

TWILIGHT STRUGGLE

THE COLD WAR, 1945-1989



Deluxe Edition

by Jason Matthews & Ananda Gupta

ΚΑΝΟΝΕΣ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. Εισαγωγή.....	2	10. Σκοράρισμα και Νίκη.....	10
2. Περιεχόμενα.....	2	11. Παιχνίδι Πρωταθλήματος.....	11
3. Προετοιμασία.....	3	12. Παραλλαγή του Κινεζικού Εμφυλίου Πολέμου.....	11
4. Πορεία του Παιχνιδιού.....	3	Σενάριο Τέλους του Πολέμου.....	12
5. Παίξιμο Καρτών.....	4	Credits.....	13
6. Επιχειρήσεις.....	6	Προαιρετικοί Κανόνες του Σχεδιαστή.....	13
7. Γεγονότα.....	8		
8. Κατάσταση DEFCON και Στρατιωτικές Επιχειρήσεις..	8		
9. Κίνα.....	9		



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

www.GMTGames.com



1.0 Ο ΧΑΡΤΗΣ

«Τώρα η σάλπιγγα μας καλεί και πάλι, ένα κάλεσμα να σηκώσουμε τα όπλα, γιατί αυτό είναι που χρειαζόμαστε, όχι όμως για μάχη, παρόλο που βρισκόμαστε σε πόλεμο, αλλά καλούμαστε να σηκώσουμε το βάρος μιας μακράς διαμάχης στο λυκόφως...»

- John F. Kennedy, Εναρκτήριο Λόγος, Ιανουάριος 1961

Το 1945, οι σύμμαχοι κατάστρεψαν τους Ναζί, καθώς τα καταστροφικότερα όπλα που είχε γνωρίσει ποτέ η ανθρωπότητα υποχρέωσαν την υπερήφανη Αυτοκρατορία της Ιαπωνίας να γονατίσει μπροστά σε μια καταγίδα πυρών. Εκεί όπου κάποτε υπήρχαν αρκετές μεγάλες δυνάμεις, έχουν πια απομείνει μόνο δύο. Ο κόσμος δεν πρόλαβε να ανασάνει από τις διαμάχες πριν μια νέα σύγκρουση ξεσπάσει. Αντίθετα με τις τεράστιες συγκρούσεις των παρελθόντων δεκαετιών, η σύγκρουση αυτή θα είχε βάση όχι τον αριθμό των στρατιωτών και των τανκ, αλλά κατασκόπους και πολιτικούς, επιστήμονες και διανοούμενους, καλλιτέχνες και προδότες.

Το *Twilight Struggle* είναι ένα παιχνίδι δύο παικτών που εξομοιώνει τον σαρανταπενταετή χορό ίντριγκας, κύρους και περιστασιακών πυροτεχνημάτων συγκρούσεων μεταξύ Σοβιετικής Ένωσης και Ηνωμένων Πολιτειών. Η σκηνή της μάχης των δύο αυτών titans που μάχονται για τη δική τους ιδεολογία και τρόπο ζωής, είναι ολόκληρος ο κόσμος. Το παιχνίδι ξεκινάει μέσα στα ερείπια της Ευρώπης καθώς οι δύο νέες «υπερδυνάμεις» μάχονται πάνω από τα συντρίμια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, και ολοκληρώνεται το 1989, οπότε μόνο οι Ηνωμένες Πολιτείες έμειναν όρθιες.

Το *Twilight Struggle* δανείζεται το βασικό του σύστημα από τα κλασικά καρτοδηγούμενα παιχνίδια *We the People* και *Hannibal: Rome vs. Carthage*. Γενικά είναι ένα γρήγορο, μικρής πολυπλοκότητας παιχνίδι. Οι κάρτες γεγονότων καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα ιστορικών συμβάντων, από τις Αραβο-Ισραηλινές συγκρούσεις του 1948 και του 1967, μέχρι τη Βιετνάμ και το κίνημα ειρήνης των Η.Π., στην Κρίση Πυραύλων της Κούβας και άλλα παρόμοια συμβάντα, που έφεραν τον κόσμο στο όριο ξεσπάσματος μιας πυρηνικής καταστροφής. Τα υποσυστήματα καταγράφουν επίσης τον Αγώνα του Διαστήματος για την απόκτηση κύρους, καθώς και τις πυρηνικές εντάσεις, με την πιθανότητα ενός πυρηνικού πολέμου να λήγει το παιχνίδι.

Οι κανόνες αυτοί είναι οργανωμένοι σε αριθμημένα τμήματα, με κάποια από αυτά να είναι επιπλέον χωρισμένα σε υποτμήματα (για παράδειγμα, 2.1 και 2.2). Σε κάποια σημεία των κανόνων, θα δείτε αναφορές σε τμήματα και υποτμήματα κανόνων που έχουν σχέση με το κομμάτι που διαβάζετε.

Επιπλέον, οι όροι που έχουν ειδικό νόημα, μέσα στους κανόνες, όπως «Επληροή» ή «Πεδίο Μάχης», είναι συνήθως με κεφαλαία, ώστε να ξεχωρίζουν από το υπόλοιπο κείμενο.

2.0 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Το πλήρες παιχνίδι περιέχει τα παρακάτω:

- Ένας Χάρτης 50cm x 86cm
- Δύο χαρτόνια με δείκτες
- Ένα Εγχειρίδιο Κανόνων
- Δύο Κάρτες Βοηθημάτων
- 110 Κάρτες
- Δύο 6-πλευρα ζάρια

2.1 Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

«Από το Στέτιν στη Βαλτική και από την Τριέστη στην Αδριατική, ένα σιδηρόν παραπέτασμα έχει απλωθεί κατά μήκος της ηπείρου.»

- Winston Churchill

2.1.1 Ο χάρτης χωρίζεται σε έξι Περιοχές: Ευρώπη, Ασία, Κεντρική Αμερική, Νότια Αμερική, Αφρική και Μέση Ανατολή. Μία περιοχή είναι μία ομάδα γεωπολιτικά συνδεδεμένων εθνών, συνήθως σε κοντινή γεωγραφική θέση. Η Ευρώπη χωρίζεται σε δύο υπό-περιοχές, την Ανατολική και τη Δυτική Ευρώπη. Δύο ιστορικά ουδέτερες χώρες (Αυστρία και Φινλανδία) βρίσκονται τόσο στην Ανατολική όσο και στη Δυτική Ευρώπη. Η Ασία επίσης περιέχει μία υπό-περιοχή, τη Νοτιο-ανατολική Ασία. Οι θέσεις χωρών που αποτελούν μία περιοχή, έχουν το ίδιο χρώμα χάρτη. Οι υπό-περιοχές έχουν απόχρωση του αντίστοιχου χρώματος.

Europe	
Presence	3
Domination	7
Control	Win

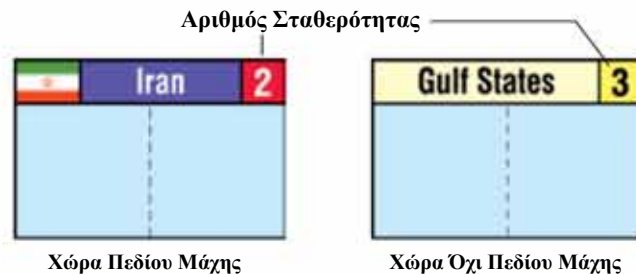
Western Europe

Eastern Europe

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΤΗ: Παρόλο που δεν είναι γεωγραφικά ορθό, η Μέση Ανατολή περιλαμβάνει τη Λιβύη και την Αίγυπτο για πολιτικούς λόγους. Παρομοίως, ο Καναδάς και η Τουρκία περιλαμβάνονται στην Ευρώπη.

2.1.2 Οποιοδήποτε γεγονός, κανόνας, ενέργεια ή κάρτα που αναφέρεται στην «Ευρώπη» ή την «Ασία» περιλαμβάνει και τις υπό-περιοχές τους.

2.1.3 Κάθε θέση του χάρτη αντιστοιχεί σε μία χώρα ή ομάδα χωρών (οι οποίες αποκαλούνται στο εξής χώρες). Κάθε χώρα έχει έναν Αριθμό Σταθερότητας, ο οποίος αναπαριστάει τη γενική σταθερότητα, την ανεξαρτησία και την ισχύ της χώρας.



2.1.4 Κατάσταση Πεδίου Μάχης. Καθώς οι ονομασίες των περισσότερων κρατών αναγράφονται σε ανοιχτόχρωμο φόντο, οι χώρες Πεδία Μάχης λειτουργούν με τον ίδιο τρόπο όπως οι κανονικές θέσεις, αλλά έχουν ειδικούς κανόνες σκοραρίσματος (δείτε 10.1) και προσπαθειών πραξικοπήματος (6.3). Η ονομασία της είναι σε μωβ φόντο για εύκολη αναγνώριση.

2.1.5 Υπάρχουν δύο θέσεις στον χάρτη που αναπαριστούν τις γεωγραφικές τοποθεσίες των Ηνωμένων Πολιτειών και της Σοβιετικής Ένωσης. Αυτές είναι εκτός παιχνιδιού για Δείκτες Επιρροής, αλλά παρέχουν τα ίδια πλεονεκτήματα όπως και οι «γειτονικές ελεγχόμενες χώρες» για κάθε σκοπό γεγονότων και ανακατάταξης (6.2.2).

2.1.6 Οι χώρες συνδέονται μεταξύ τους μέσω μαύρων, κόκκινων και καφέ γραμμών στον χάρτη. Οι καφέ γραμμές αναπαριστούν συνδέσεις μέσα σε μία περιοχή. Οι κόκκινες διακεκομμένες γραμμές αναπαριστούν συνδέσεις μεταξύ χωρών σε διαφορετικές περιοχές. Οι μαύρες γραμμές αναπαριστούν συνδέσεις μεταξύ χωρών και υπερδυνάμεων. Μία χώρα θεωρείται γειτονική με όλες τις υπόλοιπες με τις οποίες συνδέεται.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΤΗ: Η γειτονία δεν είναι πάντα αντίκτυπο της γεωγραφίας. Αρκετές χώρες που μοιράζονται φυσικά σύνορα δεν έχουν σύνδεση στο παιχνίδι. Αυτό δεν είναι λάθος του χάρτη, αλλά μέρος των μηχανισμών του παιχνιδιού και της πολιτικής κατάστασης της εποχής εκείνης.

Έλεγχος
Η.Π.Επιρροή
Η.Π.Έλεγχος
Ε.Σ.Σ.Δ.Επιρροή
Ε.Σ.Σ.Δ.

2.1.7 Ελεγχόμενες Χώρες: Κάθε χώρα στον χάρτη, θεωρείται Ελεγχόμενη από έναν εκ των δύο παικτών ή μη ελεγχόμενη. Μία χώρα θεωρείται Ελεγχόμενη από έναν παίκτη αν:

- Ο παίκτης έχει στην χώρα περισσότερους ή ίσους πόντους Επιρροής με τον Αριθμό Σταθερότητας της χώρας, και
- Η Επιρροή του παίκτη στη χώρα αυτή είναι μεγαλύτερη από την αντίστοιχη Επιρροή του αντιπάλου του κατά ποσό τουλάχιστον με τον

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Για τον Έλεγχο του Ισραήλ (Αριθμός Σταθερότητας 4), ένας παίκτης πρέπει να έχει τουλάχιστον 4 πόντους Επιρροής εκεί, και να έχει τουλάχιστον 4 πόντους Επιρροής περισσότερους από τον αντίπαλό του, στο Ισραήλ.

2.1.8 Κάποιες χώρες έχουν μικρούς αριθμούς με μπλε ή κόκκινο φόντο κάτω αριστερά ή κέντρο δεξιά της θέσης χώρας. Οι αριθμοί αυτοί καθορίζουν τους πόντους Επιρροής που τοποθετούνται από κάθε χώρα στην αρχή του παιχνιδιού. Οι πόντοι επιρροής που τοποθετούνται σε μία περιοχή, αλλά όχι σε συγκεκριμένη χώρα, σημειώνονται δίπλα στις ετικέτες των περιοχών του χάρτη. Δείτε 3.2 και 3.3 για μια πλήρη λίστα αρχικής Επιρροής.

