Associazione Ministeriale di Houston

EVENTO PREVENTIVO

Spostare immediatamente il segnalino di Kennedy in Texas, senza pagare i normali costi di viaggio. Il giocatore che controlla Kennedy guadagna 1 gettone momentum e può aggiungere un totale di 5 supporto di stato ovunque, non più di 1 per stato. Questo evento impedisce Ministri Battisti, Norman Vincent Peale, e Vescovi Portoricani.

4 CP



+0 REST

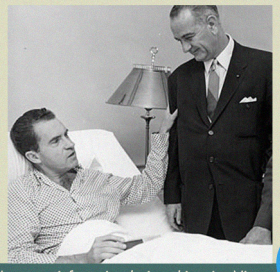
NY

1 *L'accostamento di Kennedy all'associazione placa i timori di molti circa una indebita influenza papale.*

Il Ginocchio di Nixon

Spostare immediatamente il segnalino di Nixon in Maryland, senza pagare i normali costi di viaggio. Per il resto del turno il giocatore che controlla Nixon deve spendere 1 gettone momentum per poter giocare una carta come azione Campagna.

4 CP



+0 REST

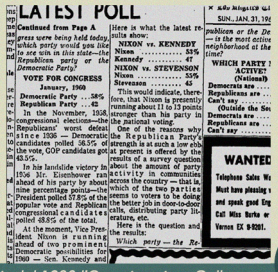
TX

2 *Un grave infortunio al ginocchio mise Nixon in disparte per due settimane di campagna.*

Il Sondaggio Gallup

Il giocatore può alterare come desidera l'ordine delle questioni sul Tracciato delle Questioni.

3 CP



+1 REST

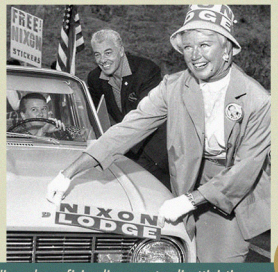
MO

3 *Sin dal 1930 l'Organizzazione Gallup tiene traccia dell'opinione pubblica.*

Cittadini a favore di Nixon-Lodge

Il giocatore che controlla Nixon guadagna +1 CP su tutte le carte giocate per il resto del turno, fino ad un valore massimo di 5 CP.

2 CP



+2 REST

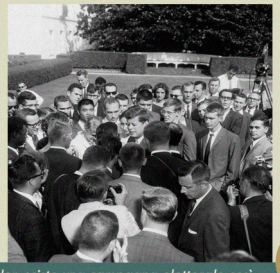
AZ

4 *Nixon beneficia di una rete di attivisti volontari fedeli principalmente alla persona piuttosto che alle direttive del partito.*

Volontari

Il giocatore guadagna 1 gettone momentum.

2 CP



+2 REST

OR

5 *Non esiste una campagna elettorale così efficace che non possa trarre beneficio da un pò di attivismo di base.*

New England

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere fino ad un totale di 5 supporto di stato in Connecticut, Massachussets, Maine, New York, Rhode Island e Vermont, non più di 2 per stato.

3 CP



+1 REST

LA

6 *Questi stati a maggioranza cattolica sostengono fortemente Kennedy.*

Ultimi Risultati da Cook Country

EVENTO DEL GIORNO DELLE ELEZIONI

Nel Giorno delle Elezioni, il giocatore che controlla Kennedy guadagna 5 controlli supporto in Illinois.

2 CP



+2 REST

SC

7 *La vittoria in Illinois rimase nel dubbio fino a che il distretto del sindaco Daley non la rese nota.*

Crescita Economica Sovietica

La questione Economia si sposta in avanti di uno spazio nel Tracciato delle Questioni. Il leader in Economia guadagna 1 supporto di stato in New York.

2 CP



+2 REST

NH

8 *Un boom nell'economia Sovietica coincise con un crollo del mercato Statunitense.*

Ministri Battisti

Il giocatore che controlla Nixon può sottrarre un totale di 5 supporto di stato a Kennedy nel Sud o nel Midwest, non più di 2 per stato. Questo evento è impedito da Associazione Ministeriale di Houston.

3 CP



+1 REST

MA

9 *Il sentimento Anti-Cattolico fu l'ostacolo maggiore nella campagna di Kennedy.*

Stati Incerti

Il giocatore può aggiungere 5 supporto di stato in un solo stato che è al momento guidato, ma non cotrollato, dall'avversario. Spostare immediatamente il segnalino candidato del giocatore in quello stato senza pagare i normali costi di viaggio.

3 CP



+1 REST

VA

Alcuni stati possono essere considerati fedeli all'uno o all'altro candidato. Altri restano incerti.

10

Sputnik V

La questione Difesa si sposta in avanti di uno spazio sul Tracciato delle Questioni. Il leader nella Difesa può aggiungere un totale di 3 supporto di stato ovunque, non più di 1 per stato.

3 CP



+1 REST

MA

La Corsa allo Spazio in atto riaccende i timori della Guerra Fredda.

11

Strategia del Sud

Il giocatore che controlla Nixon può aggiungere un totale di 5 supporto di stato nel Sud, non più di 2 per stato.
Kennedy gudagna 1 supporto alla questione dei Diritti Civili.

3 CP



+1 REST

KY

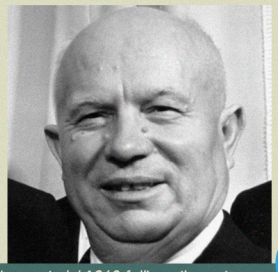
L'appello ai diritti di stato ha offerto il potenziale per un ulteriore radicamento Repubblicano nel Sud.

12

Nikita Krushchev

Il leader nella Difesa guadagna 1 gettone momentum e può aggiungere un totale di 3 supporto di stato ovunque, non più di uno per stato.

3 CP



+1 REST

FL

Un summit del 1960 fallì con il premier Sovietico che accusò Eisenhower di essere un bugiardo ed ipocrita.

13

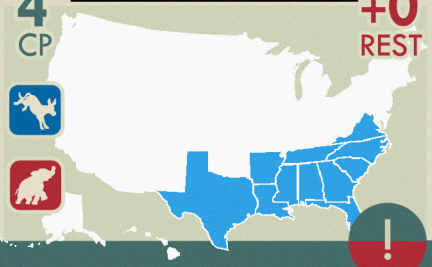
Riprendere Slancio

NEL SUD

Qualsiasi giocatore che è in testa in più stati nel Sud guadagna 1 gettone momentum, più 1 supporto di stato in ogni stato Meridionale che al momento non abbia supporto di alcun candidato.

