

TWILIGHT STRUGGLE

A GUERRA FRIA, 1945-1989



Deluxe Edition

by Jason Matthews & Ananda Gupta

LIVRO DE REGRAS

ÍNDICE

1. Introdução	2	10. Pontuação e Vitória	10
2. Componentes	2	11. Regras para Torneio	11
3. Preparação do Jogo	4	12. Variante da Guerra Civil Chinesa	11
4. Sequência do Jogo	4	Comentários Históricos das Cartas	12
5. Jogando as Cartas	5	Regras Opcionais dos Autores	28
6. Operações	6	Créditos	29
7. Eventos	7	Um Cenário do Final da Guerra para Twilight Struggle	30
8. Nível de DEFCON e Operações Militares	7	Tabela de Referência do Jogador	31
9. China	9	Lista de Cartas	32



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com



1.0 INTRODUÇÃO

“Agora, a trombeta nos conclama novamente — não um chamado para empunhar as armas, embora delas precisemos; não um chamado para a batalha, embora estejamos entrincheirados — mas um chamado para suportar o peso de uma longa luta crepuscular [twilight struggle].”

— John F. Kennedy, Discurso de Posse, Janeiro de 1961

Em 1945, aliados improváveis derrotaram a besta nazista, enquanto as armas mais devastadoras da humanidade deixaram o orgulhoso Império Japonês de joelhos em uma tempestade de fogo. Onde uma vez haviam diversas grandes potências, agora erguiam-se apenas duas. O mundo teve pouco tempo para respirar aliviado antes da ameaça de um novo conflito. Ao contrário dos titânicos conflitos das décadas anteriores, este conflito não seria travado, principalmente, por soldados e tanques, mas por espíões e políticos, cientistas e intelectuais, artista e traidores.

Twilight Struggle é um jogo para dois jogadores que simula o baile de 45 anos de intriga, prestígio e erupções ocasionais de guerras entre a União Soviética e os Estados Unidos. O mundo inteiro é o cenário no qual esses dois titãs lutam para tornar o mundo seguro, segundo suas próprias ideologias e modos de vida. O jogo começa em meio às ruínas da Europa, como uma luta das duas novas “superpotências” sobre os destroços da Segunda Guerra Mundial, e termina em 1989, quando apenas os Estados Unidos ficaram de pé.

Twilight Struggle herda seu sistema fundamental dos clássicos jogos orientados por cartas *We the People* e *Hannibal: Rome vs. Carthage*. Nesta tradição, é um jogo rápido e de pouca complexidade. Cartas de Evento cobrem uma vasta gama de acontecimentos históricos, dos conflitos árabe-israelenses de 1948 e 1967, ao Vietnã e o movimento pacifista americano, à Crise dos Mísseis de Cuba e outros tantos incidentes que levaram o mundo à beira da aniquilação nuclear. Subsistemas captam a prestigiada Corrida Espacial, bem como as tensões nucleares, com a possibilidade de que uma guerra nuclear termine a partida.

Estas regras estão organizadas em seções numeradas, com algumas seções subdivididas em subseções (por exemplo, 2.1 e 2.2). Em várias partes, você verá referências relacionando seções e subseções a uma regra que estiver lendo.

Além disso, termos que tenham significado específico dentro destas regras, tais como “Influência” [*Influence*] ou “País-Chave” [*Battleground*], estão sempre em letra maiúscula para fazer alusão ao seu contexto específico dentro das regras.

2.0 COMPONENTES

Um jogo completo de *Twilight Struggle* inclui o seguinte:

- Um Tabuleiro com Mapa de 56x86 cm
- Duas lâminas de marcadores
- Um Livro de Regras
- Duas Tabelas de Referência dos Jogadores
- 110 Cartas
- Dois dados de 6 lados

2.1 O MAPA DO JOGO

“De Estetino no Báltico a Trieste no Adriático, uma cortina de ferro desceu sobre todo o continente.”

— Winston Churchill

2.1.1 O mapa está dividido em seis Regiões: Europa, Ásia, América Central, América do Sul, África e Oriente Médio. Uma região é um conjunto de nações ligadas geopoliticamente, normalmente pela proximidade geográfica. A Europa está dividida em duas sub-regiões, Europa Oriental e Europa Ocidental. Dois países historicamente neutros (Áustria e Finlândia) são classificados como sendo tanto da Europa Oriental quanto da Ocidental. A Ásia também uma sub-região, Sudeste Asiático [*Southeast Asia*]. Os espaços dos países que compõem uma região compartilham uma cor do mapa. Sub-regiões têm duas tonalidades da mesma cor.

Europe	
Presence	3
Domination	7
Control	Win

Western Europe

Eastern Europe

NOTA DO AUTOR: Apesar de não ser exatamente correto geograficamente, o Oriente Médio inclui Líbia e Egito por razões políticas, enquanto o Canadá e a Turquia são incluídos na região da Europa.

2.1.2 Qualquer evento, regra, ação ou carta que se refira a “Europa” ou “Ásia” inclui as sub-regiões associadas.

2.1.3 Cada espaço no mapa representa um país ou bloco de países (a partir daqui chamado somente de país). Cada país tem um Número de Estabilidade, que representa a estabilidade geral, independência e poder do país.

Número de Estabilidade	
 Iran 2	 Gulf States 3
País-Chave [<i>Battleground Country</i>]	País Normal [<i>Non-Battleground Country</i>]

2.1.4 Países-Chaves [Battleground Countries] Enquanto a maioria dos países tem seu nome escrito em fundo branco, os Países-Chaves têm seus nomes destacados com o fundo da cor roxa para um reconhecimento mais fácil. As operações nos Países-Chaves são feitas da mesma forma, mas são submetidas a regras especiais para pontuação (veja 10.1) e tentativas de golpes (6.3).

2.1.5 Há dois espaços no mapa representando a localização geográfica dos Estados Unidos e da União Soviética. Eles estão isentos da colocação de Marcadores de Influência, mas oferecem os mesmos benefícios que “países adjacentes controlados” para fins de eventos e realinhamentos (6.2.2).

2.1.6 Os países são conectados a outros por linhas pretas, vermelhas e marrons no mapa. Linhas marrons representam conexões dentro de uma região. Linhas vermelhas pontilhadas representam conexões entre países de regiões distintas. A linha preta indica conexão entre países e superpotências. Um país é considerado adjacente a todos os países aos quais ele está conectado.

NOTA DO AUTOR: Ser adjacente não é somente um reflexo da geografia. Vários países que dividem fronteiras físicas não tem conexões no jogo. Este não é um erro de mapa, mas faz parte da mecânica do jogo e da situação política da época.



2.1.7 Controlando Países: Cada país no mapa é considerado Controlado por um dos jogadores, ou não controlado. Um país é considerado Controlado por um jogador se:

- O jogador tiver a quantidade de pontos de Influência no país maior ou igual ao Número de Estabilidade do país, e
- A Influência do jogador no país exceder a Influência do seu oponente nesse país em, pelo menos, o Número de Estabilidade do país.

EXEMPLO: Para controlar Israel (Número de Estabilidade 4), um jogador deve possuir, no mínimo, 4 pontos de Influência em Israel e ter, pelo menos, 4 pontos de Influência a mais que seu oponente tiver.

2.1.8 Alguns países têm pequenos números com fundo azul ou vermelho nas partes da esquerda ou da direita posicionados mais abaixo dos espaços do país. Esses números indicam pontos de Influência colocados nesse país no início da partida. Pontos de Influência que são atribuídos a uma região, mas que não são atribuídos a um país específico, estão assinalados próximos às etiquetas das regiões no mapa. Veja 3.2 e 3.3 para uma lista completa da Influência inicial.

2.2 CARTAS

2.2.1 Existem 110 cartas para serem usadas no jogo. Com exceção das Cartas de Pontuação, todas exibem um valor de Pontos de Operações, um Título do Evento e uma Descrição do Evento. Cartas de Pontuação são chamadas de “SCORING” e devem ser jogadas durante o mesmo turno em que são tiradas.

2.2.2 Cada carta tem um símbolo para indicar que superpotência está associada ao seu evento, da seguinte maneira:

- Cartas com uma estrela Vermelha são associadas à URSS
- Cartas com uma estrela Branca são associadas aos EUA
- Cartas com uma estrela dividida em Vermelho/Branco são associadas a ambos os lados.

Modelo de Carta



(Veja 5.2 para o efeito de jogar cartas que os Eventos são associados à superpotência adversária)

2.2.3 As cartas podem ser jogadas de uma em duas maneiras, como Eventos ou Operações.

2.2.4 Várias cartas têm um asterisco após o Título do Evento. Quando essas cartas são jogadas como Eventos, elas são removidas permanentemente da partida.

2.2.5 Cartas que tenham o seu Título do Evento sublinhado são colocadas viradas para cima ao lado do tabuleiro até que sejam canceladas (ou termine a partida).

NOTA DE JOGO: Os jogadores também podem indicar o uso de eventos sublinhados por meio dos marcadores numerados com lembretes das cartas. Eles podem ser posicionados no tabuleiro ao lado da caixa na qual os Eventos estão em vigor.

2.2.6 As cartas que são descartadas (não permanentemente removidas da partida) são posicionadas viradas para cima em uma pilha.

2.3 MARCADORES

O jogo possui diversos marcadores para auxiliar na partida:



3.0 PREPARAÇÃO DO JOGO

3.1 Embaralhe as cartas do Início da Guerra [*Early War*] e dê **8 cartas** para cada jogador. Além disso, posicione “A Carta da China” [*The China Card*] virada para cima em frente ao jogador da URSS. Os jogadores podem examinar as suas cartas antes de distribuírem os seus marcadores de Influência iniciais.

3.2 O jogador da URSS distribui primeiro. A URSS coloca um total de **15 pontos de Influência** nos seguintes locais: 1 na Síria [*Syria*], 1 no Iraque [*Iraq*], 3 na Coreia do Norte [*North Korea*], 3 na Alemanha Oriental [*East Germany*], 1 na Finlândia [*Finland*] e 6 em qualquer lugar da Europa Oriental [*Eastern Europe*].

3.3 O jogador dos EUA distribui em seguida, colocando um total de **25 pontos de Influência** nos seguintes locais: 2 no Canadá, 1 no Irã [*Iran*], 1 em Israel, 1 no Japão [*Japan*], 4 na Austrália, 1 nas Filipinas [*Philippines*], 1 na Coreia do Sul [*South Korea*], 1 no Panamá, 1 na África do Sul [*South Africa*], 5 no Reino Unido [*United Kingdom*] e 7 em qualquer lugar da Europa Ocidental [*Western Europe*].

3.4 Posicione os marcadores de Corrida Espacial dos EUA e da URSS à esquerda do Contador da Corrida Espacial [*Space Race Track*]. Cada jogador posiciona seu marcador de Operação Militar no espaço zero do seu Contador de Operação Militar [*Required Military Operations*] respectivo. Posicione o marcador de Turno no primeiro espaço do Contador de Turnos [*Turn Record Track*]. Posicione o marcador de DEFCON no espaço 5 da Escala de DEFCON [*DEFCON Status*]. Finalmente, posicione o marcador de Pontos de Vitória no espaço zero do Contador de Pontos de Vitória [*Victory Point Track*].

4.0 SEQUÊNCIA DO JOGO

4.1 *Twilight Struggle* tem dez turnos. Cada turno retrata entre três e cinco anos e envolve, normalmente, entre seis e sete cartas jogadas por cada jogador. No início da partida, cada jogador recebe oito cartas do baralho Início da Guerra [*Early War*]. No início do turno 4, o baralho Meio da Guerra [*Mid War*] é embaralhado junto com a pilha de compras e a mão dos jogadores aumenta para nove cartas. No início do turno 8, o baralho Final da Guerra [*Final War*] é embaralhado com a pilha de compra.

4.2 O Jogador Ativo é o jogador cuja Rodada de Ação está sendo jogada.

4.3 Quando não houver cartas restantes na pilha de compras, embaralhe todas as descartadas e forme uma nova pilha de compras. Note que as cartas com um asterisco (*) jogadas como Eventos são removidas da partida quando elas são jogadas e não são embaralhadas junto com a nova pilha.

4.3.1 Distribua todas as cartas restantes na pilha de compras antes de reembalhar, exceto nos turnos 4 e 8 (veja 4.4)

4.4 Quando o baralho passar do Início da Guerra para o Meio da Guerra, ou do Meio da Guerra para o Final da Guerra, não adicione os descartes à pilha - em vez disso, adicione o baralho Meio da Guerra ou Final da Guerra (conforme o caso) à pilha existente e reembalhe. Os descartes ignorados permanecem na pilha de descarte por enquanto, mas eles serão adicionados à pilha no próximo embaralhe.

4.5 Um turno *Twilight Struggle* tem a seguinte estrutura:

- Aumentar o Nível de DEFCON

- Distribuir Cartas
- Fase de Destaques
- Rodadas de Ação
- Verificar o Nível de Operações Militares
- Revelar Cartas na Mão (apenas em Torneio)
- Virar “A Carta da China”
- Avançar o Marcador de Turno
- Pontuação Final (somente após o Turno 10)

A. Aumentar o Nível de DEFCON: Se a Escala de DEFCON estiver abaixo de 5, aumente um nível no Contador (em direção à Paz [*Peace*]).

B. Distribuir Cartas: Cada jogador recebe cartas suficientes para ter nas mãos um total de 8 nos turnos 1-3. Nos turnos 4-10, os jogadores recebem cartas suficientes para ter nas mãos um total de 9. “A Carta da China” nunca é incluída nesse total.

C. Fase de Destaques: Cada jogador escolhe secretamente uma carta de sua mão. Uma vez que ambos os jogadores fizeram a sua escolha, eles revelam as suas cartas um para o outro ao mesmo tempo. Essas cartas são chamada de “Cartas de Destaque” e seus Eventos ocorrem nesta fase (e se o título do evento tiver um asterisco, a carta é removida normalmente). Para determinar qual Evento ocorre primeiro, veja o valor de Operações em cada carta; este é o seu Valor de Destaque. A carta com o maior Valor de Destaque produz efeitos antes. No caso de empate, ocorre primeiro o Evento de Destaque do jogador dos EUA.

- Cartas de Pontuação podem ser jogadas durante a Fase de Destaques. Contudo, considera-se que seu Valor de Destaque é zero (0) e sempre terá efeito em segundo lugar. Se ambos os jogadores selecionarem uma carta de pontuação como suas Cartas de Destaque, a carta de pontuação do jogador dos EUA produz efeito antes.
- Os jogadores devem criar um evento de Destaque, independentemente de o evento ajudá-los ou ao seu oponente.

NOTA: Se alguém jogar um evento adversário durante a Fase de Destaques, seu oponente aplica o texto do evento como se ele mesmo tivesse jogado a carta. No entanto, quem jogou a Carta de Destaque será considerado o Jogador Ativo para fins de nível de DEFCON (veja 8.1.3).

- “A Carta da China” não pode ser jogada durante a Fase de Destaques.
- A não ser que o evento de destaque refira-se especificamente a utilização de pontos de operações, nenhum jogador recebe pontos de operações de cartas jogadas durante a Fase de Destaques.

D. Rodadas de Ação: Nos turnos de 1 a 3 há seis Rodadas de Ação e nos turnos de 4 a 10 são sete Rodadas de Ação. Os jogadores se alternam jogando cartas, uma por Rodada de Ação, sendo no total seis cartas durante os turnos de 1 a 3 e sete durante os turnos de 4 a 10. O jogador da URSS sempre joga sua Rodada de Ação antes, seguido pelo jogados dos EUA. Todas as ações exigidas por cada carta devem ser resolvidas antes do próximo jogador começar sua Rodada de Ação com o uso de uma carta. O jogador que estiver executando a Rodada de Ação é chamado de “Jogador Ativo”.

- Normalmente, um jogador terá uma carta após a conclusão de todas as Rodadas de Ação. Esta é considerada “Carta na Mão”, e pode ser jogada em rodadas posteriores. Cartas de pontuação nunca poderão ser mantidas na mão.

- Se um jogador não tiver cartas suficientes para completar o número necessário de ações do turno, ele se abstém das Rodadas de Ação restantes enquanto o jogador adversário completa o turno.

E. Verificar o Nível de Operações Militares: Cada jogador determina se haverá penalização de Pontos de Vitória por não realizar o mínimo de Operações Militares durante o turno (veja 8.2). Cada jogador, então, retorna seu marcador de Operações Militares para o zero.

F. Revelar Cartas na Mão: Durante partidas competitivas ou de Torneios, ambos os jogadores devem revelar para seus adversários quaisquer cartas mantidas na mão para assegurar que todas as cartas de pontuação foram jogadas durante a rodada. Uma vez que isso prejudica alguns elementos de segredo no jogo, não é necessário usar essa regra em um ambiente não-competitivo.

G. Virar “A Carta da China”: Se “A Carta da China” foi passada virada para baixo durante o turno, vire sua face para cima agora.

H. Avançar o Marcador de Turno: Mova o Marcador de Turnos para o turno seguinte. Se for o final do turno 3, embaralhe as cartas do Meio da Guerra junto com a pilha de compras. Se for o final do turno 7, embaralhe as cartas do Final da Guerra junto com a pilha de compras.

I. Pontuação Final: Ao final do turno 10, efetue a Pontuação Final como descrito nas regras de Pontuação.

5.0 JOGANDO AS CARTAS

5.1 As cartas podem ser jogadas de duas maneiras: como Eventos ou como Operações. Normalmente, os jogadores vão manter uma carta em suas mãos no final do turno. Todas as outras cartas serão usadas para eventos ou operações. Os jogadores não podem passar seu turno, recusando-se a jogar uma carta ou descartando-a de sua mão.

5.2 Eventos Associados ao Adversário: Se um jogador jogar uma carta como uma Operação, e o Evento da carta está associado apenas com o seu adversário, o **Evento ainda ocorre** (e a carta, se tiver um asterisco após o Título do Evento, é removida).

NOTA: Ao usar uma carta para operações que desencadeia um evento do adversário, este implementa o texto do evento como se ele mesmo tivesse jogado a carta.

- O Jogador Ativo sempre decide se o evento deve ocorrer antes ou depois que as operações sejam realizadas.
- Se uma carta desencadeia um Evento do adversário, mas esse evento não puder ocorrer porque uma carta que é pré-requisito ainda não foi jogada ou porque uma condição expressa no Evento não tenha sido cumprida, o Evento não ocorre. Nesse caso, cartas de Evento com um asterisco (marcadas com *) são devolvidas à pilha de descarte, não sendo removidas da partida.
- Se uma carta desencadeia um Evento do adversário, mas a execução desse evento tiver sido proibida por uma outra carta de Evento, então o evento não ocorre, e a carta permanece em jogo apenas para contar pontos de Operações.
- Se uma carta desencadeia um Evento do adversário, mas o evento resulta em nenhum efeito, o Evento ainda é considerado realizado, e ainda assim será removido se tiver um asterisco.



Não pode ser usado
como evento antes do evento
“OTAN” ser jogado.

Permite colocar em jogo
o evento “OTAN”.

EXEMPLO 1: O jogador URSS joga a carta da “OTAN” [NATO] antes que as cartas “Plano Marshall” [Marshall Plan] e “Pacto de Varsóvia” [Warsaw Pact] tenham sido jogadas. O jogador da URSS poderá se beneficiar dos 4 pontos de Operações, mas o jogador dos EUA não realizará o evento “OTAN”. No entanto, apesar de ter um asterisco, a carta “OTAN” não será removido do jogo. Ela será colocada na pilha de descarte para ser reembalhada e, possivelmente, utilizada mais tarde.

EXEMPLO 2: O jogador dos EUA joga a carta “Guerra Árabe-Israelense” [Arab-Israeli War] para 2 Operações. No entanto, durante sua Rodada de Ação anterior ele jogou “Acordos de Camp David” [Camp David Accords], que proíbe o uso da “Guerra Árabe-Israelense” como um Evento. O jogador dos EUA ainda irá realizar 2 operações, mas o jogador da URSS não poderá se beneficiar do Evento, e a carta não será eliminada do jogo.

EXEMPLO 3: O jogador da URSS joga “Aliança para o Progresso” [Alliance for Progress]; entretanto, o jogador dos EUA não controla nenhum País-Chave em nenhuma das Américas do Sul ou Central. Ainda assim, o Evento é considerado executado e a carta será removida do jogo depois da rodada do jogador da URSS.

EXEMPLO 4: O jogador da URSS joga “Guerra nas Estrelas” [Star Wars] para Operações, o que normalmente provocaria o evento, mas o jogador dos EUA está atrás no contador da Corrida Espacial. Como resultado, nenhum efeito ocorre e a carta retorna para a pilha de descarte.

5.3 Quando uma carta jogada como um Evento requer o uso ou o descarte de outra carta de um valor específico, uma carta com valor superior sempre atenderá a exigência.

EXEMPLO: A carta “Atoleiro” [Quagmire] exige que o jogador dos EUA descarte uma carta com 2 pontos de Operações. Se o jogador dos EUA jogar uma carta com 3 pontos de Operações, a exigência será satisfeita.

5.4 Quando uma carta força um jogador a descartar outra carta, o Evento da carta descartada não ocorre. Essa regra também é válida para as cartas de Pontuação.

5.5 Com exceção do observado na regra 10.1.5, o texto das cartas que contradizem as regras escritas substituem as regras escritas.

6.0 OPERAÇÕES

As operações podem ser utilizadas das seguintes maneiras: para colocar seus marcadores de Influência, para fazer jogadas de Realinhamento, para tentar Golpes ou para tentar avançar na Corrida Espacial. Quando uma carta é jogada como uma carta de Operações, o jogador deve optar por usar todos os pontos de Operações em uma das seguintes opções: Colocação de Marcador, jogadas de Realinhamento, Tentativas de Golpe ou uma tentativa de avançar na Corrida Espacial.

6.1 COLOCAR MARCADORES DE INFLUÊNCIA

“Todos impõem o seu sistema até onde o seu exército puder alcançar.” - Joseph Stalin

6.1.1 Marcadores de Influência são colocados um de cada vez. No entanto, todos os marcadores devem ser posicionados em países que tenham marcadores amigos ou em países adjacentes, de acordo com o início da Rodada de Ação do jogador. *Exceção: marcadores colocados por exigência de um Evento não estão sujeitos a esta restrição, a menos que especificamente indicado de outra forma.* Se a quantidade de influência for suficiente para ganhar o controle do país, vire o marcador para o lado colorido.

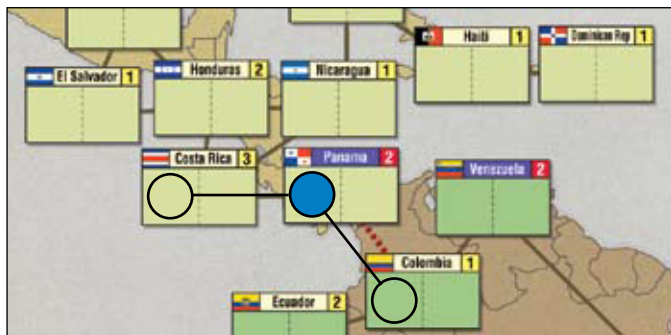
6.1.2 Custa um (1) ponto de Operações para colocar um marcador de Influência em um país Controlado-Amigo ou não Controlado. Custa dois (2) pontos de Operações para colocar um marcador de Influência em um país Controlado-Inimigo. Se a situação de Controle de um país é alterada ao colocar marcadores de Influência, marcadores adicionais colocados durante essa Rodada de Ação são colocados ao custo menor.

EXEMPLO: O jogador dos EUA tem 2 marcadores de Influência na Turquia [Turkey] e o jogador da URSS não tem nenhum. Portanto, os EUA controlam a Turquia. O jogador da URSS usa uma carta com 4 pontos de Operações para colocar marcadores de Influência. Ao colocar marcadores na Turquia, o primeiro marcador custa 2 pontos de Operações. Contudo, após a colocação do primeiro marcador de Influência da URSS, os EUA não mais excedem a influência da URSS na Turquia pelo Número de Estabilidade de 2, assim, um segundo ou terceiro marcador de Influência Soviético custaria apenas 1 ponto de operação por marcador. Se o jogador dos EUA iniciasse com apenas 1 marcador de Influência na Turquia, ele não controlaria a Turquia. Portanto, qualquer colocação de Influência Soviética custaria apenas 1 ponto de Operações por marcador.



