UNO SCENARIO BREVE PER
# TWILIGHT STRUGGLE

3Y Volko Ruhnke
C3I MAGAZINE #19

Tra le molte lusinghe di Jason e lo scontro di Ananda, Twilight Struggle è quel tipo di gioco che copre circa 45 anni di storia in soli 10 mani di carte, facilmente giocabili in una sola patita. Detto questo, mi azzardo nel dire che c'è spazio per uno scenario di breve durata che copre solo la fase *Late War.*

Se hai giocato a TS tanto quanto l'ho fatto io, potresti aver notato che le carte evento *Early* e *Mid War* sono quelle più consumate rispetto a quelle *Late War.* Per quelli di voi che vorrebbero tuffarsi nell'era post-Pantano e provare le possibilità di eventi come:
Guerre Stellari #85, Chernobyl #94, o Aldrich Ames #98,
Crisi dell'Ostaggio Iraniano #82, Terrorismo #92,
ho preparato uno scenario su musira.

Il mio senso della struttura del turno di gioco è che i turni, approssimativamente, rappresentano i seguenti anni:

Turno 1 = 1945-1948
Turno 2 = 1949-1952
Turno 3 = 1953-1956
Turno 4 = 1957-1960
Turno 5 = 1961-1964
Turno 6 = 1965-1969
Turno 7 = 1970-1974
Turno 8 = 1975-1979
Turno 9 = 1980-1984
Turno 10 = 1985-1989

Così, il periodo *Late War* comincerebbe nel 1975, diciamo con la Caduta di Saigon. Ho usato quella data (e una dose di interpretazione della storia in TS) per impostare l'Influenza e gli eventi con l'apertura di questo Scenario *Late War*.

Con mia grande sorpresa, gli Stati Uniti sembrano iniziare l'era post-Vietnam in una posizione decisamente forte nei turni di gioco. Per esempio gli USA dominano ancora l'Asia. La riproduzione dello Scenario mostra che gli USA hanno la vittoria a portata di mano, così il giocatore dell'URSS vince se si ingegna a fare in modo che il declino dell'esperimento Socialista sia più dolce.

Divertitevi, e cercate di evitare *The Day After*

**SEGNALINI SCENARIO LATE WAR**
- Turno a 8
- DEFCON a 4
- Corsa allo Spazio: URSS - box 6; USA - box 8
- PV a –4 (URSS 4)
- Segnalini Eventi in gioco: US/Japan Pact, Marshal, NATO, Warsaw Pact, DeGaulle, Flower Power.

**CONTROLLO E INFLUENZA**
Gli USA hanno il **Dominio** del Sud America e dell'Asia; l'URSS hanno il **Dominio** del Middle East; Vedere la tabella per il piazzamento.

**TABELLA PIAZZAMENTO INFLEUNZE**

| EUROPE | | |
|---|---|---|
| UK | 5 | 0 |
| Benelux | 3 | 0 |
| France | 3 | 1 |
| Spain / Portugal | 1 | 0 |
| Norway | 4 | 0 |
| Denmark | 3 | 0 |
| E. Germany | 0 | 3 |
| W. Germany | 5 | 1 |
| Italy | 2 | 0 |
| Finland | 1 | 2 |
| Poland | 0 | 3 |
| Czechoslovakia | 0 | 3 |
| Hungary | 0 | 3 |
| Yugoslavia | 1 | 2 |
| Romania | 1 | 3 |
| Bulgaria | 0 | 3 |
| Turkey | 2 | 0 |

| CENTRAL AMERICA | | |
|---|---|---|
| Cuba | 0 | 3 |
| Honduras | 2 | 0 |
| Nicaragua | 1 | 0 |
| Haiti | 1 | 0 |
| Dominican Republic | 1 | 0 |
| Panama | 2 | 0 |

| MIDDLE EAST | | |
|---|---|---|
| Syria | 0 | 3 |
| Israel | 4 | 0 |
| Iraq | 0 | 3 |
| Iran | 2 | 0 |
| Jordan | 2 | 2 |
| Saudi Arabia | 2 | 0 |
| Egypt | 1 | 0 |
| Libya | 0 | 2 |

| ASIA | | |
|---|---|---|
| Afghanistan | 0 | 2 |
| Pakistan | 2 | 0 |
| India | 0 | 3 |
| Burma | 0 | 1 |
| Laos / Cambodia | 0 | 2 |
| Thailand | 2 | 0 |
| Vietnam | 0 | 5 |
| Malaysia | 3 | 1 |
| Indonesia | 1 | 0 |
| Australia | 4 | 0 |
| Philippines | 3 | 1 |
| Japan | 4 | 0 |
| Taiwan | 3 | 0 |
| South Korea | 3 | 0 |
| North Korea | 0 | 3 |

| SOUTH AMERICA | | |
|---|---|---|
| Venezuela | 2 | 0 |
| Colombia | 2 | 1 |
| Peru | 2 | 1 |
| Chile | 3 | 0 |
| Argentina | 2 | 0 |

| AFRICA | | |
|---|---|---|
| Algeria | 0 | 2 |
| Nigeria | 1 | 0 |
| Ethiopia | 0 | 1 |
| Somalia | 2 | 0 |
| Zaire | 1 | 0 |
| Kenya | 2 | 0 |
| SE African States | 0 | 2 |
| Angola | 1 | 3 |
| Zimbabwe | 0 | 1 |
| South Africa | 2 | 1 |

**CARTE:**
Rimuovere tutti gli Eventi Early e Mid War con l'asterisco (*), ad eccezione di:

- TRAPPOLA per ORSI #44
- ACCORDI di CAMP DAVID #65
- ELETTO PAPA GIOVANNI PAOLO II #68
- RESTITUZIONE del CANALE DI PANAMA #64

Il giocatore dell'URSS ha la Carta Cina #6.

Mischiare tutte insieme le rimanenti carte Early, Mid e Late War e distribuiscile all'inizio del Turno 8.

**VITTORIA:**
Dopo il calcolo del punteggio finale (dopo il Turno 10) **oppure** se gli USA giocano l'evento GIOCHI DI GUERRA #100, gli USA devono avere almeno 20 PV, altrimenti l'URSS vince il gioco.

Copyright Rodger B. MacGowan © 2007. Reprinted with permission.