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

**META' GUERRA 1**

Sādāt detta l'ordine di partenza a quasi tutti i 20.000 militari sovietici e orienta le proprie attenzioni a una politica più favorevole agli USA.

**SADAT ESPELLE I SOVIETICI ***

In Egitto: la USSR perde tutti i propri Punti Influenza e gli USA ne aggiungono 1.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

**META' GUERRA 3**

Tecnica di conciliazione in cui, separate le parti in lite, il terzo neutrale fa la spola tra di esse nel tentativo di far cessare o ridurre i toni del conflitto e di raggiungere un accordo.

**DIPLOMAZIA ITINERANTE**

Gioca questa carta di fronte al giocatore USA. Al prossimo **Medio Oriente Punteggio (3)** o **Asia Punteggio (1)** (solo nel primo dei due che si verifica, ma non nel Punteggio Finale) gli USA sottraggono una Nazione di Combattimento dal totale della USSR e poi scartano questa carta.

**META' GUERRA 2**

Il servizio ufficiale radiotelevisivo del Governo federale degli Stati Uniti.

**LA VOCE DELL'AMERICA**

Rimuovi 4 Punti Influenza USSR da Nazioni non europee, ma non più di 2 da ciascuna Nazione.

**META' GUERRA 2**

Corrente di pensiero cattolica, sviluppatasi in America latina, che tende a porre in evidenza i valori di emancipazione sociale e politica presenti nel messaggio cristiano. I preti furono considerati troppo vicini al comunismo e denunciati in Vaticano per attività sovversiva.

**TEOLOGIA DELLA LIBERAZIONE**

(Leonardo alias Genesis Darci Boff)

La USSR aggiunge 3 Punti Influenza in Centro America, ma non più di 2 in ciascuna Nazione.

**META' GUERRA 3**

Ripetuti scontri a fuoco fra truppe cinesi e sovietiche lungo il fiume Ussuri, sul confine tra la Cina popolare e l'Urss. Costituiscono il momento di maggior tensione tra Urss e Cina popolare, già da tempo divise sul piano ideologico. La grande risonanza politica e propagandistica degli incidenti favorisce il graduale riavvicinamento fra Washington e Pechino.

**SCONTRI SUL FIUME USSURI ***

Prendi **La Carta Cina** se in possesso del giocatore USSR, e ponila davanti a te a faccia in su, pronta all'uso. Se ne sei già in possesso, gli USA aggiungono 4 Punti Influenza in Asia, ma non più di 2 in ciascuna Nazione.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

**META' GUERRA 3**

...ma cosa voi potete fare per il vostro paese.
John Fitzgerald Kennedy.

**«NON CHIEDETEVI COSA IL VOSTRO PAESE PUO' FARE PER VOI... ***

Il giocatore USA può decidere di scartare prima e rimpiazzare poi da una a tutte le rimanenti carte che costituiscono la sua mano (Incluse le carte Punteggio) con delle nuove carte dal mazzo.

(Il numero di carte scartate deve essere deciso prima di pescare i rimpiazzati)

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

**META' GUERRA 3**

Programma di finanziamenti per venti miliardi di dollari ai paesi latinoamericani lanciato dal presidente degli Usa John F. Kennedy in seguito al timore della diffusione dell'esempio della rivoluzione cubana.

**ALLEANZA PER IL PROGRESSO ***

Gli Usa ricevono 1PV per ogni Nazione di Combattimento che controllano in Centro America e Sud America.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

**INIZIO GUERRA 0**


Africa - Punteggio
Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 1PV
Dominio: 4PV
Controllo : 6PV
+ 1 per ogni Nazione di Combattimento controllata in Africa

Non può essere tenuta per il turno successivo.

**META' GUERRA 2**

...per un uomo, ma un grande balzo per l'umanità».

**«QUESTO E' UN PICCOLO PASSO...**

Se sei indietro nella Corsa allo Spazio, gioca questo Evento per spostare avanti di 2 caselle il tuo segnalino nella Corsa allo Spazio.

Ottieni solo i VP dell'ultimo spazio raggiunto.

**META' GUERRA 0**


Sud America - Punteggio
Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 2PV
Dominio: 5PV
Controllo : 6PV
+ 1 per ogni Nazione di Combattimento controllata in Sud America

Non può essere tenuta per il turno successivo.


FINE GUERRA 3

La crisi degli ostaggi sorge fra gli USA e l'Iran quando vengono presi in ostaggio 52 membri dell'ambasciata statunitense a Teheran, durante una fase della rivoluzione iraniana.



CRISI DEGLI OSTAGGI IN IRAN *

In Iran:

rimuovi tutta l'Influenza USA in Iran e la USSR guadagna 2 Punti Influenza.