EXEMPLO: O jogador dos EUA controla Turquia e Grécia [Greece] e o da URSS controla Síria [Syria] e Líbano [Lebanon]. Nenhum jogador controla Romênia [Romania] e Bulgária.

6.1.3 Marcadores de Influência podem ser colocadas em múltiplas regiões e múltiplos países até o número de Pontos de Operações da carta jogada.



EXEMPLO: O jogador dos EUA tem marcadores no Panamá e na Coreia do Sul. O jogador dos usa uma carta com 3 Pontos de Operações para colocar mais Influência. O jogador dos EUA pode colocar marcadores de Influência tanto em Costa Rica quanto na Colômbia. Entretanto, ele não pode colocar marcadores de Influência na Costa Rica e, a seguir, na Nicarágua. Por outro lado, desde que os marcadores de Influência já estejam presentes, ele pode usar quaisquer pontos de Operações restantes para se fortalecer na Coreia do Sul ou em um de seus países vizinhos.

6.1.4 Os marcadores de Influência sempre podem ser colocados em qualquer país adjacente (conectado) ao território da superpotência do jogador ativo.

6.1.5 Marcadores de Influência são tratados como dinheiro. Os jogadores podem “trocar” um marcador com número grande por outros com números menores a qualquer momento. Além disso, o número de marcadores de Influência incluídos no jogo não é um limite absoluto. Pequenas fichas de pôquer, moedas ou blocos de madeiras podem ser utilizados para substituição caso os marcadores acabem.

6.1.6 Se um jogador tiver dois ou mais marcadores em um país, posicione o marcador com a numeração maior no topo. Os Marcadores de influência podem ser inspecionados a qualquer momento.

6.2 JOGADAS DE REALINHAMENTO

6.2.1 Jogadas de realinhamento são utilizadas para reduzir a Influência inimiga em um país. Para tentar uma jogada de Realinhamento, o Jogador Ativo não precisa ter qualquer Influência no país alvo ou em seus adjacentes - embora isso aumente bastante as chances de sucesso. Contudo, seu oponente deve ter, pelo menos, 1 Influência no país alvo. Quando usar uma carta para jogadas de Realinhamento, o jogador pode resolver cada jogada antes de declarar o próximo alvo. Países podem ser alvo de Realinhamento mais de uma vez por Rodada de Ação.

6.2.2 Custa 1 ponto de Operações para fazer uma jogada de realinhamento. Cada jogador joga um dado e aquele com o maior valor pode remover a diferença entre os dados da Influência de seu oponente no país alvo. Em caso de empate, nenhum marcador é removido. Cada jogador modifica o valor de seu dado com:

- +1 para cada país adjacente controlado;
- +1 se tiver mais Influência no país alvo do que seu adversário;
- +1 se a sua Superpotência é adjacente ao país alvo.

EXEMPLO: O jogador dos EUA toma como objetivo para um Realinhamento a Coreia do Norte. Há 3 pontos de Influência da URSS na Coreia do Norte, enquanto o jogador dos EUA não tem nenhum. O jogador EUA não tem modificadores - ele não controla quaisquer países adjacentes e tem menos Influência na Coreia do Norte do que os Soviéticos. O jogador da URSS tem +1 porque a Coreia do Norte é adjacente à URSS e +1 por ter mais Influência na Coreia do Norte do que os Americanos. O jogador dos EUA tem sorte e tira um 5, enquanto o jogador da URSS tira um 2, que é modificado para 4. O resultado é que o jogador da URSS deve remover 1 ponto de Influência da Coreia do Norte.

6.2.3 Nenhuma Influência jamais é adicionada a um país como resultado de uma jogada de Realinhamento.

6.3 TENTATIVAS DE GOLPE

6.3.1 Um Golpe representa operações menores do que uma guerra em larga escala para mudar a composição do governo de um país alvo. O jogador que está tentando o Golpe não precisa ter qualquer Influência no país alvo da tentativa ou em seus adjacentes. No entanto, seu oponente deve ter marcadores de Influência no país alvo para um Golpe ser tentado.

6.3.2 Para resolver uma tentativa de Golpe, **multiplique o Número de Estabilidade do país alvo por dois (x2). Em seguida, jogue um dado e some ao resultado os pontos de Operações na carta.** Se o valor do dado modificado for maior do que o Número de Estabilidade dobrado, o Golpe foi bem sucedido, caso contrário, ele falhou. Se o golpe for bem sucedido, remova marcadores de Influência do adversário do país alvo conforme a diferença entre valores apurados. Se não houver marcadores de Influência adversários suficientes para remover, adicione marcadores de Influência próprios para completar a diferença.

6.3.3 Mova o marcador no Contador de Operações Militares em número de espaços igual ao valor da carta de Operações jogada.

EXEMPLO: O jogador dos EUA joga uma carta com 3 pontos de Operações para efetuar uma tentativa de Golpe no México. O jogador dos EUA não tem Influência no México; o jogador da URSS tem 2 pontos de Influência. Primeiro o jogador dos EUA ajusta seu marcador no Contador de Operações Militares para mostrar que está gastando 3 pontos em Operações Militares nesse turno (veja 8.2). A seguir, ele tira um 4 no dado e soma-o ao Número de Operações (3), resultando em 7. Agora, ele subtrai desse resultado o dobro do valor do Número de Estabilidade do México ($2 \times 2 = 4$), obtendo um total de 3. Este é o número de marcadores de Influência que ele pode remover/adicionar no México. Primeiro, o Americano removerá 2 marcadores de Influência Soviéticos e, em seguida, colocará 1 marcador de Influência Americano.



6.3.4 Qualquer tentativa de Golpe em Países-Chaves rebaixa a escala de DEFCON em um nível (em direção à Guerra Nuclear [Nuclear War]).

6.3.5 Cartas que afirmam que um jogador pode fazer uma “tentativa de Golpe extra” [free Coup roll] em uma determinada região podem ignorar as restrições geográficas do nível de DEFCON atual (veja 8.1.5). Contudo, um “Golpe Extra” utilizado contra um País-Chave ainda reduzirá a escala de DEFCON (6.3.4).

6.4 A CORRIDA ESPACIAL

“Vamos ao espaço, pois tudo o que a humanidade tiver que se comprometer, os homens livres devem tomar parte por completo... Eu acredito que esta nação deve se comprometer em atingir o objetivo, antes do final desta década, de pousar um homem na Lua e retorná-lo em segurança à Terra.” — John F. Kennedy

6.4.1 O Contador da Corrida Espacial contém um marcador para cada superpotência. Pontos de Operações podem ser utilizados por uma superpotência para tentar avançar seu marcador para o estágio seguinte do contador. Para fazê-lo, descarte uma carta com valor de pontos de Operações igual ou superior ao número mostrado no estágio para o qual você está tentando avançar. Role um dado: se o número estiver dentro do intervalo indicado no estágio pretendido do contador da Corrida Espacial, mova o marcador para o novo estágio.



6.4.2 Um jogador pode descartar somente uma carta por turno em uma tentativa de avançar na Corrida Espacial. **Exceção:** Benefícios Especiais no Contador da Corrida Espacial e certos Eventos podem alterar essa limitação de uma carta ou o avanço do marcador da superpotência no contador da Corrida Espacial.

6.4.3 Avançar ao longo do contador da Corrida Espacial em um prêmio de Pontos de Vitória, um benefício especial ou ambos. Cinco estágios no contador da Corrida Espacial estão marcados com dois números divididos por uma barra, p. ex., Órbita Lunar [Lunar Orbit] tem os números 3/1. O número à esquerda é a quantidade de Pontos de Vitória concedidos ao primeiro jogador que alcançar esse estágio; o número à direita é a quantidade de Pontos de Vitória concedidos ao segundo jogador que alcançar esse estágio. Os Pontos de Vitória concedidos são imediatamente computados. Todos os Pontos de Vitória da Corrida Espacial são cumulativos.

6.4.4 Os benefícios especiais são concedidos apenas ao primeiro jogador que alcançar o estágio. O efeito especial é imediatamente cancelado quando o segundo jogador alcança esse estágio.

- Ao alcançar o estágio 2 (Animal no Espaço [Animal in Space]), o jogador pode descartar duas cartas de Corrida Espacial por turno (em vez de uma, como é o normal).
- Ao alcançar o estágio 4 (Homem na Órbita da Terra [Man in Earth Orbit]), o jogador adversário deve selecionar e revelar seu Evento de Destaque antes do jogador com um “Homem na Órbita da Terra” fazer a escolha do Evento de Destaque.
- Ao alcançar o estágio 6 (Águia/Uurso pousou [Eagle/Bear has Landed]), o jogador pode descartar sua Carta na Mão ao final do turno. *Obs:* “The Eagle Has Landed” é a frase histórica do astronauta Neil Armstrong ao pousar na lua.
- Ao alcançar o estágio 8 (Estação Espacial [Space Station]), o jogador pode jogar oito (8) Rodadas de Ação por turno.

Os efeitos dos benefícios especiais são imediatos e cumulativos.

EXEMPLO: O jogador da URSS alcançou com sucesso o estágio 2. Ele pode jogar uma segunda Carta na Corrida Espacial durante sua próxima Rodada de Ação. Se a URSS alcançar o estágio 4 antes que o jogador dos EUA tenha alcançado o estágio 2, o jogador da URSS poderá jogar duas cartas na Corrida Espacial por turno, e exigir que o jogador dos EUA mostre o Evento de Destaque antes de escolher o seu próprio.

6.4.5 Independentemente do texto na carta, um Evento descartado para fazer uma tentativa de avanço no contador da Corrida Espacial não é implementado. A carta é colocada no descarte.

NOTA DO AUTOR: A Corrida Espacial é uma “válvula de escape”. Se você tiver uma carta cujo Evento é favorável ao seu adversário, e não quiser que o Evento ocorra, você pode se desfazer dela na Corrida Espacial (desde que ela tenha pontos de Operações suficientes para fazer uma tentativa de avanço).

6.4.6 Se um jogador alcança o estágio final na Corrida Espacial, mais nenhuma carta poderá ser utilizada pelo jogador na Corrida Espacial até o final da partida.

7.0 EVENTOS

“Você, Embaixador Zorin, nega que a URSS colocou e está colocando mísseis de médio - e intermediário - alcance em locais de Cuba? Sim ou não? Não espere pela tradução! Sim ou não?” — Adlai Stevenson, Embaixador Americano nas Nações Unidas

7.1 Um jogador pode jogar uma carta como Evento em vez de Operações. Se o Evento for associado à sua própria superpotência, ou for associado a ambas superpotências, ela produz efeito conforme indicado pelo texto da carta.

7.2 A carta de Pontuação do Sudeste Asiático [*Southeast Asia Scoring*] tem um asterisco após o título do Evento, sendo a única carta de pontuação que é removida após ser jogada.

7.3 Eventos Permanentes: Algumas cartas de Evento têm um título sublinhado, p. ex., *Pacifismo* [*Flower Power*]. Isso indica que os efeitos desses Eventos duram por toda a partida. Quando tais cartas são jogadas como Eventos, posicione-as ao lado do mapa ou coloque seus marcadores no Contador de Turnos, como um lembrete de seus efeitos duradouros.

7.4 Algumas cartas de Eventos modificam o valor de Operações das cartas seguintes. Esses modificadores devem ser aplicados em conjunto e podem modificar “A Carta da China”.

EXEMPLO: O jogador dos EUA joga o evento Caça às Bruxas/Expurgo [Red Scare/Purge] durante a Fase de Destaques. Normalmente, todas as cartas da URSS iriam subtrair um do seu valor de Operações. Entretanto, para essa carta de Destaque, o jogador da URSS jogou Revoltas no Vietnã [Vietnam Revolts]. Esse Evento dá ao jogador da URSS +1 em todas as operações realizadas no SE Asiático. Em sua primeira jogada, a URSS escolhe “A Carta da China”. Ele usa todos os pontos no SE Asiático como 5 pontos de Operações. Estes são modificados pela carta Revoltas no Vietnã, dando ao jogador da URSS 6 pontos de Operações. Entretanto, a carta Caça às Bruxas / Expurgo diminui o total para 5 pontos de Operações.

7.4.1 Os Eventos que modificam o valor de Operações de uma carta somente se aplicam a um jogador. O modificador não é transferido para um jogador no caso de a carta ser retirada da mão do seu oponente.

EXEMPLO: O jogador da URSS jogou “Doutrina Brejnev” [Brezhnev Doctrine] como um Evento e, por conseguinte, recebe um modificador de +1 no valor das Operações para todas as suas cartas. Se o jogador dos EUA roubar uma de suas cartas, jogando, por exemplo, “Venda de Grãos para os Soviéticos” [Grain Sales to the Soviets], o jogador dos EUA não se beneficia do modificador de +1 no valor das Operações daquela carta.

7.4.2 Os Eventos que modificam o valor de Operações de cartas jogadas na sequência fazem isso para todos os efeitos.

EXEMPLO 1: Se o jogador da URSS tiver jogado “Caça às Bruxas/Expurgo” [Red Scare/Purge] contra o jogador dos EUA e este jogou uma carta de Operações 2 para um Golpe, o jogador dos EUA só adicionará 1 do valor desta carta à sua tentativa de Golpe, e receberá 1 ponto do Contador de Operações Militares Obrigatórias.

EXEMPLO 2: Se o jogador Soviético jogou “Doutrina Brejnev” [Brezhnev Doctrine] anteriormente no turno, ele pode jogar uma carta de Operações 1 para satisfazer a exigência carta “Armadilha de Urso” [Bear Trap].

EXEMPLO 3: Se o jogador dos EUA jogou “Contenção” [Containment] anteriormente no turno, ele pode jogar “Criação da CIA” [CIA Created] em seguida e usar 2 Pontos de Operações.

7.4.3 Se um evento especifica que um jogador pode “conduzir Operações, colocar Influência ou tentar Realinhamentos como se” eles tivessem jogado uma carta de um determinado valor de operações, essas Operações adicionais são consideradas como se uma carta tivesse sido jogada por seu Valor de Pontos de Operações. Portanto, essas Operações estão sujeitas a todas as restrições da regra 6.0 e a outros eventos que limitam a sua colocação ou valor.

7.5 Se um Evento torna-se impossível de ser jogado devido à sua anulação ou restrição por outra carta de Evento, a carta de Evento incompatível ainda pode ser usada por seu valor de Operações.

7.6 Eventos de Guerra: Existem 5 Eventos de Guerra na pilha de cartas: *Guerra da Coreia* [Korean War], *Guerra Árabe-Israelense* [Arab-Israeli War], *Guerra Indo-Paquistanesa* [Indo-Pakistani War], *Escalada Bélica* [Brush War] e *Guerra Irã-Iraque* [Iran-Iraq War]. Estes Eventos podem ser jogados independentemente da ausência de pontos de influência do jogador no país, como agressor ou defensor. Se não houver nenhuma influência sob risco na guerra, o jogador do Evento ainda recebe pontos de vitória, em caso de sucesso, e de operações militares obrigatórias, independentemente de sucesso (veja 8.2.4).

8.0 NÍVEL DE DEFCON E OPERAÇÕES MILITARES

“Jogo estranho. A única vitória reside no ato de não jogar.” — “Joshua”, o computador do NORAD do filme Jogos de Guerra.

8.1 A Escala de DEFCON

8.1.1 A Escala de DEFCON começa o jogo em seu nível máximo de “paz” de 5. Ela pode abaixar e voltar a subir devido a eventos e ações dos jogadores, mas se, em qualquer momento, ela chegar a 1, o jogo termina imediatamente.

8.1.2 A Escala de DEFCON nunca pode subir além de 5. Qualquer evento que possa elevar a escala além de 5 não produz efeito no DEFCON.

8.1.3 Se o nível 1 de DEFCON é alcançado, a guerra nuclear eclode e o jogo termina imediatamente. O jogador ativo, responsável pelo marcador de nível se mover para DEFCON 1, perde o jogo.

EXEMPLO: O jogador dos EUA joga “Jogos Olímpicos” [Olympic Games] e o nível de DEFCON está em 2. O jogador

da URSS boicota os jogos. A Escala de DEFCON é rebaixada ao nível 1, desencadeando a guerra nuclear. O jogador dos EUA, como jogador ativo, perdeu.

8.1.4 Qualquer tentativa de Golpe em um País-Chave rebaixa a escala de DEFCON em um nível.

8.1.5 As consequências dos níveis de DEFCON estão na Escala de DEFCON e são reproduzidas abaixo:

- **DEFCON 5:** Nenhum efeito.
- **DEFCON 4:** Nenhuma tentativa de Golpe ou Realinhamento são permitidas na Europa.
- **DEFCON 3:** Nenhuma tentativa de Golpe ou Realinhamento são permitidas na Europa ou na Ásia.
- **DEFCON 2:** Nenhuma tentativa de Golpe ou Realinhamento são permitidas na Europa, na Ásia ou no Oriente Médio [Middle East].
- **DEFCON 1:** Fim de jogo. O jogador responsável pelo reduzir o nível a 1 (o Jogador Ativo) perde o jogo.

NOTA DE JOGO: Os jogadores podem colocar um marcador de Restrição de DEFCON na região para servir como um lembrete de que nenhum Realinhamento ou Golpe são permitidos.



8.1.6 Fase “Aumentar o Nível de DEFCON”. No início de qualquer turno no qual o nível de DEFCON for menor do que 5, aumento a escala de DEFCON em 1 nível.

8.1.7 Aumentar & Diminuir. Para todos os efeitos, quando as regras ou cartas indicam para “aumentar” [improve] o nível de DEFCON, isto que dizer mover o marcador de DEFCON para um número maior na escala, enquanto “diminuir” [degrade] significa mover o marcador de DEFCON para um número menor.

8.2 Operações Militares Obrigatórias

“Limitação? Por que você está tão preocupado em salvar suas vidas? A única idéia é aniquilar os bastardos. No final da guerra, se restarem dois Americanos e um Russo vivos, nós ganhamos.”
— Gen. Thomas Power, Comando Aéreo Estratégico dos EUA

8.2.1 No final de cada turno, cada jogador deve ter jogado um certo número de Operações Militares. Se não o fizer, há uma penalidade em Pontos de Vitória. O número de Operações Militares obrigatórias em cada turno é igual ao número *atual* do nível de DEFCON. Se menos Operações Militares são realizadas, seu oponente ganha 1 PV por ponto de Operações Militares não jogado. Se ambos os jogadores sofrem uma penalidade em Pontos de Vitória, o total líquido deve ser implementado no Contador de Pontos de Vitória.



EXEMPLO: No final do turno, o jogador dos EUA gastou dois pontos em Operações Militares. Se o nível de DEFCON está atualmente em 4, o jogador da URSS ganhará 2 Pontos de Vitória.

8.2.2 Tentativas de Golpe e eventos de guerra são Operações Militares. Jogadas de Realinhamento não são consideradas Operações Militares.

8.2.3 Quando pontos de Operações são jogados em uma tentativa de Golpe, o jogador ativo move seu marcador no contador de

Operações Militares um número de espaços igual ao valor de Operações da carta. Quando uma carta de Evento de Guerra é jogada (p. ex., *Guerra Árabe-Israelense* [Arab-Israeli War], *Guerra da Coreia* [Korean War], etc.), o jogador ativo move seu marcador o número de espaços indicado pelo texto do evento.

8.2.4 Se um jogador usa uma carta para pontos de Operações, e, assim, desencadeia um Evento de Guerra associado ao seu oponente, o marcador de Operações Militares do seu oponente é movimentado no contador de Operações Militares com indiciado pelo texto do Evento.

EXEMPLO: O jogador dos EUA usa a carta “Guerra Árabe-Israelense” [Arab-Israeli War] para pontos de Operações, desencadeando, assim, também o Evento de Guerra (uma vez que está é associada ao jogador da União Soviética). Além do evento ocorrer conforme indicado na carta, o jogador da URSS move seu marcador de Operações Militares dois espaços no contador de Operações Militares.

8.2.5 Eventos que permitem uma tentativa de Golpe extra não contam para Operações Militares obrigatórias.

9.0 CHINA

9.1 O papel da China na Guerra Fria é abstraído por meio da “Carta da China”. Qualquer jogador pode jogar “A Carta da China” como se fosse parte da sua mão regular. “A Carta da China” não conta para o limite da mão.

9.2 Cada vez que um jogador usar “A Carta da China” ela conta como uma das Ações (6 ou 7) que são permitidas durante um turno. Como consequência, os jogadores podem ter mais cartas restantes na mão do que o habitual se “A Carta da China” é jogada.

9.3 Quando “A Carta da China” é jogada, ela é imediatamente entregue ao seu oponente com a face para baixo. Ela não pode ser jogada novamente por seu oponente neste turno. No final do turno, ela é virada para cima, ficando pronta para usada pelo seu adversário.

9.4 Se “A Carta da China” é passada como um resultado de um Evento, ela é apresentada ao seu oponente nos termos indicados pelo Evento.

9.5 “A Carta da China” não pode ser jogada:

- durante a Fase de Destaques,
- se ela impedir o uso de uma carta de Pontuação, ou
- como um descarte exigido por um Evento.

9.6 Para receber o bônus de +1 nos pontos de Operações indicados na “Carta da China”, todos os Pontos de Operações devem ser utilizados na Ásia (incluindo o Sudeste Asiático [Southeast Asia]).

9.7 O valor dos Pontos de Operações da “Carta da China” pode ser modificado por outras Cartas de Eventos.

9.8 O uso da “Carta da China” nunca pode ser forçado por eventos ou pela falta de cartas nas rodadas de ação.



10.0 PONTUAÇÃO E VITÓRIA

O objetivo do jogo é ganhar Pontos de Vitória (PV). Pontos de Vitória Regionais são marcados por meio da Influência geográfica nas seis Regiões. PVs também pode ser recebidos pela jogada de certos Eventos. Cada região tem a sua própria “carta de pontuação”. Jogar uma carta de pontuação faz com que Pontos de Vitória sejam marcados, com base em quanta influência cada superpotência tem na região no momento em que a carta é jogada.

NOTA DE JOGO: Tentar jogar cartas de pontuação para coincidir com o pico de influência de sua superpotência em uma região é, muitas vezes, um fator crucial para ganhar o jogo.

10.1 PONTUAÇÃO

10.1.1 Os termos a seguir são utilizados durante a Pontuação Regional:

Presença [*Presence*]: Uma superpotência tem Presença em uma Região se ela Controlar pelo menos um país nessa Região.

Domínio [*Domination*]: Uma superpotência alcança o Domínio de uma Região se ela Controlar mais países nessa região do que seu oponente, e Controlar mais Países-Chaves nessa Região do que seu oponente. A superpotência deve Controlar pelo menos um país normal e um País-Chave na Região para alcançar o Domínio dessa Região.

Controle [*Control*]: Uma superpotência tem o Controle de uma Região se ela Controlar mais países nessa Região do que seu oponente, e Controlar todos os Países-Chaves nessa Região.

10.1.2 Os jogadores marcam pontos adicionais durante a Pontuação Regional, do seguinte modo:

- + 1 PV por país que eles Controlam na região de pontuação que é adjacente à superpotência inimiga
- + 1 PV por País-Chave que eles Controlam na região de pontuação
- Os Pontos de Vitória são então acumulados para ambos os jogadores, e a diferença líquida entre as duas pontuações é marcada no Contador de Pontos de Vitória.

EXEMPLO: A URSS joga a carta de Pontuação da América Central [Central American Scoring]. A URSS controla Cuba, Haiti e a República Dominicana [Dominican Republic]. Os EUA controlam Guatemala e têm 1 ponto de influência no Panamá. O jogador da URSS receberá, portanto, pontos pelo Domínio da América Central (3 PVs); + 1 PV pelo controle de um país-chave (Cuba); + 1 PV por Cuba ser adjacente à nação de origem de seu oponente, recebendo um total de 5 PVs. Os EUA receberão 1 PV pela presença na América Central já que controlam a Guatemala. Como os EUA têm apenas 1 ponto de Influência no Panamá, ele não a controlam, e, portanto, não controlam nenhum país-chave. É por isso que o jogador da URSS marca pontos pelo Domínio. Ele controla mais países-chaves (Cuba) e mais países em geral. Ele também satisfaz a condição de “pelo menos um país normal” por meio do controle do Haiti ou República Dominicana. Tendo calculado os pontos de vitória brutos, 5 PVs para a URSS e 1 PV para os EUA, subtraia os PVs Americanos dos Soviéticos, movendo o marcador de pontos de vitória 4 espaços na direção da vitória Soviética.

