

# Twilight Struggle



2nd Edition

by Jason Matthews & Ananda Gupta

## RULE BOOK

---

*Перевод: Евгений Попович. Киев. Версия 1.1*

### 2.0 Компоненты

#### 2.1 Игровая карта

2.1.1 Карта разделяется на шесть регионов: Европа, Азия, Центральная Америка, Южная Америка, Африка и Ближний Восток. Регион – это группа геополитически объединенных наций, обычно близких географически. Европа разделяется на два субрегиона – Восточная Европа и Западная Европа. Две исторически нейтральные страны (Австрия и Финляндия) относятся одновременно и к Восточной, и к Западной Европе. Азия также содержит субрегион – Юго-Восточную Азию. Поля стран одного региона закрашены одним цветом. Поля стран субрегиона закрашены оттенком данного цвета.

*ЗАМЕЧАНИЕ: Ближний Восток включает Ливию и Египет, а Европа – Канаду и Турцию, хоть это географически и не очень корректно.*

2.1.2 Любое событие, правило, действие или карта, относящиеся к Европе или Азии, относятся также и к их субрегионам.

2.1.3 Каждое поле на карте представляет страну или блок стран (здесь и далее для простоты – страна). Каждая страна имеет Число Стабильности, обозначающее общую стабильность в стране, ее независимость и силу.

**2.1.4 Ключевые страны.** В отличие от обычных стран, чьи названия написаны на белом фоне, названия ключевых стран написаны на фиолетовом. Они почти ничем не отличаются от обычных стран, но для них есть специальные правила подсчета очков (см. 10.1) и попыток переворотов (6.3).

**2.1.5** Два поля на карте представляют Соединенные Штаты и Советский Союз. На них нельзя располагать фишки влияния, но рассматриваются как «соседние контролируемые страны» при розыгрыше событий и уравнивании влияния (6.2.2).

**2.1.6** Страны связываются друг с другом черными, красными и коричневыми линиями на карте. Коричневые линии обозначают связи внутри региона. Красные пунктирные линии обозначают связи между странами разных регионов. Черные линии обозначают связи стран с супердержавами. Страна считается соседней для всех прочих стран, с которыми она связана.

*ЗАМЕЧАНИЕ: Соседство рассматривается не в географическом смысле. Некоторые страны, географически граничащие друг с другом, не имеют связей в игре. Это не ошибка на карте, а часть механики игры и политическая ситуация на тот момент.*

**2.1.7 Контролируемые страны.** Каждая страна на карте может быть под контролем одного из игроков или неконтролируемой. Страна считается взятой под контроль, если:

- Количество очков влияния игрока в стране больше или равно числу стабильности страны и
- Влияние игрока в стране превосходит влияние соперника не менее, чем на число стабильности страны.

*ПРИМЕР: Для контроля над Израилем (Стабильность = 4) игрок должен иметь как минимум 4 очка влияния в Израиле, и как минимум на 4 очка влияния больше, чем соперник.*

## 2.2 Карты

**2.2.1** В игре используются 103 карты (карта №104 – это карта помощи игроку). Каждая карта содержит значение очков операций, название события и описание события. Некоторые карты обозначены как карты подсчета очков. Они должны быть сыграны в течение хода, на котором были сданы.

**2.2.2** Каждая карта имеет символ, обозначающий, к какой супердержаве имеет отношение событие:

- Карты с красной звездой имеют отношение к СССР
- Карты с белой звездой имеют отношение к США
- Карты с красно-белой звездой не имеют отношения к какой-либо из сторон.

(См. 5.2 для эффектов розыгрыша карт, чьи события имеют отношение к супердержаве соперника.)

**2.2.3** Карты могут быть разыграны двумя способами – как События или как Операции.

**2.2.4** У многих карт рядом с названием события поставлена звездочка (\*). Когда такая карта разыграна как событие, она удаляется до конца игры.

2.2.5 Карты с подчеркнутым названием ложатся сбоку лицом вверх и действуют до того момента, пока их не отменит другое событие (или до конца игры).

