

2.0 רכיבים

המשחק *Twilight Struggle* כולל את הדברים הבאים:

• מפה אחת של "34X22"

• גיליון אחד של סמנים

• חוברת כללים

• שני כרטיסי סיוע שחקן

• 104 כרטיסים

• 2 קוביות

• 2,1 מפת משחק

2.1.1 המפה מחולקת לשישה אזורים: אירופה, אסיה, מרכז אמריקה, דרום אמריקה, אפריקה, והמזרח התיכון, אירופה מחולקת לשני אזורים משנה, מזרח אירופה, מערב אירופה.

שני מדינות (אוסטריה ופינלנד) הינן ניטרליות הם מסווגלות להיות גם במזרח וגם במערב אירופה. גם לאסיה יש תת-אזור - דרום מזרח אסיה. המדינות אשר מהוות אזור יש להן צבע דומה. לתת-אזורים יש גווני של אותו צבע.

שים לב: למרות שהדבר אינו נכון גיאוגרפית, המזרח התיכון כולל את לוב ומצרים. קנדה ותורכיה כלולות במשחק באזור אירופה.

2.1.2 בכל מקרה, חוק, פעולה, או כרטיס המתייחס ל'אירופה' או 'אסיה' כולל את אזורי המשנה המשויכים.

2.1.3 בכל מקום במפה המייצג מדינה או גוש מדינות -להלן פשוט יקרא מדינה. לכל מדינה יש יציבות - זהו מספר המייצג את היציבות הכוללת של מדינה, עצמאות וכוח.

2.1.4 מדינות שדה הקרב. בעוד שמרבית שמות המדינות כתובים בלבן, שמות מדינות שדה הקרב מודגשים בסגול כדי להקל על זיהויים.

מדינות שדה הקרב פועלות באותו אופן של מדינה רגילה אבל יש כללים מיוחדים עבור הניקוד (ראו 10.1) ועבור ניסיונות צעד מפתיע (6.3).

2.1.5 יש שני מקומות על המפה המייצגים את מיקומם הגיאוגרפי של ארצות הברית ושל ברית המועצות. הם מחוץ למשחק בנוגע לסמני השפעה, אך מדינות קרובות לאיזורים אלו נחשבות למדינות בסמוך לשליטה למטרות של אירועים, ו הערכות (6.2.2)s.

2.1.6 המדינות מחוברות זה לזה באמצעות קווים על המפה - שחורים, אדומים וחומים. הקווים החומים מייצגים קשרים בתוך

אזור. האדום מייצג קשרים בין מדינות הנמצאות באזורים שונים. השחור מייצג קשרים בין מדינות ובין המעצמות.

מדינה נחשבת סמוכה לכל המדינות האחרות שאליה היא מחוברת.

הערת עיצוב: לכמה מדינות פיזית אין גבולות אולם במשחק יש קשרים. זו לא שגיאה שכן זה חלק מהמכניקה של המשחק.

2.1.7 שליטה במדינות: כל מדינה על המפה נחשבת נשלטת על ידי אחד השחקנים, או שהיא ללא שליטה. מדינה נחשבת נשלטת על ידי שחקן אם: לשחקן יש נקודות השפעה במספר גדול או שווה למספר המייצג את יציבות המדינה, וכמספר הזה יותר מאשר נקודות השפעה של היריב באותה מדינה.

• דוגמא בכדי לשלוט במדינה מסויימת צריך להיות לשחקן סמני השפעה השווה לסך היציבות של המדינה, וכן כמות זו של השפעה יותר מליריבו במדינה.

דוגמה: כדי לשלוט בישראל (יציבות מספר 4), שחקן צריך

שהיו לו לפחות 4 נקודות השפעה בישראל, וכן חייב להיות לו לפחות 4 נקודות השפעת יותר מאשר יש ליריב בישראל.

2,2 כרטיסים

- 2.2.1 יש 103 כרטיסים במשחק (כרטיס # 104 הוא כרטיס סיוע לשחקן). כל כרטיס מכיל נקודת ערך פעילות, כותר אירוע וכן תיאור של אירוע. כמה כרטיסים הם כאלו שכותרתם - ניקוד, יש לשחק אותם בתור בו הם נמשכו.
- 2.2.2 על כל כרטיס יש סמל של מעצמה הקשורה לאירוע, כדלקמן:
- כרטיסי עם הכוכב האדום, מקושרים עם בריה"מ
 - כרטיסי עם כוכב לבן מקושרים רק עם ארה"ב
 - כרטיסי המחולקים אדום / כוכב לבן אינם משויכים לאף צד.
- 2.2.3 ניתן לשחק כרטיס באחת משתי דרכים, אירועים או מבצעים.
- 2.2.4 להרבה כרטיסים יש כוכבית ליד אירוע הכותרת. כאשר כרטיסים אלו משוחקים כאירועים, הם מוסרים לצמיתות מהמשחק.
- 2.2.5 כרטיסים שיש להם כותרת אירוע עם קו תחתון מוצגים עם הפנים למעלה בצד של לוח המשחק עד שהם בטלים (או עד סוף המשחק).
- הערה: ניתן להציב כרטיסים אלו על המקומות הרלוונטיים במפה לטובת זכירתם במהלך האירועים.
- 2.2.6 כרטיסי שאינם בעלי קו תחתון (שאינם מוצאים לצמיתות מן המשחק) נזקים לערימה כשפנים למעלה.