10.1.3 Jogando certas cartas de Eventos pode resultar em marcar Pontos de Vitória.

10.1.4 Pontos de Vitória podem ser marcados devido a uma falha do seu oponente em executar o número de operações militares obrigatórias durante o turno (8.2).

10.1.5 Um jogador não pode ser obrigado a Segurar uma Carta de Pontuação por meio dos efeitos de um Evento(s).

10.2 O Contador de Pontos de Vitória

10.2.1 O Contador de Pontos de Vitória mostra um intervalo de possibilidades de pontuação de US-20 (vitória automática dos EUA) a URSS-20 (vitória automática da URSS). No início da partida, coloque o marcador de PV no centro da tabela, na caixa marcada “Início” [*Start*]. Esta caixa representa zero pontos, ou equilíbrio total entre os dois lados. Esta caixa deve ser considerada como um espaço quando as pontuações dos jogadores são ajustadas.

EXEMPLO: Se o marcador de pontuação estiver na caixa URSS-1, e o jogador dos EUA marcar 2 PVs, o marcador deverá mover 2 espaços até a caixa US-1.

10.2.2 Sempre que uma carta afirma que um jogador ganha [*gain*] um Ponto de Vitória, isso significa que o marcador de PV é movido a quantidade de espaços que favorece esse jogador, p. ex., se o marcador de PV está no espaço 10 (EUA vencendo) e o jogador da URSS ganha 2 PV, o marcador é movido para o espaço 8 do contador de PV.

10.2.3 Se ambos os jogadores ganham Pontos de Vitória da mesma carta ou do mesmo Evento, aplica-se apenas a diferença em Pontos de Vitória concedidos.

10.3 VITÓRIA

10.3.1 Vitória Automática. Existem diversas maneiras de alcançar uma vitória automática em *Twilight Struggle*:

- No instante em que um jogador atinge uma pontuação de 20 PVs, o jogo acaba e esse jogador é o vencedor. *NOTA: Todos os PVs concedidos (para ambos os jogadores) que são marcados durante uma carta de evento ou de pontuação devem ser contados antes de se determinar a vitória automática.*
- **EXCEÇÃO:** Se um jogador atingir 20 PVs durante a fase de Verificar o Nível de Operações Militares, prossiga para a fase Revelar Cartas na Mão antes de declará-lo o vencedor. Se este jogador que chegou a 20 PVs revelar que está mantendo uma carta de pontuação, então ele perde em vez de ganhar.
- Se um dos lados Controlar a Europa, esse lado ganha quando a carta de Pontuação da Europa [*Europe Scoring*] for jogada.
- **Guerra Nuclear:** Um jogador também pode ganhar no instante em que seu adversário faz com que o nível de DEFCON alcance 1.

10.3.2 Vitória no Final da Partida. Se nenhum dos lados conseguiu a vitória automática até o final do turno 10, então cada Região é pontuada como se a sua carta de pontuação regional tivesse acabado de ser jogada (esses novos PVs são somados à pontuação atual). O Sudeste Asiático [*Southeast Asia*] não é pontuado separadamente: ele é incluído nos cálculos de pontuação da Ásia. A pontuação de cada Região deve ser calculada antes que a vitória final seja determinada. Alcançar 20 PVs não resulta em Vitória Automática durante a pontuação ao final do turno 10; entretanto, o Controle da Europa concede vitória automática ao jogador controlador, independentemente da pontuação em qualquer outro lugar.

Após todas as regiões serem pontuadas, a vitória vai para o jogador que acumular mais PVs. Se o marcador de PV estiver em um número positivo, os EUA ganham; se o marcador de PV estiver em um número negativo, a URSS ganha. Se o marcador de PV estiver no zero, a partida termina empatada.

11.0 REGRAS PARA TORNEIO

11.1.1 Durante um torneio, ao final do turno, cada jogador deve mostrar as margens inferiores de suas cartas ao adversário para provar que elas não são cartas de pontuação. Isso impede sejam mantidas cartas de pontuação.

11.1.2 O jogador que for pego mantendo uma carta de pontuação durante a fase Revelar Cartas na Mão é considerado como tendo começado uma guerra nuclear acidental, perdendo a partida imediatamente.

11.1.3 Durante uma partida de torneio, o jogador da URSS deve receber a primeira carta a cada distribuição. As cartas devem ser distribuídas alternadamente entre os jogadores até que ambos completem o número de cartas em sua mão. Um jogador pode receber cartas consecutivamente, se ele necessitar de mais cartas do que seu oponente.

11.1.4 Um leilão pode ser usado para determinar qual superpotência os jogadores representarão. Cada jogador deve, secretamente, escrever o nome de uma superpotência e um número em um pedaço de papel. A seguir, as duas propostas são reveladas simultaneamente. Se as propostas mostram lados diferentes, cada jogador assume a superpotência que escreveu e a partida começa. Se ambas as propostas mostram o mesmo lado, o jogador que escreveu o número mais alto fica com essa superpotência. Seu oponente, então, recebe Influência adicional igual a esse número mais alto, para colocar depois que todas as outras influências tenham sido colocadas na configuração inicial. Se os números forem iguais, os lados são determinados aleatoriamente; o jogador que jogar com a superpotência que não foi escolhida por ninguém, então, recebe Influência na quantidade escrita no papel.

11.1.4.1 Um jogador somente pode colocar a influência recebida desta forma em países onde a sua superpotência já tenha Influência (conforme o final da fase de configuração normal) e não pode colocar mais de 2 Influências do que o que é necessário para o controle do país.

EXEMPLO: Ao final da configuração normal, mas antes da influência do leilão ser colocada, é o jogador dos EUA que tem direito a colocar influência oriunda do leilão. Os EUA têm 3 influências em um país de estabilidade 3, e a URSS tem 1. Como nessa situação são necessários 4 de influência para o controle, os EUA não podem colocar mais de 6 (4 + 2) influências nesse país no início da partida.

12.0 VARIANTE DA GUERRA CIVIL CHINESA

Publicado em C3i Magazine #21, copyright RBM Studio

A Variante da Guerra Civil Chinesa é feita para ser jogada dentro do contexto das regras básicas no tocante à Carta da China (veja 9.0). No entanto, se estas regras entram em conflito com as regras básicas ou com texto de uma carta de evento, esta seção das regras tem preferência.

12.1 O espaço Guerra Civil Chinesa

O espaço Guerra Civil Chinesa [*Chinese Civil War*] é considerado adjacente à União Soviética e apenas à União Soviética. O espaço pertence à Ásia, mas não ao Sudeste Asiático. Ele não afeta qualquer carta de pontuação. A única ação que pode ser realizada no espaço Guerra Civil Chinesa é a colocação de Pontos de Influência pelo jogador Soviético. O jogador norte-americano não pode usar Operações ou eventos de qualquer espécie para afetar o espaço Guerra Civil Chinesa. Uma vez que o jogador Soviético tenha colocado 3 Pontos de Influência no espaço Guerra Civil Chinesa, ele não tem mais efeito. Os marcadores podem ser devolvidos ao suprimento do jogador Soviético e o espaço Guerra Civil Chinesa é ignorado pelo resto da partida.



12.2 Controle

A União Soviética deve colocar três Influências no espaço Guerra Civil Chinesa para controlá-lo. A Influência Soviética é colocada no espaço Guerra Civil Chinesa de acordo com as regras para a colocação de influência nos países (veja 6.1). Se a Carta da China permanece não utilizada durante toda a partida, nenhum jogador recebe o ponto de vitória pela posse da Carta da China durante a pontuação no final da partida.

12.3 Implicação do Controle

Enquanto o jogador Soviético não colocar três Pontos de Influência no espaço Guerra Civil Chinesa, a Carta da China não está na posse de nenhum jogador. Quando o jogador Soviético tiver colocado 3 Pontos de Influência no espaço, ele recebe imediatamente a Carta da China com a face para cima e pronta para ser jogada. Além disso, a proibição de jogar os eventos CAÇA ÀS BRUXAS/EXPURGO [*Red Scare/Purge*] e RESOLUÇÃO FORMOSA [*Formosan Resolution*] é imediatamente cancelada.

12.3 Restrições de Eventos

Enquanto o jogador Soviético não colocar 3 Pontos de Influência no espaço Guerra Civil Chinesa, ele não pode jogar CAÇA ÀS BRUXAS/EXPURGO [*Red Scare/Purge*] nem REVOLUÇÃO CULTURAL [*Cultural Revolution*] como eventos. Além disso, o jogador dos EUA pode não jogar RESOLUÇÃO FORMOSA [*Formosan Resolution*] como um evento. Estas cartas podem ser jogadas como Pontos de Operações normalmente.

12.4.1 Condição Especial dos EUA: Para efeitos de jogar CONFLITO DO RIO USSURI [*Ussuri River Skirmish*] ou NIXON JOGA A CARTA DA CHINA [*Nixon Plays the China Card*] como eventos, considera-se que os EUA estão com a posse da Carta da China se o jogador da URSS ainda não colocou os 3 Pontos de Influência no espaço Guerra Civil Chinesa.

12.4.2 Enquanto o jogador da URSS não colocar três Pontos de Influência no espaço Guerra Civil Chinesa, o jogador Soviético subtrai mais 1 do resultado do dado na resolução do evento GUERRA DA COREIA [*Korean War*].

12.4.3 Eventos que não pode ser jogados ou sofrem restrição devido à regra 12.4 ainda podem ser usados como pontos de Operações de acordo com regra 7.5.

Comentários Históricos das Cartas

01. PONTUAÇÃO DA ÁSIA [ASIA SCORING] - Se a Europa pode ter sido o objetivo da Guerra Fria, a Ásia foi o campo de batalha. Desde a Guerra Civil Chinesa, à Guerra da Coreia, ao Vietnã e ao Afeganistão, a Ásia foi o lugar onde a Guerra Fria chegou mais perto de ficar quente. Por esta razão, a Ásia é a segunda região mais significativa para a pontuação.

Presença: 3; Domínio: 7; Controle: 9; +1 PV por País-Chave controlado na Região; +1 PV por País controlado que é adjacente à superpotência inimiga; NÃO PODE SER MANTIDA NA MÃO!

02. PONTUAÇÃO DA EUROPA [EUROPA SCORING] - Alguns historiadores da Guerra Fria visualizam toda a luta, ao custo de milhões de vidas, incontáveis trilhões de dólares e conflitos em todo o mundo, como uma luta pelo futuro da Alemanha. Embora esse ponto de vista possa ser muito míope, é claro que a Europa sempre se manteve no primeiro plano da estratégia e da importância. Derrota na Europa, em última análise, significava a derrota na Guerra Fria.

Presença: 3; Domínio: 7; Controle: Vitória Automática; +1 PV por País-Chave controlado na Região; +1 PV por país controlado que é adjacente à superpotência inimiga; NÃO PODE SER MANTIDA NA MÃO!

03. PONTUAÇÃO DO ORIENTE MÉDIO [MIDDLE EAST SCORING] - Em 1946, Truman teve que ameaçar enviar navios de guerra para o Mediterrâneo para compelir os soviéticos a retirar tropas do Irã. Assim começou a luta da Guerra Fria no Oriente Médio. Uma vez que esta região provê as economias ocidentais com seu petróleo vital, também oferece à URSS uma oportunidade irresistível de se intrometer. O apoio dos EUA a Israel deu aos soviéticos uma abertura para o mundo árabe, que eles iriam explorar repetidamente.

Presença: 3; Domínio: 5; Controle: 7; +1 PV por País-Chave controlado na Região; NÃO PODE SER MANTIDA NA MÃO!

04. PROPAGANDA IDEOLÓGICA [DUCK AND COVER] - (1950) O Congresso dos EUA aprovou em lei o Ato de Defesa Civil Federal, em reação aos primeiros testes soviéticos de armas nucleares em 1949. “Duck and Cover” (abaixar-se e proteger-se numa tradução livre) é talvez o mais memorável de uma variedade de esforços de defesa civil para aumentar a consciência do ataque nuclear. Ironicamente, esses filmes podem ter ajudado a aumentar a possibilidade de uma guerra nuclear por tornar a possibilidade de tal conflito “pensável” pelo público em geral.

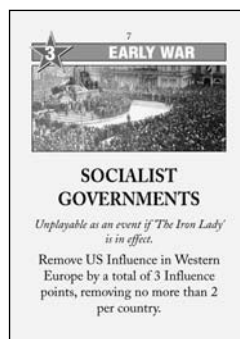
Diminua 1 nível de DEFCON. Em seguida, os EUA ganham PVs igual a 5 menos o novo nível de DEFCON.

05. PLANO QUINQUENAL [FIVE YEAR PLAN] - (1946 - 1950) No início da década de 1920, a União Soviética tornou-se obcecada pelo planejamento centralizado da sua economia e do seu desenvolvimento industrial. Doze desses planos foram adotados pela URSS durante a sua história. Embora economistas opinem diferente, é majoritariamente aceito que esses planos causaram mais desorganização na economia Soviética do que a resolveram.

A URSS deve descartar aleatoriamente uma carta. Se a carta tem um Evento associado aos EUA, o Evento ocorre imediatamente. Se a carta tem um Evento associado à URSS ou um Evento aplicável a ambos os jogadores, então a carta deve ser descartada sem desencadear o Evento.

06. A CARTA DA CHINA [THE CHINA CARD] - A República Popular da China desempenhou um papel fundamental durante a Guerra Fria. Embora a influência da China tenha sido em grande parte limitada a satélites na Ásia, o país foi importante para o difícil equilíbrio de poder que, fundamentalmente, estendeu-se sobre o mundo pós-Segunda Guerra Mundial. Mesmo começando como um aliado da URSS, a China se tornou um contrapeso à influência Soviética na Ásia durante os últimos estágios da Guerra Fria.

Esta carta começa a partida com a URSS. +1 no valor das Operações quando todos os pontos são utilizados na Ásia. Passar para o oponente depois de jogada. +1 PV para o jogador que estiver com esta carta no final do Turno 10. Se for jogada pelos EUA, esta carta cancela os efeitos da “Resolução Formosa” [Formosan Resolution].



07. GOVERNOS SOCIALISTAS [SOCIALIST GOVERNMENTS] - (1947) Desde o final da Segunda Guerra Mundial, os EUA foram desafiados por movimentos democratas esquerdistas dentro de sua esfera. Itália, sob de Gasperi, foi particularmente problemática com comunistas e socialistas participando do governo. A CIA financiou um extenso programa de propaganda contra esses movimentos. Governos socialistas seriam motivo de preocupação novamente durante os anos 1960 no Reino Unido, com o Partido Trabalhista de esquerda, e na França.

Não pode ser usada como um evento se o Evento “A Dama de Ferro” [The Iron Lady] estiver em vigor. Remova um total de 3 Influências Americanas de quaisquer países na Europa Ocidental [Western Europe], retirando não mais do que 2 por país.

08. FIDEL - (1959) Chegando ao poder após depor Batista, Castro desencantou os EUA depois que ficou claro que ele estava liderando uma revolução Marxista. Os Americanos tentaram vários esquemas para depor ou assassinar Castro, culminando na desastrosa invasão da “Baía dos Porcos”. Por fim, Cuba comunista prestaria apoio aos governos Marxistas em Angola e na Etiópia.

Remova toda a Influência dos EUA em Cuba. A URSS ganha Influência suficiente em Cuba para o Controle. Remova da partida se for utilizada como um evento.

09. REVOLTAS NO VIETNÃ [VIETNAM REVOLTS] - (1946) Ho Chi Minh repetidamente tentou contar com a ajuda da Administração Truman para a independência. Suas cartas nunca receberam uma resposta. O governo francês, com o apoio dos EUA e da Grã-Bretanha, tentou restabelecer sua colônia na Indochina. A tentativa estava condenada e levaria ao desastre em Dien Bien Phu.

Adicione 2 Influências da URSS no Vietnã [Vietnam]. Até o final do turno, o jogador Soviético pode adicionar 1 ponto de Operações em qualquer carta que usar todos os pontos no Sudeste Asiático [Southeast Asia]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

10. BLOQUEIO DE BERLIM [BLOCKADE] - (1948-49) Os Soviéticos tentaram pressionar os aliados Ocidentais para dissuadi-los da criação de um governo Alemão “Ocidental” independente em suas zonas. O principal ponto de pressão foi um bloqueio de Berlim Ocidental. Em resposta, o Reino Unido e os EUA organizaram uma Ponte Aérea de Berlim, que em seu auge durante o “Desfile de Páscoa”, teve um pouso de avião de carga em Berlim a cada minuto.

A menos que o jogador dos EUA descarte imediatamente uma carta com valor de Operações de “3” ou mais, elimine toda a Influência Americana na Alemanha Ocidental [West Germany]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

11. GUERRA DA COREIA [KOREAN WAR] - (1950-53) Provocada por uma invasão norte-coreana que cruzou o paralelo 38, a Guerra da Coreia seria a primeira guerra sancionada pelas Nações Unidas. Foram 15 países além os EUA e da Coreia do Sul com forças de combate tentando defender a independência sul-coreana. A campanha de MacArthur até o Rio Yalu provocou uma resposta chinesa, que reconduziu a guerra às suas posições iniciais no paralelo 38.

Coreia do Norte [North Korea] invade a Coreia do Sul [South Korea]. Role um dado e subtraia 1 para cada país adjacente à Coreia do Sul sob Controle dos EUA. URSS vence com dado modificado 4-6. URSS adiciona 2 ao Contador de Operações Militares [Required Military Operations]. Efeitos da Vitória: USSR ganha 2 PVs e substitui toda a Influência dos EUA na Coreia do Sul por Influência da URSS. Remova da partida se for utilizada como um evento.

12. ABDICAÇÃO NA ROMÊNIA [ROMANIAN ABDICATION] - (1947) Rei Michael I, um monarca ocidentalizado, foi forçado a abdicar o trono sob a mira de uma arma. A Romênia depois foi declarada uma república democrática socialista. Após a morte de seu primeiro líder comunista, Gheorghiu-Dej, a Romênia foi governada por Nicolae Ceausescu, que perdia apenas para Stalin em crueldade para com seu próprio povo.

Remova toda a Influência dos EUA na Romênia [Romania]. A URSS ganha Influência suficiente na Romênia para o Controle. Remova da partida se for utilizada como um evento.



13. GUERRA ÁRABE-ISRAELENSE [ARAB-ISRAELI WAR] - (1956, 1967, 1968-1970, 1973, 1982) O Estado de Israel foi praticamente gerado da guerra. Após o fim do mandato britânico, Israel foi introduzido a um conflito com seus vizinhos Árabes. Israel prevaleceu em todas essas guerras, com exceção da invasão do Líbano em 1982, do qual acabou tendo que se retirar. Os Árabes quase tiveram sucesso durante os ataques de surpresa da Guerra do Yom Kippur, no entanto, estes também acabaram por fracassar. Embora a intervenção das superpotências fosse frequentemente ameaçada em ambos os lados, o sucesso ou fracasso nos conflitos, enfim, deveu-se às relativas capacidades dos militares árabes e israelenses.

Uma Coalizão Pan-árabe invade Israel. Role um dado e subtraia 1 pelo Controle Americano de Israel e por cada país adjacente à Israel sob Controle dos EUA. URSS vence com dado modificado 4-6. URSS adiciona 2 ao Contador de Operações Militares [Required Military Operations]. Efeitos da Vitória: USSR ganha 2 PVs e substitui toda a Influência dos EUA em Israel por Influência da URSS.

14. COMECON - (1949 - 1991) O Conselho para Assistência Econômica Mútua (COMECON) foi fundado em reação ao fascínio dos satélites soviéticos na Europa Oriental pelo Plano Marshall. Embora muito pouco organizado e dominado pelos soviéticos em seus primeiros anos, o COMECON acabaria por cumprir o papel de liberalização do comércio e racionalização industrial da Europa Oriental.

Adicione 1 Influência da URSS em quatro países não-controlados pelos EUA na Europa Oriental [Eastern Europe]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

15. NASSER - (1954-1970) Um dos gigantes do movimento Pan-Árabe, Gamal Abdel Nasser subiu ao poder por meio de golpe militar. Tentando seguir um curso independente durante a Guerra Fria, ele provocou os governos ocidentais ao aceitar ajuda Soviética e nacionalizar a propriedade comercial - o Canal de Suez é o exemplo mais proeminente. O Egito, sob sua liderança, foi visto como um cliente Soviético e serviria como um representante russo durante as repetidas guerras com Israel. Ele morreu no cargo após 18 anos no poder, tendo frustrado atentados de uma variedade de inimigos domésticos e internacionais.

Adicione 2 Influências da URSS no Egito [Egypt]. Remova metade (arredondado para cima) da Influência dos EUA no Egito. Remova da partida se for utilizada como um evento.

16. FORMAÇÃO DO PACTO DE VARSÓVIA [WARSAW PACT FORMED] - (1955) Formado como uma reação à criação da OTAN, que foi percebida como uma agressão do Ocidente, o Pacto de Varsóvia foi uma aliança militar dominada pelos russos e que incluía todos os estados da Europa Oriental, exceto a Iugoslávia. A aliança era tanto tática quanto armamentista, a partir dos modelos equipamentos militares Soviéticos. A Albânia retirou-se do Pacto em 1968.

Remova toda a Influência dos EUA de quatro países na Europa Oriental [Eastern Europe], ou adicione 5 Influências da URSS na Europa Oriental, acrescentando não mais do que 2 por país. Permite jogar o evento “OTAN” [NATO]. Remova da partida se for utilizada como um evento.



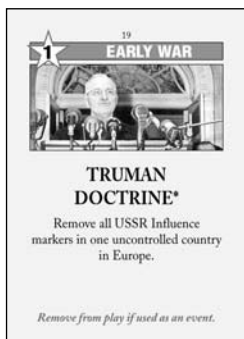
17. DE GAULLE LIDERA A FRANÇA [DE GAULLE LEADS FRANCE] - (1958 - 1969) Fundador da Quinta República da França, o papel de De Gaulle durante a Guerra Fria é geralmente visto através da lente de sua segunda presidência. Embora ainda um aliado ocidental, De Gaulle tentou estabelecer a França como uma voz independente dentro dos limites do campo ocidental. Ele desenvolveu um elemento de intimidação nuclear independente, retirou-se da estrutura de comando

unificado da OTAN e criticou a política dos EUA no Vietnã. Ele também buscou o aumento das relações comerciais e culturais com o Bloco Soviético. Ele procurou em tudo devolver a França ao seu antigo lugar de potência nos assuntos mundiais.

Remova 2 Influências dos EUA na França [France] e adicione 1 Influência da URSS. Cancela os efeitos da OTAN [NATO] sobre a França. Remova da partida se for utilizada como um evento.

18. CIENTISTAS NAZISTAS CAPTURADOS [CAPTURED NAZI SCIENTISTS] - (1945 - 1973) Sob o codinome “Projeto Paperclip” nos Estados Unidos, os vencedores da Segunda Guerra Mundial se esforçaram para “recrutar” ex-cientistas nazistas para seus próprios centros de pesquisa. No Ocidente, tais esforços envolveram blindar os cientistas das investigações de crimes de guerra. Talvez o caso mais famoso seja Wernher von Braun, que é considerado o pai do programa de foguetes da América. Stalin teria, supostamente, ficado desconcertado pela falha Soviética em conseguir esta base de conhecimento em primeiro lugar.

Avance o marcador de Corrida Espacial do jogador um espaço. Remova da partida se for utilizada como um evento.



