

Twilight Struggle

PREPARAZIONE:

- *Piazzare segnalini influenza come indicato sul tabellone
- *Distribuire 8 carte a giocatore nei primi 3 Turni(i primi 3 turni durano 6Round l'uno)
- *Dal 4° turno in poi distribuire 9 carte a giocatore(7 round a turno dopo la fine prima epoca)
- *Dare la CARTA CINESE al giocatore URSS che se la utilizza dovrà passarla all'avversario alla fine del 6/7 round

START:

- *ogni turno sale lo stato di Defcon sale di 1(si allenta la tensione)
- *Entrambi i giocatori,giocano una carta evento contemporaneamente ed a parità numero carta comincia il giocatore USA.Questa è la carta di apertura e si utilizza solo il testo.Si può giocare una carta punteggio come apertura.
- *Da adesso in poi a turno i giocatori si alternano giocando carte e l'iniziativa va sempre all'URSS.

Modi per usare le carte:

1 Come punti operazione:

Uso valore numerico carta per piazzare segnalini sulla mappa in zone adiacenti o dove sono presenti i nostri segnalini fazione.Se l'avversario ha il controllo di uno stato, per piazzare 1 influenza in quello stato il costo diventerà 2 invece di 1 finchè non perde il controllo.Se la CARTA è della fazione NEMICA andrà applicato anche l'EVENTO a lui favorevole(prima o dopo siamo noi a deciderlo) e se asteriscata andrà eliminata dal gioco.

2 Giocare carta come evento:(ricorda asterisco)

3 Corsa allo spazio:

Usato per scartare(non eliminare) carte scomode.Per farlo bisogna avere i Punti Operazione (P.O.) carta richiesti dalla casella della corsa allo spazio e lanciare il dado.Il primo giocatore ad avanzare di solito avrà dei benefici che si possono perdere quando l'avversario lo raggiunge.

4 Tiro di riallineamento:

Si può fare ovunque è presente l'avversario e rimuove influenza nemica pari alla differenza del risultato.

- *Punti operazione(P.O) carta equivalgono ai tentativi che si possono effettuare

Lancio dei dadi di entrambi i giocatori ai quali aggiungo:

- +1 per ogni nazione adiacente controllata
- +1 se adiacenti alla propria superpotenza
- +1 per chi ha più influenza in quella nazione

5 Colpo di stato:

Ovunque e serve per abbassare influenza nemica e sostituirla con la propria pari alla differenza. Giocatore tira il dado e somma P.O carta giocata meno stabilità nazione X2
Scende influenza nemica e sale la propria se è rimasta differenza.

NB=Abbassa sempre defcon di uno e fa salire i PUNTI OPERAZIONE, sotto il defcon, pari a P.O carta giocata

6 Carta punteggio:

Può essere giocata come evento di apertura, ma non può essere MAI conservata per il TURNO successivo, pena la SCONFITTA automatica del giocatore che la possiede. I punti si verificano così:

*PRESENZA=controllo di almeno una nazione (entrambi fanno punti)

*DOMINIO=Controllo di più campi di battaglia (Stati fondo viola) ed almeno uno stato con fondo chiaro

*CONTROLLO=+ nazioni dell'avversario e tutti i campi di battaglia con fondo viola

FINE TURNO:

*CONTROLLO OPERAZIONI MILITARI MENO LIVELLO DEFCON e si assegnano punti pari alla differenza in negativo o positivo

*Riportare mano di carte a 8 o 9 e se si è arrivati a METÀ/FINE GUERRA aggiungere nel mazzo carte relative e mischiare.

CONDIZIONI VITTORIA/SCONFITTA

Vince chi arriva a 20 punti o chi controlla l'europa

Perde chi fa arrivare il defcon a 1 o chi non gioca carta punteggio entro la fine turno

NB=carta cinese non conta

RIASSUNTO GIOCO BY CAPRICORNUS