2.2 ΚΑΡΤΕΣ

2.2.1 Υπάρχουν 110 κάρτες στο παιχνίδι. Εκτός των Καρτών Σκοραρίσματος, όλες περιλαμβάνουν μία αξία Πόντων Επιχειρήσεων, Ονομασία Γεγονότος και Περιγραφή Γεγονότος. Οι κάρτες σκοραρίσματος έχουν την ετικέτα «ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ» και πρέπει να παιχτούν κάποια στιγμή κατά τη διάρκεια του γύρου που τραβήχτηκαν.

2.2.2 Κάθε κάρτα έχει ένα σύμβολο για να σημειωθεί η υπερδύναμη με την οποία σχετίζεται το Γεγονός, ως εξής:

- Κάρτες μόνο με Κόκκινο αστέρι σχετίζονται με την Ε.Σ.Σ.Δ.
- Κάρτες μόνο με Λευκό αστέρι σχετίζονται με τις Η.Π.
- Κάρτες με μισό Κόκκινο, μισό Λευκό αστέρι σχετίζονται και με τις δύο πλευρές.

Παράδειγμα Κάρτας



(Δείτε στο 5.2 για το αποτέλεσμα παιξίματος καρτών των οποίων τα Γεγονότα σχετίζονται με την υπερδύναμη του αντιπάλου σας.)

2.2.3 Οι κάρτες παίζονται με δύο τρόπους, είτε σαν Γεγονότα, είτε σαν Επιχειρήσεις.

2.2.4 Αρκετές κάρτες έχουν έναν αστερίσκο μετά την ονομασία του Γεγονότος. Όταν οι κάρτες αυτές παιχτούν σαν Γεγονότα, αφαιρούνται εντελώς από το παιχνίδι.

2.2.5 Οι κάρτες που έχουν υπογραμμισμένη την ονομασία Γεγονότος τοποθετούνται ανοιχτές δίπλα στο κεντρικό ταμπλό μέχρι να ακυρωθούν (ή μέχρι το παιχνίδι να τελειώσει).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ: Οι παίκτες μπορούν επίσης να σημειώνουν το παίξιμο υπογραμμισμένων γεγονότων με τους αριθμημένους δείκτες υπενθύμισης. Αυτοί μπορούν να τοποθετηθούν στον χάρτη πάνω στο Πλαίσιο Αποτελεσμάτων Γεγονότων.

2.2.6 Οι κάρτες που ξεσκαρτάρονται (δεν φεύγουν εντελώς από το παιχνίδι) τοποθετούνται σε μία ανοιχτή στοίβα δίπλα στη στοίβα τραβήγματος.

2.3 ΔΕΙΚΤΕΣ



3.0 ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

3.1 Ανακατέψτε τις κάρτες Αρχής του Πολέμου και μοιράστε από **8 κάρτες** σε κάθε παίκτη. Τοποθετήστε την «China Card» μπροστά από τον παίκτη της ΕΣΣΔ. Οι παίκτες μπορούν να εξετάσουν τις κάρτες τους πριν αναπτύξουν τους αρχικούς τους δείκτες Επιρροής.

3.2 Ο παίκτης της ΕΣΣΔ προετοιμάζεται πρώτος. Τοποθετεί συνολικά **15 δείκτες Επιρροής** στις εξής τοποθεσίες: 1 στη Συρία, 1 στο Ιράκ, 3 στη Βόρεια Κορέα, 3 στην Ανατολική Γερμανία, 1 στη Φινλανδία και 6 οπουδήποτε στην Ανατολική Ευρώπη.

3.3 Ο παίκτης των ΗΠ προετοιμάζεται δεύτερος, τοποθετώντας συνολικά **25 δείκτες Επιρροής** στις εξής τοποθεσίες: 2 στον Καναδά, 1 στο Ιράν, 1 στο Ισραήλ, 1 στην Ιαπωνία, 4 στην Αυστραλία, 1 στις Φιλιππίνες, 1 στη Νότια Κορέα, 1 στον Παναμά, 1 στη Νότια Αφρική, 5 στο Ηνωμένο Βασίλειο και 7 οπουδήποτε στη Δυτική Ευρώπη.

3.4 Τοποθετήστε τους δείκτες Αγώνα για το Διάστημα των ΗΠ και της ΕΣΣΔ στα αριστερά του μετρητή Αγώνα για το Διάστημα. Κάθε παίκτης τοποθετεί τον δείκτη Στρατιωτικών Επιχειρήσεων του (ΟΡ) στη θέση μηδέν του αντίστοιχου Μετρητή Στρατιωτικών Επιχειρήσεων. Τοποθετήστε τον δείκτη Γύρου στην πρώτη θέση του Μετρητή Γύρων. Τοποθετήστε τον δείκτη Defcon στη θέση 5 του Μετρητή DEFCON. Τέλος, τοποθετήστε τον δείκτη ΠΝ στη θέση μηδέν του Μετρητή Πόντων Νίκης.

4.0 ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

4.1 Το *Twilight Struggle* έχει δέκα γύρους. Κάθε γύρος αναπαριστά ένα χρονικό διάστημα μεταξύ τριών και πέντε χρόνων και περιλαμβάνει έξι ή επτά παζιά κανονικών καρτών από κάθε παίκτη. Στην αρχή του παιχνιδιού, κάθε παίκτης λαμβάνει οκτώ κάρτες από την τράπουλα Αρχής του Πολέμου. Στην αρχή του γύρου 4, η τράπουλα Μέσης του Πολέμου ανακατεύεται στη στοίβα τραβήγματος και το όριο χεριού των παικτών αυξάνεται στις εννέα κάρτες. Στην αρχή του γύρου 8, η τράπουλα Τέλους του Πολέμου ανακατεύεται στην αρχική στοίβα τραβήγματος.

4.2 Ο Ενεργός Παίκτης είναι αυτός του οποίου ο Γύρος Ενεργειών παίζεται.

4.3 Όταν δεν υπάρχουν άλλες κάρτες στη στοίβα τραβήγματος, ανακατέψτε όλες τις ξεσκεπαρισμένες κάρτες σχηματίζοντας μία νέα στοίβα τραβήγματος. Προσέξτε ότι οι κάρτες που παίζονται σαν Γεγονότα και έχουν αστερίσκο (*) αφαιρούνται από το παιχνίδι μόλις παιχτούν και δεν ανακατεύονται ξανά στη νέα στοίβα τραβήγματος.

4.3.1 Μοιράστε όλες τις εναπομείναντες κάρτες της στοίβας τραβήγματος πριν ανακατέψετε και πάλι, εκτός από τους γύρους 4 και 8 (δείτε 4.4).

4.4 Όταν περνάτε από την τράπουλα Αρχής στην τράπουλα Μέσης, ή από την Μέσης στην Τέλους του Πολέμου, μην προσθέσετε τις ξεσκεπαρισμένες κάρτες στην τράπουλα. Αντίθετα απλά προσθέστε τις κάρτες Μέσης του Πολέμου ή Τέλους του Πολέμου (ως ορίζεται) στην ήδη υπάρχουσα τράπουλα και ανακατέψτε. Οι ξεσκεπαρισμένες κάρτες παραμένουν για τώρα στη θέση τους, αλλά θα ανακατευτούν ξανά στην τράπουλα στο επόμενο ανακάτεμα.

4.5 Ένας γύρος του *Twilight Struggle* έχει την εξής δομή:

- A. Αύξηση Κατάστασης DEFCON
- B. Μοίρασμα Καρτών
- C. Φάση Εκκίνησης
- D. Σειρές Ενεργειών
- E. Έλεγχος Κατάστασης Στρατιωτικών Επιχειρήσεων

F. Αποκάλυψη Κάρτας που Κρατήθηκε (μόνο για Τουρνουά)

G. Γύρισμα της «China Card»

H. Προώθηση του Δείκτη Γύρου

I. Τελικό Σκοράρισμα (μόνο μετά τον Γύρο 10)

A. Αύξηση Κατάστασης DEFCON: Αν το επίπεδο DEFCON είναι χαμηλότερο από το 5, προσθέστε ένα στην κατάσταση DEFCON (προς την Ειρήνη).

B. Μοίρασμα Καρτών: Κάθε παίκτης παίρνει τόσες κάρτες, όσες χρειάζεται για να φτάσει στις **8** στο χέρι του, στους γύρους 1-3. Στους γύρους 4-10, οι παίκτες παίρνουν τόσες κάρτες, ώστε στο χέρι τους να έχουν **9**. Η «China Card» ποτέ δεν περιλαμβάνεται στο σύνολο αυτό.

C. Φάση Εκκίνησης: Κάθε παίκτης επιλέγει κρυφά μία κάρτα από το χέρι του. Μόλις και οι δύο παίκτες έχουν κάνει την επιλογή τους, αποκαλύπτουν ταυτόχρονα τις κάρτες τους. Οι κάρτες αυτές ονομάζονται «Κάρτες Εκκίνησης» και τα Γεγονότα τους συμβαίνουν στη φάση αυτή (αν η ονομασία του γεγονότος έχει αστερίσκο, αφαιρείται από το παιχνίδι κανονικά). Για τον καθορισμό του ποιά Γεγονός εκτελείται πρώτο, δείτε την αξία Επιχειρήσεων της κάθε κάρτας, δηλαδή την Αξία Εκκίνησής της. Η κάρτα με την μεγαλύτερη Αξία Εκκίνησης εκτελείται πρώτη. Σε περίπτωση ισοπαλίας, το Γεγονός Εκκίνησης που έπαιξε ο παίκτης των ΗΠ εκτελείται πρώτο.

- Οι κάρτες σκοραρίσματος μπορούν να παιχτούν στη Φάση Εκκίνησης. Ωστόσο, θεωρείται ότι έχουν Αξία Εκκίνησης μηδέν (0), και πάντοτε εφαρμόζονται δεύτερες. Αν και οι δύο παίκτες επιλέξουν κάρτα σκοραρίσματος σαν Κάρτα Εκκίνησής τους, πρώτη εφαρμόζεται η κάρτα σκοραρίσματος του παίκτη των ΗΠ.
- Οι παίκτες πρέπει να δημιουργήσουν ένα γεγονός Εκκίνησης, ανεξάρτητα του αν αυτό τους βοηθάει ή βοηθάει τον αντίπαλό τους.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν παίξετε ένα γεγονός του αντίπαλου κατά τη φάση Εκκίνησης, ο αντίπαλος λαμβάνει υπόψη το κείμενο του γεγονότος σαν να είχε παίξει ο ίδιος την κάρτα. Ωστόσο, ο παίκτης της κάρτας εκκίνησης θα πρέπει να θεωρείται ο ενεργός παίκτης όσον αφορά την κατάσταση DEFCON.

- Η «China Card» δεν μπορεί να παιχτεί κατά τη φάση Εκκίνησης.

- Εκτός κι αν το γεγονός εκκίνησης συγκεκριμένα αναφέρεται στη διαθεσιμότητα των πόντων επιχειρήσεων, κανένας παίκτης δεν λαμβάνει πόντους επιχειρήσεων από κάρτες που παίζονται κατά τη φάση εκκίνησης.

D. Σειρές Ενεργειών: Υπάρχουν έξι Σειρές Ενεργειών στους γύρους 1 έως 3 και επτά σειρές ενεργειών στους 4 έως 10. Οι παίκτες εναλλάσσονται στο παίξιμο καρτών, μία ανά σειρά Ενεργειών, σε σύνολο έξι κάρτες στους γύρους 1 έως 3 και επτά κάρτες στους 4 έως 10. Ο παίκτης της ΕΣΣΔ πάντοτε παίζει πρώτος τη Σειρά Ενεργειών του, ακολουθούμενος από τον παίκτη των ΗΠ. Όλες οι ενέργειες που απαιτούνται από κάθε κάρτα πρέπει να επιλύονται πριν ξεκινήσει ο επόμενος παίκτης τη Σειρά Ενεργειών του παίζοντας μια κάρτα. Ο παίκτης που εκτελεί τη Σειρά Ενεργειών του αποκαλείται «Ενεργός Παίκτης».