QUESTA CARTA NON PUO' ESSERE GIOCATA DURANTE LA FASE STRATEGIA DELLA CAMPAGNA

4 CP



+0 REST

!

14

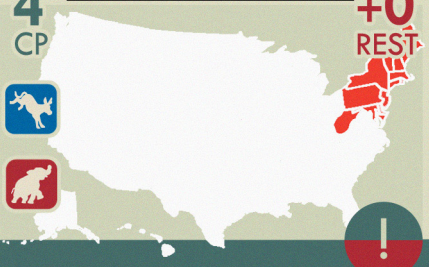
Riprendere Slancio

NELL'EST

Qualsiasi giocatore che è in testa in più stati nell'Est guadagna 1 gettone momentum, più 1 supporto di stato in ogni stato orientale che al momento non abbia supporto di alcun candidato.

QUESTA CARTA NON PUO' ESSERE GIOCATA DURANTE LA FASE STRATEGIA DELLA CAMPAGNA

4 CP



+0 REST

!

15

Riprendere Slancio

NEL MIDWEST

Qualsiasi giocatore che è in testa in più stati nel Midwest guadagna 1 gettone momentum, più 1 supporto di stato in ogni stato del Midwest che al momento non abbia supporto di alcun candidato.

QUESTA CARTA NON PUO' ESSERE GIOCATA DURANTE LA FASE STRATEGIA DELLA CAMPAGNA

4 CP



+0 REST

!

16

Riprendere Slancio

NELL'OVEST

Qualsiasi giocatore che è in testa in più stati nell'Ovest guadagna 1 gettone momentum, più 1 supporto di stato in ogni stato occidentale che al momento non abbia supporto di alcun candidato.

QUESTA CARTA NON PUO' ESSERE GIOCATA DURANTE LA FASE STRATEGIA DELLA CAMPAGNA

4 CP



+0 REST

!

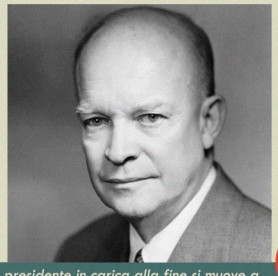
17

Dwight D. Eisenhower

EVENTO PREVENTIVO

Il giocatore che controlla Nixon può aggiungere un totale di 7 supporto di stato ovunque, non più di uno per stato. Questo evento impedisce Il Silenzio di Eisenhower.

4 CP



+0 REST

PA

Il presidente in carica alla fine si muove a sostegno della sua campagna da Vice Presidente, seppure in ritardo.

18

Vecchio Sud

Il leader nei Diritti Civili deve sottrarre 5 supporto di stato nel Sud e non può spendere CP in azioni Campagna nel Sud per il resto del turno.

4 CP



+0 REST

NY

19 *L'avversione del Sud per il movimento dei diritti civili non poteva essere ignorata.*

Uova su Nixon in Michigan

Spostare il segnalino di Nixon in Michigan senza pagare i normali costi di viaggio. Il giocatore che controlla Nixon deve sottrarre 1 supporto di stato in Michigan e non può spendere CP in azioni Campagna nel Midwest per il resto del turno.

2 CP



+2 REST

HI

20 *Nixon fu bersagliato con uova a Grand Rapids e a Muskegon.*

Cinquanta Stelle

Qualunque giocatore abbia più supporto di stato totale in Alaska e nelle Hawaii può aggiungere un totale di 5 supporto di stato ovunque, non più di 1 per stato.

4 CP



+2 REST

AK

21 *Nel 1960 sia l'Alaska che le Hawaii votarono nelle loro prime elezioni presidenziali.*

Gaffe

L'avversario perde 1 gettone momentum e 3 supporto di stato nello stato attualmente occupato dal proprio candidato.

4 CP



+0 REST

TX

22 *La scelta di cattive parole può produrre un danno irreparabile per le prospettive di un candidato.*

Martin Luther King Arrestato

La questione Diritti Civili si sposta in avanti di uno spazio nel Tracciato delle Questioni. Il giocatore guadagna 3 supporto questione nei Diritti Civili.

4 CP



+0 REST

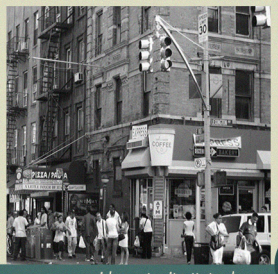
CA

23 *L'arresto di King durante una manifestazione dei diritti civili ad Atlanta porge ad entrambi i candidati la possibilità di esprimere la prorpia posiziane a riguardo e sfruttare l'indignazione popolare.*

L'impegno con l'East Harlem

Nixon perde 1 supporto questione nei Diritti Civili. Il giocatore che controlla Kennedy può sottrarre un totale di 5 supporto di stato da Nixon nel Sud, non più di 2 per stato.

3 CP



+1 REST

MI

24 *La promessa rapidamente ritrattata da parte di Lodge che Nixon avrebbe scelto un uomo di colore al Governo si ritorce contro negativamente.*

L'Atto dei Diritti Civili del 1960

La questione Diritti Civili si sposta in avanti di uno spazio sul Tracciato delle Questioni e Nixon guadagna 1 supporto questione nei Diritti Civili.

2 CP



+2 REST

ND

25 *Pur se soltanto simbolica, questa legge testimonia la buona volonta da parte dell'amministrazione di affrontare la questione dei diritti raziali.*

Ken-Air

Per il resto del turno, il giocatore che controlla Kennedy è esente dai costi di viaggio e guadagna +1 CP su tutte le carte giocate come azioni Campagna, fino ad un valore massimo di 5 CP.

2 CP



+2 REST

MD

26 *Un aereo privato affittato da suo padre fu una grande risorsa per Kennedy per muoversi nel paese.*

Nelson Rockefeller

Il giocatore che controlla Nixon guadagna 1 supporto di stato in New York e può recuperare qualsiasi carta dalla pila degli scarti.

3 CP



+1 REST

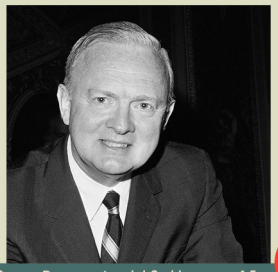
KY

27 *Il governatore di New York non riesce a vincere la sua nomination, ma è stato un forte alleato per la campagna di Nixon.*

Harry F. Byrd

Il giocatore che controlla Nixon può sottrarre un totale di 3 supporto di stato da Kennedy in Oklahoma, Mississippi, e Alabama.