*ЗАМЕЧАНИЕ: Игроки также могут обозначать действие постоянных событий с помощью специальных пронумерованных маркеров. Их можно располагать на карте в квадрате действующих событий.*

2.2.6 Сыгранные, но не удаленные из игры карты уходят в отбой – в колоду лицом вверх, рядом с основной колодой.

### 3.0 Подготовка к игре

3.1 Перемешайте карты из колоды Начало Войны и раздайте каждому игроку по **8 карт**. Дополнительно положите «Карту Китая» лицом вверх перед игроком СССР. Игроки могут посмотреть свои карты перед расположением изначальных маркеров влияния.

3.2 Игрок СССР располагает влияние первым. СССР располагает 15 маркеров влияния в следующих местах: 1 в Сирии, 1 в Ираке, 3 в Северной Корее, 3 в Восточной Германии, 1 в Финляндии и 6 где угодно в Восточной Европе.

3.3 Игрок США располагает влияние вторым, устанавливая 23 маркера влияния в следующих местах: 1 в Иране, 1 в Израиле, 1 в Японии, 4 в Австралии, 1 на Филиппинах, 1 в Южной Корее, 1 в Панаме, 1 в Южной Африке, 5 в Великобритании и 7 где угодно в Западной Европе.

3.4 Расположите маркеры космической гонки СССР и США слева от счетчика космической гонки. Каждый игрок устанавливает маркеры военных операций на нуле на своем счетчике военных операций. Расположите маркер хода на первой клетке счетчика ходов. Расположите маркер DEFCON на клетке 5 счетчика DEFCON. Наконец, расположите маркер победных очков на нулевой клетке счетчика победных очков.

### 4.0 Порядок игры

4.1 В игре 10 ходов. Каждый ход представляет период от трех до пяти лет и содержит шесть или семь обычных розыгрышей карт каждого игрока. В начале игры каждый игрок получает по 8 карт из колоды Начало Войны. В начале 4 хода в общую колоду замешиваются карты колоды Середина Войны, и количество карт на руке у каждого игрока увеличивается до девяти. В начале 8 хода в общую колоду замешиваются карты колоды Конец Войны.

4.2 Текущий игрок – это игрок, чей раунд действия сейчас разыгрывается.

4.3 Если в общей колоде больше не осталось карт, все карты из отбоя перетасовываются и становятся новой общей колодой. Обратите внимание, что уже сыгранные карты со звездочкой (\*) полностью удаляются из игры и не добавляются в новую колоду.

4.3.1 Перед перетасовкой новой колоды все карты должны быть розданы, за исключением ходов 4 и 8 (см. 4.4.)

4.4 При переходе от Начала до Середины и от Середины до Конца не добавляйте в общую колоду карты из отбоя. Просто добавьте новые карты к уже имеющейся общей колоде и перетасуйте. Карты из отбоя добавляются в общую колоду только когда она закончится.

4.5 Ход в *Twilight Struggle* имеет следующую структуру:

- A. Увеличение значения DEFCON
- B. Раздача карт
- C. Заглавная фаза
- D. Раунды действий
- E. Проверка военных операций
- F. Вскрытие удержанных карт (только для турниров)
- G. Переворот Карты Китая
- H. Передвижение маркера ходов
- I. Финальный подсчет очков (только после 10 хода)

**A. Увеличение значения DEFCON:** Если DEFCON меньше 5, то к его значению добавляется 1 (в сторону мира).

**B. Раздача карт:** каждый игрок получает такое количество карт, чтобы всего на руке у него было **8** карт на 1-3 ходах. На ходах 4-10 игрок должен получить такое количество карт, чтобы всего на руке у него было **9**. Карта Китая в общее число не входит.

**C. Заглавная фаза:** Каждый игрок тайно выбирает одну из своих карт. После того, как оба игрока сделали выбор, они одновременно вскрывают свои карты. Эти карты называются заглавными картами и их события происходят в данной фазе (и если в заголовке события есть звездочка, то карта удаляется из игры, как обычно). Первым происходит событие той карты, значение операций которой выше. Если значения операций на обеих картах одинаковы, то первой происходит событие на карте игрока США.