- Κανονικά, σε κάθε παίκτη θα περισσέψει από μία κάρτα μετά την ολοκλήρωση όλων των Σειρών Ενεργειών του. Η κάρτα αυτή θεωρείται «κρατημένη» και μπορεί να παιχτεί σε επόμενο γύρο. Οι κάρτες σκοραρίσματος δεν μπορούν ποτέ να κρατηθούν.
- Αν ένας παίκτης δεν έχει αρκετές κάρτες για να εκτελέσει τον προκαθορισμένο αριθμό ενεργειών του γύρου, τότε δεν κάνει κάτι όσο ο αντίπα-

λος παίζει τις δικές του Σειρές Ενεργειών και ολοκληρώνει τον γύρο.

Ε. Φάση Ελέγχου Στρατιωτικών Επιχειρήσεων: Κάθε παίκτης καθορίζει αν έχει ποινη Πόντων Νίκης για αποτυχία αρκετών Στρατιωτικών Επιχειρήσεων στον γύρο (δείτε 8.2). Κάθε παίκτης έπειτα επαναφέρει τον δείκτη Στρατιωτικών Επιχειρήσεων του πίσω στο μηδέν.

Φ. Αποκάλυψη Κρατημένης Κάρτας: Σε Τουρνουά ή σε διαγωνιστικό παιχνίδι, και οι δύο παίκτες πρέπει να αποκαλύψουν τυχόν κρατημένες κάρτες στον αντίπαλό τους, ώστε όλες οι απαιτούμενες κάρτες σκοραρίσματος να παίζονται στη διάρκεια του γύρου. Μιας και αυτό αφαιρεί το στοιχείο της έκπληξης, δεν είναι αναγκαστική η χρήση του κανόνα αυτού σε μη διαγωνιστικές παρτίδες.

Γ. Γύρισμα της China Card: Αν η «China Card» πέρασε κλειστή τον γύρο, ανοίξτε την τώρα.

Η. Προώθηση του Δείκτη Γύρου: Μετακινήστε τον Δείκτη Γύρου στον επόμενο γύρο. Αν είναι το τέλος του γύρου 3, ανακατέψτε τις κάρτες Μέσης του Πολέμου στη στοίβα τραβήγματος. Αν είναι το τέλος του γύρου 7, ανακατέψτε τις κάρτες Τέλους του πολέμου στη στοίβα τραβήγματος.

Ι. Τελικό Σκοράρισμα: Στο τέλος του γύρου 10 εκτελέστε το Τελικό Σκοράρισμα, όπως περιγράφεται στους κανόνες Σκοραρίσματος.

5.0 ΠΑΙΞΙΜΟ ΚΑΡΤΩΝ

5.1 Οι κάρτες παίζονται με δύο τρόπους, είτε σαν Γεγονότα, είτε σαν Επιχειρήσεις. Κανονικά, οι παίκτες κρατάνε μία κάρτα στο χέρι τους στο τέλος κάθε γύρου. Οι υπόλοιπες κάρτες χρησιμοποιούνται για γεγονότα ή επιχειρήσεις. Οι παίκτες δεν μπορούν να παραλείψουν τη σειρά τους αρνούμενοι να παίξουν μια κάρτα ή ξεσκαρτάροντας μία από το χέρι τους.

5.2 Γεγονότα Σχετικά με τον Αντίπαλό σας: Αν ένας παίκτης παίζει μια κάρτα σαν Επιχείρηση και το Γεγονός της κάρτας σχετίζεται μόνο με τον αντίπαλό του, **το Γεγονός συμβαίνει κανονικά** (και η κάρτα, αν έχει αστερίσκο αφαιρείται από το παιχνίδι).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν παίζετε μία κάρτα για επιχειρήσεις και ενεργοποιήσετε το γεγονός του αντιπάλου σας, ο αντίπαλος εκλαμβάνει το κείμενο του γεγονότος σαν να είχε παίζει ο ίδιος την κάρτα.

- Ο ενεργός παίκτης πάντοτε αποφασίζει αν ένα γεγονός θα συμβεί πριν ή μετά την εκτέλεση των Επιχειρήσεων.
- Αν μία κάρτα ενεργοποιεί ένα Γεγονός του αντιπάλου, αλλά το Γεγονός αυτό δεν μπορεί να συμβεί λόγω μιας προαπαιτούμενης κάρτας που δεν έχει ακόμη παιχτεί, ή μιας συνθήκης που χρειάζεται για το Γεγονός και ακόμη δεν έχει καλυφθεί, τότε το Γεγονός δεν συμβαίνει. Στην περίπτωση αυτή, ένα Γεγονός με αστερίσκο επιστρέφει στη στοίβα ξεσκαρτάριασματος και δεν αφαιρείται από το παιχνίδι.
- Αν μία κάρτα ενεργοποιήσει ένα Γεγονός του αντιπάλου, αλλά το παίξιμο του γεγονότος αυτού απαγορεύεται από μία ήδη υπάρχουσα κάρτα Γεγονότος, τότε το Γεγονός δεν συμβαίνει και η κάρτα παραμένει στο παιχνίδι μόνο για τους πόντους Επιχειρήσεων της.
- Αν μία κάρτα ενεργοποιήσει ένα Γεγονός του αντιπάλου, αλλά το γεγονός δεν έχει κάποιο αποτέλεσμα, θεωρείται κανονικά παιγμένο και πρέπει να αφαιρεθεί αν έχει αστερίσκο.



Το γεγονός αυτό δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί πριν παιχτεί το NATO Επιτρέπει να παιχτεί το NATO.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1: Ο παίκτης της ΕΣΣΔ παίζει την κάρτα «NATO» πριν τις «Marshall Plan» ή «Warsaw Pact». Ο παίκτης ΕΣΣΔ μπορεί να επωφεληθεί από τους 4 πόντους Επιχειρήσεων αλλά ο παίκτης των ΗΠ δεν θα εκτελέσει το γεγονός «NATO». Ωστόσο, ανεξάρτητα του ότι έχει αστερίσκο, η κάρτα «NATO» δεν αφαιρείται από το παιχνίδι, αλλά πηγαίνει στη στοίβα ξεσκαρτάριασματος, από όπου αργότερα θα ανακατευτεί και πάλι στη στοίβα τραβήγματος.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2: Ο παίκτης των ΗΠ παίζει την «Arab-Israeli War» για 2 Επιχειρήσεις. Ωστόσο, στην προηγούμενη Σειρά Ενεργειών του έπαιξε την «Camp David Accords» η οποία απαγορεύει να παιχτεί η «Arab-Israeli War» σαν Γεγονός. Ο παίκτης των ΗΠ μπορεί να εκτελέσει κανονικά τις 2 Επιχειρήσεις αλλά ο παίκτης της ΕΣΣΔ δεν λαμβάνει το όφελος του Γεγονότος και η κάρτα δεν αφαιρείται από το παιχνίδι.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 3: Ο παίκτης της ΕΣΣΔ παίζει την «Alliance for Progress» ωστόσο, ο παίκτης των ΗΠ δεν ελέγχει κάποια χώρα Πεδίο Μάχης στην Κεντρική ή Νότια Αμερική. Παρόλα αυτά, το Γεγονός θεωρείται παιγμένο, και η κάρτα αφαιρείται από το παιχνίδι μετά το τέλος της σειράς του παίκτη της ΕΣΣΔ.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 4: Ο παίκτης της ΕΣΣΔ παίζει την «Star Wars» για Επιχειρήσεις, η οποία κανονικά ενεργοποιεί το γεγονός, αλλά ο παίκτης των ΗΠ είναι πιο πίσω στον μετρητή Αγώνα για το Διάστημα. Δεν υπάρχει κάποιο αποτέλεσμα για το γεγονός και η κάρτα «Star Wars» επιστρέφει στη στοίβα ξεσκαρτάριασματος.

5.3 Όταν μια κάρτα που παιχτεί σαν Γεγονός απαιτεί το παίξιμο ή ξεσκαρτάριασμα μιας άλλης κάρτας συγκεκριμένης αξίας, μία κάρτα μεγαλύτερης αξίας πάντοτε καλύπτει την απαίτηση.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Η κάρτα «Quagmire» απαιτεί από τον παίκτη των ΗΠ να ξεσκαρτάρει μια κάρτα 2 Επιχειρήσεων. Αν οι ΗΠ παίζουν μία κάρτα 3 Επιχειρήσεων οι απαιτήσεις καλύπτονται.

5.4 Όταν ένα γεγονός υποχρεώνει έναν παίκτη να ξεσκαρτάρει μια κάρτα, το Γεγονός της ξεσκαρτάριασμένης κάρτας δεν εκτελείται. Ο κανόνας αυτός ισχύει και για τις κάρτες Σκοραρίσματος.

5.5 Εκτός από την περίπτωση του κανόνα 10.1.5, το κείμενο των καρτών που συγκρούεται με τους κανόνες, υπερισχύει αυτών.

6.0 ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

Οι Επιχειρήσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν με τους εξής τρόπους. Για τοποθέτηση δεικτών Επιρροής, για ζαριές Ανακατάταξης, για Πραξικοπήματα ή για προσπάθεια προόδου στον Αγώνα για το Διάστημα. Όταν μία κάρτα παίζεται σαν κάρτα Επιχειρήσεων, ο παίκτης πρέπει να χρησιμοποιήσει όλους τους πόντους Επιχειρήσεων σε **μία** από τις παρακάτω επιλογές. Τοποθέτηση Δεικτών, ζαριές Ανακατάταξης, Προσπάθειες Πραξικοπήματος ή Προσπάθεια για τον Αγώνα του Διαστήματος.

6.1 ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΔΕΙΚΤΩΝ ΕΠΙΡΡΟΗΣ

«Ο κάθε ένας επιβάλλει το δικό του σύστημα, όσο του το επιτρέπει ο στρατός του.» - Joseph Stalin

6.1.1 Οι δείκτες Επιρροής τοποθετούνται ένας ένας. Ωστόσο, όλοι οι δείκτες πρέπει να τοποθετηθούν μαζί, ή γειτονικά σε, φιλικούς δείκτες οι οποίοι ήδη βρίσκονται στη θέση στην αρχή της Σειράς Ενεργειών του Ενεργού παίκτη. *Εξάιρεση:* οι δείκτες που τοποθετούνται όταν απαιτούνται από ένα Γεγονός δεν υπόγονται στον περιορισμό αυτό, εκτός κι αν ορίζεται κάτι διαφορετικό στην κάρτα. Αν το ποσό της επιρροής είναι αρκετό για την απόκτηση του ελέγχου της χώρας, τοποθετήστε τον δείκτη στην σκούρα πλευρά του.

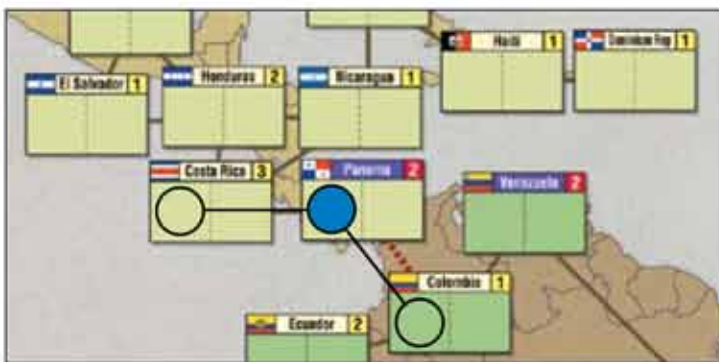
6.1.2 Το κόστος είναι ένας (1) πόντος Επιχειρήσεων για τοποθέτηση δείκτη Επιρροής σε χώρα που είναι φιλικά-Ελεγχόμενη ή μη ελεγχόμενη. Το κόστος είναι δύο (2) πόντοι Επιχειρήσεων για τοποθέτηση δείκτη Επιρροής σε εχθρικά-Ελεγχόμενη χώρα. Αν η κατάσταση Ελέγχου της χώρας αλλάξει κατά την τοποθέτηση δεικτών Επιρροής, οι επιπλέον δείκτες που τοποθετούνται κατά τη Σειρά Ενεργειών τοποθετούνται με το χαμηλότερο κόστος.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο παίκτης των ΗΠ έχει 2 δείκτες Επιρροής στην Τουρκία και η ΕΣΣΔ δεν έχει κανέναν. Έτσι, οι ΗΠ ελέγχουν την Τουρκία. Ο παίκτης της ΕΣΣΔ χρησιμοποιεί μία κάρτα 4 πόντων Επιχειρήσεων για να τοποθετήσει δείκτες Επιρροής. Όταν τοποθετεί δείκτες στην Τουρκία, ο πρώτος κοστίζει 2 πόντους Επιρροής. Ωστόσο, μετά την τοποθέτηση του πρώτου δείκτη επιρροής της ΕΣΣΔ, οι ΗΠ δεν ξεπερνούν πια τον αριθμό επιρροής της ΕΣΣΔ στην Τουρκία, κατά 2 (Αριθμός Σταθερότητας), οπότε ένας δεύτερος ή τρίτος δείκτης Επιρροής της ΕΣΣΔ θα κοστίζει 1 πόντο επιχειρήσεων ανά δείκτη. Αν ο παίκτης των ΗΠ ξεκίνησε με 1 μόνο δείκτη επιρροής στην Τουρκία, δεν είχε τον έλεγχό της. Έτσι, τυχόν τοποθέτηση δεικτών των Σοβιετικών εκεί, θα κόστιζε 1 πόντο επιχειρήσεων ανά δείκτη.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο παίκτης των ΗΠ ελέγχει την Τουρκία και την Ελλάδα και ο παίκτης της ΕΣΣΔ ελέγχει τη Συρία και τον Λίβανο. Κανένας δεν ελέγχει τη Ρουμανία και τη Βουλγαρία.