2 CP



+2 REST

ME

28 *Questo Democratico del Sud ha preso 15 voti elettorali nel 1960 pur non essendo candidato.*

La Cimice nel Grande Sigillo

Nixon guadagna 1 supporto questione nella Difesa e può recuperare la carta Henry Cabot Lodge dalla pila degli scarti se presente.

3 CP



+1 REST

WI

29 *Lodge parlò alle Nazioni Unite per rivelare intercettazioni nell'ambasciata USA da parte del KGB.*

Johnson Deriso a Dallas

Il giocatore che controlla Kennedy perde 1 supporto di stato in Texas e non può spendere CP in azioni Campagna nel Sud fino alla fine del turno.

2 CP



+2 REST

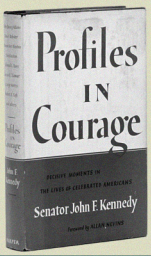
MO

30 *Johnson e sua moglie furono assaliti da una folla ostile fuori dall'Adolphus Hotel.*

Profiles in Courage

Per il resto del turno, il giocatore che controlla Kennedy può ripescare qualsiasi controllo supporto fallito. Ciascun controllo fallito può essere ripescato solo una volta.

2 CP



+2 REST

DE

31 *Le vendite del libro di Kennedy del 1956 sono rimaste alte durante tutta la campagna.*

Primi Risultati dal Connecticut

EVENTO DEL GIORNO DELLE ELEZIONI

Nel Giorno delle Elezioni, il giocatore che guida il Connecticut guadagna 5 controlli supporto in California.

2 CP



+2 REST

WY

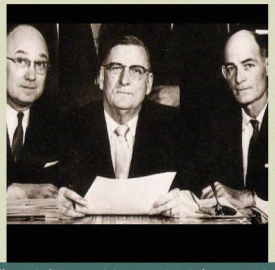
32 *Un vantaggio precoce in Connecticut avrebbe potuto produrre una spinta in California dove gli scrutini erano stati appena aperti.*

Elettori Svincolati

EVENTO DEL GIORNO DELLE ELEZIONI

Nel Giorno delle Elezioni, se Kennedy vince in Alabama, Louisiana, o Mississippi con meno di 4 supporto di stato, i voti elettorali di questi stati non sono guadagnati da nessun giocatore.

4 CP



+0 REST

CA

33 *Elettori democratici provenienti da tre stati dettero i loro voti a Harry F. Byrd (Dixiecrat) piuttosto che a Kennedy.*

"Lazy Shave"

EVENTO DIBATTITO

In ciascun round dei Dibattiti, la carta del giocatore che controlla Nixon è rivelata prima che il giocatore che controlla Kennedy scelga una carta da giocare. Questo evento non ha effetto dopo i Dibattiti.

3 CP



+1 REST

NC

34 *Nixon rifiutò il trucco televisivo e si affidò al prodotto "Lazy Shave" per nascondere la sua barba ispida.*

Fiducia nei Cervelli di Harvard

EVENTO DIBATTITO

Durante i Dibattiti, il giocatore che controlla Kennedy guadagna +1 nei propri Punti Campagna totali per ciascuna questione. Questo evento non ha effetto dopo i Dibattiti.

4 CP



+0 REST

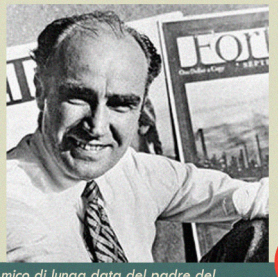
PA

35 *Kennedy attinse dalla sua Alma Mater per un team di esperti e consiglieri.*

Henry Luce

Il giocatore che controlla Kennedy può piazzare 1 segnalino endorsement in qualsiasi singola regione.

2 CP



+2 REST

WV

36 *Amico di lunga data del padre del candidato, questo magnate dell'editoria ha supportato la campagna di Kennedy.*

I Sit-Ins dei Banconi

La questione Diritti Civili si sposta in avanti di uno spazio nel Tracciato delle Questioni. Il leader nei Diritti Civili può aggiungere un totale di 3 supporto di stato ovunque, non più di 1 per stato.

3 CP

+1 REST



NJ

37 *Nel Sud si diffondono dimostazioni in segno di protesta contro la segregzione nelle caffetterie.*

"Grandi Speranze"

Rivelare le prime due carte dal Mazzo Campagna, una alla volta. Gli eventi che mostrano l'icona di Kennedy vengono risolti nell'ordine con il quale sono stati rivelati come se fossero giocati dal giocatore che controlla Kennedy.

2 CP

+2 REST



AR

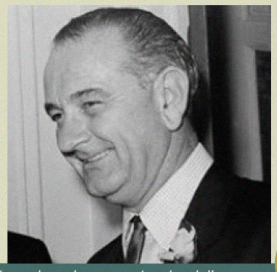
38 *Frank Sinatra e i Rat Pack offrirono il loro supporto alla Campagna Kennedy.*

Lyndon Johnson

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere 2 supporto di stato in Texas e un totale di 3 supporto di stato aggiuntivi ovunque nel Sud, non più di 2 per stato.
Se la carta del candidato Kennedy è al momento sul lato Esausto, il giocagtore che controlla Kennedy può rigirarla a faccia in su.

4 CP

+0 REST



CA

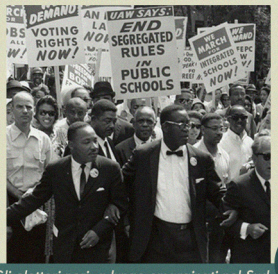
39 *Kennedy scelse questo Leader della Maggioranza al Senato e figlio prediletto del Texas come suo candidato alla vice presidenza.*

Neri del Nord

Il leader nei Diritti Civili può aggiungere un totale di 5 supporto di stato in Illinois, Michigan, e New York, non più di 2 per stato.

3 CP

+1 REST



MN

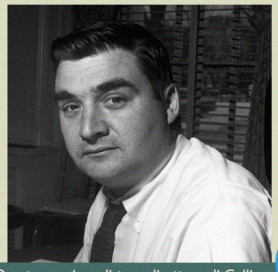
40 *Gli elettori neri, a lungo emarginati nel Sud, furono una forza sempre più potente nell'anima della popolazione del Nord.*

Pierre Salinger

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere 3 supporto questione in una qualsiasi questione.