3.0 סידור ראשוני של המשחק (SETUP)

- 3.1 ערבב את קלפי "מלחמה מוקדמת" וחלק לכל שחקן 8 קלפים. בנוסף על כך, מקם את הכרטיס סין עם הפנים למעלה מול השחקן של בריה"מ. לשחקנים מותר לבחון את הקלפים לפני פיזור הסמנים הראשוני.
- 3,2 השחקן של בריה"מ הינו השחקן הראשון. השחקן של בריה"מ מתחיל בחלוקה של 15 סימנים - במיקומים הבאים: 1 בסוריה, 1 בעיראק, 3 בצפון קוריאה, 3 במזרח גרמניה, 1 בפינלנד, ו 6 בכל מקום שיבחר במזרח אירופה.
- 3.3 השחקן של ארה"ב שהינו השחקן השני, מניח סך של 23 סמנים במיקומים הבאים: 1 באיראן, 1 ישראל, 1 ביפן, 4 באוסטרליה, 1 בפיליפינים, 1 בדרום קוריאה, ב 1 פנמה, 1 בדרום אפריקה, 5 בבריטניה, ו 7 בכל מקום אחר במערב אירופה.
- 3.4 מקם סמני ארה"ב ו בריה"מ בצד שמאל של מרוץ החלל.
- כל שחקן מציב את הסמן הפעולה הצבאי על אפס של הפעולות הצבאיות שלהם בהתאמה. מקם את סמן התורות. מקם
- הסמן Defcon על 5. לבסוף, מקם את הסמן של נקודות הניצחון (VP) על מסלול נקודות הניצחון על אפס.

4.0 מהלך המשחק

- 4.1 במשחק יש עשרה תורות. כל אחד בתורו מייצג בין שלוש שנים לחמש שנים וכרוך בהוצאת שישה או שבעה כרטיסי משחק רגילים. בתחילת המשחק כל שחקן מקבל שמונה כרטיסים מחבילת המלחמה המוקדמת. בתחילת התור הרביעי, מערבבים ומוסיפים את קלפי המלחמה התיכונה לתוך הערימה ואז מחלקים 9 קלפים לכל שחקן. בתחילת התור השמיני, מוסיפים את קלפי המלחמה המאוחרת.
- 4.2 ה"שחקן המשחק" הוא השחקן אשר נמצא כעת בפעילות.
- 4.3 כאשר אין קלפים שנותרו למשוך מהחבילה, טורפים מחדש את הקלפים ויוצרים חבילה חדשה. שים לב, כרטיסים עליהם אירועים עם כוכבית (*) מוצאים מהמשחק, כאשר הם הם שוחקו, ולא מעורבבים מחדש לחבילה.
- 4.3.1 יש להשתמש בכל הקלפים בחבילה לפני ביצוע ערבוב.
- חוץ מאשר בתורות 4 ו 8- (ראה 4.4).

4.4 בעת מעבר מ המלחמה המוקדמת למלחמה התיכונה, או מהמלחמה התיכונה למלחמה

המאוחרת, אל תוסיף את הקלפים ששוחקו לחבילה. במקום זאת הוסיף את קלפי המלחמה או המלחמה המאוחרת על פי הצורך) וערבב.

4.5 לתור במשחק יש את המבנה הבא:

- א. שיפור מצב DEFCON
- ב. חלוקת כרטיסים
- ג. כותרת
- ד פעילות
- ה. בדוק מצב פעולות צבאיות
- ו. חשיפת קלפים מוחזקים (רק בטורניר)
- ז. הפוך את כרטיס סין'
- ח הזז את סמן התור
- א ניקוד סופי (אחרי תור 10 בלבד)

א. שיפור מצב DEFCON:

- אם רמת DEFCON נמוך מ-5, יש להוסיף 1 למצב DEFCON (לכיוון שלום).
- ב. **חלוקת כרטיסים:** כל שחקן מקבל מספיק כרטיסים כדי להשלים את הקלפים לגודל היד - עד 8 לתורות 1-3. לתורות 4-10, השחקנים צריכים לקבל מספיק כרטיסים כדי להביא את סך גודל היד עד ל-9. " כרטיס סין לא נכלל בסך הכל.
- ג. **כותרת:** כל שחקן בוחר בחשאי את כרטיס מהיד. לאחר ששני השחקנים עשו את הבחירה, הם חושפים את הכרטיס האחד לשני בו זמנית. כרטיסים אלו נקראים 'כותרת כרטיס' בשלב זה מותרים אירועים בלבד! (ואם לאירוע הכותרת יש כוכבית, יוסרו מהמשחק בדרך כלל).
- כדי לקבוע איזה כרטיס יתקיים הראשון, יש להסתכל על ערך הפעולות. הכרטיס עם ערך כותרת ראשית גבוה יתחיל. במקרה של תיקו, ארה"ב תתחיל.
- ניתן לשחק כרטיס ניקוד במהלך שלב הכותרת. עם זאת, הם נחשבים לערך אפס (0) ותמיד תוקפים שניים. אם שני שחקנים בחרו כרטיס ניקוד, ארה"ב מתחילה.
 - שחקנים חייב ליצור כותרת אירוע, ללא קשר אם האירוע עוזר להם או מסייע ליריב.
 - שים לב: אם שחקן מוציא כרטיס המסייע ליריב, ישחק אותו היריב כאילו הוציא בעצמו את הכרטיס, פרט לנושא הדפקון אשר יחשב כזה שהוצא ע"י השחקן שהוציא את הכרטיס. (ראה 8.1.3).
 - לא ניתן להוציא כרטיס סין במהלך שלב הכותרת.
 - שחקן לא מקבל נקודות מכרטיסים ששוחקו במהלך שלב הכותרת אלא אם כותרת האירוע מתייחסת במיוחד לנקודות פעולות זמינות.
- ד. **פעילות:** ישנם שישה סיבובים פעילות בתורות 1 עד 3 ו שבעה סיבובים פעילות בתורות 4 עד 10. בריה"מ תמיד משחקת ראשונה וארה"ב שניה.
- כל הפעולות הנדרשות מכל כרטיס חייבות להיות משוחקות לפני שהשחקן הבא מתחיל את הפעילות שלו על ידי הוצאת כרטיס משחק.
- לרוב, לשחקן יהיה כרטיס עודף לאחר השלמת כל פעילות הסיבובים. כרטיס זה נחשב 'מוחזק' וייתכן שלאחר מכן ישחק בסיבובים הבאים. כרטיס ניקוד לא ניתן להחזיק.
 - אם לשחקן אין די כרטיסים כדי לבצע את מספר הפעולות של התור, על השחקן לשבת ולהמתין לפעולות הנותרות של פעילות היריב.
- ה. **בדוק פעולות צבאיות:** כל שחקן בודק אם יש נקודות "הענשה" צבאיות בשל כשל לבצע מספיק פעולות צבאיות במהלך התור (ראה 8.2). לאחר מכן, כל שחקן מאפס את סמני הפעולות צבאיות שלו בחזרה לאפס.
- ו. **חשיפת קלפים מוחזקים:** במהלך טורניר או משחק תחרותי, שני השחקנים צריכים לגלות את כל הקלפים שלהם על מנת להבטיח שהיריבים שיחקו את כל קלפי הניקוד שלהם במהלך הסיבוב. הואיל וזה גורע מכמה אלמנטים של סודיות של המשחק אין צורך לממש כלל זה ב"סביבה לא תחרותית".
 - ז. **הפוך את קלף סין:** אם פניו היו למטה, עכשיו למעלה, ולהפך.
 - ח **קדם את סמן התורות:** הזז את הסמן כדי להפעיל את התור הבא.