6.1.3 Οι δείκτες Επιρροής μπορούν να τοποθετηθούν σε πολλές περιοχές και χώρες μέχρι τον αριθμό των Πόντων Επιχειρήσεων της κάρτας που παίζεται.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο παίκτης των ΗΠ έχει δείκτες στον Παναμά και στη Νότια Κορέα. Χρησιμοποιεί μια κάρτα με 3 Πόντους Επιχειρήσεων για να τοποθετήσει επιπλέον επιρροή. Ο παίκτης των ΗΠ μπορεί να τοποθετήσει δείκτες Επιρροής τόσο στην Κόστα Ρίκα όσο και στην Κολομβία. Ωστόσο, δεν μπορεί να τοποθετήσει δείκτες πρώτα στην Κόστα Ρίκα και έπειτα στη Νικαράγουα. Αντίθετα, μιας και ήδη υπάρχουν δείκτες, μπορεί να χρησιμοποιήσει τους υπόλοιπους πόντους επιχειρήσεων για να δυναμώσει την επιρροή του στη Νότια Κορέα ή τις γειτονικές χώρες.

6.1.4 Οι δείκτες Επιρροής πάντοτε πρέπει να τοποθετούνται σε μια χώρα γειτονική (συνδεδεμένη) με τη θέση υπερδύναμης του ενεργού παίκτη.

6.1.5 Οι δείκτες Επιρροής λειτουργούν σαν χρήματα. Οι παίκτες μπορούν να «σπάσουν» έναν μεγάλο δείκτη σε μικρότερους, οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού. Επιπλέον, ο αριθμός των δεικτών Επιρροής που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι δεν είναι περιορισμένος. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μικρές μάρκες πόκερ, νομίσματα ή ξύλινα τουβλάκια προς αντικατάσταση των δεικτών σε περίπτωση ελλείμματος.

6.1.6 Αν ένας παίκτης έχει δύο ή περισσότερους δείκτες σε μία χώρα, τοποθετήστε τον μεγαλύτερο σε αξία δείκτη από πάνω. Οι δείκτες Επιρροής είναι διαθέσιμοι για επισκόπηση κάθε στιγμή.

6.2 ΖΑΡΙΕΣ ΑΝΑΚΑΤΑΤΑΞΗΣ

6.2.1 Οι ζαριές Ανακατάταξης χρησιμοποιούνται για τη μείωση της Επιρροής του εχθρού σε μία χώρα. Για να γίνει προσπάθεια για ζαριά Ανακατάταξης, ο ενεργός παίκτης δεν χρειάζεται να έχει Επιρροή στην χώρα στόχο ή σε οποιαδήποτε γειτονική χώρα, παρόλο που κάτι τέτοιο αυξάνει σημαντικά τις πιθανότητες επιτυχίας. Ωστόσο, ο αντίπαλος πρέπει να έχει τουλάχιστον 1 Επιρροή στην χώρα στόχο. Όταν χρησιμοποιεί μία κάρτα για ζαριές Ανακατάταξης, ο παίκτης μπορεί να επιλύσει την κάθε ζαριά πριν δηλώσει τον επόμενο στόχο του. Κάθε χώρα μπορεί να γίνει στόχος Ανακατάταξης περισσότερες από μία φορές σε κάθε Σειρά Ενεργειών.

6.2.2 Μια ζαριά Ανακατάταξης κοστίζει έναν πόντο Επιχειρήσεων. Κάθε παίκτης ρίχνει ένα ζαρί και αυτός που θα ρίξει το μεγαλύτερο αποτέλεσμα μπορεί να αφαιρέσει τη διαφορά ανάμεσα στις ζαριές από την Επιρροή του αντίπαλου, στην χώρα στόχο. Σε περίπτωση ισοπαλίας δεν αφαιρούνται δείκτες. Κάθε παίκτης μεταβάλλει τη ζαριά του ως εξής:

- +1 για κάθε γειτονική ελεγχόμενη χώρα,
- +1 αν έχει περισσότερη Επιρροή στην χώρα στόχο από τον αντίπαλό του,
- +1 αν η Υπερδύναμη είναι γειτονικά στην χώρα στόχο.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο παίκτης των ΗΠΙ στοχεύει τη Βόρεια Κορέα για Ανακατάταξη. Υπάρχουν 3 πόντοι Επιρροής της ΕΣΣΔ στη Βόρεια Κορέα, καθώς οι ΗΠΙ δεν έχουν κανέναν. Ο παίκτης των ΗΠΙ δεν έχει μεταβολές, μιας και δεν ελέγχει γειτονικές χώρες και έχει λιγότερη Επιρροή στη Βόρεια Κορέα από τους Σοβιετικούς. Ο παίκτης της ΕΣΣΔ έχει +1 λόγω του ότι η Βόρεια Κορέα γειτονεύει με την ΕΣΣΔ και +1 γιατί έχει περισσότερη Επιρροή εκεί από τις ΗΠΙ. Ο παίκτης των ΗΠΙ είναι τυχερός και ρίχνει 5, ενώ ο παίκτης της ΕΣΣΔ ρίχνει 2, το οποίο αλλάζει σε 4. Το αποτέλεσμα είναι ότι ο παίκτης της ΕΣΣΔ πρέπει να αφαιρέσει έναν πόντο Επιρροής από τη Βόρεια Κορέα.

6.2.3 Δεν μπορεί ποτέ να προστεθεί Επιρροή σε μία χώρα σαν αποτέλεσμα μιας ζαριάς Ανακατάταξης.

6.3 ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ ΠΡΑΞΙΚΟΠΗΜΑΤΟΣ

6.3.1 Ένα Πραξικόπημα αναπαριστάνει επιχειρήσεις οι οποίες στοχεύουν στην αλλαγή της κυβέρνησης μιας χώρας στόχου. Ο παίκτης που προσπαθεί να κάνει Πραξικόπημα δεν χρειάζεται να έχει Επιρροή στην χώρα στόχο ή σε γειτονική χώρα για να προσπαθήσει το Πραξικόπημα. Ωστόσο, ο αντίπαλός σας πρέπει να έχει δείκτες Επιρροής στην χώρα στόχο, ώστε να γίνει προσπάθεια Πραξικοπήματος.

6.3.2 Για την επίλυση μιας προσπάθειας Πραξικοπήματος, **πολλαπλασιάστε τον Αριθμό Σταθερότητας της χώρας στόχου με το δύο (x2)**. Έπειτα ρίξτε ένα ζάρι και προσθέστε στο αποτέλεσμα, τους πόντους Επιχειρήσεων της κάρτας που παίζετε. Αν το αυξημένο αυτό αποτέλεσμα της ζαριάς είναι μεγαλύτερο από τον διπλασιασμένο αριθμό σταθερότητας, το πραξικόπημα είναι επιτυχημένο, αλλιώς έχει αποτύχει. Αν το πραξικόπημα πετύχει, αφαιρέστε τόσους δείκτες Επιρροής όση και η διαφορά από την χώρα στόχο. Αν δεν υπάρχουν αρκετοί δείκτες Επιρροής για αφαίρεση, προσθέστε δικούς σας δείκτες Επιρροής για τη διαφορά.

6.3.3 Μετακινήστε τον δείκτη του μετρητή Στρατιωτικών Επιχειρήσεων τόσες θέσεις όση και η αξία Επιχειρήσεων της κάρτας που παίζετε.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο παίκτης των ΗΠΙ παίζει μια κάρτα 3 Επιχειρήσεων για να κάνει προσπάθεια πραξικοπήματος στο Μεξικό. Ο παίκτης των ΗΠΙ δεν έχει Επιρροή στο Μεξικό, ενώ η ΕΣΣΔ έχει 2 πόντους Επιρροής. Αρχικά ο παίκτης των ΗΠΙ αλλάζει τον δείκτη στον Μετρητή Στρατιωτικών Επιχειρήσεων, ώστε να δείξει ότι ζοδεύει τρεις πόντους σε Στρατιωτικές Επιχειρήσεις γύρω αυτό (δείτε 8.2). Έπειτα ρίχνει το ζάρι και φέρνει 4, όπου προσθέτει και τους Πόντους Επιχειρήσεών του (3), σε τελικό σύνολο 7. Αφαιρεί τώρα τη διπλάσια αξία του Αριθμού Σταθερότητας του Μεξικό ($2 \times 2 = 4$) από το αποτέλεσμα, ώστε τελικά φτάνει σε σύνολο 3. Αυτός είναι ο αριθμός των δεικτών Επιρροής που μπορεί να προσθέσει/αφαιρέσει από το Μεξικό. Αρχικά οι ΗΠΙ αφαιρούν 2 δείκτες Επιρροής της ΕΣΣΔ, και έπειτα τοποθετούν 1 δικό τους δείκτη Επιρροής.



6.3.4 Οποιαδήποτε προσπάθεια Πραξικοπήματος σε χώρα Πεδίο Μάχης, μειώνει την κατάσταση DEFCON κατά ένα επίπεδο (προς τον Πυρηνικό Πόλεμο).

6.3.5 Οι κάρτες που ορίζουν ότι ένας παίκτης μπορεί να κάνει μία «δωρεάν ζαριά Πραξικοπήματος» σε συγκεκριμένη περιοχή μπορούν να αγνοήσουν τους γεωγραφικούς περιορισμούς, του τρέχοντος επιπέδου DEFCON

6.4 Ο ΑΓΩΝΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

«Πηγαίνουμε στο διάστημα γιατί οι ελεύθεροι άνθρωποι πρέπει να συμμετέχουν σε ότι επίτευγμα έχει καταφέρει η ανθρωπότητα... Πιστεύω ότι το έθνος αυτό πρέπει να αφοσιωθεί στην επιτυχία του στόχου της προσεληνώσεως του πρώτου ανθρώπου και της ασφαλούς επιστροφής του στη γή, πριν φύγει η δεκαετία αυτή.» - John F. Kennedy



6.4.1 Ο μετρητής Αγώνα του Διαστήματος έχει έναν δείκτη για κάθε υπερδύναμη. Πόντοι Επιχειρήσεων μπορούν να ζοδευτούν από μία υπερδύναμη για να μετακινηθεί ο δείκτης της στην επόμενη θέση του μετρητή. Για να γίνει αυτό, ξεσκαρτάρτε την κάρτα με αξία πόντων Επιχειρήσεων ίση ή μεγαλύτερη από τον αριθμό που φαίνεται στον μετρητή και στον οποίο προσπαθείτε να φτάσετε. Ρίξτε το ζάρι. Αν ο αριθμός βρίσκεται στο εύρος που αναγράφεται στη θέση στόχο του μετρητή Αγώνα του Διαστήματος, μετακινήστε τον δείκτη σας στη νέα θέση.

6.4.2 Κάθε παίκτης μπορεί να ξεσκαρτάρει μία μόνο κάρτα ανά γύρο για να προσπαθήσει να προχωρήσει στον Αγώνα του Διαστήματος. **Εξαιρέση:** Οι Ειδικές Ικανότητες του Μετρητή Αγώνα του Διαστήματος και κάποια Γεγονότα μπορεί να αλλάξουν τον περιορισμό αυτό, ή να προχωρήσουν τον δείκτη μιας υπερδύναμης πάνω στον μετρητή.