3 CP

+1 REST



AL

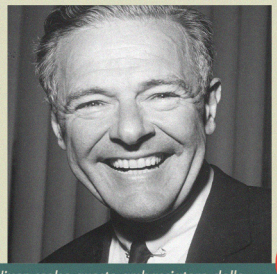
41 *Questo ex giornalista e direttore di Collier è stato il portavoce di Kennedy.*

Henry Cabot Lodge

Nixon guadagna 2 supporto di stato in Massachussetts e 2 supporto questione nella Difesa. Se la carta del candidato Nixon è al momento girata sul lato Esausto, il giocatore che controlla Nixon può girarla a faccia in su.

4 CP

+0 REST



NY

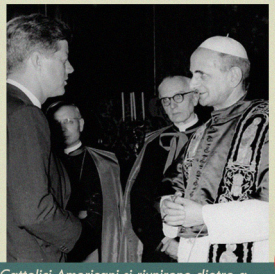
42 *Nixon scelse questo ambasciatore delle Nazioni Unite come suo candidato alla vice presidenza.*

Supporto Cattolico

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere un totale di 7 supporto di stato ovunque, non più di 2 per stato.

4 CP

+0 REST



NY

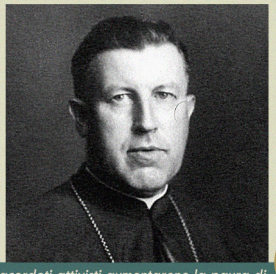
43 *I Cattolici Americani si riunirono dietro a Kennedy.*

Vescovi Portoricani

Il giocatore che controlla Kennedy non può spendere gettoni momentum per il resto del turno. Questo evento è impedito da Grande Associazione Ministeriale di Houston.

3 CP

+1 REST



NE

44 *Sacerdoti attivisti aumentarono la paura di un' influenza del Vaticano su di un presidente Cattolico.*

Il Patto della Quinta Strada

Spostare immediatamente il segnalino del candidato Nixon in New York, senza pagare il normale costo di viaggio. Nixon guadagna 1 supporto questione nei Diritti Civili, 2 supporto di stato in New York, e 1 cubo supporto media nell'Est.

3 CP

+1 REST



MI

45 *Rockefeller ha accettato di sostenere Nixon in cambio di influenza sui propri affari.*

Prima Serata

Il giocatore può aggiungere un totale di 5 supporto di stato in una qualsiasi regione dove quel giocatore ha cubi supporto media, non più di 2 per stato.

3 CP

+1 REST



AL

46 *Come l'importanza della televisione nella famiglia Americana ha continuato a crescere, così ha fatto la sua importanza per i politici.*

La Guerra Fredda

Il leader nella Difesa può aggiungere un totale di 5 supporto di stato ovunque, non più di 1 per stato.

3 CP

+1 REST



MI

47 *Le negoziazioni USA/URSS sul disarmo si indebolirono nel 1960, riaccendendo la tensione.*

Aumento dei Prezzi degli Alimenti

La questione Economia si sposta in avanti di uno spazio sul Tracciato delle Questioni e Nixon guadagna 2 supporto questione in Economia.

3 CP

+1 REST



IA

48 *Nixon dichiarò che il programma alimentare di Kennedy avrebbe incrementato i prezzi degli alimenti del 25 percento.*

Il Tour di Comizi di Eleanor Roosevelt

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere un totale di 5 supporto di stato nel Midwest, ma non più di 2 per stato.

3 CP

+1 REST



FL

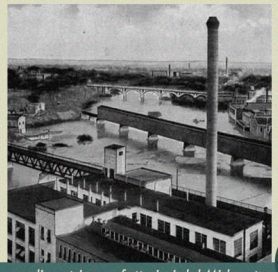
49 *La popolare ex First Lady fece campagna a supporto di Kennedy.*

Midwest Industriale

Il giocatore che controlla Nixon può aggiungere un totale di 5 supporto di stato in Illinois, Indiana, Michigan, Minnesota, Ohio, e Wisconsin, non più di 2 per stato.

3 CP

+1 REST



IN

50 *I grandi centri manufatturieri del Midwest furono un punto di forza per i Repubblicani.*

Il Divario dei Missili

Kennedy guadagna 3 supporto questione nella DIfesa.

3 CP

+1 REST



GA

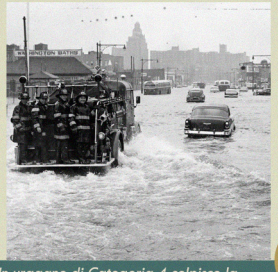
51 *Kennedy ha strumentalizzato il fatto che Eisenhower e Nixon abbiano concesso ai Sovietici di ottenere la superiorità militare.*

Uragano Donna

Spostare il segnalino candidato del giocatore in Florida senza pagare il normale costo del viaggio. Il giocatore guadagna 1 gettone momentum e 1 supporto di stato in Florida.

2 CP

+2 REST



MT

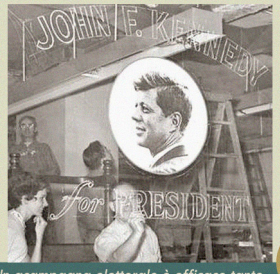
52 *Un uragano di Categoria 4 colpisce la Florida nell'estate del 1960.*

Sedi della Campagna Elettorale

Il giocatore può scartare un qualsiasi numero di carte dalla propria mano e pescarne altrettante dal Mazzo Campagna come rimpiazzo.

2 CP

+2 REST



NM

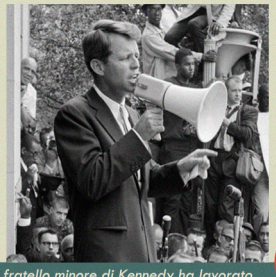
53 *Un acampagna elettorale è efficace tanto quanto il centro nevralgico dalla quale è stata pianificata.*

Bobby Kennedy

Il giocatore che controlla Kennedy guadagna +1 CP su tutte le carte giocate per il resto del turno, fino ad un valore massimo di 5 CP.

2 CP

+2 REST



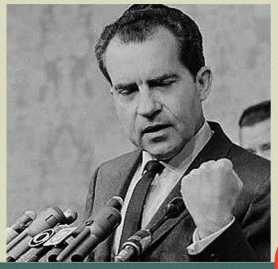
CT

54 *Il fratello minore di Kennedy ha lavorato abilmente come suo manager nella campagna elettorale.*

Giornalisti Ostili

Al giocatore che controlla Nixon sono richiesti controlli supporto per azioni Campagnia in tutti gli stati per il resto del turno come se questi fossero controllati da Kennedy.