- Карты подсчета очков могут быть сыграны в заглавную фазу. Считается, что их значение операций равно нулю и потому они всегда сбрабатывают вторыми. Если оба игрока сыграли карты подсчета очков, то сначала сбрабатывает карта игрока США.
- Игроки обязаны выполнить событие, вне зависимости от того, помогает ли оно им или их сопернику.

*ЗАМЕЧАНИЕ: Если во время заглавной фазы сыграна карта соперника, соперник выполняет ее событие так, будто он вызвал его сам. Однако игрок, сыгравший данную карту, ответственен за изменение статуса DEFCON (см. 8.1.3).*

- Карта Китая не может быть сыграна в заглавную фазу.
- Игроки не получают очки операций с карт, сыгранных в заглавную фазу, если только это отдельно не указано в событии карты.

**D. Раунды действий:** В ходах 1-3 шесть раундов на каждый ход, в ходах 4-10 семь раундов на каждый ход. Игроки по очереди разыгрывают карты, по одной за раунд, итого по шесть на 1-3 ходах и по 7 на 4-10 ходах. Игрок СССР всегда разыгрывает свой раунд первым. Все действия,

требуемые картой, должны быть выполнены до того, как будет разыграна следующая карта. Игрок, разыгрывающий свой раунд, считается текущим игроком.

- Обычно после розыгрыша всех раундов хода у игрока остается одна карта. Эта карта считается удержанной и может быть сыграна в последующих раундах. Карты подсчета очков нельзя удерживать.
- Если у игрока недостаточно карт, чтобы разыграть оставшиеся раунды, он пропускает их.

**Е. Проверка военных операций:** Каждый игрок убеждается, получил ли он дополнительные победные очки за недостаточное количество военных операций (см. 8.2). После этого каждый игрок устанавливает маркеры военных операций на ноль.

**Г. Вскрытие удержанных карт (только для турниров):** во время турниров или соревнований оба игрока должны вскрыть свои удержанные карты, чтобы соперник убедился, что карты подсчета очков не были удержаны. Поскольку это уменьшает тайность игры, этот пункт можно невыполнять в обычных играх.

**Г. Переворот Карты Китая:** Если Карта Китая была в течение хода перевернута рубашкой вверх, переверните теперь ее лицом вверх.

**Н. Передвижение маркера ходов:** Передвиньте маркер хода на следующий ход. Если закончился 3 ход, замешайте в общую колоду карты Середина Войны. Если закончился 7 ход, замешайте в общую колоду карты Конец Войны.

**И. Финальный подсчет очков:** По окончании 10 хода выполните финальный подсчет очков так, как это описано в правилах.

## 5.0 Розыгрыш карт

5.1 Карты могут быть разыграны двумя способами: как События и как Операции. Обычно игрок удерживает одну карту по окончании хода. Все прочие карты используются на события и операции. Игрок не может пропустить свой ход, отказавшись сыграть карту или сбросив ее.

5.2 **События, связанные с соперником:** Если игрок играет карту как Операцию, и событие карты связано только с его соперником, **событие все равно происходит** (и если у карты есть звездочка в названии, то она удаляется из игры).

*ЗАМЕЧАНИЕ: Когда карта разыгрывается как операции и она вызывает событие соперника, соперник разыгрывает это событие так, как если бы он разыгрывал его сам.*

- Текущий игрок всегда решает, что происходит раньше – операции или событие соперника.
- Если розыгрыш карты вызывает событие соперника, но это событие не может произойти из-за того, что не выполнены его условия, событие не происходит. В таком случае карты со звездочкой (\*) отправляются в отбой, а не удаляются из игры.
- Если розыгрыш карты вызывает событие соперника, но розыгрыш этого события запрещен другой сыгранной картой, событие не выполняется и карта остается в игре только для розыгрыша операций.