Questo evento raddoppia l'effetto dell'Evento **Terrorismo (92)** contro gli USA.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


FINE GUERRA 3

Nonostante sia stato colto di sorpresa dall'attacco argentino sulle isole dell'Atlantico meridionale, il Regno Unito organizza una task force navale per scacciare le forze argentine che hanno occupato gli arcipelaghi, e riconquista le isole con un assalto anfibio.



LA SIGNORA DI FERRO *

Gli USA ricevono 1PV.

La USSR aggiunge 1 Punto Influenza in Argentina ma perde tutta la sua Influenza nel Regno Unito.

L'Evento **Governi Socialisti (7)** non può più essere giocato.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


FINE GUERRA 2

La Cia accerta che la matrice delle stragi a Berlino è di matrice libica. Gli USA bombardano la Libia, provocando la morte di una ventina di persone tra cui anche quella di una bambina, la figlia adottiva di Gheddafi. Quest'ultimo, probabile bersaglio del raid, rimane illeso.



REAGAN BOMBARDA LA LIBIA *

Gli USA ricevono 1PV ogni 2 Punti Influenza USSR in Libia.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


FINE GUERRA 2

Iniziativa di Difesa Strategica comunemente nota come Scudo Spaziale.



GUERRE STELLARI *

Se gli USA sono in avanti nella Corsa allo Spazio, usa questa Evento per scegliere dal Mazzo degli Scarti una carta, escluse quelle del Punteggio, e giocarne l'Evento associato immediatamente.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


FINE GUERRA 3

Ricerca di grandi aree di rifornimento sul globo terrestre al fine di calmierare lo strapotere dei sauditi ed il peso mediorientale. Individuati tre nuovi grandi bacini di greggio.



PETROLIO DEL MARE DEL NORD *

Gli USA possono utilizzare 8 azioni in questo turno.

Questo Evento previene e annulla gli effetti dell'Evento **OPEC (61)**.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


FINE GUERRA 3

Mikhail Gorbaciov avvia un processo di cambiamento dell'Unione Sovietica definito "Perestroika".



IL RIFORMATORE *

In Europa:

la USSR non può più tentare Colpi di Stato e aggiunge 4 Punti influenza, ma non più di 2 in ciascuna Nazione. Se la USSR ha più PV degli USA, i Punti Influenza salgono a 6.

Questo Evento potenzia gli effetti dell'Evento **Glasnost (90)**.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


FINE GUERRA 2

La morte arriva su un camion giallo. (Beirut) La strage dei marines americani in missione in Libano. Rimasero uccisi 241 soldati USA.



ATTACCO SUICIDA CONTRO LA CASERMA DEI MARINES *

Rimuovi tutta l'Influenza USA dal Libano e 2 ulteriori Punti Influenza USA in Medio Oriente.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


FINE GUERRA 4

Un aereo civile sudcoreano viene abbattuto da un veicolo dell'aeronautica militare sovietica Su-15TM Flagon F apparentemente per errore nel 1983, causando 269 vittime.



I SOVIETICI ABBATTONO IL VOLO KAL-007 *

Peggiora il DEFCON di un livello e gli USA ricevono 2PV.

Se la Corea del Sud è controllata dagli USA, possono tentare Lanci di Riallineamento o aggiungere Punti Influenza usando il Valore Operativo di questa carta.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


FINE GUERRA 4

E' una parola russa che significa letteralmente "pubblicità" nel senso di "dominio pubblico"; tradotta più spesso con "trasparenza".



GLASNOST *

La USSR riceve 2PV e migliora il DEFCON di 1 livello.

Se l'Evento viene giocato con l'Evento **Il Riformatore (87)** Attivo, la USSR può eseguire Lanci di Riallineamento o aggiungere Punti Influenza con il Valore Operativo di questa carta.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

FINE GUERRA 2

Il governo di Daniel Ortega si ispira a Fidel Castro, ma i suoi sforzi nella ricostruzione sociale ed economica sono minati dall'embargo imposto dagli Stati Uniti, i quali temono che un altro governo comunista si possa affermare in America centrale.

DANIEL ORTEGA ELETTO IN NICARAGUA *



Gli USA perdono tutta la propria Influenza in Nicaragua. Poi la USSR può tentare un Colpo di Stato gratuito usando il Valore Operativo di questa carta in un paese confinante col Nicaragua.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

FINE GUERRA 2

Il terrorismo è una forma di lotta politica che consiste in una successione di azioni clamorose, violente e premeditate come attentati, omicidi, stragi, sequestri, sabotaggi, ai danni di enti quali nazioni, governi, gruppi etnici o fedi religiose.



TERRORISMO

L'avversario deve scartare una carta a caso dalla propria mano.

Se questa carta è giocata dal giocatore dell'USSR e l'Evento **Crisi degli Ostaggi in Iran (82)** è attivo, il giocatore USA deve scartare 2 carte a caso.