4 CP



+0 REST

PA

Il rapporto di Nixon con la stampa tendeva ad essere come minimo contraddittorio.

55

Indagine Avversaria

Il giocatore che controlla Kennedy rivela tutte le carte nella sua mano. Il giocatore che controlla Nixon può quindi spendere 3 CP.

4 CP



+0 REST

OH

Se c'è stata una lezione che Nixon ha preso a cuore durante la sua carriera politica, è stata questa: conosci il tuo nemico.

56

"Una Nuova Frontiera"

Il giocatore che controlla Kennedy può scartare qualsiasi numero di carte dalla propria mano e pescarne altrettante dal Mazzo Campagna come rimpiazzo.

2 CP



+2 REST

RI

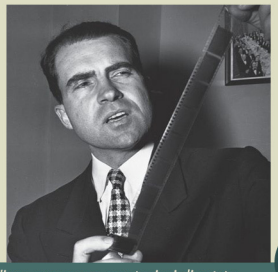
"Noi stiamo sull'orlo di una nuova frontiera: la frontiera delle speranze e dei sogni incompiuti".

57

Dick il Furbetto

Il giocatore che controlla Nixon perde 1 gettone momentum e può immediatamente ripescare e giocare come evento qualsiasi carta dalla pila degli scarti. Nessun cubo riposo è guadagnato dalla carta ripescata.

4 CP



+0 REST

IL

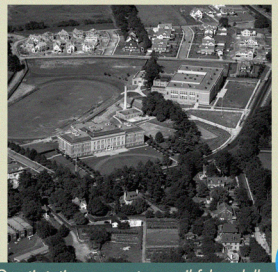
Nixon aveva una reputazioni di astuto uomo politico.

58

Medio Atlantico

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere un totale di 5 supporto di stato in Delaware, Maryland, New Jersey, New York e Pennsylvania, non più di 2 per stato.

3 CP



+1 REST

TN

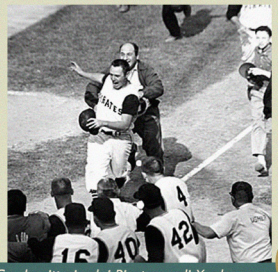
Questi stati rappresentavano il fulcro della strategia della campagna di Kennedy.

59

Fine delle World Series

Il giocatore con cubi supporto media nell' Est (se ce ne sono) può aggiungere un totale di 5 supporto di stato nell'Est, non più di 2 per stato.

3 CP



+1 REST

UT

Con la vittoria dei Pirates sugli Yankees per 4-3, l'attenzione ritorna sulla campagna elettorale.

60

Inizia la Stanchezza

Se la carta candidato dell'avversario è al momento disponibile per essere giocata, girala sul suo lato Esausto.

4 CP



+0 REST

OH

Il ritmo implacabile della vita sul sentiero della campagna elettorale prende il suo tributo anche sulla più forte costituzione.

61

Il Processo di Gary Powers

La questione Difesa si sposta in avanti di due spazi sul Tracciato delle Questioni. Il leader nella Difesa guadagna 1 gettone momentum.

3 CP



+1 REST

WI

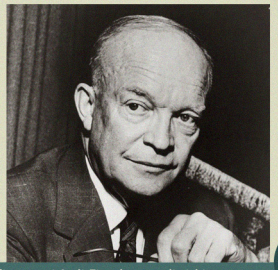
Il pilota Americano di U-2 abbattuto fu condannato per spionaggio a dieci anni in una prigione Sovietica.

62

"Datemi una Settimana"

Il giocatore che controlla Nixon perde 2 gettoni momentum e deve sottrarre 1 supporto questione in cianscuna questione.

4 CP



+0 REST

OH

L'incapacità di Eisenhower di richiamare un singolo contributo da parte di Nixon alla sua amministrazione quando richiesto non ha favorito la sua campagan di vice presidente.

63

Discorsi da Comizio

Se l'avversario ha più gettoni momentum, il giocatore ne guadagna abbastanza da averne lo stesso numero.

4 CP



+0 REST

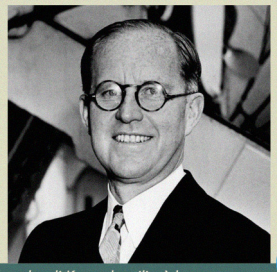
OH

64 *Un discorso impostato, pronunciato costantemente e ripetutamente, aiuta il candidato a rimanere sul pezzo.*

Joe Kennedy

Il giocatore che controlla Nixon non può spendere gettoni momentum per il resto del truno.

3 CP



+1 REST

GA

65 *Il padre di Kennedy utilizzò la sua enorme ricchezza ed influenza per la campagna di suo figlio.*

Adlai Stevenson

Il giocatore che controlla Kennedy guadagna 1 supporto di stato in Illinois e può recuperare qualsiasi carta dalla pila degli scarti.

3 CP



+1 REST

MA

66 *Nonostante fosse dispiaciuto per non aver vinto lui stesso la candidatura, Stevenson supportò Kennedy senza riserve.*

Registrazione degli Elettori

Il giocatore può aggiungere un totale di 3 supporto di stato in stati che al momento non contentgono supporto di nessun giocatore, non più di 1 per stato.

2 CP



+2 REST

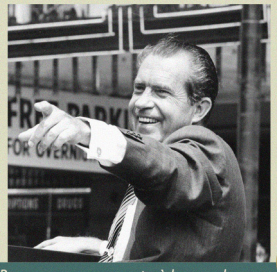
WA

67 *Non bastano le anime e le idee per vincere se non puoi portarli alle urne.*

"Pace Senza Resa"

La questione Difesa si sposta in avanti di uno spazio sul Tracciato delle Questioni e Nixon guadagna 1 supporto questione nella Difesa.

2 CP



+2 REST

CO

68 *"Pace senza resa: questa è la grande questione dei nostri tempi."*

Sessione Estiva del Congresso

Il giocatore che controlla Kennedy subisce un -2 CP su tutte le carte per il resto del turno, fino ad un valore minimo di 1 CP. Il giocatore che controlla Kennedy deve immediatamente (ma senza pagare il normale costo di viaggio) spostare il suo segnalino candidato in Maryland o in Virginia.