אם זה סוף התור 3, הוסף את קלפי המלחמה התיכונה. אם זה סוף התור 7, להוסיף את קלפי המלחמה המאוחרת.
ניקוד סופי: בסוף התור 10, יש לבצע ניקוד סופי ע"פ הכללים.

5.0 השימוש בקלפים - CARD PLAY

5.1 ניתן לשחק כרטיסים באחת משתי דרכים: אירועים או מבצעים.
לרוב, אחד השחקנים יחזיק ביד בסוף התור כרטיס נוסף. כל שאר הקלפים ישמש לאירועים או פעולות.
שחקנים לא יכולים לוותר על התור שלהם על ידי המנעות מלהפעיל את הכרטיס, או על ידי הסרת כרטיס מן היד.
5.2 אירועים הקשורים ליריב שלך: אם שחקן משחק כרטיס כמבצע, אולם הכרטיס של האירוע קשור רק עם היריב שלו, האירוע עדיין מתרחש (וגם אז אם יש לכרטיס כוכבית הוא מוסר לאחר האירוע).
שים לב: כאשר כרטיס שוחק עבור מבצע והוא מפעיל אירוע של היריב, היריב מיישם את האירוע כאילו הוא שוחק את כרטיס בעצמו.
• השחקן המשחק תמיד מחליט אם האירוע יתרחש לפני או אחרי הפעילות המתבצעת שלו.
• אם כרטיס ארוע של יריב הופעל אולם לא התקיימו תנאים מקדימים הארוע לא יופעל, אולם לא יתיחסו אל הכרטיס ככזה ששוחק, והוא יזרק לחפיסה שתעורב בהמשך עם יתר הקלפים.
• אם כרטיס המשחק מפעיל אירוע של היריב, אבל האירוע אסור על ידי אירוע אחר, אז האירוע לא יתרחש, והכרטיס נשאר לשחק עבור תפעול נקודות בלבד.
• אם כרטיס ששוחק מפעיל אירוע של היריב, אבל תוצאות האירוע לא בתוקף, האירוע עדיין נחשב שוחק, והוא עדיין יוסר אם יש לו כוכבית.
דוגמה 1: שחקן בריה"מ שוחק את הכרטיס 'נאט"ו' לפני שהכרטיסים 'תוכנית מרשל' או 'הסכם ורשה כבר שוחקו. שחקן בריה"מ מקבל את תפעול 4 נקודות, אבל ארה"ב לא תקבל את אירוע 'נאט"ו'. עם זאת, למרות היותו בעל כותרת עם קו תחתון, הכרטיס לא יוסר מהמשחק. אלא יעבור לערימת שתוערבב ואולי ישוחק מאוחר יותר.
דוגמה 2: שחקן ארה"ב משחק 'מלחמת ערב ישראל' ל 2 נקודות תפעול. עם זאת, במהלך הפעולה הקודמת שלו הוא שוחק סיבוב 'קמפ דייויד האוסר לשחק 'מלחמת ערבי ישראלי' כאירוע. לארה"ב עדיין יהיו 2 נקודות פעולות, אבל שחקן בריה"מ לא מקבל את היתרון של האירוע, והכרטיס לא יוסר מהמשחק.
דוגמה 3: שחקן בריה"מ משחק 'עבור התקדמות הברית' יחד עם זאת, ארה"ב אינה בשליטה של ארץ שדה קרב או דרום או מרכז אמריקה. עם זאת, האירוע נחשב שוחק, ואת הכרטיס יש להסיר מהמשחק אחרי התור של בריה"מ.
דוגמה 4: שחקן בריה"מ משחק 'מלחמת הכוכבים', אבל ארה"ב מובילה במרוץ החלל. התוצאה היא לא בתוקף ו'מלחמת הכוכבים' חזור ל ערימת הקלפים.
5.3 כאשר כרטיס משוחק ככרטיס אירוע המחייב או מבטל את ההצגה של כרטיס אחר בעל ערך מסוים, כרטיס בעל ערך גבוה יותר תמיד יוכל לספק את הדרישה.
דוגמה: 'אדמת הבוץ טובענית' (Quagmire) מחייבת את ארה"ב להשליך כרטיס בעל 2 נקודות תפעול. הדרישה היא מסופקת גם אם ארה"ב תשחק כרטיס בעל 3 נקודות תפעול.
5.4 כאשר אירוע מחייב לבטל כרטיס, האירוע אינו מיושם. כלל זה חל גם על כרטיסי ניקוד.
5.5 למעט כאמור בחוק 10.1.5, כרטיס הסותר בטקסט את כללים כתובים בפרק זה גובר האמור בכרטיס.