19. DOCTRINA TRUMAN [TRUMAN DOCTRINE] - (1947) Antes de uma sessão conjunta do Congresso, o presidente anunciou a nova Doutrina Truman, dando início a uma era de intensa intervenção em nome dos estados com instituições políticas e econômicas liberais. Truman declarou: “Eu creio que a política dos Estados Unidos deve ser a de apoiar os povos livres que estão resistindo à tentativa de subjugação por minorias armadas ou por pressões externas.” A

Doutrina Truman foi motivada a partir da retirada do Reino Unido de seu tradicional papel de grande potência no Oriente Próximo. O efeito imediato da doutrina era um afluxo maciço de ajuda militar e econômica a Grécia e Turquia.

Remova todos os marcadores de Influência da URSS em um país não-controlado na Europa. Remova da partida se for utilizada como um evento.

20. JOGOS OLÍMPICOS [OLYMPIC GAMES] - (1948, 1952, 1956, 1960, 1964, 1968, 1972, 1976, 1980, 1984, 1988) O esporte frequentemente serviu como uma saída para a intensa competição entre as superpotências, e a concorrência nunca foi tão intensa como nos Jogos Olímpicos. Os Jogos Olímpicos serviram como um campo de provas para ver qual a sociedade poderia fazer os maiores avanços no desempenho físico humano. Eles se encaixavam perfeitamente na ideologia comunista do “Novo Homem”. Os jogos frequentemente refletiam a situação política global, como aconteceu com os ataques terroristas em Munique, e se tornaram ferramentas políticas evidentes com o boicote Americano aos Jogos de Moscou em 1980, e do boicote Soviético aos jogos de Los Angeles em 1984.

Jogador organiza as Olimpíadas. O Oponente pode participar ou boicotar. Se o oponente participar, cada jogador rola um dado, com o organizador adicionando 2 ao seu resultado. O vencedor ganha 2 PVs. Em caso de empate, role novamente. Se o Oponente boicotar, diminua um nível de DEFCON e o Organizador pode Conduzir Operações como se ele tivesse jogado uma carta com 4 pontos de Operações.

21. OTAN [NATO] - (1949) A segunda parte da estratégia dos EUA para reconstruir a Europa, a Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN) tornou-se sinônimo de oposição do Ocidente à União Soviética. Uma máxima frequentemente repetida que ilustra perfeitamente a sua proposta é: “A OTAN foi criada para manter os soviéticos fora, os americanos dentro, e os alemães embaixo”.

Só pode ser jogada depois de “Plano Marshall” [Marshall Plan] ou “Pacto de Varsóvia” [Warsaw Pact Formed]. O jogador da URSS não pode mais tentar Golpes ou Realinhamentos em qualquer país Controlado pelos EUA na Europa. Países controlados pelos EUA na Europa não podem ser atacados pelo evento “Escalada Bélica” [Brush War]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

22. VERMELHOS INDEPENDENTES [INDEPENDENT REDS] - (1948) O Serviço de Informação Comunista (COMINFORM) expulsou a Iugoslávia devido à recusa do Marechal Tito em submeter-se às vontades de Moscou. A Albânia seguiu os passos da Iugoslávia ao enfrentar a URSS de Khrushchev. Embora permanecendo na estrutura Soviética, a Romênia de Ceausescu também iria testar os limites da paciência de Moscou com erupções ocasionais de independência e nacionalismo.

Adicione Influência dos EUA em um dos países entre Iugoslávia [Yugoslavia], Romênia [Romania], Bulgária, Hungria [Hungary] ou Tchecoslováquia [Czechoslovakia] em quantidade suficiente para igualar à Influência da URSS. Remova da partida se for utilizada como um evento.

23. PLANO MARSHALL [MARSHALL PLAN] - (1947) Em 5 de junho, o Secretário de Estado dos EUA George C. Marshall anunciou ao mundo o plano americano para a reconstrução de toda a Europa. Devido à pressão Soviética, os Estados do leste europeu não participaram. No entanto, para os 16 países da Europa Ocidental que o fizeram, o Plano Marshall marcou o primeiro passo no caminho até a recuperação e a vitória final na Guerra Fria.

Permite jogar o evento “OTAN” [NATO]. Adicione 1 Influência dos EUA em sete países da Europa Ocidental [Wester European] não-controlados pela URSS. Remova da partida se for utilizada como um evento.

24. GUERRA INDO-PAQUISTANESA [INDO-PAKISTANI WAR] - (1947-1948, 1965, 1971) Desde o momento da independência da Índia da Grã-Bretanha, as facções muçulmanas e hindus desta ex-colônia estiveram em conflito. O Paquistão encontrou-se, tradicionalmente, no lado perdedor destes conflitos, mas pôde contar com o apoio dos EUA e da República Popular da China para manter sua credibilidade militar contra uma capacidade defensiva indiana mais robusta.

Índia ou Paquistão [Pakistan] invade o outro (o jogador escolhe). Role um dado e subtraia 1 para cada país adjacente ao alvo da invasão que seja controlado pelo oponente. O Jogador vence no dado modificado 4-6. O Jogador adiciona 2 ao Contador de Operações Militares [Required Military Operations]. Efeitos da Vitória: o Jogador ganha 2 PVs e substitui toda a Influência do oponente no país alvo por sua Influência.

25. CONTENÇÃO [CONTAINMENT] - (1947) Um termo cunhado pelo diplomata e Sovietologista George Kennan e que veio a formar a pedra angular da política dos EUA para a União Soviética durante o início da Guerra Fria. Logo encontrou aplicação na Doutrina Truman e buscava “conter” o comunismo nas áreas onde já existiam.

A partir de agora, todas as cartas de Operações jogadas pelos EUA neste turno adicionam 1 em seu valor (até um máximo de 4). Remova da partida se for utilizada como um evento.

26. CRIAÇÃO DA CIA [CIA CREATED] - (1947) Em um esforço para acabar disputas entre agências que macularam a inteligência dos EUA durante a Segunda Guerra Mundial, o presidente Truman criou a primeira agência independente dos Estados Unidos, capaz tanto de análise de inteligência quanto operações encobertas. O jogo de gato-e-rato de 40 anos com a sua contra-parte Soviética, a KGB, seria uma lenda, e uma das características da Guerra Fria.

URSS revela sua mão neste turno. Em seguida, os EUA podem realizar Operações como se tivessem jogado uma carta com 1 ponto de Operações. Remova da partida se for utilizada como um evento.



27. PACTO DE DEFESA MÚTUA EUA/JAPÃO [US/JAPAN MUTUAL DEFENSE PACT] - (1951) No dia 8 de setembro, os Estados Unidos silenciosamente estenderam seu guarda-chuva nuclear sobre seu antigo rival no Pacífico. Ao fazê-lo, também acalmaram os nervos dos vizinhos do Japão acerca de um ressurgimento militar japonês no cenário mundial. Em troca, o Japão foi o palco para a presença dos Estados Unidos na Ásia. O Japão efetivamente

tornou-se um porta-aviões inafundável durante as Guerras do Vietnã e da Coreia. Obviamente, a dependência dos EUA dos produtos japoneses durante os conflitos que se seguiram auxiliou em muito na recuperação econômica do Japão.

Os EUA ganham Influência no Japão [Japan] para o Controle. O jogador da URSS não pode mais tentar Golpes ou Realinhamentos no Japão. Remova da partida se for utilizada como um evento.

28. CRISE DE SUEZ [SUEZ CRISIS] - (1956) Um constrangimento entre os aliados, a Crise de Suez acabou com qualquer dúvida restante de que o antigo sistema imperialista estava morto. Ameaçados pela nacionalização do Canal de Suez por Nasser, Israel, França e Reino Unido conspiraram para alterar a política egípcia por meio da força. Eles não se deram conta da ira de Eisenhower pela iniciativa sem aviso prévio. Embora, inicialmente, tenham sido militarmente bem-sucedidos, os três países foram obrigados a retirar-se sob pressão norte-americana.

Remova um total de 4 Influências Americanas da França [France], Reino Unido [United Kingdom] e Israel. Não retire mais do que 2 Influências por país. Remova da partida se for utilizada como um evento.



29. DISTÚRBIOS NO LESTE EUROPEU [EAST EUROPEAN UNREST] - (1956 - 1989) Como ficou visível na tentativa de Nagy de retirar a Hungria do Pacto de Varsóvia e na Primavera de Praga de 1968 na Tchecoslováquia, os membros do Pacto de Varsóvia frequentemente procuravam se soltar das rédeas de Moscou. Quando isso era levado mais adiante, do ponto de vista Soviético, os efeitos podiam ser devastadores. Os tanques soviéticos se tornaram um símbolo universal da

determinação em manter a Europa Oriental submetida, por meio da opressão aberta, se necessário.

Durante o Início ou Meio da Guerra: Remova 1 Influência da URSS de três países da Europa Oriental [Eastern Europe]. Durante o Final da Guerra: Remova 2 Influências da URSS de três países da Europa Oriental.

30. DESCOLONIZAÇÃO [DECOLONIZATION] - (1947 - 1979) Embora seja difícil determinar datas precisas sobre o processo de descolonização, essas datas escolhidas representam duas das mais significativas conquistas do processo. A faísca inicial para o retraimento do império foi o cumprimento da promessa Britânica de independência da Índia em 1947. No outro extremo, as primeiras eleições majoritárias da Rodésia (atual Zimbábue) que acabaram com o sistema de apartheid.

Adicione uma Influência da URSS em quatro países da África e/ou Sudeste Asiático [Southeast Asia].

31. CAÇA ÀS BRUXAS / EXPURGO [RED SCARE / PURGE] - (1945 - 1989) Provocada por temores de que o “inimigo está entre nós”, a “caça às bruxas” atingiu seu ápice com o Senador Joseph McCarthy e suas declarações sobre “atividades Antiamericanas” na Câmara dos Deputados, durante a década de 1950. Os expurgos Soviéticos eram um aspecto habitual da transição de poder dentro do Kremlin. No entanto, Stalin foi o verdadeiro mestre; 12 milhões de pessoas foram aprisionadas em seus campos até sua morte, em 1953.

A partir de agora, todas as cartas de Operações jogadas pelo seu oponente neste turno reduzem 1 de seu valor (até um mínimo de 1 ponto de Operações).



32. INTERVENÇÃO DA ONU [UN INTERVENTION] - (1947-?) As Nações Unidas não foram incapazes de influenciar na luta entre as superpotências durante a Guerra Fria devido ao poder de veto do Conselho de Segurança. No entanto, ocasionalmente, ela se mostrou como um indicador da opinião mundial e pôde mediar impasses em conflitos no Terceiro Mundo. Também foi o cenário para uma série de momentos inesquecíveis do conflito, incluindo o fim da Guerra da

Coreia, o discurso “Vamos enterrá-los”, e, claro, a Crise dos Mísseis de Cuba - “não espere pela tradução, Sr. Zorin!”.

Jogue esta carta simultaneamente com outra carta que contenha um Evento associado ao seu oponente. O Evento é cancelado, mas você pode usar os pontos de Operações desta outra carta para Conduzir Operações. A carta de evento cancelada retorna à pilha de descarte. Não pode ser jogada durante a fase de destaques.

33. DESESTALINIZAÇÃO [DE-STALINIZATION] - (1956) Durante o 20º Congresso do Partido, Nikita Khrushchev atacou abertamente a liderança de Stalin na União Soviética. Esta fato foi visto, dentro e fora da União Soviética como o início de uma nova era. No entanto, essa presunção acabou de forma particularmente sangrenta para a Hungria de Nagy. Khrushchev não tinha nenhuma intenção de “liberalização” da dominação soviética na Europa Oriental, ainda que ele estivesse tentando acabar com o culto da personalidade que tinha caracterizado o governo soviético interno.

A URSS pode realocar até 4 pontos de Influência para países não-controlados pelos EUA. Não mais do que 2 influências podem ser colocadas no mesmo país. Remova da partida se for utilizada como um evento.

34. PROIBIÇÃO DE TESTES NUCLEARES [NUCLEAR TEST BAN] - (1963 - ?) O primeiro tratado de Proibição de Testes Nucleares deve sua origem ao processo desmilitarização posterior à crise dos mísseis de Cuba. Proibiu-se novos testes nucleares no ar, debaixo d'água ou no espaço. A pressão internacional para tal proibição começou na década de 1950 com evidências científicas que demonstravam os graves danos ambientais causados por testes atmosféricos realizados pelas potências nucleares. O teste subterrâneo permaneceu uma metodologia permitida, mas todas as formas de “explosões nucleares pacíficas” também foram banidas, apertando o regime de não-proliferação.

O Jogador ganha PVs em quantidade igual ao atual nível de DEFCON menos 2, em seguida, aumenta 2 níveis de DEFCON.

35. RESOLUÇÃO FORMOSA [FORMOSAN RESOLUTION] - (1955) Reagindo à “perda da China”, o Congresso dos Estados Unidos concedeu ao presidente Eisenhower autorização com duração indeterminada para defender militarmente Taiwan - tecnicamente conhecida como a República da China de Taiwan. A resolução veio num momento em que os Estados Unidos enfrentavam desafios da República Popular da China na Indochina e na península Coreana. Efetivamente, Taiwan amparou-se sob o guarda-chuva nuclear dos EUA e o equilíbrio de poder no Estreito de Taiwan - ou Estreito de Formosa - tornou-se uma questão de importância estratégica para os Estados Unidos.

Taiwan deve ser tratada como um País-Chave para fins de pontuação, se os EUA controlam Taiwan quando a carta de Pontuação da Ásia [Asia Scoring] for jogada ou durante a Pontuação Final ao término do Turno 10. Taiwan não é um País-Chave para qualquer outra finalidade do jogo. Esta carta é descartada após o Jogador dos EUA jogar A Carta da China [The China Card]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

36. ESCALADA BÉLICA [BRUSH WAR] - (1947 - ?) Essas guerras, também caracterizadas como conflitos de baixa intensidade, geralmente, começavam em consequência de condições locais, podendo ser dentro de um Estado ou entre Estados. No entanto, devido à sua duração ou à intervenção de uma superpotência, uma disputa essencialmente local poderia ser elevada a um conflito entre superpotências. Exemplos incluem a guerra civil em Moçambique e a guerra entre Etiópia e Somália.

Ataque qualquer país com uma estabilidade de 1 ou 2. Role um dado e subtraia 1 para cada país adjacente controlado pelo inimigo. Sucesso com 3-6. O Jogador adiciona 3 ao seu Contador de Operações Militares [Required Military Operations]. Efeitos da Vitória: O Jogador ganha 1 PV e substitui toda a Influência do oponente por sua Influência. Países controlados pelos EUA na Europa não podem ser atacados após o evento OTAN [NATO].

37. PONTUAÇÃO DA AMÉRICA CENTRAL [CENTRAL AMERICA SCORING] - América Central e Caribe foram frequentemente denominados como “quintal” e “lago” dos Estados Unidos. Com o advento de Fidel Castro em 1959, os Americanos já não podiam mais considerar a região como garantida. A reação dos EUA à influência comunista na região provocou a intervenção militar direta dos EUA na República Dominicana (1965) e em Granada (1983). Nos anos finais da Guerra Fria, Nicarágua, El Salvador e Honduras, tornaram-se a linha de frente na luta entre as superpotências.

Presença: 1; Domínio: 3; Controle: 5; +1 PV por País-Chave controlado na Região; +1 PV por país controlado que é adjacente a superpotência inimiga; NÃO PODE SER MANTIDA NA MÃO!

38. PONTUAÇÃO DO SUDESTE ASIÁTICO [SOUTHEAST ASIA SCORING] - No Sudeste Asiático, o processo de descolonização entrelaçou-se com a rivalidade das superpotências de maneira particularmente violenta. Desde a contra-insurgência britânica na Malásia, passando pelas guerras dos EUA no Vietnã e Camboja, até a guerra sino-vietnamita, em 1979, o Sudeste Asiático iria tomar a atenção americana como nenhuma outra região. No entanto, após a retirada humilhante dos Americanos da região, ela deixaria de desempenhar um papel central na política da Guerra Fria.

1 PV por cada Controle de: Birmânia [Burma], Camboja/Laos [Cambodia/Laos], Vietnã [Vietnam], Malásia [Malaysia], Indonésia, Filipinas [Philippines]. 2 PVs pelo Controle da Tailândia [Thailand]. Remova da partida após a pontuação. NÃO PODE SER MANTIDA NA MÃO!



o início da Guerra Fria, os Estados Unidos (tendo se desmobilizado rapidamente após a Segunda Guerra Mundial) teve que contar com suas armas nucleares em uma doutrina de “retaliação maciça” para fazer frente a preponderância Soviética em armas convencionais. Depois que os Soviéticos desenvolveram armas nucleares próprias, ambas as potências retomaram posições de respostas mais flexíveis. A estratégia nuclear subjacente durante os últimos anos da era foi o conceito de destruição mútua assegurada. Esta realidade tornou improvável um confronto convencional diretamente entre as superpotências. No entanto, a dinâmica da concorrência das armas convencionais tinha o seu próprio paradigma. Assim, o Ocidente contava com tecnologia superior para projetar armas de melhor desempenho para competir com a grande quantidade que poderia ser gerada pela economia de comando dos Soviéticos.

Compare o nível de cada jogador no Contador de Operações Militares [Required Military Operations]. Se o Jogador Ativo tem mais pontos de Operações Militares, ele marca 1 PV. Se o Jogador Ativo tem mais pontos de Operações Militares e já obteve o número de Operações Militares Obrigatórias, então, ele marca 3 PVs, em vez de 1.



40. CRISE DOS MÍSSEIS DE CUBA [CUBAN MISSILE CRISIS] - (1962) A simples menção deste evento provoca temores, devido ao holocausto nuclear que quase aconteceu. Durante 14 dias, em outubro de 1962, as duas superpotências pareciam destinadas a se chocarem diretamente por causa da instalação pelos Soviéticos de Mísseis Balísticos de Médio Alcance (MRBMs) e Mísseis Balísticos de Alcance Intermediário (IRBMs) em Cuba. Para impedir a instalação adicional de mais armas ofensivas em Cuba, John F. Kennedy declarou uma quarentena naval em torno da ilha. As tensões chegaram próximas ao limite, quando um avião U-2 foi abatido sobre Cuba, tendo Khrushchev

exigido que mísseis Americanos fossem removidos da Turquia em troca da retirada dos mísseis Soviéticos de Cuba. No fim das contas, Khrushchev foi obrigado a se contentar com um compromisso dos EUA de não invadir Cuba mas, em troca, conseguiu secretamente fazer com que retirassem as bases de mísseis da OTAN na Turquia.

Coloque o nível de DEFCON em 2. Qualquer Golpe tentado por seu oponente neste turno, em qualquer lugar no tabuleiro, resultará em Guerra Termonuclear Global. Seu oponente perderá a partida. Esse evento pode ser cancelado a qualquer momento se o jogador da URSS remover 2 Influências de Cuba ou se o jogador dos EUA remover 2 Influências da Alemanha Ocidental [West Germany] ou Turquia [Turkey]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

41. SUBMARINOS NUCLEARES [NUCLEAR SUBS] - (1955)
Os Estados Unidos lançaram o primeiro submarino de propulsão nuclear. Com isso, instantaneamente tornam-se obsoletas décadas de guerra anti-submarina desenvolvidas durante a Segunda Guerra Mundial. O Almirante Hyman Rickover foi o supervisor do desenvolvimento de uma nova marinha nuclear, criando um terceiro e, aparentemente, invulnerável sistema na tríade nuclear Americana. Logo, os Soviéticos seguiram o exemplo.

Tentativas de golpe dos EUA em Países-Chaves não afetam a escala de DEFCON até o final do turno (esta carta não afeta o evento Crise dos Mísseis de Cuba [Cuban Missile Crisis]). Remova da partida se for utilizada como um evento.



42. ATOLEIRO [QUAGMIRE] - (1964 - 1975) É difícil estabelecer precisamente quando a intervenção dos EUA no Vietnã deixou de ser o apoio a uma contra-insurreição anticomunista e tornou-se, em vez disso, um atoleiro inextricável. Contudo, a aprovação no Congresso da resolução do Golfo de Tonkin parece ser uma boa data. Em retrospecto, fica claro que os Estados Unidos confundiram a própria natureza do conflito que estavam lutando. O Vietnã foi fundamentalmente uma guerra

de libertação nacional - uma luta que começou séculos antes contra o domínio chinês, em seguida, francês, japonês e, finalmente, norte-americano. Embora o governo americano possa nunca ter percebido que desempenhava o papel de “opressor estrangeiro”, esse fato não diminuiu a resistência vietnamita. Como a maioria das guerras coloniais, esta acabou reduzindo-se a um cálculo de custos. Os interesses norte-americanos simplesmente não compensavam os custos sobre a moral nacional, as perdas militares e os recursos econômicos que o Vietnã estava consumindo. No entanto, humilhar uma superpotência é um processo longo, e assim foi no Vietnã.

Na próxima rodada de ação, o jogador dos EUA deve descartar uma carta com valor de Operações 2 ou mais e rolar em um dado 1-4 para cancelar este evento. Repetir nas rodadas seguintes do jogador dos EUA até obter êxito ou até ficar sem cartas que cumpram os requisitos. Se ficar sem cartas apropriadas, o jogador dos EUA poderá apenas jogar cartas de pontuação até o próximo turno. Remova da partida se for utilizada como um evento.

43. CONVERSÇÕES SOBRE LIMITAÇÃO DE ARMAS ESTRATÉGICAS [SALT NEGOTIATIONS] - (1969, 1972)
Iniciado durante a Administração Johnson e completado pelo Presidente Nixon e o Secretário Brejnev, o primeiro tratado das Conversações Sobre Limitação De Armas Estratégicas (SALT)

pretendia essencialmente limitar o número de plataformas nucleares e restringir sistemas defensivos que ameaçavam o sistema de dissuasão mútua. O sucesso deste tratado levou ao início de uma segunda rodada de negociações ou SALT II. O debates diplomáticos acerca desse tratado começaram no governo do Presidente Nixon e foram concluídos em 1979 pelo Presidente Carter e o Secretário Brejnev. SALT II previu amplas limitações para novas plataformas de armas estratégicas e proibiu os mísseis balísticos intercontinentais (ICBMs) móveis. Devido à invasão soviética do Afeganistão, o tratado nunca foi ratificado. O Presidente Reagan afirmou que os soviéticos não estavam cumprindo com os termos do SALT II em 1986 e retirou-se do tratado.

Aumente dois níveis de DEFCON. As tentativas de Golpe subsequentes têm um modificador de -1 na rolagem de dados para ambos os jogadores até o final do turno. O jogador pode recuperar uma carta na pilha de descarte que não seja de pontuação, depois de revelá-la a seu oponente. Remova da partida se for utilizada como um evento.



44. ARMADILHA DE URSO [BEAR TRAP] - (1979 - 1992) Em uma época de visível aumento da arrogância soviética, a URSS voltou a velhos padrões de poder político ao se intrometer nos assuntos do Afeganistão - o país-chave no “Grande Jogo” da rivalidade entre a Rússia imperialista e Grã-Bretanha vitoriana. Os Soviéticos consideravam o Afeganistão parte de sua esfera natural de influência. No entanto, quando as tropas soviéticas intervieram diretamente em uma luta pelo poder

Afegão e depuseram o presidente existente, eles calcularam muito mal a reação da opinião pública mundial. Calejados pela derrota no Vietnã diante de forças aparentemente inferiores, a Administração Reagan procurou tornar o Afeganistão um pesadelo igual para os Soviéticos. Ao longo de um período de dez anos, os Estados Unidos forneceram mais de US\$ 2 bilhões em assistência à resistência Islâmica - os mujahidins - no Afeganistão.

Na próxima rodada de ação, o jogador da URSS deve descartar uma carta com valor de Operações 2 ou mais e rolar em um dado 1-4 para cancelar este evento. Repetir nas rodadas seguintes do jogador da URSS até obter êxito ou até ficar sem cartas que cumpram os requisitos. Se ficar sem cartas apropriadas, o jogador da URSS poderá apenas jogar cartas de pontuação até o próximo turno. Remova da partida se for utilizada como um evento.