4 CP



+0 REST

PA

69 *Una breve sessione estiva taglia in due il programma della campagna del senatore Kennedy.*

Il Vecchio Nixon

Il giocatore che controlla Nixon perde 1 gettone momentum. Il giocatore che controlla Kennedy perde 3 gettoni momentum.

4 CP



+0 REST

IL

70 *Quello che lo stile da duro di Nixon gli toglie in charme, spesso è compensato nei risultati.*

Cuore dell'America

Il giocatore che controlla Nixon può aggiungere un totale di 7 supporto di stato in stati dell'Ovest o Midwest che hanno 10 o meno voti elettorali, non più di 1 per stato.

3 CP



+1 REST

NJ

71 *Gli stati fattoria e le piccole città americane erano tradizionali bastioni Repubblicani.*

Rivolta del Sud

Se Kennedy è al comando nei Diritti Civili, il giocatore che controlla Nixon può aggiungere un totale di 5 supporto di stato nel Sud, non più di 2 per stato.

3 CP



+1 REST

IN

72 *La reazione negativa sul New Deal di Truman continuava ad offendere i Democratici nel Sud.*

Norman Vincent Pale

Il giocatore che controlla Nixon può sottrarre un totale di 5 supporto di stato da Kennedy ovunque, non più di 1 per stato. Questo evento è impedito da Associazione Ministeriale di Houston.

3 CP



+1 REST

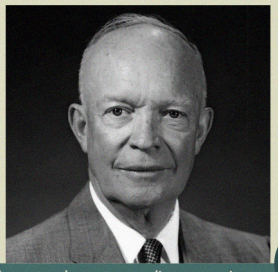
VA

73 *Questo influente pastore evangelico si oppose con veemenza all'elezione di un Cattolico alla Casa Bianca.*

Il Silenzio di Eisenhower

Il giocatore che controlla Nixon non può spendere CP in azioni Campagna in qualsiasi stato che sia guidato da Kennedy per il resto del turno. Questo evento è impedito da Dwight D. Eisenhower.

4 CP



+0 REST

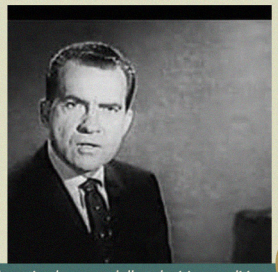
IL

74 *Una notevole mancanza di approvazione dal presidente in carica indeboli la campagna di Nixon.*

Spot TV Repubblicani

Spostare immediatamente il segnalino del candidato di Nixon in New York, ma non pagare il normale costo di viaggio per farlo. Il giocatore che controlla Nixon può piazzare 3 cubi supporto media.

4 CP



+0 REST

CA

75 *Esperti nel campo della televisione politica sono stati esortarti a trovare modi per sfruttare la potenza dei media.*

Il Pegno di Nixon

Per il resto del turno, il giocatore che controlla Kennedy guadagna 1 gettone momentum ogni volta che il giocatore che controlla Nixon gioca una carta per qualcosa di diverso da un'azione Campagna.

4 CP



+0 REST

IL

76 *Nixon promise di visitare tutti i cinquanta stati durante la campagna.*

Elettori di Periferia

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere un totale di 5 supporto di stato in stati che hanno 20 o più voti elettorali, non più di 2 per stato.

3 CP



+1 REST

MN

77 *Il messaggio progressista di Kennedy piaque alle giovani famiglie della periferia in rapida crescita.*

Borsa in Declino

La questione Economia si sposta in avanti di due spazi sul Tracciato delle Questioni. Il leader in Economia guadagna 2 supporto di stato in New York.

3 CP



+1 REST

TN

78 *I prezzi delle azioni sono scesi costantemente durante tutta la campagna.*

Uomini Apripista

Per il resto del turno, al giocatore non è richiesto il pagamento dei costi di viaggio per fare controlli supporto per azioni Campagna in stati che sono sia controllati dall'avversario che occupati dal segnalino del candidato.

2 CP



+2 REST

NV

79 *Un gruppo di agenti qualificati che si muovono in anticipo al candidato possono aprire la strada per una campagna più efficiente.*

Herblock

Il giocatore che controlla Kennedy può rimuovere 2 cubi supporto media di Nixon dal tabellone.

2 CP



+2 REST

MS

80 *Le raffigurazioni poco lusinghiere di Nixon di questo vignettista politico erano ovunque.*

Corpi di Pace di Kennedy

Per il resto del turno, il giocatore che controlla Kennedy può, quando gioca le carte, prevenire gli eventi senza il bisogno di spendere gettoni momentum.

3 CP



+1 REST

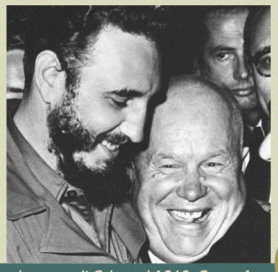
LA

81 *Kennedy propose la creazione dei Corpi di Pace in Michigan il 14 Ottobre del 1960.*

Fidel Castro

Il Leader nella Difesa guadagna 1 gettone momentum e 1 supporto di stato in Florida.

2 CP



+2 REST

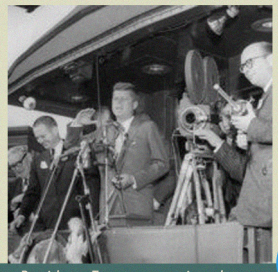
ID

82 *Con la presa di Cuba nel 1960, Castro fu una spina nel fianco degli interessi statunitensi.*

Fermata a Richiesta

Il Leader nella Difesa guadagna 1 gettone momentum e 1 supporto di stato in Florida.

4 CP



+0 REST

TX

83 *L'ex Presidente Truman aveva introdotto questo stile girovago di fare campagna nel 1948, facendo brevi visite al giorno in molti stati attraverso la rete ferroviaria.*

Quemoy e Matsu

Il leader nella Difesa guadagna 1 gettone momentum e può aggiungere un totale di 3 supporto di stato ovunque, non più di 1 per stato.

3 CP



+1 REST

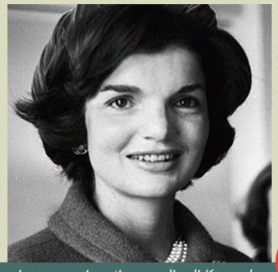
NC

84 *L'aggressione cinese contro queste isole strategiche rappresentava una potenziale crisi nella difesa.*

Jackie Kennedy

Per il resto del turno, il giocatore che controlla Nixon deve spendere 1 gettone momentum per giocare una carta come evento.