6.0 פעולות

בפעולות ניתן להשתמש בדרכים הבאות: להציב את סמני ההשפעה, כדי לשפר שליטה עד "הפיכה", או ניסיון התקדמות במרוץ החלל. כאשר הכרטיס משוחק ככרטיס תפעול, השחקן חייב לבחור להשתמש בכל נקודות המבצעים באחת מהאפשרויות הבאות: מיקום סמנים, הערכות מחודשת, נסיונות צעד מפתיע או ניסיון מרוץ חלל.

6.1 מיקום סמנים

- 6.1.1 מיקום סמנים מתבצע ע"י הצבת סמן אחד בכל פעם. עם זאת, כל סמן חייב להיות ממוקם בצמוד לסמן ידידותי אשר היו במקום בתחילת השלב.
- חריג: סמנים שהוצבו על פי אירוע אינם כפופים להגבלה זו, אלא אם נאמר אחרת על הכרטיס. אם סכום ההשפעה די בה בכדי לקבל שליטה על המדינה, יש להציב את הסמן על הצד הכהה שלו.
- 6.1.2 הצבת סמן עולה נקודת תפעול אחת. במדינה אשר בשליטת ידידותית או ללא שליטה. כדי למקם סמן השפעה במדינת אויב יש להשתמש בשתי(2) נקודות תפעול בעבור כל סמן. אם המדינה עוברת שינוי מצב תוך כדי הצבת סמנים, סמנים נוספים ימוקמו במהלך הפעולה בעלות נמוכה יותר. דוגמה: לארה"ב יש 2 סמני השפעה בטורקיה ולבריה"מ אין. לפיכך, ארה"ב שולטת בטורקיה. בריה"מ משתמשת ב 4 נקודות פעולה ומשתמשת בכרטיס להציב סמנים. עלות הסמן את הראשון 2 נקודות. עם זאת, לאחר המיקום הראשון של בריה"מ ארה"ב כבר לא שולטת במדינה (יש צורך בעלות של 2) ולכן יתר הסמנים ימוקמו בעלות של 1.
- 6.1.3 סמני השפעה עשויים להיות ממוקמים במספר אזורים ומספר מדינות על פי מספר הפעולות הרשום על הכרטיס ששוחק. דוגמה: ארה"ב מניחה סימני השפעה ב פנמה ודרום קוריאה. ארה"ב משתמשת בכרטיס בעל 3 סימני תפעול.
- (צריכים להיות צמודים למדינה שיש לה כבר השפעה)
- 6.1.4 סמני השפעה תמיד יכולים להיות ממוקמים בכל מדינה שהיא הסמוכה (מחוברת) אל שטח המעצמה.
- 6.1.5 סימני השפעה הם כמו מזומן. שחקנים יכולים 'לשבור' כמות גדולה לקטנה. בנוסף, מספר הסמנים הכלולים במשחק אינו מוגבל. מטבעות או קפיסי עץ, או כל סימון יכולים להיות תחליף לשימוש במקרה של מחסור בסמנים.
- 6.1.6 אם לשחקן יש שני סמנים או יותר במדינה, מקם את הגדול למעלה. סימני השפעה פתוחים לבדיקה בכל עת.

6.2 הערכות מחודשת

- 6.2.1 הערכות מחודשת משמשת להפחתת ההשפעה של האויב במדינה. על מנת לבצע ניסיון של הערכות מחודשת, אין צורך כי לשחקן הפועל תהיה ההשפעה בארץ היעד או בכל מדינה סמוכה אם כי זה משפר את הסיכוי להצלחה במידה רבה. כשמכריזים על הכוונה להשתמש בכרטיס עבור הערכות מחודשת, השחקן צריך לסיים כל יעד לפני שהכריז על היעד הבא. מדינות יכולות להוות יעד להערכות יותר מפעם אחת בתור.
- 6.2.2 ביצוע הערכות מחודשת עולה נקודה אחת לפעולה. כל שחקן זורק קוביה השחקן עם התוצאה הגבוהה יכול להסיר נקודות השפעה בכמות של ההבדל בין הקוביות. בתיקו לא יוסרו סמנים.
- כל שחקן מוסיף נקודות לקוביה שזרק על פי הר"מ:
- 1+ עבור כל מדינה סמוכה נשלטת.
 - 1+ אם יש לשחקן יותר השפעה בארץ היעד מהיריב.
 - 1+ אם היא מעצמת צמודה של ארץ היעד.
- דוגמה: שחקן ארה"ב מבצעת הערכות מחודשת בצפון קוריאה. יש 3 נקודות השפעה לבריה"מ בצפון קוריאה, בעוד שלשחקן ארה"ב אין. לשחקן ארה"ב אין מדינות סמוכות בהן היא שולטת שחקן ארה"ב זורק 5 בעוד בריה"מ 2 אשר ישונה עד 4. התוצאה הוא שחקן בריה"מ חייב להסיר סמן השפעה אחד מצפון קוריאה.
- 6.2.3 לעולם לא יוספו סימני השפעה כתוצאה ממהלך זה.