45. CÚPULA [SUMMIT] - (1959, 1961, 1972, 1973, 1974, 1979, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989) As cúpulas entre as lideranças das superpotências tornaram-se importantes instrumentos de diplomacia pública desde meados até o final da Guerra Fria. O sucesso era medido em função de pontos fixados na agenda, tratados assinados e de que era mais duro com quem. Como em uma luta de boxe internacional, os países não-alinhados assistiam do lado de fora tentando discernir qual superpotência estava em ascensão. Praticamente todos os principais acordos de controle de armas foram iniciados ou concluídos em uma cúpula. Nesse sentido, elas eram uma importante ferramenta para dimensionamento de intenções políticas, garantindo que a Guerra Fria não se tornasse quente.

Ambos os jogadores rolam um dado. Cada um adiciona 1 por cada Região que tem Domínio ou Controle. O vencedor ganha 2 PVs e pode mover o marcador de DEFCON um nível em qualquer direção. Não role os dados novamente em caso de empate.

46. DR. FANTÁSTICO [HOW I LEARNED TO STOP WORRYING] - (1964) Como a possibilidade do holocausto nuclear tornou-se aceita pela opinião pública, o fatalismo sobre a sua inevitabilidade também foi. A marcante comédia de humor negro Dr. Fantástico capturou este novo estado de espírito. No entanto, tais atitudes eram raras. Fatalismo semelhante sobre o destino final da humanidade pode ser encontrado em toda a literatura da época e criou um subgênero da ficção científica, o romance barato sobre o holocausto pós-nuclear, cheio de mutantes atômicos e vagos resquícios da civilização contemporânea. Ironicamente, o pessimismo que se reflete nessas obras pode ter incentivado a possibilidade de uma guerra nuclear real, fazendo tal ato “pensável”.

Coloque a escala de DEFCON em qualquer nível que você queira (1-5). Este evento conta como 5 Operações Militares para fins de Operações Militares obrigatórias [Required Military Operations]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

47. JUNTA - (1945 – ?) Num contexto da Guerra Fria, o termo Junta normalmente refere-se à “união” de facções militares de extrema direita para derrubar um governo existente e substituí-lo por uma ditadura militar. Juntas eram tão comuns na América Latina ao longo do período que se tornaram uma prática quase inevitável. Na maioria das vezes, juntas militares obtiveram a benção tácita do governo dos Estados Unidos, pois elas perseguiam elementos de esquerda na América do Sul e Central. Juntas notáveis incluem as ditaduras militares que governaram a Argentina de 1976 a 1983 e a Guatemala de 1954 a 1984.

Coloque 2 Influências em um país da América do Sul [South America] ou Central. Em seguida, você pode fazer uma tentativa de Golpe extra ou jogada de Realinhamento em uma dessas regiões (usando o Valor de Operações desta carta).



48. DEBATES DA COZINHA [KITCHEN DEBATES] - (1959) Durante um momento de crescente tensão após o bem-sucedido lançamento do Sputnik, o então vice-presidente Richard Nixon fez uma viagem conciliadora à Rússia. O que se viu durante a sua estada em Moscou foram alguns momentos de descontração e outros de trocas públicas de opinião entre ele e Nikita Khrushchev. A discussão conhecida como o “Debate da Cozinha” foi uma discussão particularmente acalorada

em frente ao espaço de um modelo de casa norte-americana. Nixon reafirmou suas pretensões políticas domésticas com um dedo apontado para o peito de Khrushchev, reafirmando as suas teses anticomunistas na casa do inimigo.

Se os EUA controlam mais Países-Chaves do que a URSS, coloque o dedo no peito do oponente e ganhe 2 PVs. Remova da partida se for utilizada como um evento.

49. COMPARAÇÃO DE ARSENAIS [MISSILE ENVY] - (1984) “Missile envy” (inveja do míssil numa tradução livre) é um termo cunhado pela Dra. Helen Caldicott que reflete a crítica feminista geral de que a Guerra Fria foi impulsionada por tendências freudianas do ego masculino. Quando se examina a terminologia de “penetração profunda” e “reentrada múltipla”, pergunta-se se ela não tinha razão. Caldicott veio a fundar a organização Médicos para a Responsabilidade Social e seu livro tornou-se uma referência do movimento antinuclear.

Troque esta carta pela carta de maior valor de Operações na mão de seu oponente. Se duas ou mais cartas tiverem o mesmo valor, o oponente escolhe. Se a carta trocada contém um evento seu ou um evento aplicável a ambos jogadores, este ocorre imediatamente. Se contém evento do oponente, use o valor de Operações sem desencadear o evento. O oponente deve utilizar esta carta para Operações durante sua próxima rodada de ação.

50. “VAMOS ENTERRÁ-LOS” [“WE WILL BURY YOU”] - (1956) Talvez a mais famosa citação de toda a Guerra Fria, o premiê soviético Nikita Khrushchev proferiu esta frase imortal quando discursava para embaixadores ocidentais em uma recepção em Moscou. Com estas palavras, Khrushchev anunciou um período durante o qual ele iria pôr à prova o Ocidente aproveitando suas fraquezas. A crise de Berlim exemplificou essa política expansionista.

A menos que a carta Intervenção da ONU [UN Intervention] seja jogada como um Evento na próxima rodada do jogador dos EUA, a URSS ganha 3 PVs antes de qualquer atribuição de PV aos EUA. Diminua um nível de DEFCON. Remova da partida se for utilizada como um evento.

51. DOCTRINA BREJNEV [BREZHNEV DOCTRINE] - (1968) Anunciada para uma multidão de trabalhadores poloneses pelo próprio Brejnev, a Doutrina Brejnev deixou clara a política de fato da União Soviética ao ser aplicada durante a Primavera de Praga. Ou seja, os atuais países socialistas não seriam autorizados a abandonar o socialismo ou adotar uma posição de neutralidade. A doutrina contribuiu para o erro de cálculo dos Soviéticos quanto à reação mundial à sua invasão do Afeganistão. Eles consideravam a invasão como a mera aplicação de sua bem explanada doutrina.

A partir de agora, todas as cartas de Operações jogadas pela URSS neste turno adicionam 1 ao seu valor de Operações (até um máximo de 4). Remova da partida se for utilizada como um evento.

52. COLAPSO DO IMPÉRIO PORTUGUÊS [PORTUGUESE EMPIRE CRUMBLES] - (1974) Portugal foi a última potência européia a abandonar suas principais possessões coloniais na África. Embora tenha ingressado na OTAN, Portugal era governado pela ditadura de Antonio Salazar, o qual considerava que manter as colônias iria preservar a posição de Portugal na comunidade internacional. No entanto, a repressão das revoltas nacionalistas trouxe críticas tanto dos países recém-independentes como dos aliados de Portugal na OTAN. Finalmente, com a instauração de um governo democrático, Portugal renunciou às suas colônias. Pouco tempo depois, as antigas colônias portuguesas de Angola e Moçambique entraram em guerras civis e se tornaram os principais pontos de embate entre o Oriente e o Ocidente no continente africano.

Adicione 2 Influências da URSS tanto em Angola quanto nos Países do Sudeste Africano [SE African States]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

53. DISTÚRBIOS NA ÁFRICA DO SUL [SOUTH AFRICAN UNREST] - (1964 – 1994) O governo racista e minoritário da África do Sul começou a ser contestado pelo Congresso Nacional Africano com a ajuda Soviética e Cubana a partir de bases na Tanzânia, na Zâmbia e em outros estados da “linha da frente”. A era da resistência pacífica terminou formalmente com os massacres em Sharpeville e Langa. Por seu lado, a África do Sul tentou desestabilizar seus vizinhos, empreendendo uma invasão da Namíbia, além de apoiar a União Nacional para a Independência Total de Angola (UNITA) e a Resistência Nacional Moçambicana (RENAMO). No entanto, o aumento da população negra, os cada vez mais poderosos sindicatos

negros e a pressão de outras nações ocidentais, finalmente, colocaram a África do Sul na defensiva. Embora a administração Reagan tenha adotado uma política de “engajamento construtivo” com o governo do Apartheid, esta posição mostrou-se controversa. Finalmente, com o colapso do bloco do Leste tornou a libertação de Nelson Mandela por P.W. Botha inevitável.

A URSS adiciona 2 Influências na África do Sul [South Africa] ou adiciona 1 Influência na África do Sul e 2 Influências em quaisquer países adjacentes à África do Sul.

54. ALLENDE - (1970 – 1973) Um médico, Salvador Allende foi eleito pelo povo no Chile para liderar o primeiro governo socialista da nação. Allende rapidamente nacionalizou a produção de cobre – o principal produto de exportação chileno. As minas eram, em sua maioria, controladas por duas empresas norte-americanas, a Kennecott e a Anaconda. As relações com os EUA logo esfriaram, tendo a CIA apoiado uma fracassada tentativa de golpe em 1970. Entretanto, com o Ocidente aplicando severas sanções econômicas, o regime de Allende fracassou em seus segundo e terceiro anos. Em 1973, os militares, liderados por Augusto Pinochet, depuseram Allende com um sangrento ataque ao palácio presidencial. Allende tirou a própria vida.

A URSS adiciona 2 Influências no Chile. Remova da partida se for utilizada como um evento.

55. WILLY BRANDT - (1969) Um socialista fervoroso e adversário do partido nazista durante a sua juventude, Willy Brandt levou o Partido Social-Democrata da Alemanha Ocidental à Chancelaria em 1969. No poder, implementou a mesma aproximação pragmática dos vínculos leste-oeste que caracterizaram sua prefeitura de Berlim Ocidental. Com a denominada Ostpolitik, sob o comando de Brandt, a Alemanha Ocidental normalizou as relações com a União Soviética, Polônia e Tchecoslováquia. Embora nunca tenha abandonado a ideia da reunificação alemã, ele reconheceu a inviolabilidade das fronteiras estabelecidas e buscou normalizar as relações com a Alemanha Oriental. Finalmente, o seu governo foi derrubado por um escândalo de espionagem interna.

A USSR ganha 1 PV. A URSS ganha 1 Influência na Alemanha Ocidental [West Germany]. Cancela os efeitos da OTAN [NATO] sobre a Alemanha Ocidental. Este evento não pode ser jogado e/ou é cancelado pelo evento “Derrube este muro” [Tear down this wall]. Remova da partida se for utilizada como um evento.



56. REVOLUÇÃO MUÇULMANA [MUSLIM REVOLUTION] - (1979) Conforme os seculares estados árabes e muçulmanos em todo o Oriente Médio exibiam corrupção, repressão e incompetência, formas mais radicais do Islã começaram a vir à tona. A Irmandade Muçulmana, fundada no Egito, tentou derrubar o regime secular lá e na Síria. Isso levou a mais ciclos de repressão e de governos autoritários nesses países. Um ciclo semelhante ocorreu no Irã sob o comando

do xá Mohammad Reza Pahlavi. Um aliado regional de longa data dos Estados Unidos, e do Ocidente em geral, o xá foi deposto por uma revolução popular liderada pelo anti-ocidental aiatolá Khomeini. Isso deu início à primeira teocracia contemporânea do mundo. Mulás do Irã iriam passar o resto do século XX esforçando-se para exportar sua revolução para outras comunidades xiitas.

Remova toda a Influência dos EUA em dois dos seguintes países: Sudão [Sudan], Irã [Iran], Iraque [Iraq], Egito [Egypt], Líbia [Libya], Arábia Saudita [Saudi Arabia], Síria [Syria], Jordânia [Jordan].

57. TRATADO DE MÍSSEIS ANTIBALÍSTICOS [ABM TREATY] - (1972) O Tratado de Mísseis Antibalísticos (ABM) procurou consolidar o sistema de destruição mutuamente assegurada como eixo central do equilíbrio estratégico. O tratado ABM restringiu a capacidade de ambas superpotências se defenderem de um ataque nuclear. Em tese, tornou desnecessário um primeiro ataque preventivo contra os sistemas de defesa inimigos. Ambos os países foram autorizados a defender ou suas capitais ou um campo de mísseis balísticos intercontinentais com um sistema de defesa antimísseis. Os Soviéticos implantaram esse sistema em torno de Moscou. No fim das contas, os EUA abandonaram seu sistema implantado em Grand Forks, Dakota do Norte.

Aumente um nível de DEFCON. Em seguida, o jogador pode Conduzir Operações como se ele tivesse jogado uma carta com 4 pontos de Operações.

58. REVOLUÇÃO CULTURAL [CULTURAL REVOLUTION] - (1966 – 1977) Embora, à princípio, representasse uma luta interna pelo poder no seio da República Popular da China, a Revolução Cultural teve profundas implicações internacionais. Como Mao Tsé-Tung sentia-se cada vez mais marginalizado pela ala moderada do partido comunista chinês, ele empreendeu pela restauração da pureza ideológica e pelo treinamento da próxima geração de revolucionários. O tumulto resultante dos expurgos, das denúncias e da criação da Guarda Vermelha levou a China à beira de uma guerra civil. Ele também acentuou a ruptura entre China e União Soviética. No entanto, a anarquia e o isolacionismo que reinaram tornou impossível qualquer aproximação entre os Estados Unidos e a República Popular da China. Quando a administração Nixon assumiu o poder, o abismo entre as duas nações parecia maior do que nunca.

Se os EUA estiverem com A Carta da China [The China Card], a URSS pode pegá-la, deixando-a com a face para cima e disponível para uso. Se a URSS já estiver com ela, a URSS ganha 1 PV. Remova da partida se for utilizada como um evento.

59. PACIFISMO [FLOWER POWER] - (1965 – 1970) Um termo supostamente cunhado pelo poeta Allen Ginsberg, “flower power” passou a designar os movimentos de antiviolença e pacifista dos anos 1960. O contexto clássico para a expressão foi a colocação de margaridas em canos de espingarda, além do slogan anti-guerra “faça amor, não faça guerra”. O flower power também é expressão da divisão de opiniões acerca do uso da força militar norte-americana no Vietnã.

A URSS ganha 2 PV por cada “carta de guerra” a seguir jogada pelos EUA (como Evento ou Operações), exceto se for jogada na corrida espacial. As Cartas de Guerra são: Guerra Árabe-Israelense [Arab-Israeli War], Guerra da Coreia [Korean War], Escalada Bélica [Brush War], Guerra Indo-Paquistanesa [Indo-Pakistani War], Guerra Irã-Iraque [Iran-Iraq War]. Este evento é cancelado por “Um Império do Mal” [An Evil Empire]. Remova da partida se for utilizada como um evento.



60. INCIDENTE DO AVIÃO U2 [U2 INCIDENT] - (1960) A partir de 1955, os Estados Unidos começaram a realizar vôos de espionagem sobre a União Soviética em altitudes além do alcance das defesas anti-aéreas Soviéticas. No entanto, em maio de 1960, um míssil soviético Sam II atingiu a aeronave de Francis Gary Powers em espaço aéreo Soviético. Aeronave, piloto e equipamentos foram capturados pela URSS. O incidente provocou um grande embaraço para a administração Eisenhower, uma vez que inicialmente os EUA negaram que estavam executando tais missões. A derrubada do U-2 causou um grande abalo nas relações das superpotências e foi um golpe de propaganda para a União Soviética.

A URSS ganha 1 PV. Se a carta Intervenção da ONU [UN Intervention] for jogada, posteriormente, ainda neste turno como um Evento, tanto pelos EUA quanto pela URSS, a URSS ganha 1 PV adicional. Remova da partida se for utilizada como um evento.



61. OPEP [OPEC] - (1960) Fundada para permitir que os países produtores de petróleo possam ter mais controle sobre o preço do petróleo e, desse modo, as receitas que geram, a OPEP cresceu até se tornar uma instituição que controla dois terços das reservas mundiais e gera cerca de metade das exportações de petróleo do mundo. A criação da OPEP foi um duro golpe para os gigantes ocidentais que controlavam o mercado mundial de petróleo, como Exxon

e British Petroleum. Embora a OPEP incluía países do que não se encontram no Oriente Médio – como Venezuela, Indonésia e Nigéria – a organização é fortemente dominada por países da região. Como resultado, a OPEP sempre interveio nas crises políticas da região. Na mais famosa delas, a OPEP recusou exportações de petróleo para os países ocidentais que apoiavam Israel na Guerra do Yom Kippur. Isso resultou em um aumento de 400% nos preços do petróleo e exigiu racionamento no Ocidente.

A URSS ganha 1 PV por cada um dos seguintes países que controlar: Egito [Egypt], Irã [Iran], Líbia [Libya], Arábia Saudita [Saudi Arabia], Iraque [Iraq], Países do Golfo [Gulf States], Venezuela. Não pode ser usada como um evento se o Evento "Petróleo no Mar do Norte" [North Sea Oil] estiver em vigor.

62. "ATIRADOR SOLITÁRIO" ["LONE GUNMAN"] - (1963) Durante campanha em Dallas, no Texas, o presidente John F. Kennedy foi assassinado por Lee Harvey Oswald. Duas comissões, a Comissão Warren e o Comitê Seletor da Câmara sobre Assassinatos, diferiram sobre se Oswald agiu sozinho ou não. De qualquer modo, as circunstâncias da morte do presidente deixaram o país em pânico e abriram espaço para as teorias da conspiração, que iam desde a máfia, o governo cubano, a KGB, até a CIA dos próprios norte-americanos. Este fato também marcou o início de uma série de assassinatos de grandes personalidades políticas nos Estados Unidos, que incluíram o Dr. Martin Luther King e o irmão de John Kennedy (e candidato democrata à Presidência) Robert Kennedy. Essas mortes prematuras minaram a confiança americana, já abalada pelos acontecimentos no Vietnã.

O jogador dos EUA revela a sua mão. Em seguida, a URSS pode Conduzir Operações como se tivesse jogado uma carta com 1 ponto de Operações. Remova da partida se for utilizada como um evento.

63. COLONIALISMO REMANESCENTE [COLONIAL REAR GUARDS] - (1946 – 1988) A Guerra Fria foi implantada no contexto de um sistema internacional em evolução. À medida que o mundo abandonava um sistema multi-polar composto por impérios poliglotos, substituiu-o por um sistema bi-polar dominado por Estados-nação continentais. Movimentos anti-coloniais tendiam a nutrir fortes sentimentos anti-ocidentais, já que as potências coloniais mais importantes estavam no lado ocidental. No entanto, o caminho para a independência não era uniforme, nem foi igualmente bem sucedido. Várias ações de retaguarda foram tomadas pelas potências coloniais para prolongar sua estadia ou manter uma relação quase colonial com o país recém-independente. A intervenção britânica na Malásia (1948), a resistência francesa à independência da Argélia (1954) e intransigência sul-africana na Namíbia (1966) servem como exemplos deste aspecto da experiência pós-colonial.

Adicione 1 Influência dos EUA em quatro países da África e/ou Sudeste Asiático [Southeast Asia].

64. DEVOLUÇÃO DO CANAL DO PANAMÁ [PANAMA CANAL RETURNED] - (1970) Embora muito criticada pela direita no âmbito doméstico, a decisão da administração Carter de devolver o Canal do Panamá ao Panamá foi imensamente popular com a América Latina. O Canal foi um elo estratégico vital para a Marinha dos Estados Unidos, durante a Primeira e a Segunda Guerras Mundiais. No entanto, na época da Guerra da Coreia, o canal já não era grande o suficiente para acomodar os navios de guerra contemporâneos. Com a sua utilidade para os militares dos EUA bastante diminuída, mas com o seu valor de propaganda como uma relíquia do imperialismo norte-americano ainda elevado, Carter percebeu que a transferência da soberania gradual do canal era a melhor alternativa política.

Adicione 1 Influência dos EUA no Panamá, Costa Rica e Venezuela. Remova da partida se for utilizada como um evento.

65. ACORDOS DE CAMP DAVID [CAMP DAVID ACCORDS]



- (1978) Após um período de calmaria no processo de paz no Oriente Médio provocado pelas eleições presidenciais de 1976, o Presidente Carter tomou posse com uma nova carga de energia sobre o assunto. Graças ao seu apelo pessoal direto, Carter foi capaz de resolver definitivamente a Guerra do Yom Kippur e mudar completamente a dinâmica da questão do Oriente Médio. Israel e Egito normalizam suas relações e foi acordado um quadro de paz no Oriente Médio. Anos mais tarde, isso iria permitir

o acordo de Oslo e o Acordo de Paz Jordano-Israelense. Além disso, Carter também garantiu o completo realinhamento do Egito. O país, que era um ninho de sentimento anti-ocidental quando liderado por Nasser, se tornou um dos aliados mais importantes dos Estados Unidos na região. Sadat pagaria muito caro pela liderança que demonstrou durante as conversações. Ele foi assassinado por radicais islâmicos em 1981.

Os EUA ganham 1 PV. Os EUA ganham 1 Influência em Israel, Jordânia [Jordan] e Egito [Egypt]. A carta "Guerra Árabe-Israelense" [Arab-Israeli War] não pode mais ser jogada como um evento. Remova da partida se for utilizada como um evento.

66. GOVERNOS FANTOCHE [PUPPET GOVERNMENTS] - (1949 – ?) Ainda que não seja um conceito exclusivo da Guerra Fria, o termo “governos fantoches” faz referência a um regime que detém o poder devido ao apoio da União Soviética ou dos Estados Unidos. Trata-se de um termo depreciativo que é quase sempre usado pelos opositores desses regimes para minar sua legitimidade. Tanto os soviéticos quanto os americanos iriam aplicar o termo a qualquer estado aliado mais próximo, mas pode ser melhor compreendido no contexto do governo de Diem no Vietnã do Sul ou de Mariam da Etiópia.

Os EUA podem adicionar 1 Influência em três países que, nesse momento, não tenham Influência de nenhuma potência. Remova da partida se for utilizada como um evento.

67. VENDA DE GRÃOS AOS SOVIÉTICOS [GRAIN SALES TO THE SOVIETS] - (1973 –1980, 1981 – ?) Em 1973, condições climáticas adversas e drásticas quedas na safras motivaram o presidente Nixon a permitir enormes vendas de grãos para a União Soviética. Mesmo sendo um duro golpe no orgulho russo, o programa foi um passo para a normalização das relações entre as superpotências. Além disso, proporcionou uma possibilidade de pressão duradoura que buscava o descongelamento nas relações econômicas entre os dois países. Em 1980, o presidente Carter suspendeu o programa em retaliação à invasão soviética do Afeganistão. Os envios foram retomados um ano depois pelo presidente Reagan. O programa culminou em um tratado com os soviéticos, que se comprometeu a comprar 9 milhões de toneladas de grãos norte-americanos por ano.

Escolha aleatoriamente uma carta da mão da URSS. Jogue-a ou devolva-a. Se o jogador da URSS não tiver mais cartas ou você devolver a carta escolhida, use esta carta para Conduzir Operações normalmente.

68. ELEIÇÃO DO PAPA JOÃO PAULO II [JOHN PAUL II ELECTED POPE] - (1978) O primeiro não italiano a ser eleito Papa desde o século XVI, João Paulo II representou um rejuvenescimento da influência da Igreja Católica no cenário mundial. Os Estados Unidos deram o reconhecimento diplomático formal ao papado, pela primeira vez em sua história. Como Papa eleito da Polônia comunista, João Paulo II representava um enorme desafio para as lideranças polonesas: criticar o novo papado só iria afastar a opinião pública; abraçá-lo seria a antítese da doutrina comunista. Além disso, João Paulo II era conhecido por ser um crítico fervoroso do comunismo. A eleição de João Paulo marcou uma virada nas dinâmicas da política interna da Polônia que culminaria no movimento Solidariedade. Mikhail Gorbachev observou que a queda da cortina de ferro teria sido impossível sem João Paulo II.

Remova 2 Influências da URSS na Polónia [Poland] e, em seguida, adicione 1 Influência dos EUA na Polónia. Permite jogar o evento “Solidariedade” [Solidarity]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

69. ESQUADRÕES DA MORTE LATINO-AMERICANOS [LATIN AMERICAN DEATH SQUADS] - (1960 – 1989) Durante a Guerra Fria, tanto os os governos de esquerda quanto dos de direita apoiaram regimes reacionários que recorriam à violência extrema como reação a ameaças ao governo. Embora tenha sido mais habitual nos governos de direita na América Latina, os governos de esquerda também deram demonstrações de uso hábil da brutalidade. El Salvador, Guatemala e Colômbia foram os exemplos mais pungentes da prática de assassinatos patrocinados pelo governo. Certa vez, o

presidente Osorio da Guatemala, infamemente, observou: “Se for necessário transformar o país em um cemitério, a fim de pacificá-lo, eu não hesitarei em fazê-lo”.