3 CP



+1 REST

NJ

85 *La giovane carismatica moglie di Kennedy era enormemente popolare con il pubblico.*

Herb Klein

Il giocatore che controlla Nixon può aggiungere un totale di 3 supporto questione in qualsiasi questione.

3 CP



+1 REST

IA

86 *Questo ex direttore di quotidiani servì come come addetto stampa di Nixon nel 1960.*

I Lealisti di Stevenson

Il giocatore che controlla Kennedy non può spendere CP in azioni Campagna nell'Ovest o nel Midwest per il resto del turno.

2 CP



+2 REST

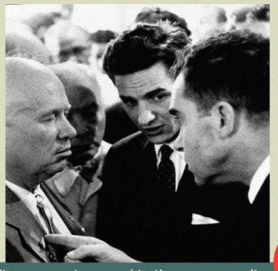
SD

87 *Molti sostenitori irriducibili di Stevenson si sdegnarono per la nomina di Kennedy sul loro candidato preferito.*

Mancanza di Levatura

Il giocatore che controlla Kennedy subisce un -2 CP su tutte le carte giocate come azione Posizionamento per il resto del turno, fino ad un valore minimo di 1 CP.

2 CP



+2 REST

VT

88 *Nixon appariva a molti più come uomo di stato di quanto non faceva il giovane Kennedy.*

Il Nuovo Nixon

Il giocatore che controlla Nixon guadagna 1 gettone momentum.

2 CP



+2 REST

KS

89 *Gli addetti di Nixon cercarono di riabilitare la sua controversa immagine pubblica con una più amichevole.*

Riconteggio

EVENTO DEL GIORNO DELLE ELEZIONI

Nel Giorno delle Elezioni, Il giocatore che controlla Nixon guadagna 3 controlli supporto in uno stato qualsiasi.

4 CP



+0 REST

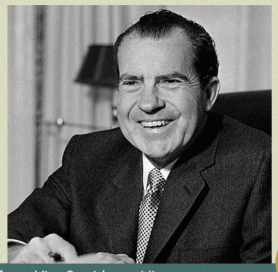
TX

90 *Mentre si rifiutava di fare una richiesta, Nixon esortava privatamente un funzionario di partito per spingere ad un riconteggio.*

Capitale Politico

Il giocatore che controlla Nixon può pescare due carte dal Mazzo Campagna.

2 CP



+2 REST

OK

91 *Come Vice Presidente, Nixon aveva accumulato una grande riserva di favori sui quali avrebbe potuto contare durante la sua campagna.*

Fagli Vedere L'Inferno Harry

Se Kennedy è al comando in più di una questione, il giocatore che controlla Kennedy perde 1 gettone momentum e deve sottrarre un totale di 2 supporto questione.

3 CP



+1 REST

NY

92 *Truman fece una campagna agressiva per Kennedy ma la famosa boccaccia dell'ex presidente divenne un problema.*

"L'Esperienza Conta"

Kennedy perde 1 supporto questione in ogni questione. Il giocatore che controlla Nixon guadagna 1 gettone momentum.

4 CP



+0 REST

CA

93 *Gli otto anni di permanenza di Nixon nella Casa Bianca come Vice Presidente hanno pesato molto sugli elettori.*

Un Colpo Basso

Se Nixon è al comando in più di una questione, il giocatore che controlla Kennedy guadagna 1 gettone momentum e può scartare qualsiasi numero di carte dalla propria mano, pescando lo stesso numero di carte come rimpiazzo dal Mazzo Campagna.

3 CP



+1 REST

IL

94 *"Sig. Nixon negli ultimi sette anni mi ha chiamato un ignorante economico, un pifferaio, e tutto il resto. Io mi sono appena limitato a chiamarlo Repubblicano - ma lui dice che questo è cadere in basso"*

"E' Tempo di Essere Grandi"

Nixon perde 1 supporto questione in ogni questione. Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere 3 supporto di stato ovunque, non più di 1 per stato.

4 CP



+0 REST

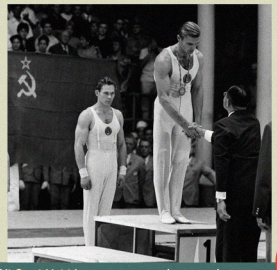
TX

95 *Kennedy contrastò le pretese di maggiore esperienza da parte di Nixon affermando che l'America non aveva più bisogno delle stesse cose - meritava di meglio.*

Medagliere

I leader nei Diritti Civili e nell' Economia perdono 1 supporto questione in quelle questioni. Se lo stesso giocatore è leader in entrambe, perde anche 1 gettone momentum.

2 CP



+2 REST

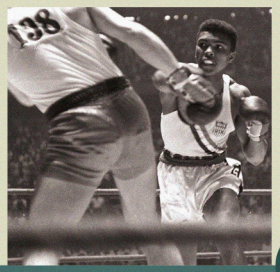
PA

96 *Gli Stati Uniti hanno perso malamente la corsa alle medaglie con i Sovietici alle Olimpiadi di Roma, contribuendo alla sensazione comune delle nazioni di un crollo nei confronti dei loro rivali nella Guerra Fredda.*

Cassius Clay Vince l'Oro

I leader nella Difesa e nell' Economia perdono 1 supporto questione in quelle questioni. Se lo stesso giocatore è leader in entrambe, perde anche 1 gettone momentum.

2 CP



+2 REST

OH

97 *Quando un pugile sconosciuto del segregato sud vinse l'oro Olimpico a Roma, mise in risalto una nuova attenzione internazionale sulla diseguaglianza negli USA.*

SOSTEGNO NEL SUD

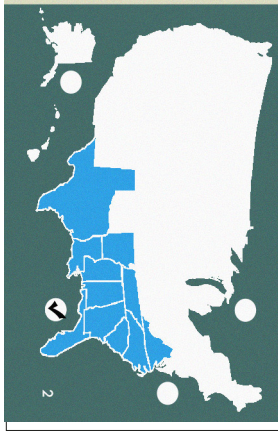
Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nel Sud. Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



1

SOSTEGNO NEL SUD

Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nel Sud. Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



2

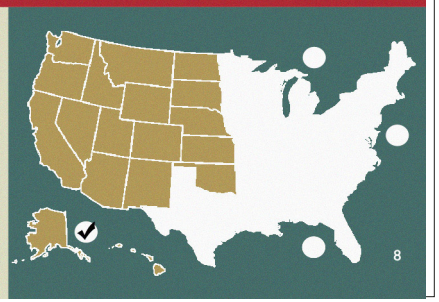
SOSTEGNO NELL'EST

Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nell'Est. Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