6.3 ניסיונות צעד מפתיע

- 6.3.1 צעד מפתיע מייצגת פעולות מלחמה קצרות בקנה מידה מלא במטרה לשנות הרכב הממשלה בארץ היעד. שחקן המבצע ניסיון

של צעד מפתיע לא צריך שיהיו לו סימני השפעה בארץ היעד או סמוך לה כדי לנסות ולבצע את המהלך. עם זאת, ליריב חייב להיות סימני השפעה בארץ היעד על מנת לבצע ניסיון צעד מפתיע.

6.3.2 כדי לפתור ניסיון צעד מפתיע, הכפל את מספר היציבות של ארץ היעד (2x). לאחר מכן גלגל את הקוביה והוסף את נקודות המבצעים על כרטיס זה. צעד מפתיע מצליח באם סך הנקודות (קוביה + כרטיס), עולה על נקודות היציבות של המדינה כפול 2, אחרת הוא נכשל.

אם הצלחת לבצע צעד מפתיע יש להסיר את סימני השפעה בסכום השווה להבדל הסכומים מארץ היעד. אם אין מספיק סימני השפעה להסיר, יש להוסיף סימני השפעה ידידותית בסכום של ההבדל.

6.3.3 העבר את הסמן של פעולות צבאיות במסלול למקום שווה ערך לנקודות המבצעים של כרטיס ששחקן.

דוגמה: ארה"ב השתמשה בכרטיס בעל ערך של 3 נקודות בניסיון לצעד מפתיע במקסיקו. לארה"ב אין השפעה במקסיקו;

לבריה"מ יש השפעה של 2 נקודות. דבר ראשון שחקן ארה"ב מתאים את הסמן על מסלול הפעולות הצבאיות להראות שהוא הוציא שלוש נקודות על פעולות צבאיות בתור (ראה 8.2).

אחר כך הוא זורק 4 ומוסיף את מספר פעולות (3) ומקבל 7. הוא מחשב פעמיים את הערך של מספר היציבות של מקסיקו ($4=2 \times 2$) זה כדי לקבל תוצאה סופית סך של 3. זהו מספר סימני השפעה הוא יכול להסיר / להוסיף למקסיקו.

ראשית, ארה"ב תסיר את השפעת ברית המועצות בערך של 2 סימנים, ולאחר מכן ארה"ב תוסיף סימן השפעה אחד.

6.3.4 כל ניסיון של מדינה מעלה את שדה קרב DEFCON מצב רמה אחת (לקראת מלחמה גרעינית).

6.3.5 כרטיס הקובע כי המדינה יכולה לבצע מהלך מפתיע "ללא תשלום באיזור גאוגרפי מסוים עשוי להתעלם מהגבלות הנוכחיות של רמת ה-DEFCON (ראה 8.1.5). עם זאת, " צעד מפתיע ללא תשלום " אשר השתמשו נגד מדינת שדה קרב עדיין יש להוריד את ה-DEFCON לפי 6.3.4.

6.4 מרוץ החלל

6.4.1 מסלול מרוץ החלל כולל סמן עבור כל מעצמה. ניתן לנסות להתקדם במרוץ החלל ע"י נקודות תפעול.

לשם כך יש לשחק עם כרטיס בעל נקודות פעולה שווה ערך או גדול יותר מאשר מספר המוצג על המסלול שבו אתה מנסה לקדם. סובב את הקוביה:

אם המספר הינו כפי שרשום בטבלת מרוץ החלל, העבר את הסמן אל הרמה הבאה.

6.4.2 שחקן יכול לנסות פעם אחת בתור לקדם את המירוץ החלל. חריגה: מיקומים מסויימים במסלול החלל או אירועים מסויימים עשויים לשנות את ההגבלה של כרטיס אחד, או את מיקום הסמן על המסלול

6.4.3 לאורך המסלול 5 תיבות התקדמות, במסלול מסומנים שני מספרים המחולקים בקו נטוי, לדוגמה:

ליד לווניום יש את מספרי 4 / 2. המספר השמאלי הוא מספר נקודות הניצחון אשר הוענקו לשחקן הראשון שהגיע אל התיבה;

המספר הימני הוא מספר נקודות הניצחון שהוענקו לשחקן השני שהגיע לתיבה. הענקת נקודות הניצחון הינה מיידי. נקודות הניצחון של מרוץ החלל הינם מצטברות. אין זה משנה כיצד התבצעה ההתקדמות במרוץ.

6.4.4 היכולות המיוחדות מוענקות רק לשחקן הראשון שמגיע אל אותה תיבה בחלל. האפקט המיוחד מוסר מיד כאשר השחקן השני מגיע לאותה נקודה.

- עם ההגעה לשלב 2 (בעלי חיים בחלל), השחקן יכול
- לשחק שני קלפים על מנת להתקדם במרוץ החלל (במקום אחד כרגיל).
- עם ההגעה לשלב 4 (אדם בחלל), השחקן מחייב את היריב לחשוף את הכותרת או אירוע לפני שהשחקן עם 'אדם בחלל' עושה את אותה בחירה.