- Если розыгрыш карты вызывает событие соперника, но событие не дает никакого эффекта, событие все равно считается сыгранным и должно быть удалено из игры, если в его названии есть звездочка.

*ПРИМЕР 1: Игрок СССР разыгрывает карту «НАТО» до розыгрыша карт «План Маршалла» и «Варшавский договор». Он получает выгоду в виде 4 очков операций, США не разыгрывает событие «НАТО». Однако, несмотря на звездочки, карта «НАТО» не удаляется из игры. Она помещается в отбой и может быть использована в дальнейшем.*

*ПРИМЕР 2: Игрок США разыгрывает карту «Арабо-Израильская Война» за две операции. Однако в своем предыдущем раунде он разыграл «Кемп-Дэвидские соглашения», которые запрещают розыгрыш карты «Арабо-Израильская Война» как события. Игрок США по прежнему может воспользоваться 2 очками операций карты, но игрок СССР не может вызвать ее событие, и карта не удаляется из игры.*

*ПРИМЕР 3: Игрок СССР разыгрывает карту «Союз во имя прогресса», однако у игрока США нет под контролем ключевых стран в Южной и Центральной Америке. Событие все равно считается сыгранным, и карта удаляется из игры по окончании раунда СССР.*

*ПРИМЕР 4: Игрок СССР разыгрывает «Звездные войны», но игрок США лидирует в Космической гонке. Результат события не дает никакого эффекта, карта удаляется из игры.*

5.3 Когда разыгранное событие карты требует сыграть или сбросить другую карту определенного значения, то карта с большим значением всегда удовлетворяет условию.

*ПРИМЕР: Карта «Затруднительное положение» требует от игрока США сбросить карту со значением операций 2. Если игрок США сбросит карту со значением 3, то это будет соответствовать условиям.*

5.4 Когда событие требует от игрока сбросить карту, то событие сброшенной карты не происходит. Это правило также касается карт подсчета очков.

5.5 За исключением случаев, описанных в правиле 10.1.5, текст карты, противоречащий правилам, считается правильным.

## 6.0 Операции

Операции могут быть использованы следующим образом: для расположения маркеров влияния, для выполнения уравниваний влияния, для попыток переворотов или для продвижения в Космической Гонке. Если карта разыграна как операции, то игрок **должен использовать все очки операций для одного из следующих действий: расположение маркеров влияния, уравнивание влияния, попытка переворота, продвижение в Космической Гонке.**

### 6.1 Расположение маркеров влияния

6.1.1 Маркеры влияния устанавливаются по одному за раз. Однако, все маркеры должны располагаться либо в тех же странах, либо в соседних с теми, где уже есть влияние игрока на момент начала раунда. *Исключение: на маркеры, располагаемые по событию, данное правило не распространяется, если в карте не указано обратное.* Если количество влияния позволяет взять контроль над страной, положите маркер темной стороной вверх.

6.1.2 Расположение маркера влияния в своей контролируемой или неконтролируемой стране стоит одно (1) очко операций. Расположение маркера влияния в стране, контролируемой соперником, стоит два (2) очка операций. Если контроль над страной меняется при установке маркера влияния, то прочие маркеры, устанавливаемые в данном раунде, устанавливаются по низкой цене.

*ПРИМЕР: У игрока США 2 влияния в Турции, у игрока СССР – 0. Соответственно, США контролируют Турцию. Игрок СССР использует карту в 4 операции для увеличения влияния в Турции. При расположении маркеров первый из них стоит 2 очка операций. Однако после расположения первого маркера США уже не контролирует Турцию, число стабильности которой 2, поэтому второй и третий маркеры влияния будут стоить СССР лишь по одному очку операций. Если бы у игрока США в начале был лишь один маркер влияния в Турции, то он бы не контролировал Турцию, соотв. все маркеры СССР в ней стоили бы по 1 очку операций.*

6.1.3 Очки операций с сыгранной карты могут тратиться на увеличение влияния в нескольких странах нескольких регионов.