Todas as tentativas de Golpe do jogador na América do Sul [South America] e Central tem +1 até o final do turno, enquanto todas as tentativas de Golpe do oponente tem -1 até o final do turno.

70. FUNDAÇÃO DA OEA [OAS FOUNDED] - (1948, 1967) Fundada com o objetivo específico de promover a democracia no hemisfério ocidental, a Organização dos Estados Americanos (OEA) tem sido, ocasionalmente, uma útil plataforma para a promoção dos interesses norte-americanos na região. Ela deu legitimidade internacional para ações dos EUA durante a crise dos mísseis de Cuba e a invasão de Granada. Promoção do comércio e desenvolvimento econômico foram adicionados à Carta da OEA, em Buenos Aires, em 1967. A revisão da carta também estabeleceu a existência de uma sede diplomática permanente da OEA, com a criação de uma Assembleia Geral em Washington.

Adicione 2 Influências dos EUA na América Central [Central America] e/ou América do Sul [South America]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

71. NIXON JOGA A CARTA DA CHINA [NIXON PLAYS THE CHINA CARD] - (1972) Percebendo que a normalização das relações com a China foi fundamental para a retirada dos EUA do Vietnã do Sul, Nixon buscou um encontro entre ele e Mao. Nixon enviou Henry Kissinger para conversações secretas com o ministro das Relações Exteriores da República Popular da China Chou En-lai para lançar as bases para a visita. Capitalizando a deterioração das relações sino-soviéticas, Nixon aplicou, talvez, o maior golpe diplomático da Guerra Fria. O comunicado de Xangai que se seguiu à cúpula girava em torno de várias divergências fundamentais entre os dois países, incluindo Taiwan e Vietnã. No entanto, ficou claro que a União Soviética já não podia depender do apoio chinês em conflitos regionais. Embora Nixon tenha expressado seu desejo de normalizar plenamente as relações entre os dois países de forma rápida, Watergate interrompeu esses planos. Caberia a Jimmy Carter restabelecer relações diplomáticas plenas entre os dois países.

Se os EUA estiverem com A Carta da China [The China Card], ganham 2 PVs. Caso contrário, o jogador dos EUA recebe a Carta da China nesse momento, com a face para baixo e indisponível para uso imediato. Remova da partida se for utilizada como um evento.

72. SADAT EXPULSA OS SOVIÉTICOS [SADAT EXPELS SOVIETS] - (1972) Anwar Al-Sadat foi um dos primeiros ativistas anticoloniais contra a monarquia egípcia apoiada pelos britânicos. Ele se tornou vice-presidente de Nasser e, quando se tornou presidente, herdou uma relação deteriorada com a URSS. Os soviéticos recusaram pedidos egípcios pelo aumento de ajuda econômica e militar, enquanto os egípcios tentavam manter um pé de cada lado do campo. Em reação, Sadat expulsou os 5.000 conselheiros militares e 15.000 membros da força aérea soviéticos no Egito. Após as negociações de paz no Oriente Médio depois da guerra de 1973, Sadat se convenceu da necessidade de estreitar as relações com Washington.

Remova toda a Influência da URSS no Egito [Egypt] e adicione uma Influência dos EUA. Remova da partida se for utilizada como um evento.

73. MEDIAÇÃO DIPLOMÁTICA [SHUTTLE DIPLOMACY] - (1973) Uma espécie de mediação diplomática caracterizada pelo uso dos avanços em transportes e comunicações, a “shuttle diplomacy” foi uma marca do mandato de Henry Kissinger como Secretário de Estado. O caso mais famoso foi a negociação de um cessar-fogo entre Israel e Egito, após a Guerra do Yom Kippur. Ao agir como intermediário entre os egípcios e israelenses, Kissinger manteve o papel central nas discussões e minimizou a influência soviética ao longo do processo de negociação. Kissinger utilizou um estilo semelhante ao lidar com a normalização das relações entre os Estados Unidos e a República Popular da China.

Coloque esta carta em frente ao jogador dos EUA. Durante a próxima pontuação do Oriente Médio [Middle East] ou da Ásia (o que ocorrer primeiro), subtraia um País-Chave do total da URSS e, então, coloque esta carta na pilha de descartes. Não vale para a Pontuação Final ao término do Turno 10.



74. A VOZ DA AMÉRICA [THE VOICE OF AMERICA] - (1947) Criada em 1942 pelo Escritório de Informação de Guerra, a Voz da América inicialmente transmitia notícias da guerra na Europa ocupada pelos nazistas. Em 1947, modificou sua finalidade para começar a transmitir para a União Soviética. A Voz da América tornou-se um dos mais conhecidos esforços de radiodifusão internacional do mundo. Ela proporcionou uma poderosa ligação com o mundo para os sistemas de

mídia controlados pelo Estado no Bloco Oriental. Juntamente com a Rádio Europa Livre e a Rádio Ásia Livre, a Voz da América tornou-se uma marca da diplomacia norte-americana durante a Guerra Fria.

Remova 4 Influências da URSS de países não europeus. Não remova mais do que 2 Influências por país.

75. TEOLOGIA DA LIBERTAÇÃO [LIBERATION THEOLOGY] - (1969 - ?) Uma consequência do Concílio Vaticano II, a Teologia da Libertação enfatiza Jesus Cristo como libertador. O fundamento teológico que sustentava essa visão se originou na América Latina e prosperou ali, particularmente com a ordem dos jesuítas. Embora nunca tenha sido abraçada pelo Papa João Paulo II, devido às suas correntes marxistas, a Teologia da Libertação continua a ser muito popular entre os sacerdotes individuais e os leigos no terceiro mundo. Sua ênfase na justiça social e sua crítica aos excessos capitalistas, no entanto, foram incorporadas à doutrina da Igreja.

Adicione 3 Influências da URSS na América Central [Central America], acrescentando não mais do que 2 por país.

76. CONFLITO DO RIO USSURI [USSURI RIVER SKIRMISH] - (1969) Depois de anos de deterioração das relações e do primeiro teste nuclear da China, as forças da República Popular da China e da União Soviética entraram em confronto ao longo de sua extensa e indefinida fronteira. A posse dos rios Ussuri e Amur permanecia incerta entre as duas nações e era uma fonte de atrito. Após um aumento da força militar em ambos os lados da fronteira, as tensões transbordaram em várias escaramuças agudas. Embora a guerra aberta tenha sido evitada, o embatedespertou o interesse da República Popular da China pela rápida normalização das relações com os Estados Unidos.

Se a URSS estiver com A Carta da China [The China Card], os EUA podem pegá-la, deixando-a com a face para cima e disponível para uso. Se os Americanos já estiverem com A Carta da China, adicione 4 Influências dos EUA na Ásia, acrescentando não mais do que 2 por país. Remova da partida se for utilizada como um evento.

77. “NÃO PERGUNTE O QUE SEU PAÍS PODE FAZER POR VOCÊ...” [“ASK NOT WHAT YOUR COUNTRY CAN DO FOR YOU...”] - (1961) Com a frase seminal do talvez mais poderoso discurso de posse já feito por um presidente dos Estados Unidos, o presidente Kennedy marcou o início de uma era de confiança e determinação americana durante a Guerra Fria. Popular entre os jovens americanos, Kennedy inspirou uma renovada dedicação ao serviço público, tanto com metas ambiciosas para os programas científicos financiados pelo governo quanto com serviços públicos direcionados aos jovens, como o Corpo de Paz. Seu chamado por uma participação altruísta nas necessidades da nação refletia a paixão de uma geração inquieta de jovens norte-americanos ansiosos por deixar a sua marca no mundo.

O jogador dos EUA pode descartar até a sua mão inteira (incluindo cartas de Pontuação) e repor com cartas da pilha de compras. O número de cartas descartadas deve ser decidido antes de pegar qualquer carta. Remova da partida se for utilizada como um evento.

78. ALIANÇA PARA O PROGRESSO [ALLIANCE FOR PROGRESS] - (1961 – 1973) Iniciada pelo presidente Kennedy para se opor à crescente influência cubana na América Central e do Sul, a Aliança para o Progresso buscava a integração das economias das Américas Latina e do Norte. A ênfase do programa era nas reformas agrária, democrática e tributária. No final dos anos 60, os Estados Unidos estavam totalmente envolvidos no Vietnã e sul da Ásia, de modo que o auxílio à América Latina diminuiu. Além disso, poucos países latino-americanos se mostravam realmente dispostos a realizar tais reformas. Assim, a Organização dos Estados Americanos dissolveu seu Comitê “Permanente” da Aliança para o Progresso em 1973.

Os jogador dos EUA ganha 1 PV por cada País-Chave controlado pelos EUA na América do Sul [South America] e Central. Remova da partida se for utilizada como um evento.

79. PONTUAÇÃO DA ÁFRICA [AFRICA SCORING] - A história da África durante a Guerra Fria reflete a promessa e a tragédia que andam de mãos dadas na experiência daquele continente. Inicialmente impulsionado pelo sucesso político da rápida descolonização, o júbilo seria transformado em cinismo. Um após o outro, os novos governos independentes dariam lugar a “presidentes vitalícios”, corrupção política, caos econômico e violência étnica. Carentes de recursos, os governos africanos rapidamente aproveitaram a rivalidade das superpotências para maximizar o apoio econômico e militar para os seus regimes. Na era pós-colonial, uma variedade de guerras civis por procuração foram travadas no continente. Angola, Moçambique, Chade e Etiópia foram apenas algumas das nações que sofreram violência, teoricamente, em nome da luta global entre o comunismo e o capitalismo.

Presença: 1; Domínio: 4; Controle: 6; +1 PV por País-Chave controlado na Região; NÃO PODE SER MANTIDA NA MÃO!



80. "UM PEQUENO PASSO..." ["ONE SMALL STEP..."] - (1961 – 1969) Depois de anos de atraso em relação às façanhas espaciais soviéticas, os Estados Unidos direcionaram todo o seu potencial intelectual e econômico para a "corrida à Lua". O presidente Kennedy iniciou o Projeto Mercury. Fundamentalmente, a Administração Nacional de Aeronáutica e Espaço (NASA) deveria superar enormes obstáculos tecnológicos para colocar um homem na Lua. Quando Neil Armstrong, o primeiro

homem a pisar sobre a superfície da Lua, desceu da nave espacial, ele proferiu a imortal frase "um pequeno passo para um homem, um salto gigante para a humanidade." Ao fazê-lo, ele confirmou o resurgimento americano na corrida espacial entre as superpotências.

Se você está atrás no Contador da Corrida Espacial [Space Race Track], jogue esta carta para avançar o seu marcador dois espaços no Contador da Corrida Espacial, ganhando o valor de PVs do segundo espaço apenas.

81. PONTUAÇÃO DA AMÉRICA DO SUL [SOUTH AMERICA SCORING] - A tendência regional de valorizar homens fortes ou juntas militares para resolver questões de instabilidade fez da América do Sul terreno fértil para levantes de esquerda durante a Guerra Fria. O crescimento do nacionalismo e a onda de sentimento anti-imperialista em todo o mundo também caracterizaram a relação entre os Estados Unidos e os países da América do Sul. Os soviéticos tentaram explorar quaisquer brechas oferecidas, estabelecendo estreitas relações com nações como a Argentina. O realinhamento de maior potencial na região foi esmagado por um golpe supostamente instigado pela CIA contra Salvador Allende no Chile.

Presença: 2; Domínio: 5; Controle: 6; +1 PV por País-Chave controlado na Região; NÃO PODE SER MANTIDA NA MÃO!



82. CRISE DOS REFÊNS NO IRÃ [IRANIAN HOSTAGE CRISIS] - (1979 – 1981) Como reação violenta ao tradicional apoio dos Estados Unidos ao regime repressivo do Xá do Irã, Mohammed Reza Pahlavi, revolucionários islâmicos invadiram a embaixada norte americana e mantiveram 65 americanos prisioneiros por 444 dias. O líder da recém-instalada teocracia do Irã, o aiatolá Khomeini, era completamente anti-americano e conclamou seus seguidores a tomar

medidas contra toda influência ocidental. O presidente Carter ordenou duas missões de resgate, uma das quais resultou em um humilhante acidente para os militares dos EUA e para a administração Carter. O fracasso de Carter em conseguir a libertação dos refêns antes do final da campanha eleitoral de 1980 é frequentemente apontado como causa da sua expressiva derrota nas urnas. No final das contas, a invasão do Irã pelo Iraque, em 1980, tornou o Irã mais disposto a encerrar a crise. Graças a mediadores argelinos, as negociações foram finalmente bem sucedidas. Em um golpe final sobre Carter, os refêns foram formalmente libertados em 21 de janeiro de 1981, minutos após a posse de Reagan.

Remova toda a Influência dos EUA no Irã [Iran]. Adicione 2 Influências da URSS no Irã. Dobra o efeito do evento "Terrorismo" [Terrorism] contra os EUA. Remova da partida se for utilizada como um evento.

83. A DAMA DE FERRO [THE IRON LADY] - (1979 – 1990) Como que antecipando a "revolução Reagan" nos Estados Unidos, Margaret Thatcher liderou o rejuvenescimento do partido conservador no Reino Unido. Uma fervorosa anticomunista, Thatcher recebeu o apelido de "Dama de Ferro" do jornal soviético "A Estrela Vermelha". Ela foi a parceira perfeita para Ronald Reagan e, juntos, eles renovaram a "relação especial" que formou o eixo central da Aliança Atlântica do pós-guerra. O principal momento de Thatcher pode ter sido sua defesa vigorosa do posto colonial da Grã-Bretanha nas Ilhas Falkland. A junta militar Argentina lançou uma invasão ao arquipélago, chamado por eles de Ilhas Malvinas. Em uma ação militar contundente, o Reino Unido expulsou as forças argentinas, restaurando um pouco do antigo orgulho imperial da Grã-Bretanha. Thatcher governou nos últimos anos da Guerra Fria, sendo a mais longa no cargo de primeiro-ministro da Grã-Bretanha.

Os EUA ganham 1 PV. Adicione 1 Influência da URSS na Argentina. Remova toda a Influência da URSS do Reino Unido [U.K.]. A carta "Governos Socialistas" [Socialist Governments] não pode mais ser jogada como um evento. Remova da partida se for utilizada como um evento.

84. REAGAN BOMBARDEIA A LÍBIA [REAGAN BOMBS LIBYA] - (1986) Após a queda de Nasser, Muamar Kadafi, com o poder dos petrodólares, buscou tornar a Líbia uma liderança do mundo Árabe. Para provar suas intenções, Kadafi tornou-se a principal fonte do terrorismo patrocinado pelo estado contra o Ocidente. Enquanto o Irã apresentava um novo modelo de resistência antiocidental, Kadafi adotou uma crescente piedade religiosa em seus discursos contra o Ocidente. Depois de confrontos no Golfo de Sidra, os Estados Unidos decidiram por uma retaliação pelo aparente envolvimento da Líbia no bombardeio a uma discoteca da Alemanha Ocidental, que matou um militar americano. O objetivo principal era matar Kadafi e, dessa maneira, suas residências pessoais foram bombardeadas. Embora, ele tenha escapado da morte, seu prestígio internacional ficou muito maculado.

Os EUA ganham 1 PV para cada 2 Influências da URSS na Líbia [Libya]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

85. GUERRA NAS ESTRELAS [STAR WARS] - (1983 – ?) Mais propriamente conhecida como Iniciativa de Defesa Estratégica (em inglês, a sigla SDI), esta mudança radical em relação à doutrina da Guerra Fria de "destruição mútua assegurada" foi anunciada pelo presidente Reagan ao público americano em um discurso transmitido ao vivo pela televisão. O conceito inicial de "escudo espacial" foi desenvolvido pelo Dr. Peter Hagelstein no Laboratório Nacional Lawrence Livermore. Teoricamente, o programa criaria uma série de satélites espaciais alimentados por reatores nucleares que formariam um campo impenetrável para bloquear os mísseis balísticos intercontinentais soviéticos. Embora cientificamente sólido no papel, o conceito nunca foi desenvolvido com sucesso. Variações posteriores na mesma linha envolviam "pedras brilhantes" e mísseis como forma de interceptação. A SDI é frequentemente mencionada como um dos fatores que convenceram Gorbachev de que a União Soviética não poderia continuar com a Guerra Fria.

Se os EUA estiverem à frente no contador de Corrida Espacial [Space Race track], jogue esta carta para pegar uma carta à sua escolha na pilha de descartes, exceto cartas de Pontuação. O Evento da carta escolhida ocorre imediatamente. Remova da partida se for utilizada como um evento.

86. PETRÓLEO NO MAR DO NORTE [NORTH SEA OIL] - (1980) Embora as primeiras descobertas de petróleo no Mar do Norte tenham ocorrido anos 1960, foi apenas com a crise do petróleo iraniano que sua exploração tornou-se economicamente viável. O Mar do Norte contém a maioria das reservas de petróleo da Europa e tornou-se uma das principais regiões produtoras do mundo fora da influência da OPEP. Explorados por Reino Unido, Holanda e Noruega, os campos do Mar do Norte libertaram a Europa Ocidental das garras da OPEP.

A carta "OPEP" [OPEC] não pode mais ser jogada como um evento. Os EUA podem jogar 8 cartas neste turno. Remova da partida se for utilizada como um evento.



87. O REFORMISTA [THE REFORMER] - (1985 — 1991) Sucessor da rápida passagem do premiê Konstantin Chernenko, Mikhail Gorbachev foi o único líder soviético a nascer após a Revolução Russa de 1917. Sua experiência dentro do Politburo deu-lhe amplo conhecimento sobre o Ocidente, o que afetou profundamente o seu pensamento sobre o futuro da URSS. “Gorby”, como ele seria conhecido no Ocidente, acumulou uma legião de fãs. Margaret Thatcher fez o célebre comentário

na sua chegada ao poder: “Eu gosto do Sr. Gorbachev. Podemos fazer negócio juntos.” Por fim, Gorbachev iria supervisionar o desmantelamento do bloco soviético. Embora sua agenda reformista, incluindo a Perestroika (reforma econômica) e a Glasnost (liberdade política), o tenha feito extremamente popular no Ocidente, ela o tornou pouco simpático na União Soviética. No final das contas, Gorbachev iria ser destituído do cargo, como resultado de um golpe militar reacionário, em 1991. Na esteira do seu fracasso, a Federação Russa se voltaria para um herói recém-cunhado, Boris Yeltsin.

Adicione 4 Influências na Europa, acrescentando não mais do que 2 por país. Se a URSS estiver à frente dos EUA em PV, então 6 Influências podem ser adicionadas, em vez de 4. A URSS não pode mais tentar Golpes na Europa. Melhora os efeitos do evento “Glasnost”. Remova da partida se for utilizada como um evento.

88. ATENTADO CONTRA O QUARTEL DOS MARINES [MARINE BARRACKS BOMBING] - (1983) Após a invasão israelense do Líbano, Estados Unidos e França enviaram tropas para formar uma força de manutenção da paz entre os lados opostos. Ataques terroristas contra o quartel das tropas de ambos os países resultaram em perdas terríveis: 241 soldados norte-americanos e 58 paraquedistas franceses foram mortos. Foram as maiores baixas sofridas pelo Corpo de Fuzileiros Navais dos EUA em um único dia desde Iwo Jima. Embora as suspeitas dos americanos tenham recaído sobre terroristas do Hezbollah com apoio iraniano, a responsabilidade exata permanece desconhecida.

Remova toda Influência dos EUA no Líbano [Lebanon] e remova mais 2 Influências dos EUA em qualquer lugar no Oriente Médio [Middle East]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

89. SOVIÉTICOS ABATEM O VÔO KAL-007 [SOVIETS SHOOT DOWN KAL-007] - (1983) Voando de Nova York a Seul, o desafortunado vôo 007 da Korean Airlines se perdeu em espaço aéreo soviético devido a um erro de navegação do sistema de piloto automático do avião. Embora os soviéticos à época tenham alegado que não sabiam se tratar de um avião civil, gravações liberadas

após a Guerra Fria indicam que pouco ou nenhum aviso foi dado ao avião. A administração Reagan encabeçou uma reação global contra os soviéticos — inclusive apresentando mensagens decodificadas perante o Conselho de Segurança da ONU. A tripulação e 269 passageiros foram mortos no ataque, incluindo um membro do Congresso norte-americano.

Diminua um nível de DEFCON. Os EUA ganham 2 PVs. Se a Coreia do Sul [South Korea] é controlada pelos EUA, então, eles podem colocar Influência ou tentar Realinhamentos como se tivessem jogado uma carta com 4 pontos de Operações. Remova da partida se for utilizada como um evento.

90. GLASNOST - (1985 — 1989) A palavra russa para “abertura”, a Glasnost foi introduzida como uma política pública por Mikhail Gorbachev. Embora seu objetivo a longo prazo possa ter sido o de melhorar as liberdades do povo russo, sua meta mais imediata foi a pressionar os burocratas conservadores a aceitarem suas reformas econômicas, ou seja, a “perestroika”. Embora os EUA normalmente equiparem Glasnost a liberdade de expressão, na verdade, ela foi uma tentativa de trazer transparência para o funcionamento do Politburo.

A URSS ganha 2 PVs. Aumente um nível de DEFCON. Se o evento “O Reformista” [The Reformer] estiver em vigor, então, a URSS pode colocar Influência ou tentar Realinhamentos como se ela tivesse jogado uma carta com 4 pontos de Operações. Remova da partida se for utilizada como um evento.

91. ELEIÇÃO DE ORTEGA NA NICARÁGUA [ORTEGA ELECTED IN NICARAGUA] - (1985 — 1990) Um dissidente político desde os 16 anos, Daniel Ortega Saavedra passou um tempo em uma prisão de Manágua. Após a sua libertação, ele fugiu para Cuba e estabeleceu contatos que seriam vitais para o movimento Sandinista. Quando os Sandinistas derrubaram o regime de Somoza, Ortega manobrou para chegar à presidência. Os estreitos laços de Ortega com o regime de Fidel Castro, por sua vez, impeliram os EUA a apoiar os rebeldes dos Contras. Operando a partir do norte da Nicarágua e atraindo a confiança dos latifundiários que tiveram suas terras coletivizadas, os Contras tornaram-se um grande obstáculo para o sucesso do governo Sandinista. Por fim, a estagnação econômica provocaria a ruína do governo de Ortega.

Remova toda a Influência dos EUA na Nicarágua. Em seguida, a URSS pode fazer uma tentativa de Golpe extra (com o valor de Operações desta carta) em um país adjacente à Nicarágua. Remova da partida se for utilizada como um evento.



92. TERRORISMO [TERRORISM] - (1949 — ?) Embora seja uma ameaça tão antiga quanto a civilização humana, o uso do terrorismo como um instrumento para pressionar a política internacional generalizou-se durante a Guerra Fria. A União Soviética e seus aliados do Pacto de Varsóvia treinaram regularmente organizações terroristas dentro de suas fronteiras, incluindo elementos radicais da Organização para a Libertação da Palestina (OLP). De muitas maneiras, a OLP era

o arquétipo de uma organização terrorista durante a Guerra Fria. Com sua ideologia antiocidental e anti-Israel, tornou-se um modelo para quem afirmava que o Ocidente estava em uma cruzada neo-imperialista no terceiro mundo. Terroristas palestinos sequestraram

aviões, atacaram o transatlântico Achille Lauro e, talvez o mais abominável, assassinaram 11 atletas israelenses nas Olimpíadas de Munique em 1972. Também haviam terroristas filiados aos comunistas radicados nos países ocidentais, tais como as Brigadas Vermelhas na Itália e o Exército Vermelho Japonês. Conforme a Guerra Fria chegava ao fim, a União Soviética enfrentava cada vez mais dificuldade para lidar com o fundamentalismo muçulmano e seu apoio ao terrorismo ia diminuindo.

O oponente deve descartar, aleatoriamente, uma carta. Se esta carta foi jogada pela URSS e o evento “Crise dos Reféns no Irã” [Iranian Hostage Crisis] estiver em vigor, os jogadores dos EUA devem descartar, aleatoriamente, duas cartas. (Os eventos descartados não ocorrem.)