- עם ההגעה לשלב 6 (הליכה בחלל), השחקן יכול לבטל את הכרטיס שנשמר בסוף את התור
 - עם ההגעה לשלב 8 (העיט / הדב נחת), השחקן יכול לשחק שמונה (8) פעילות לכל תור. ההשפעות הללו הינן מיידות ומצטברות.
- דוגמה: שחקן בריה"מ מגיע לתיבה 2. הוא עשוי לשחק שנית במרוץ החלל הכרטיס הבא שלו במהלך פעילות באותו התור.
- אם שחקן בריה"מ הגיע לשלב 4 לפני ששחקן ארה"ב הגיע לשלב 2, שחקן בריה"מ יכול לשחק בשני כרטיסי מרוץ חלל באותו תור
- וגם** לחייב את שחקן ארה"ב להציג את שלב כותרת לפני בחירת האירוע עצמו.
- 6.4.5 ללא התייחסות למה שכתוב בטקסט של הכרטיס, כאשר משחק כרטיס במרוץ החלל הארוע לא מתקיים, גם אם מדובר בארוע לטובת היריב, והכרטיס ממוקם בתוך הערימה שתעורבב בהמשך. הערה: מרוץ החלל הינו מעין את 'שסתום בטחון'. כשתחזיק כרטיס אירוע אשר טוב ליריבך, ולא תרצה שהארוע יתרחש, אתה יכול לשחק את הקלף הזה במרוץ החלל (בתנאי שיש לו מספיק נקודות פעולה מתאימות לניסיון זה).
- 6.4.6 אם שחקן מגיע לתיבה הסופית של מרוץ החלל, אותו שחקן לא יכול להשתמש בכרטיסים למרוץ החלל בהמשך המשחק.

7. אירועים

- 7.1 שחקן יכול לשחק בכרטיס כאירוע במקום כפעולות. אם האירוע קשור למעצה שלו או לשני המעצמות, היא תהיה בתוקף כמו שכתוב בטקסט שעל הכרטיס.
- 7.2 לכרטיס הניקוד של דרום אסיה יש כוכבית על יד כותרת האירוע, והוא כרטיס הניקוד היחיד שמוסר לאחר ששחקן.
- 7.3 אירועים קבועים: לאירוע עם קו תחתון, יש סימן של פרח, זה מציין כי ההשפעה של אירועים אלה נמשכת לאורך כל המשחק. כאשר שחקן כרטיסים שכאלו, מקם אותם בצד המפה, או במקום שלהם על המפה, כתזכורת מתמשכת להשפעותיהם.
- 7.4 יש קלפים אשר משנים את ערכי הפעולה של קלפים הבאים לאחריהם, ערכים אלו הינם מצטברים. ויכולים לשנות גם את 'כרטיס סין'.
- 7.4.1 אירועים המבצעים שינוי בערך של כרטיס ניתנים ליישום רק ע"י שחקן אחד. לא ניתן לשנות זאת ע"י לקיחת הכרטיס מיד היריב.
- דוגמה: שחקן בריה"מ שיחק דוקטרינת ברזנייב' כארוע, ועל כן יקבל ערך +1 תפעול עבור כל הקלפים שלו. אם ארה"ב, תגנוב אחד את הקלפים, לדוגמה באמצעות משחק בכרטיס 'מכירות חיטה לסובייטים', ארה"ב לא יכולה להפיק תועלת דומה מהכרטיס "הסובייטי".
- 7.4.2 אירועים המבצעים שינוי בערך הכרטיסים עושים זאת לכל דבר ועניין.
- דוגמה 1: אם השחקן שיחק דוקטרינת ברזנייב' בתור קודם, הוא יכול לשחק כרטיס 1 op לבצע פעולה נדרשת תחת 'מלכודת דב'.
- דוגמה 2: אם שחקן ארה"ב שיחק 'Containment' קודם לכן בתור, הוא יכול לשחק 'הקמת CIA לאחר מכן ולהשתמש ב 2 נקודות תפעול.
- 7.5 אם אירוע הופך unplayable בשל ביטול או הגבלה אחר האירוע, הכרטיס משמש עדיין לערך הפעילות.
- 7.6 אירוע מלחמה: ישנם 5 אירועי "מלחמה" בחפיסה: מלחמת קוריאה, המלחמה הישראלית ערבית, הודו-פקיסטן, בראש וור מלחמת עיראק ואיראן-המלחמה. אירועים אלה יכולים להיות משוחקים ללא תלות בנקודות ההשפעה בהתקפה או בהגנה במדינות.
- אם אין השפעה בסיכון במלחמה, שחקן האירוע עדיין מקבל נקודות ניצחון אם הוא מצליח, ועליו "לשלם" על הפעילות הצבאית ללא קשר להצלחה. (ראה 8.2.4)

DEFCON

8.1.1 מצב DEFCON הינו המתח הגרעיני של המשחק. ה DEFCON מתחיל ברמה המקסימלית

שלו ב' שלום' רמה 5.
הוא יכולה לרדת ולעלות בשל אירועים ופעולות על ידי שחקנים,
אבל אם, בכל נקודה, הוא מגיע ל-1, המשחק נגמר מיד.
8.1.2 הדפקון אינו יכול לעלות מעל רמה 5, ארוע המעלה את הדפקון כאשר הינו כבר ברמה 5, לא ישפיע על הדפקון.

8.1.3 אם מצב DEFCON הגיע ל 1, מלחמה גרעינית פורצת והמשחק נגמר מיד. השחקן שאצלו נמצא ה"תור" במעבר למצב DEFCON 1, מפסיד את המשחק.
דוגמה: שחקן ארה"ב משחק המשחקים האולימפיים, כאשר ה-DEFCON הוא במצב 2. את בריה"מ משחקת את החרמת המשחקים. ה-DEFCON מצב מורד לרמה 1, ו מלחמה גרעינית מופעלת.
זהו התור של ארה"ב, ולכן היא מפסידה.

8.1.4 כל ניסיון של מדינה לצעד מפתיע במדינה שדה קרב מוריד את DEFCON מצב ברמה אחת.

8.1.5 התוצאות של מצב רמות DEFCON רשומות על מסלול

ה DEFCON, והן מצויינות גם כאן:

• DEFCON 5: אין כל השפעה

• DEFCON 4: אין אפשרות לצעד מפתיע או הערכות מחודשת באירופה.