*ПРИМЕР: У игрока США есть влияние в Панаме и Южной Корее. Игрок США разыгрывает карту с 3 очками операций для увеличения своего влияния. Он может расположить маркеры влияния одновременно в Коста-Рике и Колумбии. Однако он не может расположить свое влияние в Коста-Рике, а затем в Никарагуа. С другой стороны, поскольку у него еще остаются очки операций, он может потратить их на усиление влияния в Южной Корее или соседних с нею государств.*

6.1.4 Маркеры влияния всегда можно располагать в любой стране, соседней (соединенной) с супердержавой игрока.

6.1.5 Маркеры влияния можно рассматривать как наличные деньги. Игрок всегда может «разменять» крупный маркер на несколько мелких. Количество маркеров в игре не ограничено. В случае необходимости в качестве недостающих маркеров можно использовать маленькие фишки для покера, монеты, деревянные фишки и т.д.

6.1.6 Если у игрока два или больше маркеров в стране, расположите вместо них маркер большего значения. Количество и значение маркеров всегда можно проверить.

## **6.2 Уравнивание влияния**

6.2.1 Уравнивание влияния применяется для уменьшения влияния соперника в стране. Чтобы попытаться уравнять влияние, игрок не обязан иметь свое влияние в данной стране или соседних с ней странах – однако это сильно увеличивает шансы на успех. Разыгрывая карту для уравнивания влияния, игрок должен сначала выполнить бросок для объявленной цели, а уже потом объявлять следующую цель. В одной и той же стране можно выполнять несколько попыток уравнивания за один раунд.

6.2.2 Каждая попытка уравнивания влияния стоит 1 очко операций. Каждый игрок бросает кубик. Выбросивший большее значение удаляет из целевой страны влияние соперника, равное разнице значений кубиков. В случае ничьей влияние не меняется. Каждый игрок добавляет к выброшенному значению кубика:

- +1 за каждую соседнюю контролируемую страну,

- +1, если в целевой стране у игрока больше влияния, чем у соперника,
- +1, если супердержава игрока – соседняя для целевой страны.

*ПРИМЕР: Игрок США уравнивает влияние в Северной Корее. У игрока СССР там 3 влияния, у США влияния нет. У игрока США нет модификаторов – он не контролирует ни одной соседней с Северной Кореей страны и его влияние в ней меньше, чем у СССР. Игрок СССР имеет +1, потому что Северная Корея соседствует с СССР, и +1 за большее влияние в Северной Корее, чем у США. Игроку США везет и он выкидывает 5 на кубике, а игрок СССР выкидывает 2, которые увеличиваются до 4 за счет модификаторов. В результате СССР должен убрать одно влияние из Северной Кореи.*

6.2.3 В результате любых уравниваний влияние никогда не добавляется.

### 6.3 Попытки переворота

6.3.1 Попытка переворота представляет собой короткую военную операцию, проводимую с целью сменить правительство в целевой стране. Игроку, выполняющему переворот, не нужно иметь влияния в целевой стране или соседних с ней. Однако в данной стране должно быть влияние соперника.

6.3.2 Для выполнения попытки переворота умножьте число стабильности страны на два ( $\times 2$ ). Затем бросьте кубик и добавьте к выброшенному значению очки операций карты. Если полученное значение больше, чем удвоенное число стабильности страны, переворот удался. Иначе он провалился. В случае успешного переворота удалите из страны влияние соперника, равное разнице значений. Если влияния соперника меньше, чем нужно удалить, добавьте соотв. количество своего влияния.

6.3.3 Передвиньте маркер военных операций вперед на значение, равное очкам операций, сыгранных с карты.