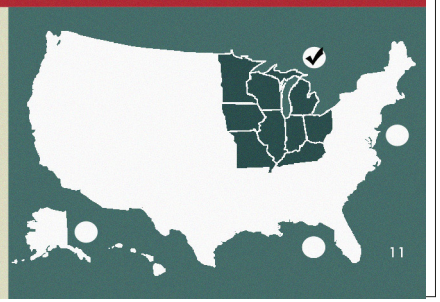
SOSTEGNO NELL'OVEST

Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nell'Ovest.
Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



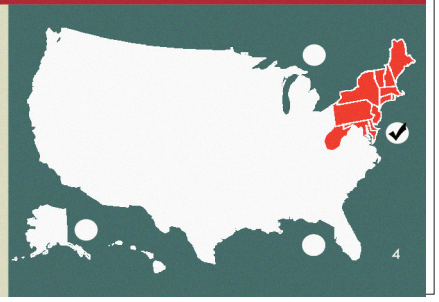
SOSTEGNO NEL MIDWEST

Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nel Midwest.
Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



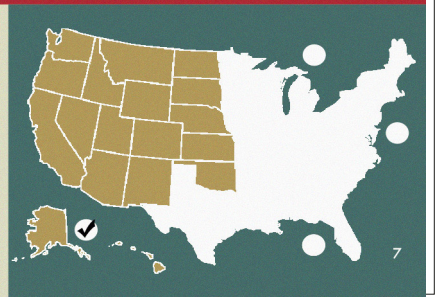
SOSTEGNO NELL'EST

Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nell'Est. Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



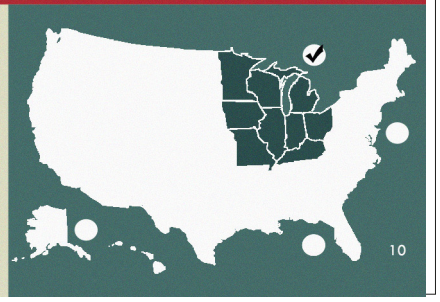
SOSTEGNO NELL'OVEST

Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nell'Ovest.
Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



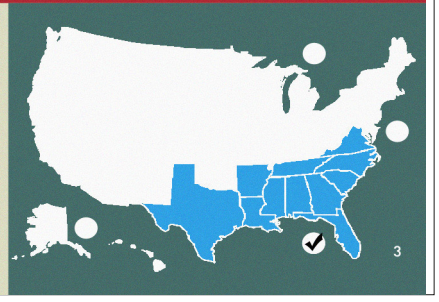
SOSTEGNO NEL MIDWEST

Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nel Midwest.
Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



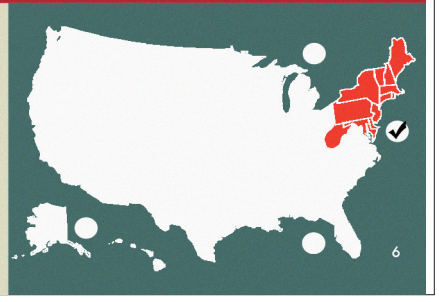
SOSTEGNO NEL SUD

Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nel Sud. Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



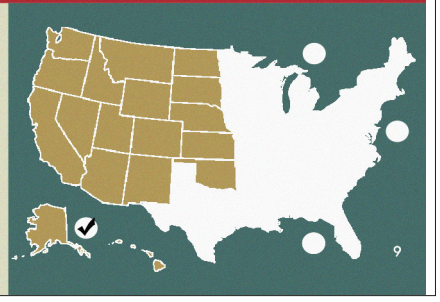
SOSTEGNO NELL'EST

Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nell'Est. Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



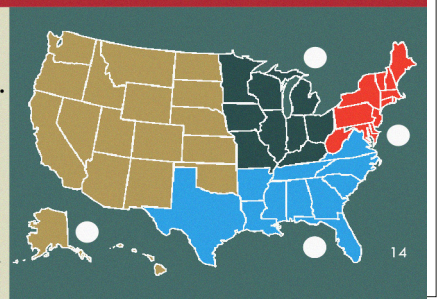
SOSTEGNO NELL'OVEST

Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nell'Ovest.
Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



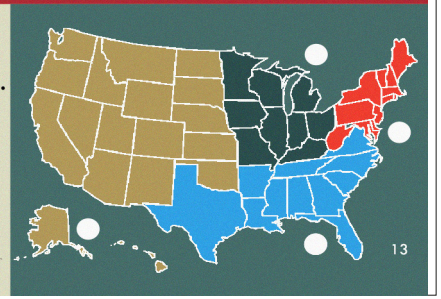
SOSTEGNO PRINCIPALE

Scegli 1 regione e piazzaci 1 dei tuoi Segnalini Sostegno. Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovi 1 di quei segnalini.



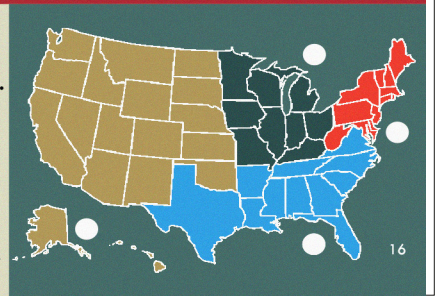
SOSTEGNO PRINCIPALE

Scegli 1 regione e piazzaci 1 dei tuoi Segnalini Sostegno. Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovi 1 di quei segnalini.



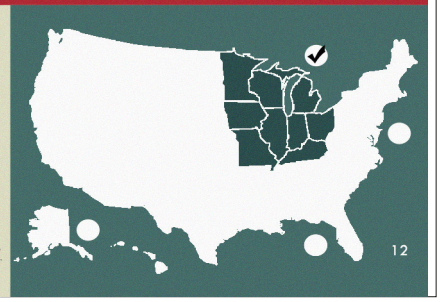
SOSTEGNO PRINCIPALE

Scegli 1 regione e piazzaci 1 dei tuoi Segnalini Sostegno. Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovi 1 di quei segnalini.



SOSTEGNO NEL MIDWEST

Piazza 1 dei tuoi Segnalini Sostegno nel Midwest. Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovere 1 di quei segnalini.



SOSTEGNO PRINCIPALE

Scegli 1 regione e piazzaci 1 dei tuoi Segnalini Sostegno. Se invece il tuo avversario ha già 1 o più Segnalini Sostegno in quella regione, rimuovi 1 di quei segnalini.