6.4.3 Η προώθηση πάνω στον μετρητή Αγώνα του Διαστήματος έχει αποτέλεσμα επιβράβευση σε Πόντους Νίκης, ειδική ικανότητα ή και τα δύο. Πέντε θέσεις του μετρητή έχουν δύο αριθμούς, με μια κάθετο, π.χ. η Lunar Orbit έχει τους αριθμούς 3/1. Ο αριστερός αριθμός είναι οι Πόντοι Νίκης που κερδίζει ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στη θέση, ενώ ο δεύτερος είναι οι Πόντοι Νίκης για τον παίκτη που θα φτάσει δεύτερος στη θέση. Οι Πόντοι Νίκης που απονέμονται ισχύουν άμεσα. Όλοι οι Πόντοι Νίκης από τον Αγώνα του Διαστήματος είναι προστιθέμενοι.

6.4.4 Οι ειδικές ικανότητες απονέμονται μόνο στον πρώτο παίκτη που θα φτάσει στη θέση. Η ειδική αυτή ικανότητα ακυρώνεται αμέσως μόλις φτάσει και ο δεύτερος παίκτης στη θέση.

- Μόλις φτάσει στη θέση 2 (Ζώο στο Διάστημα), ο παίκτης μπορεί να ξεσκαρτάρει δύο κάρτες Αγώνα του Διαστήματος (αντί για τη συνηθισμένη μία).
- Μόλις φτάσει στη θέση 4 (Άνθρωπος σε Τροχιά Γύρω από τη Γη), ο αντίπαλος παίκτης πρέπει να επιλέξει και να αποκαλύψει το Γεγονός Εκκίνησής του πριν ο παίκτης που έχει φτάσει στον Άνθρωπο σε Τροχιά, κάνει τη δική του επιλογή Γεγονότος Εκκίνησης.
- Μόλις φτάσει στη θέση 6 (Ο Αετός/Η Αρκούδα Προσσεληνώθηκε), ο παίκτης μπορεί να ξεσκαρτάρει την Κρατημένη Κάρτα του στο τέλος του γύρου.
- Μόλις φτάσει στη θέση 8 (Διαστημικός Σταθμός), ο παίκτης μπορεί να παίζει οκτώ (8) Σειρές Ενεργειών ανά γύρο.

Τα αποτελέσματα των ειδικών αυτών ικανοτήτων είναι άμεσα και προστιθέμενα.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο παίκτης της ΕΣΣΔ φτάνει στη θέση 2. Μπορεί να παίζει και μια δεύτερη Κάρτα Αγώνα του Διαστήματος στις επόμενες Σειρές Ενεργειών του. Αν ο παίκτης της ΕΣΣΔ φτάσει στη θέση 4 πριν ο παίκτης των ΗΠΙ φτάσει στη θέση 2, τότε θα μπορεί να παίζει δύο κάρτες Αγώνα του Διαστήματος ανά γύρο και πρέπει ο παίκτης των ΗΠΙ να του δείχνει το γεγονός της Φάσης Εκκίνησής του, πριν αυτός επιλέξει το δικό του.

6.4.5 Ανεξάρτητα του κειμένου της κάρτας, ένα Γεγονός που ξεσκαρτάρεται για να γίνει η ζαριά της προώθησης στον μετρητή του Αγώνα του Διαστήματος δεν εκτελείται. Η κάρτα ξεσκαρτάρεται.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΤΗ: Ο Αγώνας του Διαστήματος είναι η «ασφάλειά σας». Αν έχετε μια κάρτα της οποίας το Γεγονός είναι πολύ καλό για τον αντίπαλό σας, και δεν θέλετε να συμβεί, μπορείτε να την πετάξετε στον Αγώνα του Διαστήματος (αρκεί να έχει αρκετούς πόντους Επιχειρήσεων ώστε να φτάνει για την προσπάθεια προώθησης).

6.4.6 Αν ένας παίκτης φτάσει στην τελευταία θέση του Αγώνα του Διαστήματος, δεν μπορεί να ξοδέψει άλλες κάρτες εκεί, για το υπόλοιπο παιχνίδι.

7.0 ΓΕΓΟΝΟΤΑ

«Αρνείστε, λοιπόν, Πρέσβη Zorin, ότι η ΕΣΣΔ έχει τοποθετήσει και συνεχίζει να τοποθετεί πυραύλους μεσαίου και μεγάλου βεληνεκούς σε βάσεις της Κούβας; Ναι ή όχι; Δεν χρειάζεστε μετάφραση! Ναι ή όχι;» - Adlai Stevenson, Πρέσβης των Ηνωμένων Πολιτειών, στα Ηνωμένα Έθνη

7.1 Μπορεί κάποιος παίκτης να παίξει μια κάρτα σαν Γεγονός αντί για Επιχειρήσεις. Αν το Γεγονός σχετίζεται με τη δική του υπερδύναμη, ή αν έχει σχέση και με τις δύο εκτελείται όπως ορίζεται από το κείμενο της κάρτας.

7.2 Η κάρτα Σκοραρίσματος της Νοτιοανατολικής Ασίας έχει έναν αστερίσκο μετά την ονομασία του Γεγονότος και είναι η μοναδική κάρτα σκοραρίσματος που αφαιρείται αφού παιχτεί.

7.3 Μόνιμα Γεγονότα: Κάποιες κάρτες Γεγονότων έχουν υπογραμμισμένη την ονομασία τους, π.χ. *Flower Power*. Αυτό σημαίνει ότι τα αποτελέσματα των Γεγονότων αυτών ισχύουν για όλο το παιχνίδι. Όταν τέτοιες κάρτες παιχτούν σαν Γεγονότα, τοποθετήστε τις δίπλα στον χάρτη, ή τοποθετήστε τους αντίστοιχους δείκτες στον Μετρητή Γύρων, σαν υπενθύμιση των εκτελούμενων αποτελεσμάτων.

7.4 Κάποιες κάρτες γεγονότων αλλάζουν την αξία Επιχειρήσεων των καρτών που ακολουθούν. Οι μεταβολές αυτές πρέπει να εφαρμόζονται συνολικά και επηρεάζουν και την «China Card».

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο παίκτης των ΗΠ παίζει το γεγονός *Red Scare/Purge* κατά τη φάση Εκκίνησης. Κανονικά, όλες οι κάρτες της ΕΣΣΡ θα αφαιρούσαν ένα από την αξία Επιχειρήσεων τους, Ωστόσο, για κάρτα Εκκίνησης, η ΕΣΣΡ παίζει την *Vietnam Revolts*. Το γεγονός αυτό δίνει σε όλες τις κάρτες του Σοβιετικού παίκτη +1 για τις επιχειρήσεις που παίζονται στη Νοτιοανατολική Ασία. Για το πρώτο παιχνίδι, η ΕΣΣΔ επιλέγει την «China Card». Παίζει όλους τους πόντους στην ΝΑ Ασία (5 πόντους επιχειρήσεων). Αυτοί αλλάζοντας από την κάρτα *Vietnam Revolts*, δίνουν τελικά 6 πόντους επιχειρήσεων. Ωστόσο, η κάρτα των ΗΠ *Red Scare/Purge* φέρνει το σύνολο και πάλι στους 5 πόντους επιχειρήσεων.

7.4.2 Τα Γεγονότα που αλλάζουν την αξία Επιχειρήσεων μιας κάρτας ισχύουν για έναν μόνο παίκτη. Η μεταβλητή δεν μεταφέρεται στον αντίπαλο παίρνοντας μια κάρτα από το χέρι του.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο παίκτης της ΕΣΣΡ έχει παίξει την «*Brezhnev Doctrine*» σαν Γεγονός, και συνεπώς έχει +1 αξία Επιχειρήσεων για όλες τις κάρτες του. Αν ο παίκτης των ΗΠ κλέψει μία από τις κάρτες του, για παράδειγμα παίζοντας «*Grain Sales to the Soviets*», ο παίκτης των ΗΠ δεν επωφελείται από την +1 αξία Επιχειρήσεων στην κάρτα αυτή.

7.4.2 Τα Γεγονότα που αλλάζουν την αξία Επιχειρήσεων επομένων καρτών το κάνουν για κάθε περίπτωση.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1: Αν ο Σοβιετικός παίκτης είχε παίξει την «*Red Scare/Purge*» στον παίκτη των ΗΠ, και ο παίκτης των ΗΠ παίξει μια κάρτα 2 πόντων Επιχειρήσεων για *Πραξικόπημα*, τότε θα προσθέσει μόνο 1 στη ζαριά Πραξικοπήματος για την αξία της κάρτας και θα λάμβανε 1 πόντο στον μετρητή Απαιτούμενων Στρατιωτικών Επιχειρήσεων.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2: Αν ο Σοβιετικός παίκτης είχε νωρίτερα παίξει την «*Brezhnev Doctrine*» στον γύρο, θα μπορούσε να παίξει μια κάρτα 1 Πόντου Επιχειρήσεων για να κάνει μία απαιτούμενη ζαριά για την «*Bear Trap*».

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 3: Αν ο παίκτης των ΗΠ έπαιξε νωρίτερα στον γύρο την «*Containment*» θα μπορούσε να παίξει την «*CIA Created*» χρησιμοποιώντας έτσι 2 πόντους Επιχειρήσεων.

7.4.3 Αν ένα γεγονός ορίζει ότι ένας παίκτης μπορεί να «Εκτελέσει Επιχειρήσεις», να τοποθετήσει Επιρροή ή να προσπαθήσει Ανακατατάξεις σαν να είχε παίξει μια κάρτα συγκεκριμένης αξίας Επιχειρήσεων, οι επιπλέον αυτές Επιχειρήσεις λειτουργούν σαν η κάρτα να είχε παιχτεί για την Αξία Πόντων Επιχειρήσεων της. Συνεπώς, οι Επιχειρήσεις αυτές είναι υποκείμενο όλων των περιορισμών του κανόνα 6.0 και άλλων γεγονότων που περιορίζουν την τοποθέτηση ή την αξία.

7.5 Αν ένα Γεγονός δεν μπορεί να παιχτεί λόγω της ακύρωσης ή των περιορισμών από μία άλλη κάρτα Γεγονότος, η κάρτα Γεγονότος μπορεί να παιχτεί για την αξία Επιχειρήσεων της.

7.6 Γεγονότα Πολέμου: Υπάρχουν 5 Γεγονότα «Πολέμου» στην τράπουλα: *Korean War*, *Arab-Israeli War*, *Indo-Pakistani War*, *Brush War* και *Iran-Iraq War*. Τα Γεγονότα αυτά μπορούν να παιχτούν ανεξάρτητα της παρουσίας ή απουσίας πόντων επιρροής οποιουδήποτε παίκτη, στην επιθυμητή ή την αμυνόμενη χώρα. Αν δεν υπάρχει επιρροή που να κινδυνεύει από τον πόλεμο, ο παίκτης του Γεγονότος, κερδίζει κανονικά πόντους αν πετύχει, και τις απαιτούμενες στρατιωτικές επιχειρήσεις ανεξαρτήτως επιτυχίας ή όχι (δείτε 8.2.4).

8.0 ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ DEFCON ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ

«Περίεργο παιχνίδι. Η μόνη κίνηση που δίνει τη νίκη είναι να μη συμμετάσχεις.» - «Joshua» ο υπολογιστής N.O.R.A.D. από το Wargames.

8.1 Ο Μετρητής DEFCON

8.1.1 Η κατάσταση DEFCON υπολογίζει την ένταση για πυρηνικό πόλεμο στο παιχνίδι. Το επίπεδο DEFCON ξεκινάει στο μέγιστο επίπεδο «ειρήνης» στο 5. Μπορεί να πέσει και να ανέβει ξανά λόγω γεγονότων και ενεργειών των παικτών, αλλά, αν σε οποιοδήποτε σημείο φτάσει στο 1, το παιχνίδι τελειώνει αμέσως.

8.1.2 Η κατάσταση DEFCON δεν μπορεί ποτέ να Βελτιωθεί πάνω από το 5. Τυχόν Γεγονός που θα Βελτίωνε την κατάστασή του πάνω από το 5 δεν έχει κανένα αποτέλεσμα.