Gli Eventi delle carte scartate non si attivano.

FINE GUERRA 2

L'Irangate è lo scandalo politico che nel 1985-1986 coinvolse alti funzionari dell'amministrazione del presidente degli USA Ronald Reagan accusati dell'organizzazione di un traffico illegale di armi con l'Iran.



SCANDALO IRANGATE *

Tutti i lanci di Riallineamento USA subiscono un malus -1 per il resto del turno.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

FINE GUERRA 3

Una nube di materiali radioattivi fuoriuscì dal reattore ricadendo su vaste aree intorno alla centrale che furono pesantemente contaminate, rendendo necessaria l'evacuazione e il reinsediamento in altre zone di circa 336.000 persone.



DISASTRO A CHERNOBYL *

Il giocatore USA sceglie una Regione dove per il resto del turno la USSR non può aggiungere Punti Influenza usando il Valore Operativo delle carte (ma è consentito con gli Eventi)

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

FINE GUERRA 2

All'inizio degli anni 80, un inaspettato ma sostanziale aumento dei tassi di interesse dell'economia mondiale portò ad una crisi del debito estero in tutta l'America Latina.

CRISI DEL DEBITO ESTERO IN AMERICA LATINA

Gli USA possono decidere se scartare immediatamente una carta con Valore Operativo pari almeno a 3 o se far raddoppiare alla USSR la propria Influenza in due Nazioni del Sud America.

FINE GUERRA 3

12 giugno 1987 il presidente Reagan parla davanti alla Porta di Brandeburgo. «Signor Gorbaciov, se lei cerca la pace, se cerca prosperità per l'Unione Sovietica e l'Europa dell'est, signor Gorbaciov venga a questa porta, apra questa porta e abbatta questo muro».



«ABBATTA QUESTO MURO!»*

Gli Usa ricevono 3 Punti Influenza nella Germania Est. Effettuate gratuitamente un tentativo di Colpo di Stato o un Lancio di Riallineamento in Europa, usando il Valore Operativo di questa carta. Annulla e rende ingiocabile l'Evento **Willy Brandt (55)**.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

FINE GUERRA 3

Il discorso di Reagan del marzo 1983 sull' "impero del male" ebbe vasta eco in Unione Sovietica, tanto che, i leader sovietici terrorizzati dall'idea che l'amministrazione Reagan stesse preparando un primo attacco nucleare contro il loro paese, furono vicini a scatenare una guerra nucleare.



“UN IMPERO DEL MALE”*

Gli Usa ricevono 1PV.

Questo Evento annulla e rende ingiocabile l'Evento **Potere dei Fiori (59)**.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

FINE GUERRA 3

Le informazioni che Ames vendette ai sovietici in cambio di denaro compromisero almeno 100 operazioni di intelligence statunitensi e portarono all'esecuzione di almeno 10 fonti americane.



ALDRICH AMES *

Il giocatore USA deve giocare a carte scoperte per il resto del turno.

Il giocatore USSR sceglie una carta e la scarta.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.

FINE GUERRA 3

Posizionamento missili balistici in Italia, Germania e Regno Unito. La risposta della NATO, visibilmente preoccupata dalla micidiale precisione e potenza degli S-20 sovietici.



SCHIERAMENTO DEI MISSILI PERSHING II *

La USSR riceve 1PV. Rimuovi 1 Punto Influenza USA da 1 a 3 Nazioni dell'Europa Ovest.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


FINE GUERRA 4

*Gioco: Guerra Termonucleare Globale.
« Strano gioco. »
« L'unica mossa vincente è quella di non giocare. »
« Che ne dici di una bella partita a scacchi? »*


WARGAMES *

Se il livello del DEFCON è 2, puoi immediatamente terminare il gioco saltando la Fase Finale di Calcolo del Punteggio previa cessione di 6PV all'avversario.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


FINE GUERRA 2

Organizzazione cattolica, anticomunista, non violenta di opposizione al governo centrale.


SOLIDARNOSC *

Giocabile solo se l'Evento **Giovanni Paolo II eletto Papa (68)** è attivo.

In Polonia:
gli USA aggiungono 3 Punti Influenza.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.


FINE GUERRA 2

Il casus belli fu l'invasione irachena dell'Iran, avvenuta il 22 settembre 1980 dopo una lunga storia di dispute sul confine, causando tensioni internazionali tra i blocchi delle superpotenze, che appoggiano le parti avverse convogliando armi e finanziamenti.

GUERRA IRAN-IRAQ *

L'Iran o l'Iraq invade l'altro, a tua scelta. Guadagni 2 Operazioni Militari. Lancia il dado e sottrai 1 per ogni Nazione confinante con il paese invaso dall'avversario:

vinci se il risultato è da 4 a 6.