93. ESCÂNDALO IRÃ-CONTRAS [IRAN-CONTRA SCANDAL]

(1985) Em um esforço para garantir a libertação de reféns americanos no Líbano, a administração Reagan realizou negociações secretas com o Irã para trocar armas por reféns. Este fato violou a política adotada pelos EUA de jamais negociar com terroristas. Além disso, a situação foi agravada pelo fato de que o lucro da venda das armas para o Irã foi utilizado para financiar secretamente a guerrilha dos

Contras na Nicarágua. Isto contrariava a política da Administração estabelecida, bem como as leis aprovadas pelo Congresso de maioria Democrata. O coronel Oliver North e o almirante John Poindexter foram indiciados criminalmente pelo escândalo, embora o relatório do Congresso tenha concluído que a responsabilidade última pelo escândalo era do presidente Reagan.

Todas as jogadas de Realinhamento dos EUA têm um modificador de -1 na rolagem de dados até o final do turno. Remova da partida se for utilizada como um evento.

94. CHERNOBYL - (1986) O acidente em Chernobyl foi o pior desastre na história da energia nuclear. Os detritos radioativos se propagaram numa enorme nuvem que se estendeu por toda a Europa Ocidental e, por fim, chegou à costa leste dos Estados Unidos. 200.000 tiveram de ser realocados de regiões gravemente contaminadas nas repúblicas soviéticas da Ucrânia e Bielorrússia. Estima-se que mais de 4.000 pessoas podem ter morrido devido à exposição mortal recebida naquele dia. Chernobyl expôs um tipo de incompetência desconcertante que refletia a tomada de decisões da burocracia soviética nos últimos anos da Guerra Fria.

O jogador dos EUA pode escolher uma Região. Até o final do turno, a URSS não pode adicionar Influência nessa Região usando os Pontos de Operações por meio da colocação de marcadores de Influência. Remova da partida se for utilizada como um evento.

95. CRISE DA DÍVIDA LATINO-AMERICANA [LATIN AMERICAN DEBT CRISIS] - (1982 – 1989) Como um efeito cascata do aumento do petróleo do Oriente Médio, os governos latino-americanos experimentaram extraordinário crescimento entre os anos de 1950 e 1970. No entanto, este crescimento sofreu uma abrupta desaceleração. Infelizmente, mesmo com crescimento econômico impressionante, países latino-americanos como Brasil e Equador continuaram a acumular dívida externa. Devido ao capital global recém-descoberto dos petrodólares, os governos latino-americanos encontraram credores de boa-vontade. A dívida

externa da América Latina subiu 1.000% de 1970 a 1980. Quando a recessão global provocada pela crise do petróleo iraniano fustigou as economias do mundo, a maioria dos governos latino-americanos simplesmente não conseguiam se manter. No final, esses governos teriam de se comprometer com uma significativa reestruturação de suas economias para reduzir a sua dívida.

A menos que o jogador dos EUA descarte imediatamente uma carta com valor de Operações de “3” ou mais, dobre a Influência da URSS em dois países da América do Sul [South America].

96. “DERRUBE ESTE MURO” [“TEAR DOWN THIS WALL”]

- (1987) Em frente ao muro de Berlim, com um discurso que fez lembrar Kennedy, Ronald Reagan desafiou o recém-empossado líder soviético Mikhail Gorbachev. Reagan, com o Portão de Brandenburgo em segundo plano, declarou: “Secretário-Geral Gorbachev, se você busca a paz, se você busca a prosperidade para a União Soviética e a Europa Oriental, se você busca a liberalização, venha até este portão! Senhor Gorbachev, abra este portão! Senhor Gorbachev, derrube este muro!” Embora provocador, o discurso foi uma pequena avalanche de auto-crítica na União Soviética. Países bem-sucedidos não devem prender seus cidadãos atrás de um muro. Apenas dois anos mais tarde, o Muro de Berlim viria abaixo.

Esta carta impede que seja jogado e/ou cancela os efeitos do evento “Willy Brandt”. Adicione 3 Influências dos EUA na Alemanha Oriental [East Germany]. Em seguida, os EUA podem realizar uma tentativa de Golpe extra ou um Realinhamento na Europa usando o valor de Operações desta carta. Remova da partida se for utilizada como um evento.

97. “UM IMPÉRIO DO MAL” [“AN EVIL EMPIRE”]

- (1983) Utilizado pela primeira vez pelo presidente Ronald Reagan diante da Associação Nacional de Evangélicos, o termo “império do mal” era aplicado pelos conservadores para referir-se à União Soviética. Esta mudança de terminologia encapsulava a rejeição do movimento conservador pela política moralmente ambígua de distensão de Nixon. A expressão provocou polêmica dentro da aliança da OTAN, com muitos líderes europeus achando-a desnecessariamente provocativa. Internamente, os opositores argumentaram que os Estados Unidos não podiam criticar as ações soviéticas durante a Guerra Fria, apontando o envolvimento da CIA em lugares como o Chile. O uso da expressão deu mais um indício de que a última fase da Guerra Fria seria conflituosa.

Esta carta impede que seja jogado e/ou cancela os efeitos do evento “Pacifismo” [Flower Power]. Os EUA ganham 1 PV. Remova da partida se for utilizada como um evento.

98. ALDRICH AMES REMIX - (1985 – 1994) O primeiro infiltrado da KGB na CIA que se teve conhecimento, Aldrich Ames comprometeu centenas de operações da CIA e forneceu informação que resultou na execução de 10 fontes norte-americanas. A CIA passou anos procurando outra explicação para os vazamentos – em especial, a possibilidade de que a KGB tinha grampeado a sede da CIA. A motivação de Ames não era ideológica; juntos, ele e sua esposa desfrutaram das extravagâncias que seus US\$ 2,5 milhões em subornos proporcionaram. Ames se abrigou na embaixada soviética em 1985. Desde então, ele supervisionou a análise de operações de inteligência soviéticas na Europa.

O jogador dos EUA expõe sua mão à URSS pelo restante do turno. Em seguida, o jogador da URSS escolhe uma carta da mão dos EUA; essa carta é descartada.

99. IMPLANTAÇÃO DO PERSHING II [PERSHING II DEPLOYED] - (1984 – 1985) Os mísseis Pershing II foram concebidos para se oporem diretamente aos Mísseis Soviéticos de Alcance Intermediário, os SS-20. A implantação de 108 destes mísseis na Alemanha Ocidental, Itália e Reino Unido demonstrou ser um grande teste para a resolução da OTAN. Houve enormes protestos públicos contra a implantação. No entanto, apesar das tensões, as armas foram implantadas, dando à OTAN uma força de barganha nas discussões do Tratado de Forças Nucleares de Alcance Intermediário (em inglês, a sigla INF). Essas negociações tinha sido suspensas em 1983, e a implantação bem-sucedida dos Pershing II deu o impulso para reiniciarem as negociações em 1985. Por fim, as negociações teriam sucesso na cúpula de Reykjavik, na Islândia, em 1986.

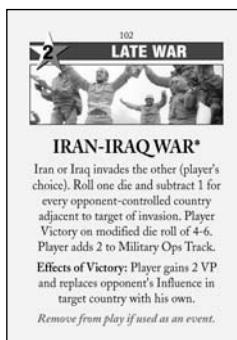
A URSS ganha 1 PV. Remova 1 Influência dos EUA de até três países da Europa Ocidental [Western Europe]. Remova da partida se for utilizada como um evento.

100. JOGOS DE GUERRA [WARGAMES] - (1956 – 1995) Brinkmanship (diplomacia arriscada numa tradução livre) foi um termo cunhado por John Foster Dulles para descrever uma política de chegar à beira de uma guerra, sem cair no abismo. Em diferentes momentos, em diferentes crises, esta política foi seguida por ambas as superpotências. No entanto, havia sempre o perigo de que a brinkmanship poderia transformar a guerra “fria” em quente. Além disso, esta estratégia incentivava uma postura nuclear de “lançamento em alerta”. A teoria dos jogos exigia que se o adversário lançasse um ataque nuclear maciço, você teria que lançar suas próprias armas antes que pudessem ser destruídas nos silos. Estas doutrinas encurtaram o tempo de reação dos líderes mundiais de horas para minutos. Em 9 de novembro de 1979, os Estados Unidos fizeram os preparativos para um ataque nuclear de retaliação quando uma falha no computador NORAD indicou que um ataque geral soviético tinha sido lançado. Mais recentemente, em 1995, a Rússia confundiu o lançamento de um míssil científico norueguês com um ataque, sendo Boris Yeltsin levado a decidir se devia ou não contra-atacar.

Se a escala de DEFCON estiver no nível 2, você pode finalizar a partida imediatamente (sem realizar a Fase de Pontuação Final) após dar ao seu oponente 6 PVs. Que tal um bom jogo de xadrez? Remova da partida se for utilizada como um evento.

101. SOLIDARIEDADE [SOLIDARITY] - (1980 – ?) Um movimento sindical originário dos estaleiros polacos de Gdansk, o Solidariedade tornou-se o foco de resistência anticomunista dentro do bloco Oriental. O Solidariedade rapidamente deixou de ser um simples movimento de trabalhadores para aglutinar católicos, intelectuais e outros dissidentes sociais sob sua bandeira. A tolerância desfrutada dentro de uma nação do Pacto de Varsóvia era sem precedentes e consistia em um jogo de gato e rato sob o olhar atento da opinião pública acerca das intenções soviéticas, do prestígio do Papa polonês, João Paulo II, e da coragem política de seu líder Lech Walesa. Quando o governo comunista da Polônia encabeçado por Wojciech Jaruzelski resolveu reprimir o Solidariedade e prender toda a sua liderança, a organização passou à clandestinidade e começou a ressurgir. Em 1988, o Solidariedade liderou greves, forçando os comunistas poloneses a abrirem negociações.

Esta carta pode ser jogada como um evento apenas se “Eleição do Papa João Paulo II” [John Paul II Elected Pope] estiver em vigor. Adicione 3 Influências dos EUA na Polônia [Poland]. Remova da partida se for utilizada como um evento.



102. GUERRA IRÃ-IRAQUE [IRAN-IRAQ WAR] - (1980 – 1988) Comentando sobre a guerra, Henry Kissinger fez a famosa observação, “É uma pena que ambos não possam perdê-la”. Numa guerra provocada por disputas de território na região de Shatt al-Arab, Saddam Hussein procurou estabelecer o Iraque como uma verdadeira potência regional, e também conter o avanço do fundamentalismo xiita do Irã. Inicialmente, o Iraque teve ganhos limitados, mas as forças iranianas restabeleceram-se e começaram uma contra-ofensiva no Iraque. Sem definir aliados no conflito, os Estados Unidos desempenharam um jogo ambíguo de tentar manter os dois lados suficientemente abastecidos para que a guerra continuasse. Finalmente, os EUA começaram a se inclinar para o Iraque, pois uma vitória iraniana na guerra teria sido um resultado inaceitável. O Irã utilizou também o petróleo como arma, forçando os EUA a recorrer ao Kuwait para garantir seu fornecimento do produto. Após 8 anos de combate, a fronteira voltou ao seu estado anterior à guerra. No entanto, ambas as nações tinham sido severamente enfraquecidas pelo conflito.

Irã [Iran] ou Iraque [Iraq] invade o outro (o jogador escolhe). Role um dado e subtraia 1 para cada país adjacente ao alvo da invasão que seja controlado pelo oponente. O Jogador vence no dado modificado 4-6. O Jogador adiciona 2 ao Contador de Operações Militares [Required Military Operations]. Efeitos da Vitória: o Jogador ganha 2 PVs e substitui toda a Influência do oponente no país alvo por sua Influência. Remova da partida se for utilizada como um evento.

103. DESERTORES [DEFECTORS] - (1945 – 1989) Antes do início da Guerra Fria, cidadãos do bloco Oriental fugiram ou desertaram para o Ocidente. Os desertores tinham dois arquétipos básicos. Eram espiões e agentes duplos que, depois de serem descobertos, “vinham do frio” para evitar uma punição. Exemplos desses tipos de desertores incluem o Subdiretor da KGB Yuri Nosenko e o Chefe do Escritório da KGB em Londres Oleg Gordievsky. Talvez a mais embaraçosa, e certamente a mais conhecida, deserção tenha sido a de talentosos artistas soviéticos durante uma turnê nos Estados Unidos e na Europa. Embora o Ocidente também tenha sofrido deserções ocasionais, sobretudo daqueles envolvidos na espionagem, tal fato nunca chegou à mesma proporção ou o mesmo nível de espetáculo público.

Jogue esta carta na Fase de Destaques para cancelar o evento de Destaque da URSS, incluindo Cartas de Pontuação. A carta cancelada retorna à Pilha de Descartes. Se esta carta for jogada pela URSS durante a rodada de Ação Soviética, o jogador dos EUA ganha 1 PV (a menos que seja usada na Corrida Espacial).

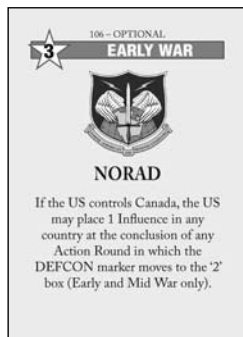
104. OS CINCO DE CAMBRIDGE [THE CAMBRIDGE FIVE] - (1945 – 1989) O Cinco de Cambridge (Kim Philby, Guy Burgess, Anthony Blunt, John Cairncross, e Donald Maclean) eram funcionários públicos britânicos que, sem o conhecimento do governo, se tornaram comunistas ainda na universidade e foram recrutados como agentes soviéticos logo depois. A rede de espionagem foi um dos instrumentos de inteligência soviéticos mais eficazes da Guerra Fria, tanto que todos os cinco ascenderam a cargos de grande responsabilidade e confiança no serviço público. Maclean, em particular, tinha conhecimento de um grande número de segredos nucleares; as informações sobre o tamanho e a disposição do arsenal

nuclear ocidental desempenhou um papel fundamental nas decisões de Stalin acerca do bloqueio de Berlim e de armar os norte-coreanos para a invasão da Coreia do Sul. A rede de espionagem se desfz quando o projeto US VENONA expôs Maclean; ele e Burgess desertaram em 1951. Philby foi capaz de evitar a exposição até 1963, passando segredos durante todo o tempo; ele também conseguiu desertar. Blunt foi desmascarado na mesma época, mas secretamente fez uma confissão, expondo outros agentes (incluindo Cairncross).

O jogador dos EUA expõe todas as cartas de pontuação em sua mão. Em seguida, o jogador da URSS pode adicionar 1 Influência em uma das regiões mostradas nessas cartas de pontuação (A URSS escolhe). Esta carta não pode ser jogada como um evento no Final da Guerra.

105. RELAÇÃO ESPECIAL [SPECIAL RELATIONSHIP] - (1946 – ?) Relação especial é uma expressão usada em discurso de 1946 pelo estadista britânico Winston Churchill para descrever o relacionamento excepcionalmente estreito na política, diplomacia, cultura, economia, área militar e relações históricas entre o Reino Unido e os Estados Unidos. Durante a Segunda Guerra Mundial, o desenvolvimento da bomba atômica exigiu colaboração e confiança entre os governos britânico, canadense e americano em um grau sem precedentes. Além disso, em 1943, a Grã-Bretanha tomou a decisão crucial de compartilhar os resultados da quebra do código ULTRA diretamente com inteligência dos EUA. Esta relação resultou no acordo BRUSA, cujos termos guiaram o compartilhamento de informações de inteligência durante a Guerra Fria. Ainda hoje, o Reino Unido e os EUA continuam a ser aliados muito próximos, compartilhando bases militares e interesses econômicos em todo o mundo.

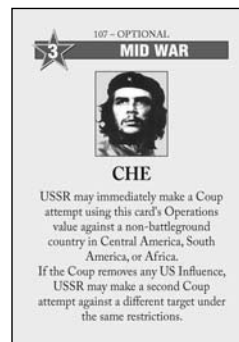
Se o Reino Unido [U.K.] é controlado pelos EUA, mas o evento "OTAN" [NATO] não está em vigor, os EUA adicionam 1 Influência em qualquer país adjacente ao Reino Unido. Se o Reino Unido é controlado pelos EUA e "OTAN" está em vigor, os EUA adicionam 2 Influências em qualquer país da Europa Ocidental [Western Europe] e ganham 2 PVs.



106. NORAD - (1958 – ?) O Comando de Defesa Aeroespacial da América do Norte (em inglês, a sigla NORAD) é uma organização militar conjunta patrocinada pelos governos do Canadá e dos Estados Unidos. Sua missão é monitorar e controlar qualquer incursão hostil no espaço aéreo sobre a América do Norte. Ele foi fundado inicialmente como proteção contra a ameaça de ataques de bombardeiros soviéticos voando baixo a partir da região do Ártico. Durante a

Guerra Fria, o Comando ficava alojado nas instalações de Cheyenne Mountain, apresentadas no filme Jogos de Guerra. No seu auge, o NORAD comandava 250.000 militares. A organização ilustra a plena integração e cooperação dos aliados dos EUA no guarda-chuva nuclear americano e sua estrutura de defesa.

Se os EUA controlam o Canadá, os EUA podem adicionar 1 Influência em qualquer país que já contenha Influência dos EUA na conclusão de qualquer Rodada de Ação na qual o marcador de DEFCON mover para a caixa "2". Este evento é cancelado pelo evento "Atoleiro" [Quagmire]. Remova da partida se for utilizada como um evento.



107. CHE - O argentino Ernesto "Che" Guevara, vulgarmente conhecido como o Che ou simplesmente Che, era um revolucionário marxista, médico, autor, líder da guerrilha, diplomata e teórico militar. Uma das principais figuras da revolução cubana, seu rosto estilizado tornou-se um onipresente símbolo da contracultura de rebelião e ícone global dentro da cultura popular. Guevara continua sendo uma figura histórica ao mesmo tempo reverenciada e insultada, polarizada no imaginário coletivo em uma infinidade de biografias, memórias, ensaios, documentários, músicas e filmes. Como um resultado de seu morte em combate, de invocações poéticas para a luta de classes e do desejo de criar a consciência de um "homem novo", impulsionado por incentivos morais, em vez de materiais, ele tornou-se uma referência para vários movimentos de inspiração esquerdista.

A URSS pode fazer imediatamente uma tentativa de Golpe contra um país normal - que não é País-Chave - na América Central [Central America], América do Sul [South America] ou África, usando o valor de Operações desta carta. Se o Golpe remover qualquer Influência dos EUA, a URSS pode fazer uma segunda tentativa de Golpe contra um alvo diferente sob as mesmas condições da primeira.



108. NOSSO HOMEM EM TEERÃ [OUR MAN IN TEHRAN] - (1941 – 1979) Substituindo seu pai deposto, Mohammad Reza Pahlavi foi fundamental, primeiramente, para os planos britânicos e, em seguida, norte-americanos no Oriente Médio. Embora Pahlavi tenha assumido o papel de reformador pró-ocidental, muitas vezes ele se irritou com as relações econômicas neo-imperialistas, especialmente no tocante ao petróleo. Ainda assim, a riqueza do petróleo do Irã colocou Pahlavi no centro da geopolítica mundial e sua associação com os Estados Unidos foi vital para a posição de ambos os países na região. No entanto, apesar da aparência de reformador projetada no exterior, Pahlavi também usou uma força policial interna brutal, a Savak, e tornou-se despótico e megalomaniaco nos últimos anos de seu reinado. Isso foi o estopim para os elementos revolucionários que fervilhavam no Irã.

Se os EUA controlam, pelo menos, um país no Oriente Médio [Middle East], o jogador dos EUA pega as 5 primeiras cartas da pilha de compras. Ele poderá revelar e, em seguida, descartar qualquer uma ou todas essas cartas sem desencadear os Eventos. As cartas que não forem descartadas serão devolvidas à pilha de compras e está será reembalhada. Remova da partida se for utilizada como um evento.

109. YURI E SAMANTHA [YURI AND SAMANTHA] - (1982) Em um dos momentos mais estranhos e de rara humanidade na Guerra Fria, Samantha Smith, uma estudante americana de dez anos de idade, escreveu uma carta ao recém-nomeado secretário-geral do Partido Comunista soviético, Yuri Andropov. Andropov acabou de substituir Brejnev e, como um dos arquitetos da Primavera de Praga, sua ascensão foi tida como pouco promissora para as relações Lest-Oeste. Para grande surpresa de todos, Samantha recebeu uma

resposta pessoal, incluindo um convite para visitar a União Soviética. Apesar das preocupações expressadas pelo Departamento de Estado norte-americano, Samantha aceitou o convite e viajou para a União Soviética. Sua viagem foi anunciada como importante passo no degelo das relações e melhorou a imagem pública de Andropov no Ocidente. Tragicamente, Samantha morreu em um acidente de avião em 1985.

A URSS recebe 1 PV por cada tentativa de Golpe dos EUA feita pelo restante do turno atual. Remova da partida se for utilizada como um evento.



110. VENDA DE AWACS AOS SAUDITAS [AWACS SALE TO SAUDIS] - (1986) O E3 “AWACS” é um dos mais sofisticados aviões de alerta precoce e plataformas de vigilância disponíveis na Força Aérea dos Estados Unidos. Imagine a surpresa do Congresso quando o presidente Ronald Reagan anunciou sua intenção de vender 5 deles para a Arábia Saudita pouco depois de ter entrado em funcionamento nos Estados

Unidos. A negociação do “Sistema Aéreo de Alerta e Controle” foi, na época, a maior venda militar. Embora tenha encontrado a resistência do Congresso, bem como do governo israelense, em última instância, o objetivo era consolidar a Arábia Saudita como a nova âncora dos EUA contra Teerã. O elevado risco político desta venda de armas manteria os dois governos unidos mesmo muito tempo depois de acabada a Guerra Fria.

Os EUA ganham 2 Influências na Arábia Saudita [Saudi Arabia]. A carta “Revolução Muçulmana” [Muslim Revolution] não pode mais ser jogada como um evento. Remova da partida se for utilizada como um evento.



111. REFERENDUM OTAN (CARTA PUBLICADA NA EDIÇÃO ESPANHOLA) - (1981 - 1986) Em 1981, o primeiro governo surgido da Transição Espanhola, pertencente à União de Centro Democrático (UDC), solicitou e assinou a entrada da Espanha na OTAN. Isto levou a protestos de forças de esquerda e do movimento pacifista. Em 1982, o Partido Socialista Operário Espanhol (PSOE), contrário à

OTAN, venceu as eleições gerais e prometeu um referendo para que os cidadãos decidissem se a Espanha deveria ficar ou sair da Aliança Atlântica. Sob pressão internacional, os socialistas acabaram reconsiderando sua posição e defenderam o “Sim”. A mudança de posição socialista foi recebida pelas forças de esquerda como uma traição de seus princípios progressistas. O PSOE propôs votar por uma permanência na OTAN sem que a Espanha entrasse em sua estrutura militar, com a proibição de implantar armas nucleares em território espanhol e com a promessa de redução de bases norte-americanas. A direita, ao contrário, sentia que esses pontos eram insuficientes e recomendou a abstenção. Por fim, o referendo sobre a permanência da Espanha na OTAN aconteceu em 12 de março de 1986. A adesão a esta organização foi referendada por 52,5% dos eleitores, enquanto 39,8% votaram contra.

Esta carta pode ser jogada como um evento apenas se “OTAN” [NATO] estiver em vigor. Cada jogador rola um dado. Quem tiver jogado a carta adiciona +1 e quem tiver mais Influência em Espanha/Portugal [Spain/Portugal] também adiciona +1. Em caso de empate, role novamente. O vencedor ganha 1 PV e adiciona 1 Influência em Espanha/Portugal. Se a URSS vencer, além disso, cancela os efeitos da OTAN sobre Espanha/Portugal. Remova da partida se for utilizada como um evento.

REGRAS OPCIONAIS DOS AUTORES

Estas regras também foram testadas pelos autores durante o desenvolvimento de Twilight Struggle, mas por várias razões foram retiradas nas fases anteriores à publicação. Jogadores que procuram alguma variação no jogo podem achar estas regras interessantes. Os diretores de torneios estão convidados a incorporar algumas dessas regras ou todas em seus campeonatos, desde que seja dado aviso prévio aos jogadores.