8.1.3 Αν φτάσετε σε κατάσταση DEFCON 1, ξεκινάει πυρηνικός πόλεμος και το παιχνίδι τελειώνει αμέσως. Ο ενεργός παίκτης που ήταν υπεύθυνος για την μετακίνηση του δείκτη στη θέση DEFCON 1, χάνει το παιχνίδι.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο παίκτης των ΗΠ παίζει την «*Olympic Games*», και η κατάσταση DEFCON είναι στο 2. Ο παίκτης της ΕΣΣΡ μπούκοτάρει το αγρόνους.

παιχνίδι. Η κατάσταση DEFCON πέφτει στο επίπεδο 1, και ξεκινάει πυρηνικός πόλεμος. Ο παίκτης των ΗΠ, σαν ενεργός παίκτης, χάνει το παιχνίδι.

8.1.4 Τυχόν προσπάθεια Πραξικοπήματος σε χώρα Πεδίο Μάχης μειώνει την κατάσταση DEFCON κατά ένα επίπεδο.

8.1.5 Οι συνέπειες των επιπέδων της κατάστασης DEFCON βρίσκονται στον μετρητή DEFCON, και επαναλαμβάνονται εδώ:

- **DEFCON 5:** Κανένα αποτέλεσμα.
- **DEFCON 4:** Δεν επιτρέπονται Πραξικοπήματα ή ζαριές Ανακατανομής στην Ευρώπη.
- **DEFCON 3:** Δεν επιτρέπονται Πραξικοπήματα ή ζαριές Ανακατανομής στην Ευρώπη και την Ασία.
- **DEFCON 3:** Δεν επιτρέπονται Πραξικοπήματα ή ζαριές Ανακατανομής στην Ευρώπη, την Ασία και τη Μέση Ανατολή.
- **DEFCON 1:** Τέλος του παιχνιδιού. Ο παίκτης που ήταν υπεύθυνος για την πτώση της κατάσταση στο 1 (Ενεργός Παίκτης) χάνει το παιχνίδι.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι παίκτες μπορούν να τοποθετήσουν έναν δείκτη Απαγόρευσης DEFCON στην περιοχή, ώστε να τους υπενθυμίζει ότι δεν επιτρέπονται Ανακατανομές ή Πραξικοπήματα εκεί.



8.1.6 Φάση Βελτίωσης Κατάστασης DEFCON: Στην αρχή οποιουδήποτε γύρου, κατά τον οποίο η κατάσταση DEFCON είναι μικρότερη από 5, αυξήστε την κατάσταση DEFCON κατά 1 επίπεδο.

8.1.7 Βελτίωση & Μείωση: Σε κάθε περίπτωση, όταν οι κανόνες ή οι κάρτες σημειώνουν «βελτίωση» της κατάστασης DEFCON, αυτό σημαίνει μετακίνηση του δείκτη σε μεγαλύτερο αριθμό DEFCON< καθώς η «μείωση» σημαίνει μετακίνηση του δείκτη DEFCON σε χαμηλότερο αριθμό DEFCON.

8.2 Απαιτούμενες Στρατιωτικές Επιχειρήσεις

«*«Να συγκρατηθώ; Γιατί σας απασχολεί τόσο να σώσετε τις ζωές τους; Ο σκοπός είναι να σκοτώσουμε αυτούς τους μπάσταρδους. Στο τέλος του πολέμου, αν υπάρχουν δύο Αμερικανοί ζωντανοί και ένας Ρώσος, έχουμε νικήσει.»* - Gen. Thomas Power, U.S. Strategic Air Command

8.2.1 Μέχρι το τέλος κάθε γύρου, ο κάθε παίκτης πρέπει να έχει παίξει συγκεκριμένο αριθμό Στρατιωτικών Επιχειρήσεων. Η αποτυχία για κάτι τέτοιο οδηγεί σε ποινή Νίκης. Ο αριθμός των απαιτούμενων Στρατιωτικών Επιχειρήσεων κάθε γύρου είναι ίσος με τον αριθμό της τρέχουσας κατάστασης DEFCON. Αν εκτελεστούν λιγότερες Στρατιωτικές Επιχειρήσεις, ο αντίπαλός σας κερδίζει 1 ΠΝ, για κάθε πόντο μη εκτελεσμένης Στρατιωτικής Επιχείρησης. Αν και οι δύο παίκτες δεχτούν ποινή Πόντων Νίκης, τότε η διαφορά σημειώνεται στον Μετρητή Πόντων Νίκης.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Στο τέλος του γύρου ο παίκτης των ΗΠ έχει ξοδέψει δύο πόντους σε Στρατιωτικές Επιχειρήσεις. Αν το τρέχον επίπεδο DEFCON είναι στο 4, ο παίκτης της ΕΣΣΔ κερδίζει 2 Πόντους Νίκης.

8.2.2 Οι προσπάθειες Πραξικοπήματος και τα πολεμικά γεγονότα είναι Στρατιωτικές Επιχειρήσεις. Οι ζαριές Ανακατανομής, αντίθετα, όχι.

8.2.3 Όταν πόντοι Επιχειρήσεων παίζονται για προσπάθεια Πραξικοπήματος, ο ενεργός παίκτης μετακινεί τον δείκτη του στον μετρητή Στρατιωτικών Επιχειρήσεων τόσες θέσεις όση η αξία Επιχειρήσεων της κάρτας.

Όταν μία κάρτα Γεγονότος Πολέμου παίζεται (π.χ. *Arab-Israeli War*, *Korean War*, κλπ) ο ενεργός παίκτης μετακινεί τον δείκτη του τόσες θέσεις όσες υπαγορεύει το κείμενο του γεγονότος.

8.2.4 Αν ένας παίκτης χρησιμοποιήσει μία κάρτα για πόντους Επιχειρήσεων, και συνεπώς ενεργοποιήσει ένα Γεγονός Πολέμου σχετικό με τον αντίπαλό του, ο δείκτης Στρατού του αντιπάλου του μετακινείται πάνω στον μετρητή Στρατιωτικών Επιχειρήσεων, όπως ορίζει το κείμενο του Γεγονότος.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο παίκτης των ΗΠ χρησιμοποιεί την κάρτα «*Arab-Israeli War*» για πόντους Επιχειρήσεων, ενεργοποιώντας ταυτόχρονα το Γεγονός Πολέμου (που σχετίζεται με την ΕΣΣΔ). Επιπλέον της εκτέλεσης του Γεγονότος, όπως ορίζει η κάρτα, ο παίκτης της ΕΣΣΔ μετακινεί τον δείκτη Στρατιωτικών Επιχειρήσεων του κατά δύο θέσεις πάνω στον μετρητή Στρατιωτικών Επιχειρήσεων.

8.2.5 Γεγονότα που επιτρέπουν δωρεάν ζαριά Πραξικοπήματος δεν υπολογίζονται για τις απαιτούμενες Στρατιωτικές Επιχειρήσεις.

9.0 KINA

9.1 Ο ρόλος της Κίνας στον Ψυχρό Πόλεμο, αντικατοπτρίζεται με την «China Card». Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να παίξει την κάρτα αυτή, σαν να ήταν στο χέρι του. Η «China Card» δεν υπολογίζεται στο όριο χεριού των παικτών.

9.2 Κάθε παίξιμο της «China Card» υπολογίζεται σαν μια από τις επιτρεπτές Ενέργειες του παίκτη (6 ή 7) σε έναν γύρο. Σαν αποτέλεσμα, οι παίκτες μπορεί να μείνουν με περισσότερες κάρτες από ότι συνήθως αν παίζει η «China Card».

9.3 Όταν παίζεται η «China Card» αμέσως πηγαίνει κλειστή στον αντίπαλό σας. Δεν μπορείτε να την παίξετε ξανά ο αντίπαλός σας στο γύρο αυτό. Στο τέλος του γύρου, ανοίγει και πάλι και είναι έτοιμη για να την παίξει ο αντίπαλος.

9.4 Αν η «China Card» περαστεί σαν αποτέλεσμα ενός Γεγονότος, τότε δίνεται στον αντίπαλό σας με τους όρους που ορίζει το συγκεκριμένο Γεγονός.

9.5 Η «China Card» δεν μπορεί να παίζεται: κατά τη Φάση Εκκίνησης,

- αν αποτρέπει το παίξιμο μιας κάρτας Σκοραρίσματος, ή
- σαν ξεσκαρτάρισμα που απαιτεί ένα άλλο Γεγονός.

9.6 Για να πάρετε τον επιπλέον +1 πόντο Επιχειρήσεων της «China Card», όλοι οι Πόντοι Επιχειρήσεων της κάρτας πρέπει να ξοδευτούν στην Ασία (μαζί με τη Νοτιοανατολική Ασία).

9.7 Η αξία Πόντων Επιχειρήσεων της «China Card» μπορεί να μεταβληθεί από άλλες Κάρτες Γεγονότων.

9.8 Το παίξιμο της «China Card» ποτέ δεν μπορεί να γίνει υποχρεωτικά από γεγονότα ή από έλλειψη καρτών κατά τους γύρους ενεργειών.



10.0 ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ ΚΑΙ ΝΙΚΗ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι το σκοράρισμα Πόντων Νίκης (ΠΝ). Οι τοπικοί Πόντοι Νίκης κερδίζονται με την γεωγραφική Επιρροή σε πέντε Περιοχές. ΠΝ μπορούν επίσης να κερδηθούν παίζοντας συγκεκριμένα Γεγονότα. Κάθε περιοχή έχει τη δική της «κάρτα σκοραρίσματος». Παίζοντας μία «κάρτα σκοραρίσματος» γίνεται σκοράρισμα σε Πόντους Νίκης, σύμφωνα με την επιρροή που έχει κάθε υπερδύναμη στην αντίστοιχη περιοχή, τη στιγμή που θα παιχτεί η κάρτα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Προσπαθήστε να παίζετε τις κάρτες σκοραρίσματος, κατά το ζενίθ της επιρροής της υπερδύναμής σας σε μία περιοχή, κάτι που είναι πολύ σημαντικός παράγοντας, για να φτάσετε στη νίκη.

10.1 ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

10.1.1 Οι παρακάτω όροι χρησιμοποιούνται στο Σκοράρισμα Περιοχών:

Παρουσία: Μία υπερδύναμη έχει Παρουσία στην Περιοχή, αν Ελέγχει τουλάχιστον μία χώρα στην Περιοχή αυτή.

Κυριαρχία: Μία υπερδύναμη καταφέρνει να Κυριαρχήσει σε μία Περιοχή, αν Ελέγχει εκεί περισσότερες χώρες από τον αντίπαλο, και αν Ελέγχει περισσότερες χώρες Πεδία Μάχης στην Περιοχή από τον αντίπαλο. Μία υπερδύναμη πρέπει να Ελέγχει τουλάχιστον μία χώρα Πεδίου Μάχης και μία όχι Πεδίου Μάχης σε μία Περιοχή, ώστε να καταφέρει να Κυριαρχήσει στην Περιοχή.

Έλεγχος: Μία υπερδύναμη έχει τον Έλεγχο μιας Περιοχής αν Ελέγχει περισσότερες χώρες στην Περιοχή από τον αντίπαλό του, και Ελέγχει όλες τις χώρες Πεδία Μάχης της Περιοχής.