• DEFCON 3: אין אפשרות לצעד מפתיע או הערכות מחודשת באירופה. או אסיה.

• DEFCON 2: אין אפשרות לצעד מפתיע או הערכות מחודשת באירופה, או אסיה, או במזרח

התיכון.

• DEFCON 1: המשחק נגמר. השחקן אחראי על המצב

1 (שחקן Phasing) מפסיד את המשחק.

הערה: שחקנים עשויים להציב סמן הגבלה DEFCON

באזור לשמש תזכורת כי לא הערכות מחודשת או ניסיון צעד מפתיע מותר.

8.1.6 שיפור מצב שלב DEFCON. בתחילת כל תור שבו מעמד DEFCON נמוך מ-5, יש לשפר את DEFCON מעמד 1.

8.1.7 שפר & הורדה. בכל מקרה, כאשר את הכללים או כרטיסים נכתב כדי 'לשפר' את DEFCON המצב, המשמעות היא להעביר את הסמן DEFCON למספר גבוה יותר, ואילו להוריד משמעו להעביר את הסמן למספר נמוך יותר.

8.2 בחינת פעולות צבאיות

8.2.1 עד סוף כל תור, כל שחקן חייב לשחק מספר מסוים של נקודות תפעול צבא. אי ביצוע גורם לנקודות ניצחון ליריב. מספר הפעולות הצבאיות הדרושות להתבצע שווה למצב הנוכחי של ה DEFCON.

אם מתבצעות פעולות צבאיות במספר קטן יותר משל ה-DEFCON, היריב יקבל 1 נקודת ניצחון לכל פעולה צבאית שלא בוצעה.

דוגמה: בסופו של התור ארה"ב שיחקה שתי נקודות בפעולות צבאיות. אם רמת DEFCON הוא כרגע ב 4 שחקן בריה"מ זוכה ב 2 נקודות.

8.2.2 ניסיונות צעד מפתיע ו אירועי המלחמה הן פעולות צבאיות. הערכות מחודשת אינה נחשבת פעולה צבאית.

8.2.3 כאשר נקודות מבוצעת כניסיון צעד מפתיע, או כאשר מלחמה היא אירוע (למשל, מלחמה ערב ישראל, מלחמת קוריאה, וכו'), השחקן המבצע מעביר את הסמן שלו על פעולות צבאיות למספר רווחים שווה לערך המבצעים של הכרטיס.

8.2.4 אם שחקן משתמש בכרטיס עבור תפעול נקודות, ובכך מפעיל מלחמה, באירועים הקשורים ליריב שלו, סמן היריב שלו לפעולות צבאיות מועבר כמו על ידי אירוע טקסט.

דוגמה: שחקן ארה"ב משתמש במלחמת 'ערב ישראלי עבור כרטיס תפעול נקודות, ובכך גם מפעיל את אירוע המלחמה (המקושר עם ברית המועצות). בנוסף לאירוע שחקן בריה"מ מזיז את סמן הפעולות צבאיות שני רווחים קדימה.

8.2.5 אירועים ללא תשלום, המאפשרים צעד מפתיע לא נחשבים להזזת סמן פעילות צבאית.

9.0 סין

- 9.1 תפקידה של סין במלחמה הקרה היא בפשטות כפי שמוצג 'כרטיס סין'. שחקן עשוי לשחק את סין כרטיס 'כאילו היו חלק מהיד שלו. כרטיס סין לא נספר במסגרת הכרטיסים שביד.
- 9.2 כל משחק של כרטיס סין נחשב פעולה אחת מהפעולות (6 או 7) שמותר לשחקן במהלך התור. אם שחקן שיחק את כרטיס סין בסוף התור התוצאה עלולה להיות שיש שחקן עם יותר כרטיסים.
- 9.3 כאשר שחקן משחק את כרטיס סין, הוא הוא הופך את הכרטיס כלפי מטה ולא ניתן לשחקו שוב, ע"י שני הצדדים עד סוף התור.
- 9.4 אם כרטיס סין 'עבר בעקבות אירוע, הכרטיס עובר עם הפנים למעלה ואפשר לשחקו על ידי שחקן חדש במהלך אותו התור.
- 9.5 את כרטיס סין אסור לשחק במצבים אלו:
- במהלך שלב הכותרת.
 - אם הוא מונע את ההצגה של כרטיס ניקוד.
 - על מנת לבטל ארוע.
- 9.6 על מנת לקבל את בונוס 1 נקודות תפעול בכרטיס סין, כל נקודות המבצעים חייבות להיות באסיה (לרבות דרום מזרח אסיה).
- 9.7 ערך נקודות המבצעים על 'כרטיס סין' עשויות להשתנות ע"י אירועי ניקוד אחרים.
- 9.8 משחק של כרטיס סין לא יכול להיות כפוי על אירועים או בשל מחסור של כרטיסים במהלך פעילות סיבובים.

10.0 ניקוד וניצחון

מטרת המשחק היא לצבור נקודות (VPs). נקודות מושגות בדרך של בחינת רמת ההשפעה באזור הניצחון בעת רישום נקודות גיאוגרפי בששה אזורים. VPs יכול גם להתקבל דרך אירועים מסוימים. לכל לאזור יש כרטיס ניקוד משלו הכרטיס מעניק ניקוד מיידי על סמך כמות ההשפעה שיש לכל מעצמה באותו איזור בזמן בו הכרטיס משוחק.

הערה: נסיון להפעיל נקודות ניצחון בזמן בו המעצמה שלך נמצאת בשיא השפעתה באיזור מסויים חיוני לעיתים לניצחון.