Jogadas de Realinhamento

Nós tentamos muitas variações nas regras para Realinhamentos. Um dos grandes desafios do projeto em TS foi descobrir um sistema simples para as superpotências manipularem a mudança política que não fosse violento o suficiente para ser considerado uma tentativa de Golpe. Estamos felizes com o resultado das regras, mas se os jogadores quiserem ver algumas das outras opções que tentamos, aqui estão elas. Elas podem ser executadas separadamente ou todas juntas.

As jogadas de realinhamento não estão sujeitas às restrições geográficas da escala de DEFCON. Ou seja, qualquer país em todas as regiões pode ser alvo de Realinhamento, independentemente do nível DEFCON atual.

O jogador ativo não pode perder influência em um país alvo de Realinhamento.

Os pontos de Operações podem ser usados indistintamente para colocar marcadores Influência e tentar jogadas de Realinhamento, com os custos normais, mas os marcadores de Influência não podem ser colocados em um país que já fora alvo de uma jogada de Realinhamento durante a rodada de ação atual, nem as jogadas de Realinhamento podem ser dirigidas a países que tiveram marcadores de Influência colocados durante a rodada de ação atual.

A Corrida Espacial

Um jogador que “jogar fora” uma carta na Corrida Espacial pode, à sua escolha, optar por não rolar o dado (renunciando, assim, a qualquer chance de avançar no contador).



111. ANOS DE CHUMBO [ANNI DI PIOMBO] (CARTA PROMOCIONAL DA EDIÇÃO ITALIANA) - (1969 - 1982) A expressão “anos de chumbo” – também título de um filme de Margarethe von Trotta, lançado em 1981 – foi aplicada inicialmente a um fenômeno da Europa Ocidental, relacionado à Guerra Fria e à estratégia da tensão. Designa o período compreendido aproximadamente entre o pós-1968 e o fim dos anos 1970, na Alemanha, ou meados dos anos 1980, na França e na Itália — anos marcados por violência política, guerrilha revolucionária armada e terrorismo de extrema esquerda e direita, bem como pelo endurecimento do aparato repressivo dos estados democráticos da Europa Ocidental.

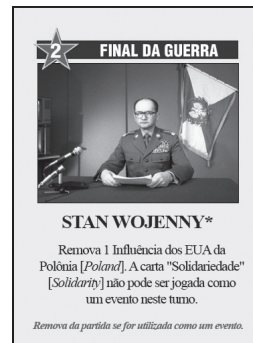
Se houver pelo menos um país da Europa Ocidental [Western Europe] que a URSS não controle, remova toda a Influência da URSS desse país, exceto 1 ponto (se mais países não são controlados pela URSS, o jogador dos EUA escolhe qual país). Remova da partida se for utilizada como um evento.



PACTO DE BAGDÁ [PAKT BAGDADZKI] (CARTA PROMOCIONAL DA EDIÇÃO POLONESA) - (1955) A partir do ingresso da Turquia na OTAN, pretendia-se estimular a cooperação de suas nações vizinhas com o Ocidente. Mas a maioria dos Estados Árabes via o plano com ceticismo. Eles haviam conquistado a independência pouco tempo antes e não queriam arriscar a autonomia numa aliança desse tipo. A alegria dos

norte-americanos e ingleses foi enorme ao conseguirem convencer o Iraque e a Turquia a assinar uma aliança de defesa – o chamado Pacto de Bagdá. Não demorou até o xá iraniano Reza Pahlavi – que se considerava o principal líder regional – aderisse à aliança, junto com o Paquistão e o Reino Unido.

Remova 1 Influência da URSS no Iraque [Iraq] e na Turquia [Turkey]; adicione 1 Influência dos EUA no Paquistão [Pakistan] ou Irã [Iran]. Remova da partida se for utilizada como um evento.



LEI MARCIAL [STAN WOJENNY] (CARTA PROMOCIONAL DA EDIÇÃO POLONESA) - (1981 - 1983) A Lei Marcial na Polônia refere-se ao período entre 13 de dezembro de 1981 e 22 de julho de 1983, quando o governo autoritário da República Popular da Polônia drasticamente restringiu a vida normal por meio da introdução da lei marcial na tentativa de esmagar a oposição política. Milhares de ativistas da oposição foram presos sem acusação e mais de 100 pessoas foram mortas. Embora a lei marcial tenha sido levantada em 1983, muitos dos presos políticos não foram libertados até a anistia geral em 1986.

Remova 1 Influência dos EUA na Polônia [Poland]. A carta "Solidariedade" [Solidarity] não pode ser jogada como um evento neste turno. Remova da partida se for utilizada como um evento.

CRÉDITOS

AUTORES DO JOGO: Jason Matthews & Ananda Gupta

DESENVOLVIMENTO: Jason Matthews

ASSISTÊNCIA DE DESENVOLVIMENTO: George Young e William F. Ramsay, Jr.

DIREÇÃO DE ARTE: Rodger MacGowan

DESENHO DA EMBALAGEM: Rodger MacGowan

DESENHO DO MAPA: Mark Simonitch e Guillaume Ries

LAYOUT DOS MARCADORES E REGRAS: Mark Simonitch

TESTES DO JOGO: Greg Schloesser, Bill Edwards, Marvin Birnbaum, Brad and Brian Stock, Peter Reese, Joe Rossi Jr., Greg Kniaz, PJ Glowacki, Steve Viltoft, Doug Austin, Shawn Metcalf, Steve Kosakowski, Ken Gutermuth e Ben & Marcia Baldanza

TESTES DA EDIÇÃO DE LUXO: Ted Torgerson, Charles Robinson, Dave Gerson, Sakari Lahti, Randy Pippus, Riku Riekkinen, Doug Steinley, Rich Jenulis e Paul Sampson

REVISÃO: Kevin Duke e Tom Wilde

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO: Tony Curtis

PRODUÇÃO: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

Agradecimentos Especiais a Bruce Wigdor, Chris Withers, Stefan McCay, Randy Pippus e David Wilson.

TRADUÇÃO: @marujomao  

Um Cenário do Final da Guerra para Twilight Struggle

Por Volko Ruhnke

Publicado em C3i Magazine #19, copyright RBM Studio

Se você já jogou o seu *Twilight Struggle* com a configuração inicial tanto quanto eu já o fiz, você pode estar um pouco enjoado das cartas de evento do Início e do Meio da Guerra, em comparação com os eventos do Final da Guerra que são utilizados com menor frequência. Para aqueles como você que gostariam de começar a partir da era pós-ATOLEIRO [*Quagmire*] e experimentar as ótimas possibilidades das cartas “ÁGUIA/URSO POUSOU” [*Eagle/Bear has Landed*], “GUERRA NAS ESTRELAS” [*Star Wars*] e “CHERNOBYL” ou mesmo “ALDRICH AMES”, “CRISE DOS REFÊNS NO IRÃ” [*Iranian Hostage Crisis*] e “TERRORISMO” [*Terrorism*], aqui está um cenário que vai direto ao ponto.

Minha noção da estrutura do jogo é a de que os turnos representam aproximadamente os seguintes anos:

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

Assim, o período do Final da Guerra começaria em 1975, por exemplo, com a queda de Saigon. Então, eu usei essa data (e um pouco de adaptação da história à estrutura de *Twilight Struggle*) para definir influência e eventos iniciais do Cenário Final da Guerra.

Para minha surpresa, os EUA parecem começar a era pós-Vietnã, em uma posição decididamente forte nos turnos da partida. Querendo ou não as máscaras caíram e os EUA ainda dominam a Ásia, por exemplo. Ao jogar este cenário percebe-se que uma vitória automática dos EUA está bem próxima, enquanto o jogador Soviético ganha apenas por conseguir um ocaso mais suave do experimento Socialista.

Divirta-se e tente evitar O Dia Seguinte....

Marcadores:

- Turno em 8
- DEFCON em 4
- Corrida Espacial: URSS em *Homem na Órbita da Terra* [*Man in Earth Orbit*]; EUA em *Águia/Urso pousou* [*Eagle/Bear has Landed*]
- PV em -4

Marcadores de Eventos em vigor

PACTO DE DEFESA MÚTUA EUA/JAPÃO [*US/Japan Mutual Defense Pact*], PLANO MARSHALL [*Marshall Plan*], OTAN [*NATO*], FORMAÇÃO DO PACTO DE VARSÓVIA [*Warsaw Pact Formed*], DE GAULLE LIDERA A FRANÇA [*De Gaulle Leads France*], PACIFISMO [*Flower Power*].

Controle e Influência

- EUA domina América do Sul [*South America*] e Ásia
- URSS domina Oriente Médio [*Middle East*].

Marque a influência nos países indicados com o mínimo necessário para controlá-los, exceto onde marcado com (EUA # / URSS #).

Controle dos EUA:

Reino Unido [*UK*], Itália [*Italy*], Benelux, Dinamarca [*Denmark*], Noruega [*Norway*], Alemanha Ocidental [*West Germany*] (5/1), Israel, Irã [*Iran*], Paquistão [*Pakistan*], Turquia [*Turkey*], Zaire, Somália, Quênia [*Kenya*], Nigéria, Japão [*Japan*], Coreia do Sul [*South Korea*], Taiwan, Filipinas [*Philippines*] (3/1), Tailândia [*Thailand*], Indonésia, Austrália, Malásia [*Malaysia*] (3/1), Nicarágua, Panamá, Haiti, Honduras, Venezuela, Chile, Argentina, Colômbia (2/1), República Dominicana [*Dominican Republic*].

Controle da URSS:

Alemanha Oriental [*East Germany*], Polônia [*Poland*], Hungria [*Hungary*], Tchecoslováquia [*Czechoslovakia*], Bulgária, Cuba, Coreia do Norte [*North Korea*], Iraque [*Iraq*], Síria [*Syria*] (0/3), Índia, Afeganistão [*Afghanistan*], Líbia [*Libya*], Argélia [*Algeria*], Etiópia [*Ethiopia*], Zimbábue [*Zimbabwe*], Angola (1/3), Laos (0/2), Países do Sudeste Africano [*SE African States*] (0/2).

Neutros com Influência

Espanha [*Spain*] (1/0), França [*France*] (3/1), Romênia [*Romania*] (1/3), Jordânia [*Jordan*] (2/2), Egito [*Egypt*] (1/0), África do Sul [*South Africa*] (2/1), Finlândia [*Finland*] (1/2), Birmânia [*Burma*] (0/1), Peru (2/1), Iugoslávia [*Yugoslavia*] (1/2), Arábia Saudita [*Saudi Arabia*] (2/0).

Cartas

Remova todas as cartas do Início e Meio da Guerra com asterisco no título, exceto ARMADILHA DE URSO [*Bear Trap*], ACORDOS DE CAMP DAVID [*Camp David Accords*], ELEIÇÃO DO PAPA JOÃO PAULO II [*John Paul II Elected Pope*], DEVOLUÇÃO DO CANAL DO PANAMÁ [*Panama Canal Returned*].

Dê A CARTA DA CHINA para o jogador da URSS.

Embaralhe as cartas do Início e Meio da Guerra restantes junto com a pilha do Final da Guerra e distribua as cartas para começar o Turno 8.

Vitória

Após a pontuação final do Turno 10 ou se o jogador dos EUA jogar o evento JOGOS DE GUERRA [*Wargames*], os EUA deve ter 20 PVs ou mais. Caso contrário, a URSS vence.

Tabela de Referência do Jogador

PREPARAÇÃO

- 8 cartas do Início da Guerra [*Early War*] para cada jogador.
- “A Carta da China” [*The China Card*] para o jogador da URSS.
- 15 marcadores de Influência para a URSS: 1 na Síria [*Syria*], 1 no Iraque [*Iraq*], 3 na Coreia do Norte [*North Korea*], 3 na Alemanha Oriental [*East Germany*], 1 na Finlândia [*Finland*] e 6 em qualquer lugar da Europa Oriental [*Eastern Europe*].
- 25 marcadores de Influência para os EUA: 2 no Canadá, 1 no Irã [*Iran*], 1 em Israel, 1 no Japão [*Japan*], 4 na Austrália, 1 nas Filipinas [*Philippines*], 1 na Coreia do Sul [*South Korea*], 1 no Panamá, 1 na África do Sul [*South Africa*], 5 no Reino Unido [*United Kingdom*] e 7 em qualquer lugar da Europa Ocidental [*Western Europe*].

JOGADAS DE REALINHAMENTO

FINALIDADE: Reduzir Influência inimiga em um país.

CONDIÇÕES: Oponente deve ter marcadores de Influência no país alvo.

CUSTO: 1 Ponto de Operações

PROCEDIMENTO: Cada jogador rola um dado e adiciona os modificadores abaixo ao seu resultado. O maior valor pode remover a diferença entre os dados da Influência de seu oponente no país alvo. Em caso de empate, nenhum marcador é removido. Um jogador pode fazer várias tentativas de realinhamento contra um mesmo país usando os pontos de Operações da mesma carta.

MODIFICADORES:

- +1 para cada país adjacente controlado
- +1 se o país alvo é adjacente à Superpotência
- +1 se tiver mais Influência no país alvo do que seu adversário;

Nota: se qualquer ponto de Operações de uma carta for usado para Realinhamento, todos os pontos dessa carta devem ser usados em jogadas de Realinhamento.

COLOCAR MARCADORES DE INFLUÊNCIA

FINALIDADE: Aumentar Influência em um país.

RESTRICÇÕES: Todos os marcadores devem ser posicionados em espaços que tenham marcadores amigos ou em espaços adjacentes, conforme estavam no mapa quando a carta de Operações foi jogada.

CUSTO: Custa um (1) ponto de Operações para colocar um marcador de Influência em um país Controlado-Amigo ou não Controlado. Custa dois (2) pontos de Operações para colocar um marcador de Influência em um país Controlado-Inimigo. Se a situação de Controle de um país é alterada ao colocar marcadores de Influência, marcadores adicionais colocados durante essa Rodada de Ação são colocados ao custo menor.

Nota: se qualquer ponto de Operações de uma carta for usado para colocar Influência, todos os pontos dessa carta devem ser usados na colocação de marcadores de Influência.

GOLPES

FINALIDADE: Reduzir Influência inimiga em um país e, eventualmente, adicionar Influência para a sua própria superpotência.

CONDIÇÕES: Oponente deve ter marcadores de Influência no país alvo.

CUSTO: 1 carta

PROCEDIMENTO: multiplique o Número de Estabilidade do país alvo por dois (x2). Em seguida, jogue um dado e some ao resultado os pontos de Operações na carta. Se o valor do dado modificado for maior do que o Número de Estabilidade dobrado, o Golpe foi bem sucedido, caso contrário, ele falhou.

MODIFICADORES: Nenhum

EFEITOS:

MARCADORES DE INFLUÊNCIA:

- **GOLPE BEM SUCEDIDO:** remova marcadores de Influência do adversário do país alvo: a quantidade removida é igual ao valor do dado modificado subtraído do dobro do Número de Estabilidade do país alvo. Se não houver marcadores de Influência adversários suficientes para remover, adicione marcadores de Influência próprios para completar a diferença.
- **GOLPE MAL SUCEDIDO:** Nenhum marcador de Influência é removido.

OPERAÇÕES MILITARES: Mova o marcador no Contador de Operações Militares [*Required Military Operations*] em número de espaços igual ao valor da carta de Operações jogada.

ESCALA DE DEFCON: Qualquer tentativa de Golpe em Países-Chaves rebaixa a escala de DEFCON [DEFCON track] em um nível em direção à Guerra Nuclear [*Nuclear War*].

CONTROLANDO PAÍSES

Um país é considerado Controlado por um jogador se:

- O jogador tiver a quantidade de pontos de Influência no país maior ou igual ao Número de Estabilidade do país, e
- A Influência do jogador no país exceder a Influência do seu oponente nesse país em, pelo menos, o Número de Estabilidade do país.

RESUMO DA PONTUAÇÃO

Presença [*Presence*]: Controlar 1 ou mais países na Região.

Domínio [*Domination*]: Controlar mais países e mais Países-Chaves na Região do que seu oponente. Deve controlar pelo menos 1 país normal e 1 País-Chave.

Controle [*Control*]: Controlar mais países e todos os Países-Chaves na Região.

+1 PV por cada País-Chave Controlado na Região.

+1 PV por cada país controlado adjacente à superpotência inimiga.

Lista de Cartas

INÍCIO DA GUERRA [EARLY WAR]

01. Pontuação da Ásia [Asia Scoring]	0
02. Pontuação da Europa [Europa Scoring]	0
03. Pontuação do Oriente Médio [Middle East Scoring]	0
04. Propaganda Ideológica [Duck and Cover]	3 EUA
05. Plano Quinquenal [Five Year Plan]	3 EUA
06. A Carta da China [The China Card]	4
07. Governos Socialistas [Socialist Governments]	3 URSS
08. Fidel*	2 URSS
09. Revoltas no Vietnã* [Vietnam Revolts]	2 URSS
10. Bloqueio de Berlim* [Blockade]	1 URSS
11. Guerra da Coreia* [Korean War]	2 URSS
12. Abdicação na Romênia* [Romanian Abdication]	1 URSS
13. Guerra Árabe-Israelense [Arab-Israeli War]	2 URSS
14. COMECON*	3 URSS
15. Nasser*	1 URSS
16. Formação do Pacto de Varsóvia* [Warsaw Pact Formed]	3 URSS
17. De Gaulle Lidera a França* [De Gaulle Leads France]	3 URSS
18. Cientistas Nazistas Capturados* [Captured Nazi Scientists]	1
19. Doutrina Truman* [Truman Doctrine]	1 EUA
20. Jogos Olímpicos [Olympic Games]	2
21. OTAN* [NATO]	4 EUA
22. Vermelhos Independentes* [Independent Reds]	2 EUA
23. Plano Marshall* [Marshall Plan]	4 EUA
24. Guerra Indo-Paquistanesa [Indo-Pakistani War]	2
25. Contenção* [Containment]	3 EUA
26. Criação da Cia* [Cia Created]	1 EUA
27. Pacto de Defesa Mútua EUA/Japão* [US/Japan Mutual Defense Pact]	4 EUA
28. Crise de Suez* [Suez Crisis]	3 URSS
29. Distúrbios no Leste Europeu [East European Unrest]	3 EUA
30. Descolonização [Decolonization]	2 URSS
31. Caça às Bruxas / Expurgo [Red Scare / Purge]	4
32. Intervenção da ONU [UN Intervention]	1
33. Desestalinização* [De-Stalinization]	3 URSS
34. Proibição de Testes Nucleares [Nuclear Test Ban]	4
35. Resolução Formosa* [Formosan Resolution]	2 EUA
103. Desertores [Defectors]	2 EUA
104. Os Cinco de Cambridge [The Cambridge Five]	2 URSS
105. Relação Especial [Special Relationship]	2 EUA
106. NORAD*	3 EUA
PactodeBagdá* [PaktBagdadzki] (CartaPromocional – Polônia)....	1 EUA

MEIO DA GUERRA [MID WAR]

36. Escalada Bélica [Brush War]	3
37. Pontuação da América Central [Central America Scoring]	0
38. Pontuação do Sudeste Asiático* [Southeast Asia Scoring]	0
39. Corrida Armamentista [Arms Race]	3
40. Crise dos Mísseis de Cuba* [Cuban Missile Crisis]	3
41. Submarinos Nucleares* [Nuclear Subs]	2 EUA
42. Atoleiro* [Quagmire]	3 URSS
43. Conversações sobre Limitação de Armas Estratégicas* [Salt Negotiations]	3
44. Armadilha de Urso* [Bear Trap]	3 EUA
45. Cúpula [Summit]	1
46. Dr. Fantástico* [How I Learned to Stop Worrying]	2
47. Junta	2
48. Debates da Cozinha* [Kitchen Debates]	1 EUA
49. Comparação de Arsenais [Missile Envy]	2
50. “Vamos Enterrá-los”* [“We Will Bury You”]	4 URSS
51. Doutrina Brejnev* [Brezhnev Doctrine]	3 URSS
52. Colapso do Império Português* [Portuguese Empire Crumbles]	2 URSS

53. Distúrbios na África do Sul [South African Unrest]	2 URSS
54. Allende*	1 URSS
55. Willy Brandt*	2 URSS
56. Revolução Muçulmana [Muslim Revolution]	4 URSS
57. Tratado de Mísseis Antibalísticos [ABM Treaty]	4
58. Revolução Cultural* [Cultural Revolution]	3 URSS
59. Pacifismo* [Flower Power]	4 URSS
60. Incidente do Avião U2* [U2 Incident]	3 URSS
61. OPEP [OPEC]	3 URSS
62. “Atirador Solitário”* [“Lone Gunman”]	1 URSS
63. Colonialismo Remanescente [Colonial Rear Guards]	2 EUA
64. Devolução do Canal do Panamá* [Panama Canal Returned]	1 EUA
65. Acordos de Camp David* [Camp David Accords]	2 EUA
66. Governos Fantoques* [Puppet Governments]	2 EUA
67. Venda de Grãos aos Soviéticos [Grain Sales to the Soviets]	2 EUA
68. Eleição do Papa João Paulo II* [John Paul II Elected Pope]	2 EUA
69. Esquadrões da Morte Latino-Americanos [Latin American Death Squads]	2
70. Fundação da OEA* [OAS Founded]	1 EUA
71. Nixon Joga A Carta da China* [Nixon Plays The China Card]	2 EUA
72. Sadat Expulsa os Soviéticos* [Sadat Expels Soviets]	1 EUA
73. Mediação Diplomática [Shuttle Diplomacy]	3 EUA
74. A Voz da América [The Voice of America]	2 EUA
75. Teologia da Libertação [Liberation Theology]	2 URSS
76. Conflito do Rio Ussuri* [Ussuri River Skirmish]	3 EUA
77. “Não Pergunte o Que Seu País Pode Fazer por Você...”* [“Ask Not What Your Country Can do For You...”]	3 EUA
78. Aliança Para o Progresso* [Alliance For Progress]	3 EUA
79. Pontuação da África [Africa Scoring]	0
80. “Um Pequeno Passo...” [“One Small Step...”]	2
81. Pontuação da América do Sul [South America Scoring]	0
107. Che	3 URSS
108. Nosso Homem Em Teerã* [Our Man In Tehran]	3 EUA
111. Anos de Chumbo* [Anni Di Piombo] (Itália)	1 EUA

FINAL DA GUERRA [LATE WAR]

82. Crise dos Reféns no Irã* [Iranian Hostage Crisis]	3 URSS
83. A Dama de Ferro* [The Iron Lady]	3 EUA
84. Reagan Bombardeia a Líbia* [Reagan Bombs Libya]	2 EUA
85. Guerra Nas Estrelas* [Star Wars]	2 EUA
86. Petróleo no Mar do Norte* [North Sea Oil]	3 EUA
87. O Reformista* [The Reformer]	3 URSS
88. Atentado Contra o Quartel dos Marines* [Marine Barracks Bombing]	2 URSS
89. Soviéticos Abatem o Voo KAL-007* [Soviets Shoot Down KAL-007]	4 EUA
90. Glasnost*	4 URSS
91. Eleição de Ortega na Nicarágua* [Ortega Elected in Nicaragua] ...	2 URSS
92. Terrorismo [Terrorism]	2
93. Escândalo Irã-Contras* [Iran-Contra Scandal]	2 URSS
94. Chernobyl*	3 EUA
95. Crise da Dívida Latino-americana [Latin American Debt Crisis]	2 URSS
96. “Derrube Este Muro”* [“Tear Down This Wall”]	3 EUA
97. “Um Império do Mal”* [“An Evil Empire”]	3 EUA
98. Aldrich Ames Remix*	3 URSS
99. Implantação do Pershing II* [Pershing II Deployed]	3 URSS
100. Jogos de Guerra* [Wargames]	4
101. Solidariedade* [Solidarity]	2 EUA
102. Guerra Irã-Iraque* [Iran-Iraq War]	2
109. Yuri e Samantha* [Yuri and Samantha]	2 URSS
110. Venda de Awacs aos Sauditas* [Awacs Sale to Saudis]	3 EUA
111. Referendum OTAN* (Espanha)	1
Lei Marcial* [Stan Wojenny] (Carta Promocional – Polônia)	2 URSS