10.1.2 Οι παίκτες κερδίζουν επιπλέον πόντους κατά το Σκοράρισμα Περιοχής, ως εξής:

- +1 ΠΝ ανά χώρα που Ελέγχουν στην περιοχή που σκοράρει, και η οποία είναι γειτονική στην αντίπαλη υπερδύναμη.
- +1 ΠΝ ανά χώρα Πεδίου Μάχης την οποία Ελέγχουν στην περιοχή που σκοράρει.
- Οι Πόντοι Νίκης έπειτα προστίθενται για κάθε παίκτη, και η διαφορά μεταξύ τους, σημειώνεται στον Μετρητή Πόντων Νίκης.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Η ΕΣΣΔ παίζει την κάρτα Σκοραρίσματος Κεντρικής Αμερικής. Η ΕΣΣΔ ελέγχει Κούβα, Αϊτή και τη Δομινικανή Δημοκρατία. Οι ΗΠ ελέγχουν τη Γουατεμάλα και έχουν 1 πόντο επιρροής στον Παναμά. Ο παίκτης της ΕΣΣΔ θα λάβει πόντους για την Κυριαρχία στην Κεντρική Αμερική (3 ΠΝ) + 1 ΠΝ για τον έλεγχο χώρας πεδίου μάχης (Κούβα), +1 ΠΝ για το λόγο ότι η Κούβα είναι γειτονική στο αντίπαλο έθνος, σε τελικό σύνολο 5 ΠΝ. Οι Ηνωμένες Πολιτείες κερδίζουν 1 ΠΝ για την παρουσία τους στην Κεντρική Αμερική ελέγχοντας μόνο τη Γουατεμάλα. Μιας και οι Ηνωμένες Πολιτείες έχουν 1 πόντο Επιρροής στον Παναμά, δεν τον ελέγχουν, οπότε δεν ελέγχουν καθόλου χώρες πεδία μάχης. Για αυτό τον λόγο, ο παίκτης της ΕΣΣΔ κερδίζει πόντους Κυριαρχίας. Ελέγχει περισσότερες χώρες πεδία μάχης (Κούβα) και περισσότερες χώρες συνολικά. Επίσης καλύπτει τα κριτήρια «τουλάχιστον μία χώρα όχι πεδίο μάχης» με έλεγχο της Αϊτής ή της Δομινικανής Δημοκρατίας. Υπολογίζοντας τους σχετικούς πόντους, 5 ΠΝ για την ΕΣΣΔ και 1 ΠΝ για τις ΗΠ, αφαιρείτε τον ΠΝ των ΗΠ από τους ΠΝ της ΕΣΣΔ, και μετακινείτε τον δείκτη ΠΝ 4 θέσεις προς τη νίκη των Σοβιετικών.

10.1.3 Το παίξιμο συγκεκριμένων καρτών Γεγονότων μπορεί να οδηγήσει σε σκοράρισμα Πόντων Νίκης.

10.1.4 Πόντοι Νίκης μπορεί να κερδηθούν λόγω αποτυχίας του αντιπάλου σας, να εκτελέσει τον απαιτούμενο αριθμό στρατιωτικών επιχειρήσεων στη διάρκεια του γύρου (8.2).

10.1.5 Δεν είναι κάποιος υποχρεωμένος να Κρατήσει μία Κάρτα Σκοραρίσματος μέσω ιδιοτήτων ενός Γεγονότος.

10.2 Ο Μετρητής Πόντων Νίκης

10.2.1 Ο Μετρητής Πόντων Νίκης εμφανίζει ένα εύρος πιθανών σκορ, από ΗΠ-20 (άμεση νίκη των ΗΠ) μέχρι ΕΣΣΔ-20 (άμεση νίκη της ΕΣΣΔ). Στην αρχή του παιχνιδιού, τοποθετήστε τον δείκτη ΠΝ στο κέντρο του πίνακα, στη θέση που είναι σημειωμένη «Αρχικά». Η θέση αυτή αναπαριστάνει δύο σημεία μηδέν, την απόλυτη ισορροπία των δύο πλευρών. Η θέση αυτή θα πρέπει να υπολογίζεται σαν οποιαδήποτε άλλη, όταν σημειώνονται τα σκορ των παικτών.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Αν ο δείκτης σκοραρίσματος είναι στη θέση ΕΣΣΔ-1 και ο παίκτης των ΗΠ κερδίζει 2 ΠΝ, ο δείκτης θα πρέπει να μετακινηθεί κατά 2 θέσεις προς τη θέση ΗΠ-1.

10.2.2 Οποτεδήποτε μία κάρτα ορίζει ότι ο παίκτης «κερδίζει» έναν Πόντο Νίκης, σημαίνει ότι ο δείκτης ΠΝ μετακινείται κατά τόσες θέσεις όπως επιθυμεί ο παίκτης. Δηλαδή, αν ο δείκτης ΠΝ βρίσκεται στη θέση 10 (νικάνε οι ΗΠ) και ο παίκτης της ΕΣΣΔ κερδίζει 2 ΠΝ, ο δείκτης μετακινείται στη θέση 8 του μετρητή ΠΝ.

10.2.3 Αν και οι δύο παίκτες κερδίσουν Πόντους Νίκης από την ίδια κάρτα ή Γεγονός, εφαρμόστε μόνο αν υπάρχει διαφορά στους Πόντους Νίκης που απονέμονται.

10.3 ΝΙΚΗ

10.3.1 Άμεση Νίκη: Υπάρχουν αρκετοί τρόποι για άμεση νίκη στο *Twilight Struggle*:

- Τη στιγμή που ένας παίκτης φτάσει στους 20 ΠΝ, το παιχνίδι τελειώνει με τον παίκτη αυτό να κερδίζει. **ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Όλα τα κερδισμένα ΠΝ (και των δύο παικτών) που κερδίζονται με ένα γεγονός ή μια κάρτα σκοραρίσματος πρέπει να εφαρμόζονται πριν τον καθορισμό της άμεσης νίκης.
- Αν οποιαδήποτε πλευρά Ελέγχει την Ευρώπη, τότε αυτή κερδίζει μόλις η κάρτα Σκοραρίσματος της Ευρώπης παιχτεί.
- **Πυρηνικός Πόλεμος:** Μπορεί κάποιος να κερδίσει επίσης, μόλις ο αντίπαλός του προκαλέσει την πτώση του DEFCON στο επίπεδο 1.

10.2.3 Νίκη στη Λήξη του Παιχνιδιού. Αν καμία πλευρά δεν φτάσει με κάποιον τρόπο στη νίκη, στο τέλος του γύρου 10, τότε κάθε Περιοχή σκοράρει σαν να είχε παιχτεί μόλις μια κάρτα σκοραρίσματος της (οι νέοι αυτοί ΠΝ προστίθενται στο τρέχον σκορ). Η Νοτιοανατολική Ασία δεν σκοράρει χωριστά, αλλά περιλαμβάνεται στους υπολογισμούς σκοραρίσματος της Ασίας. Πριν καθοριστεί ο τελικός νικητής, υπολογίζεται το σκορ κάθε διαφορετικής Περιοχής. Η απόκτηση 20 ΠΝ δεν έχει ως αποτέλεσμα την Άμεση Νίκη κατά το σκοράρισμα του γύρου 10. Ωστόσο, ο Έλεγχος της Ευρώπης δίνει την άμεση νίκη, στον παίκτη που την ελέγχει, ανεξάρτητα του σκοραρίσματος των υπολοίπων περιοχών.

Μόλις όλες οι περιοχές έχουν σκοράρει, η νίκη πηγαίνει στον παίκτη με τους περισσότερους ΠΝ. Αν ο δείκτης ΠΝ βρίσκεται σε θετικό αριθμό κερδίζουν οι Ηνωμένες Πολιτείες, ενώ αν βρίσκεται σε αρνητικό, κερδίζει η ΕΣΣΔ. Αν ο δείκτης ΠΝ βρίσκεται στο μηδέν, το παιχνίδι λήγει ισόπαλο.

11.0 ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ

Οι κανόνες αυτοί είναι προαιρετικοί, και δεν απαιτούνται για «φιλικό» παιχνίδι. Προσφέρονται μόνο σαν οδηγίες για να παίζετε το *Twilight Struggle* σε μορφή ανταγωνιστικού παιχνιδιού πρωταθλήματος.

11.1.1 Κατά τη διάρκεια παιχνιδιού πρωταθλήματος, κάθε παίκτης πρέπει να κρατάει τις κάρτες του έτσι ώστε να δείχνει στον αντίπαλο ότι δεν είναι κάρτες σκοραρίσματος. Έτσι αποτρέπεται η ακούσια ή εκούσια μη χρήση των καρτών σκοραρίσματος.

11.1.2 Αν κάποιος παίκτης βρεθεί να κρατάει μια κάρτα σκοραρίσματος κατά την φάση Εμφάνισης Κρατημένης Κάρτας τότε υποτίθεται ότι έχει ξεκινήσει κατά λάθος έναν πυρηνικό πόλεμο και χάνει αμέσως.

11.1.3 Στη διάρκεια ενός παιχνιδιού πρωταθλήματος, ο Σοβιετικός λαμβάνει την πρώτη κάρτα σε κάθε μοίρασμα. Το μοίρασμα εναλλάσσεται μεταξύ των δύο παικτών μέχρι να φτάσουν στο πλήρες όριο χεριού τους. Μπορεί κάποιος να λάβει συνεχείς κάρτες στο μοίρασμα, αν χρειάζεται περισσότερες κάρτες από τον αντίπαλό του.

11.1.4 Η επιλογή πλευράς μπορεί να γίνει με δημοπρασία. Κάθε παίκτης γράφει κρυφά το όνομα μιας πλευράς και έναν αριθμό σε ένα κομμάτι χαρτί. Έπειτα οι δύο προσφορές αποκαλύπτονται. Αν οι προσφορές είναι για διαφορετικές πλευρές, τότε κάθε παίκτης παίρνει την πλευρά που σημείωσε και το παιχνίδι ξεκινάει. Αν οι προσφορές είναι για την ίδια πλευρά, ο παίκτης που έγραψε τον μεγαλύτερο αριθμό παίρνει την πλευρά αυτή. Ο αντίπαλός του λαμβάνει επιπλέον Επιρροή, ίση με τον μεγαλύτερο αριθμό, ώστε να τοποθετηθεί κατά την προετοιμασία, αφού όλη η άλλη επιρροή έχει τοποθετηθεί. Αν οι αριθμοί είναι ίσοι, οι πλευρές καθορίζονται τυχαία. Ο παίκτης που παίζει την πλευρά που δεν εμφανίστηκε σε κάποια προσφορά, λαμβάνει επιπλέον Επιρροή, όση και η μεγαλύτερη προσφορά, όπως και παραπάνω.

11.1.4.1 Μπορεί κάποιος να τοποθετήσει Επιρροή που κέρδισε με τον τρόπο αυτό μόνο σε χώρες όπου η πλευρά του ήδη έχει επιρροή (όπως και στο τέλος της κανονικής φάσης προετοιμασίας) και δεν μπορεί να τοποθετήσει επιρροή περισσότερη από 2 από την απαιτούμενη για τον έλεγχο της χώρας.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Στο τέλος της βασικής προετοιμασίας ο παίκτης των Ηνωμένων Πολιτειών μπορεί να τοποθετήσει επιπλέον επιρροή που κέρδισε κατά τη δημοπρασία. Οι ΗΠ έχουν 3 επιρροή σε μία χώρα σταθερότητας 3, και η ΕΣΣΔ έχει 1. Μιας και απαιτείται επιρροή 4 για τον έλεγχο, ο παίκτης των ΗΠ δεν μπορεί να έχει περισσότερη από $4+2=6$ επιρροή στην χώρα αυτή όταν ξεκινήσει το παιχνίδι.

12. ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΤΟΥ ΚΙΝΕΖΙΚΟΥ ΕΜΦΥΛΙΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ

Από το C3i #21, copyright RBM Studio

Η Παράλλαξη του Κινέζικου Εμφυλίου Πολέμου παίζεται ακολουθώντας τους ήδη υπάρχοντες κανόνες σχετικά με την China Card (δείτε 9.0). Ωστόσο, όπου οι κανόνες αυτοί έρχονται σε σύγκρουση με τους ήδη υπάρχοντες κανόνες ή το κείμενο καρτών γεγονότων, το τμήμα αυτό των κανόνων υπερισχύει.

12.1 Η θέση του Κινεζικού Εμφυλίου

Η θέση αυτή θεωρείται γειτονική στη Σοβιετική Ένωση και μόνο εκεί. Θεωρείται ότι βρίσκεται στην Ασία, αλλά όχι στη Νοτιοανατολική Ασία. Αυτό δεν επηρεάζει οποιαδήποτε κάρτα σκοραρίσματος.

Η μόνη ενέργεια που μπορεί να εκτελεστεί στη θέση του Κινεζικού Εμφυλίου, είναι η τοποθέτηση Πόντων Επιρροής από τον Σοβιετικό. Ο παίκτης των Ηνωμένων Πολιτειών δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει Επιχειρήσεις ή οποιοδήποτε Γεγονός ώστε να επηρεάσει τη θέση αυτή. Μόλις ο Σοβιετικός τοποθετήσει 3

Επιρροής στη θέση Κινεζικού Εμφυλίου, δεν έχει άλλο αποτέλεσμα. Οι δείκτες μπορούν να επιστρέψουν στο απόθεμα του Σοβιετικού και η θέση Κινεζικού Εμφυλίου παραλείπεται για το υπόλοιπο παιχνίδι.