*ПРИМЕР: Игрок США разыгрывает карту с 3 очками операций, чтобы произвести переворот в Мексике. У игрока США нет влияния в Мексике; у игрока СССР 2 влияния. Сначала игрок США передвигает свой маркер военных операций на 3 клетки, показывая, что он получает 3 очка военных операций на этом ходу (см. 8.2). Потом он бросает кубик, выпадает 4 и он добавляет к этому значению своих операций (3), получая в итоге 7. Теперь он дважды отнимает от полученного значения число стабильности Мексики ( $2 \times 2 = 4$ ) и в итоге получает 3. Столько влияния должно быть убрано из Мексики. Сначала игрок США удаляет 2 маркера влияния СССР, а потом добавляет 1 маркер влияния США.*

6.3.4 Любая попытка переворота в ключевой стране уменьшает уровень DEFCON на единицу (в направлении ядерной войны).

6.3.5 Карты, которые позволяют игроку выполнить «бесплатную попытку переворота» в определенном регионе, позволяют проигнорировать географические ограничения текущего уровня DEFCON (см. 8.1.5). Однако, если «бесплатная попытка переворота» выполняется в ключевой стране, DEFCON все равно уменьшается на 1.

### 6.4 Космическая Гонка

6.4.1 На дорожке космической гонки располагаются два маркера игроков. Очки операций могут быть потрачены игроками для продвижения их супердержав на следующую клетку дорожки. Для



этого нужно сыграть карту со значением операций равным или большим, чем указано на клетке, на которую вы пытаетесь продвинуться. Бросьте кубик: если выпадает значение, попадающее в указанный в клетке диапазон, передвиньте ваш маркер на следующую клетку.

6.4.2 Игрок может сыграть за один ход только одну карту на попытку продвижения в космической гонке. *Исключение: специальные бонусы космической гонки и некоторые события позволяют обойти данное ограничение или дополнительно продвинуться в гонке.*

6.4.3 Продвижение в космической гонке дает либо победные очки, либо специальные возможности, либо и то, и другое. Пять клеток на дорожке обозначены двумя числами, разделенными косой чертой, например «Лунная Орбита» обозначена «4/2». Первое число обозначает количество победных очков, которые получает игрок, достигший этой клетки первым; второе число – количество победных очков, которые получает игрок, достигший этой клетки вторым. Полученные победные очки начисляются немедленно. Все победные очки суммируются друг к другу.

6.4.4 Специальные возможности предоставляются только игроку, первым достигшему данной клетки. Эффект возможности отменяется сразу же после того, как этой клетки достиг второй игрок.

- Достигнув клетки 2 (Животные в Космосе), игрок может сыграть две карты космической гонки (вместо одной, как обычно).
- Достигнув клетки 4 (Человек в Космосе), игрок может посмотреть выбранную карту соперника в заглавной фазе прежде, чем выбрать и вскрыть свою.
- Достигнув клетки 6 (Орбитальная Космическая Станция), игрок может сбросить свои удержанные карты по окончании хода в отбой.
- Достигнув клетки 8 (База на Луне), игрок может сыграть восемь (8) раундов действия за ход.

Эффекты этих специальных возможностей действуют немедленно и накапливаются.

*ПРИМЕР: Игрок СССР достиг клетки 2. Уже со следующего раунда он может сыграть еще одну карту космической гонки. Если игрок СССР достиг клетки 4 прежде, чем игрок США достиг клетки 2, то игрок СССР может сыграть две карты космической гонки за ход и в Заглавной фазе потребовать от игрока СССР вскрыть свою выбранную карту.*

6.4.5 Вне зависимости от текста карты, при розыгрыше ее как карты космической гонки ее событие не происходит и карта отправляется в отбой.

*ПРИМЕЧАНИЕ: Космическая Гонка – это ваша «спасительная соломинка». Если у Вас на руке карта, выгодная вашему сопернику, и Вы не хотите, чтобы ее событие произошло, Вы можете потратить ее на Космическую Гонку (конечно, если у нее достаточно очков операций).*

6.4.6 Если игрок достигает последней клетки в Космической Гонке, то он больше не может тратить карты на Космическую Гонку до конца игры.

## 7.0 События

7.1 Игрок может сыграть карту как Событие вместо Операций. Если событие связано с его супердержавой или не связано с какой-либо стороной, то его эффект выполняется так, как сказано в описании.