10.1 ניקוד

10.1.1 להלן תנאי הניקוד לאיזורים:
נוכחות: יש נוכחות של מעצמה באזור אם היא שולטת בו לפחות בארץ אחת באותו אזור.
דומיננטיות: מעצמה משיגה דומיננטיות באזור כאשר היא שולטת ביותר מדינות באזור מאשר היריב, וכן שולטת ביותר מדינות שדה קרב מאשר היריב.
מעצמה דומיננטית חייבת לפחות מדינה אחת שאינה מדינת שדה קרב וכן מדינה אחת שהיא שדה קרב באזור, כדי להשיג דומיננטיות באותו אזור.

שליטה: למעצמה יש שליטה על אזור אם היא שולטת ביותר

מדינות באזור הזה מאשר את היריב, וכן היא שולטת בכל מדינות שדה הקרב באותו אזור.

10.1.2 שחקנים מעניקים ניקוד על פי הציונים שלהלן:

- 1 נקודות ניצחון לכל מדינה שבשליטתם של אזור הניקוד אם היא סמוכה למעצמה של האויב.
- 1 נקודות ניצחון לכל מדינת שדה קרב שבשליטתם באזור הניקוד
- נקודות הניצחון של מסוכמות בין שני השחקנים, ואת נטו ההבדל בין שני ציונים מסמנים על מסלול נקודות הניצחון
- דוגמה: בריה"מ משחקת כרטיס ניקוד של אמריקה המרכזית.
- בריה"מ שולטת בקובה, האיטי והרפובליקה הדומיניקנית.

- ארצות הברית שולטת בגואטמלה, ויש לה 1 השפעה בפנמה. שחקן בריה"מ מקבל נקודות על Dominating במרכז אמריקה (3 + 1 VPs) על השליטה של ארץ שדה קרב (קובה). 1 נקודה עבור קובה בשל היותה צמודה לארץ הבית של אומת היריב - סכום כולל של 5 VPs. ארצות הברית תקבל 1 עבור נוכחות במרכז אמריקה מאחר והיא שולטת בגואטמלה. היות ולארצות הברית יש רק 1 נקודת השפעה בפנמה, היא גם לא שולטת בה, ועל כן לא שולטת במדינות שדה קרב. לאחר חישוב נקודות ניצחון, 5 VPs עבור בריה"מ, ו 1 של ארה"ב, יש לנכות את VPs ארה"ב מן הסובייטים, ולהעביר את 4 נקודות הניצחון 4 רווחים כלפי ברית המועצות.
- 10.1.3 הפעלת כרטיסי אירועים מסוימים יכולים לגרום לרישום נקודות ניצחון.
- 10.1.4 נקודות ניצחון עשויות להרשם עקב כשל של היריב שלך לבצע מספר פעולות צבאיות הנדרשות בזמן התור (8.2).
- 10.1.5 שחקן לא יכול להיות כפוי לקיים ניקוד באמצעות כרטיסי אירוע (ים).
- 10.2 מסלול נקודות הניצחון
- 10.2.1 מסלול נקודות הניצחון מציג מגוון של אפשרויות ניקוד ארצות הברית-20 (ארה"ב ניצחון אוטומטי) ל-בריה"מ 20 (בריה"מ ניצחון אוטומטי). בתחילת המשחק, יש להציב את סמן הנקודות במרכז התרשים, על התיבה המסומנת בשעה התחלה. תיבה זו מייצגת אפס נקודות, שיווי משקל או סיכום של שני הצדדים. תיבה זו אמורה להמנות בתור שטח בסוף התור העשירי.
- 10.2.2 בכל מקום בו מקבל שחקן נקודה התוצאה על מסלול נקודות הניצחון יכול להיות הוספה לנקודותיו או הורדה מנקודות היריב אם הנקודות כעת לזכותו.
- 10.2.3 במידה ושני השחקנים זוכים בנקודות בארוע מסויים ירשם רק הפרש הנקודות.

VICTORY 10.3

- 10.3.1 ניצחון אוטומטי. ישנן מספר דרכים להשיג ניצחון אוטומטי ב משחק:
- כאשר שחקן מגיע ל 20 נקודות, המשחק נגמר והשחקן שהגיע הוא המנצח.
 - הערה: אם בארוע מסויים מקבלים שני הצדדים ניצחון, אזי קודם כל מחושב ההפרש, ורק לאחר מכן יכול להרשם ניצחון אוטומטי.
 - אם אחד הצדדים שולט באירופה, הוא ינצח ברגע בו ישחק כרטיס הניקוד של ארופה
 - מלחמה גרעינית: שחקן עשוי גם לנצח את היריב שלו מיידית
 - כאשר ה DEFCON מגיע לרמה 1.
- 10.3.2 הניצחון בסיום משחק. אם אף צד לא השיג ניצחון מכל סוג עד סוף התור ה-10, אזי נרשמות נקודות בעבור כל אזור כאילו כרטיס ניקוד היה משוחק (הנקודות אלו אלה מתווספות לציון הנוכחי). איזור דרום מזרח אסיה אינו מחושב בנפרד: הוא נכלל באסיה מבחינת החישובים. כל האזור חייב להיות מחושב לפני שנקבע הניצחון הסופי.
- הגעה ל 20 VPs לא גורמת אוטומטית לניצחון במהלך הניקוד בסוף התור ה-10, עם זאת, שליטה על אירופה מעניקה ניצחון אוטומטי לשחקן, ולא משנה מה סך הניקוד במקום אחר. לאחר שבכל האזורים נרשמו נקודות, הניצחון הינו לשחקן שיש לו יותר VPs. אם הסמן על מספר חיובי, ארה"ב זוכה; אם הסמן על מספר שלילי, בריה"מ מנצחת. אם הסמן על אפס, המשחק נגמר בתיקו.