12.2 Έλεγχος

Η Σοβιετική Ένωση πρέπει να τοποθετήσει τρεις Επιρροές στη θέση Κινεζικού Εμφυλίου, ώστε να την ελέγχει. Η Επιρροή τοποθετείται στη θέση αυτή σύμφωνα με τους κανόνες τοποθέτησης Επιρροής στις χώρες (δείτε 6.1). Αν η China Card παραμείνει αχρησιμοποίητη από οποιονδήποτε παίκτη σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, κανένας παίκτης δεν λαμβάνει πόντο νίκης για την κτήση της China Card στο τελικό σκοραρίσμα.

12.3 Αντίκτυπο του Ελέγχου

Μέχρι ο Σοβιετικός να τοποθετήσει 3 Πόντους Επιρροής στη θέση Κινεζικού Εμφυλίου, η China Card δεν είναι στην κατοχή κανενός παίκτη. Μόλις ο Σοβιετικός έχει τοποθετήσει 3 Πόντους Επιρροής στη θέση, τότε ο παίκτης αμέσως λαμβάνει την China Card ανοιχτή και έτοιμη να παιχτεί. Επιπλέον, αμέσως αίρεται η απαγόρευση παιξίματος των γεγονότων Red Scare/Purge και Formosan Resolution.

12.4 Περιορισμοί Γεγονότων

Μέχρι ο Σοβιετικός να τοποθετήσει 3 Πόντους Επιρροής στη θέση Κινεζικού Εμφυλίου, δεν μπορεί να παίζει τα Red Scare/Purge και Cultural Revolution σαν γεγονότα. Επιπλέον, ο παίκτης των ΗΠ δεν μπορεί να παίζει το Formosan Resolution σαν γεγονός. Οι κάρτες αυτές, ωστόσο, μπορούν να παιχτούν κανονικά για Πόντους Επιχειρήσεων.

12.4.1 Ειδική Συνθήκη Ηνωμένων Πολιτειών: Για να παιχτούν οι κάρτες River Skirmish και Nixon Plays the China Card σαν γεγονότα, οι ΗΠ θεωρείται ότι έχουν την China Card στην κατοχή τους αν ο Σοβιετικός δεν έχει ακόμη τοποθετήσει 3 Πόντους Επιρροής στη θέση του Κινεζικού Εμφυλίου.

12.4.2 Μέχρι ο Σοβιετικός να τοποθετήσει 3 Πόντους Επιρροής στη θέση Κινεζικού Εμφυλίου, ο παίκτης της ΕΣΣΔ αφαιρεί 1 όταν ρίχνει για την επίλυση του γεγονότος Korean War.

12.4.3 Τα γεγονότα που δεν μπορούν να παιχτούν ή απαγορεύονται λόγω του 12.4 μπορούν να παιχτούν κανονικά για πόντους Επιχειρήσεων, όπως ορίζει ο κανόνας 7.5.

Σενάριο των Τελευταίων Ημερών του Πολέμου

Του Volko Ruhnke

από το Περιοδικό C3i #19, copyright RBM Studio

Αν έχετε παίξει το Twilight Struggle όσο κι εγώ, μπορεί να θεωρείτε τις κάρτες Αρχής και Μέσης του πολέμου λίγο περισσότερο χρησιμοποιημένες σε σχέση με τα γεγονότα του Τέλους του Πολέμου. Για εσάς που θέλετε να ορμήξετε κατευθείαν στην μετά-Quagmire εποχή και να δοκιμάσετε τις φοβερές πιθανότητες των Landed Eagle, Star Wars και Chernobyl ή των Aldrich Ames, Hostage Crisis και Terrorism, ακολουθεί ένα σενάριο που αναφέρεται ακριβώς στην περίπτωση αυτή.

Η μορφή της δομής των γύρων είναι ότι περίπου αναπαριστούν τις παρακάτω χρονιές:

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

Έτσι, η περίοδος Τέλους του Πολέμου ξεκινάει το 1975, περίπου, με την Πτώση της Σαϊγκόν. Χρησιμοποίησα την ημερομηνία αυτή (και μια μικρή δόση ερμηνείας της ιστορίας στη μορφή του TS) ώστε να τεθούν η επιρροή και τα γεγονότα στη σωστή τους μορφή για το Σενάριο αυτό.

Προς εκπλήξέω μου, οι ΗΠ εμφανίζονται να ξεκινούν την μετά-Βιετνάμ εποχή σε αρκετά ισχυρή θέση στους γύρους αυτούς. Όπως και να έχει, οι ΗΠ εξακολουθούν να κυριαρχούν, για παράδειγμα, στην Ασία. Παρτίδες με το σενάριο αυτό έδειξαν ότι μία Αμεση Νίκη των ΗΠ είναι πολύ κοντά, οπότε ο Σοβιετικός κερδίζει απλά δημιουργώντας μια πιο ομαλή πτώση του Σοσιαλιστικού πειράματος.

Καλή διασκέδαση, και προσπαθήστε να αποφύγετε Την Ημέρα Μετά...

Δείκτες:

- Γύρος στο 8
- DEFCON στο 4
- Αγώνας για το Διάστημα: Σοβιετικός *Ανθρωπος σε Τροχιά*, ΗΠ *Ο Αετός έχει Προσσεληνωθεί*
- ΠΙΝ στο -4

Δείκτες Γεγονότων στο παιχνίδι

US/Japan Pact, Marshall Plan, NATO, Warsaw Pact, DeGaulle, Flower Power.

Έλεγχος και Επιρροή

- Οι ΗΠ Κυριαρχούν σε Νότιο Αμερική και Ασία
- Η ΕΣΣΔ Κυριαρχεί στη Μέση Ανατολή.

Σημειώστε την ελάχιστη επιρροή που απαιτείται για έλεγχο από την αντίστοιχη πλευρά, εκτός από τις θέσεις (US# / Sov#).

Έλεγχος των ΗΠ:

Ην. Βασ.	Ιταλία	Μπένελουξ	
Δανία	Νορβηγία	Δ. Γερμανία (5/1)	
Ισραήλ	Ιράν	Πακιστάν	Τουρκία
Ζαΐρ	Σομαλία	Κένυα	Νιγηρία
Ιαπωνία	Ν. Κορέα	Ταϊβάν	Φιλιππίνες (3/1)
Ταϊλάνδη	Ινδονησία	Αυστραλία	Μαλαισία (3/1)
Νικαράγουα	Παναμάς	Αϊτή	Ονδούρες
Βενεζουέλα	Χιλή	Αργεντινή	Κολομβία (2/1)
Δομινικανή Δημοκρατία			

Έλεγχος ΕΣΣΔ:

Α. Γερμανία	Πολωνία	Ουγγαρία	Τσεχοσλοβακία
Βουλγαρία	Κούβα	Β. Κορέα	
Ιράκ	Συρία (0/3)	Ινδία	Αφγανιστάν
Λιβύη	Αλγερία	Αιθιοπία	Ζιμπάμπουε
Ανγκόλα (1/3)	Λάος (0/2)	Βιετνάμ (0/5)	
Νοτιοανατολικά Αφρικανικά Κράτη (0/2)			

Ουδέτερες με Επιρροή:

Ισπανία (1/0)	Γαλλία (3/1)	Ρουμανία (1/3)
Ιορδανία (2/2)	Αίγυπτος (1/0)	Νότια Αφρική (2/1)
Φινλανδία (1/2)	Μπούρμα (0/1)	Περου (2/1)
Γιουγκοσλαβία (1/2)		
Σαουδική Αραβία (2/0)		

Κάρτες:

Αφαιρέστε όλα τα Γεγονότα Αρχής και Μεσοπολέμου με * (αφαιρούμενα) εκτός των Bear Trap, Camp David, John Paul, Panama Canal.

Δώστε την China Card στον Σοβιετικό παίκτη.

Ανακατέψτε τις υπόλοιπες κάρτες Αρχής, Μέσης και Τέλους του Πολέμου μαζί, μοιράζοντας για να ξεκινήσει ο Γύρος 8.

Νίκη:

Μετά το τελικό σκοράρισμα του Γύρου 10 ή αν όταν οι ΗΠ παίζουν το γεγονός Wargames, πρέπει να έχουν 20+ ΠΙΝ ή αλλιώς κερδίζουν οι Σοβιετικοί.

ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Οι κανόνες αυτοί έχουν δοκιμαστεί από τους σχεδιαστές κατά τη δημιουργία του *Twilight Struggle*, αλλά για διάφορους λόγους έμειναν εκτός, στη διαδρομή προς την έκδοση. Οι παίκτες που αναζητούν μεγαλύτερη ποικιλία στο παιχνίδι, μπορεί να βρουν τους κανόνες αυτούς ενδιαφέροντες και αξιόλογους. Οι διοργανωτές Πρωταθλημάτων μπορούν αν θέλουν να χρησιμοποιήσουν κάποιους ή όλους τους παρακάτω κανόνες, αρκεί να έχουν ενημερώσει τους παίκτες.

Ζαριές Ανακατανομής

Προσπαθήσαμε αρκετές παραλλαγές στους κανόνες των Ανακατανομών. Μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις στο σχεδιασμό του TS ήταν να βρούμε ένα σύστημα για τον χειρισμό των πολιτικών αλλαγών που χειρίζονται οι υπερδυνάμεις, και δεν είναι τόσο βίαιο όσο ένα Πραξικόπημα. Είμαστε ευχαριστημένοι με τους κανόνες που τελικά ισχύουν, αλλά αν θέλουν οι παίκτες να δοκιμάσουν κάποια επιπλέον μονοπάτια, τους παραθέτουμε για χρήση. Μπορούν να παιχτούν χωριστά ή όλοι μαζί.

Οι ζαριές Ανακατανομής δεν είναι υποκείμενες σε γεωγραφικούς περιορισμούς DEFCON. Δηλαδή, χώρες σε οποιαδήποτε περιοχή μπορούν να γίνουν στόχος ζαριών Ανακατανομής, ανεξάρτητα του τρέχοντος επιπέδου DEFCON.

Ο ενεργός παίκτης δεν μπορεί να χάσει Επιρροή σε χώρα που είναι στόχος Ανακατανομής.

Οι πόντοι Επιχειρήσεων μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αγορά δεικτών Επιρροής και ζαριών Ανακατανομής, στο κανονικό τους κόστος, αλλά οι δείκτες Επιρροής δεν μπορούν να τοποθετηθούν σε χώρα που είναι ήδη στόχος ζαριάς Ανακατανομής, στον τρέχοντα γύρο, και οι ζαριές Ανακατανομής δεν μπορούν να έχουν στόχο χώρες που έχουν ήδη δείκτες Επιρροής πάνω τους στον τρέχοντα γύρο ενεργειών.

Ο Αγώνας του Διαστήματος

Ο παίκτης που «πετάει» μία κάρτα στον Αγώνα του Διαστήματος, μπορεί, με επιλογή του, αν θέλει να μη ρίξει το ζάρι (κι έτσι παραλείποντας οποιαδήποτε πιθανότητα βελτίωσης θέσης στον μετρητή.



Game Credits

GAME DESIGN: Jason Matthews & Ananda Gupta

DEVELOPMENT: Jason Matthews

DEVELOPMENT ASSISTANT: George Young, and William F. Ramsay, Jr.

ART DIRECTOR: Rodger MacGowan

BOX ART AND PACKAGE DESIGN: Rodger MacGowan

MAP: Mark Simonitch and Guillaume Ries

COUNTERS AND RULES LAYOUT: Mark Simonitch

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

PLAYTESTERS OF THE DELUXE EDITION: Ted Torgerson, Charles Robinson, Dave Gerson, Sakari Lahti, Randy Pippus, Riku Riekkinen, Doug Steinley, Rich Jenulis, Paul Sampson

PROOFREADING: Kevin Duke, Tom Wilde

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Special thanks to Bruce Wigdor, Chris Withers, Stefan McCay, Randy Pippus, and David Wilson.

MΕΤΑΦΡΑΣΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ: Νίκος Χριστάκης



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

www.GMTGames.com

© 2009 GMT Games, LLC