7.2 Карта «Подсчет очков в Юго-Восточной Азии» имеет звездочку в своем названии и должна быть удалена после подсчета карт из игры.

7.3 **Постоянные события:** Названия некоторых событий подчеркнуты, например Сила Цветов. Это означает, что эффект данной карты длится до конца игры. Если такая карта сыграна, то положите ее рядом с картой или положите на дорожке ходов ее маркер, чтобы помнить о ее действии.

7.4 Некоторые карты событий могут изменять значений операций последующих карт. Эти модификаторы накапливаются, также они влияют и на Карту Китая.

*ПРИМЕР: Игрок США сыграл событие «Боязнь Красных/Чистки» в заглавной фазе. Обычно от значений операций карт СССР на протяжении хода отнимается один. Но в этот раз СССР сыграл в заглавной фазе событие «Вьетнам Восстает». Это событие дает всем картам СССР +1 к операциям, если они проводятся в ЮВ Азии. В первом раунде СССР разыгрывает Карту Китая. Он разыгрывает 5 очков операций в Юго-Восточной Азии. Карта «Вьетнам Восстает» давала ему возможность сыграть 6 очков операций, но сыгранная США карта «Боязнь красных/Чистки» уменьшила их число до 5.*

7.4.1 События, изменяющие очки операций последующих карт, применяются только к одному игроку. Модификатор не передается сопернику, даже если тот взял карту с чужой руки.

*ПРИМЕР: Игрок СССР сыграл событие «Доктрина Брежнева» и получил модификатор +1 к своим картам. Если игрок США теперь украдет одну из его карт, сыграв, например, «Продажа зерна Советам», то игрок США не получает бонуса +1 к полученной карте.*

7.4.2 События, изменяющие очки операций последующих карт, действуют во всех случаях.

*ПРИМЕР 1: Если игрок СССР сыграл карту «Боязнь Красных/Чистки», и игрок США разыгрывает карту с 2 операциями для переворота, то США добавляет только 1 к выброшенному на кубике значению и получает лишь 1 очко военных операций.*

*ПРИМЕР 2: Если игрок СССР сыграл карту «Доктрина Брежнева» ранее на этом ходу, то он может сыграть карты со значением операций 1 для события «Ловушка для медведя».*

*ПРИМЕР 3: Если игрок США ранее на этом ходу сыграл карту «Сдерживание», то, сыграв карту «Основание ЦРУ», он может разыграть 2 очка операций.*

7.5 Если событие нельзя разыграть из-за его отмены или запрета другим событием, его карту все равно можно разыграть как операции.

7.6 **События войны:** В колоде есть пять карт войны: «Корейская война», «Арабо-Израильская война», «Индо-Пакистанская война», «Ирано-Иракская война» и «Мелкая война». Эти события могут быть разыграны независимо от наличия или отсутствия влияния игроков в указанных странах. Кроме очков влияния игрок также получает победные очки в случае успеха и очки военных операций независимо от успеха (см. 8.2.4).

## 8.0 Статус DEFCON и военные операции

### 8.1 Счетчик DEFCON

8.1.1 Статус DEFCON определяет ядерное напряжение в игре. Его уровень изначально равен максимальному значению 5 – «мир». По ходу игры он может уменьшаться и увеличиваться различными действиями и событиями. Однако если его значение достигает 1, то в любом случае игра прекращается немедленно.

8.1.2 Статус DEFCON никогда не может превышать значения 5. Любое событие поднятия DEFCON не имеет эффекта, если DEFCON уже равен 5.

8.1.3 Если статус DEFCON достиг 1, то начинается ядерная война и игра прекращается немедленно. Текущий игрок считается ответственным за развязывание ядерной войны и он проигрывает игру.

*ПРИМЕР: Игрок США разыгрывает событие «Олимпийские игры», и статус DEFCON равен 2. Игрок СССР бойкотирует игры. Статус DEFCON уменьшается до 1 и начинается ядерная война. Игрок США, как текущий игрок, проигрывает.*

8.1.4 Любая попытка переворота в ключевой стране уменьшает статус DEFCON на 1.