Effetti della Vittoria:
ricevi 2VP e sostituisci tutta l'Influenza dell'avversario nel paese invaso con la tua.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.



INIZIO GUERRA 2

« Se dovete sparare, fate in modo che la persona in questione non vada via ma rimanga con noi »


DISERTORI

Gioca questa carta nella Fase Principale per cancellare l'Evento giocato dalla USSR, incluse le Carte Punteggio; la carta va posta nel Mazzo degli Scarti. Se la USSR gioca questa carta durante il proprio turno, a meno che non venga scartata nella Corsa allo Spazio, gli USA ricevono 1PV.


INIZIO GUERRA 2

I Magnifici Cinque: Kim Philby (Stanley), Donald Stuart Maclean (Homer), Antony Blunt (Jhonson), John Cairncross (Liszt).


LE SPIE DI CAMBRIDGE

Il giocatore USA mostra tutte le carte Punteggio della sua mano. il giocatore USSR può aggiungere 1 Punto influenza in una qualsiasi Regione a sua scelta citata in tali carte.

Questa carta non può essere giocata come Evento nella Fine Guerra.


INIZIO GUERRA 2

Molti governi europei considerano l'Inghilterra la "longa manus" degli USA in Europa.


RELAZIONI SPECIALI

Se il Regno Unito è controllato dagli USA e l'Evento **Creazione della Nato (21)**:

- non è attivo, gli USA aggiungono 1 Punto Influenza in una qualsiasi Nazione adiacente al Regno Unito.

- è attivo, gli USA aggiungono 2 Punti Influenza in una qualsiasi Nazione in Europa Ovest e guadagnano 2PV.


INIZIO GUERRA 3

Comando di Difesa Aerospaziale del Nord-America.


NORAD *

Se gli USA controllano il Canada, possono piazzare 1 Punto Influenza in una qualsiasi Nazione che contiene già Influenza USA alla fine di ogni Turno di Azione nel quale il DEFCON raggiunge lo stato 2.

Questo Evento viene cancellato dall'Evento: **Pantano (42)**.


META' GUERRA 3

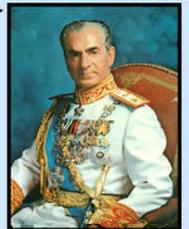
Ernesto Guevara de la Serna, più noto come Che Guevara, el Che, è un rivoluzionario e guerrigliero argentino. Dopo il successo della rivoluzione cubana, ha assunto un ruolo nel nuovo governo, secondo per importanza solo a Fidel Castro.


CHE

Sfruttando il Valore Operativo di questa carta, il giocatore USSR può immediatamente tentare un Colpo di Stato in una qualsiasi Nazione non di Combattimento in Centro America, Sud America o Africa. Se il colpo di Stato rimuove Punti influenza degli USA, l'USSR può tentare un secondo Colpo di Stato contro una differente Nazione alle condizioni sopraelencate.


META' GUERRA 2

Mohammad Reza Pahlavi attua una politica economica estremamente favorevole agli Stati Uniti e all'occidente, permettendo alle multinazionali di sfruttare le risorse del Paese.

IL NOSTRO UOMO A TEHRAN *


Il giocatore Usa può pescare le prime 5 carte dal mazzo di pescaggio, se gli USA controllano almeno una Nazione del Medio Oriente. Il giocatore USA può mostrare al giocatore USSR alcune o tutte queste carte senza far attivare i relativi Eventi e poi scartarle. Eventuali carte non scartate vanno rimischiate con il mazzo di pescaggio.

Rimuovi dal gioco se usata come evento.



FINE GUERRA

2

E' stata una attivista e attrice statunitense, divenuta famosa in piena Guerra fredda negli USA, in Unione Sovietica e nel resto del mondo per aver scritto, nel 1982, una lettera all'allora Segretario Generale del Partito Comunista Sovietico Jurij Andropov, in cui gli chiedeva di evitare una guerra nucleare con gli Stati Uniti, e da Andropov ricevette una risposta in cui la invita a venire in visita in Unione Sovietica.



YURI E SAMANTHA *

Per il resto del turno l'USSR riceve
1PV per ciascun tentativo di
Colpo di Stato da parte
degli USA.

Rimuovi dal gioco se usata come Evento.



FINE GUERRA

3

L'amministrazione Reagan intensificò i propri sforzi tendenti a stringere nuove e più intense alleanze con i paesi moderati dell'area del Golfo. 4 Awacs dell'US Air Force vennero trasferiti in Arabia Saudita.



**VENDITA DI AEREI
AWACS AI SAUDITI ***

Gli USA ricevono 2 Punti Influenza
in Arabia Saudita.

L'evento *Rivoluzione Islamica (56)*
non può più essere giocato.

Rimuovi dal gioco se usata come Evento.