8.1.5 Последовательность уровней DEFCON на счетчике:

- DEFCON 5: нет эффекта
- DEFCON 4: нельзя проводить перевороты и уравнивание влияния в Европе
- DEFCON 3: нельзя проводить перевороты и уравнивание влияния в Европе и Азии
- DEFCON 2: нельзя проводить перевороты и уравнивание влияния в Европе, Азии и на Ближнем Востоке.
- DEFCON 1: игра окончена. Текущий игрок проиграл.

*ПРИМЕЧАНИЕ: Игроки могут расположить ограничительный маркер DEFCON в регионе для напоминания, что перевороты и уравнивания влияний в нем запрещены.*

8.1.6 **Фаза увеличения статуса DEFCON.** В начале каждого хода статус DEFCON увеличивается на 1, если он меньше 5.

8.1.7 **Увеличить и Уменьшить.** Во всех случаях, когда правила или карты указывают, что нужно «увеличить» статус DEFCON, нужно передвинуть маркер DEFCON к большему числовому значению. Соотв. «уменьшить» означает передвинуть маркер DEFCON к меньшему числовому значению.

### 8.2 Необходимые военные операции

8.2.1 На каждом ходу игрок должен сыграть некоторое количество военных операций, иначе его соперник получает победные очки. Количество необходимых военных операций определяется *текущим* числом DEFCON в конце хода. Если количество очков военных операций у игрока меньше, то соперник получает 1 ПО за каждое недостающее очко военных операций.

*ПРИМЕР: В конце хода у игрока США 2 очка военных операций. Если текущее значение DEFCON равно 4, то игрок СССР получает 2 победных очка.*

8.2.2 Попытки переворота и войны рассматриваются, как военные операции. Уравнивание влияния не рассматривается, как военная операция.

8.2.3 Когда очки операций карты играют как попытка переворота или когда сыграно событие войны (Корейская война, Арабо-израильская война и т.д.), то текущий игрок перемещает свой маркер военных операций на значение, равное значению операций карты.

8.2.4 Если игрок играет карту как операции, и она вызывает событие войны, связанное с соперником, то соперник перемещает свой маркер военных операций, как указано на карте.

*ПРИМЕР: Игрок США разыгрывает карту «Арабо-Израильская война» как очки операций, вызывая тем самым событие войны (поскольку оно связано с СССР). Кроме розыгрыша события, как указано на карте, игрок СССР передвигает свой маркер военных операций на два значения.*

8.2.5 События, позволяющие сделать бесплатную попытку переворота, не дают очков военных операций.

## 9.0 Китай

9.1 Роль Китая в холодной войне представлена Картой Китая. Игроки могут разыграть ее так, будто она находится у них на руках. Карта Китая не учитывается при подсчете общего количества карт на руке.

9.2 Каждый розыгрыш Карты Китая считается как один из раундов хода. В итоге игрок, сыгравший данную карту, будет иметь больше карт в конце хода.

9.3 Когда Карта Китая сыграна, то она немедленно передается сопернику рубашкой вверх. Она не может быть сыграна соперником на этом же ходу. В конце хода она переворачивается лицом вверх и может быть сыграна соперником на следующем ходу.

9.4 Если Карта Китая переходит к сопернику в результате события, то она кладется лицом вверх и может быть сыграна на этом ходу.

9.5 Карта Китая не может быть сыграна:

- Во время заглавной фазы,
- Если она не позволяет разыграть карту подсчета очков, или
- Как сброшенная по требованию какого-либо события карта.

9.6 Для получения бонуса +1 к очкам операций, указанных на карте, все очки операций должны быть сыграны в Азии.

9.7 Очки операций Карты Китая могут быть изменены другими картами событий.

9.8 Розыгрыш карты Китая не может быть запрещен событиями или нехваткой карт.

## 10. Подсчет очков и Победа

Целью игры является набор победных очков (ПО). Региональные победные очки подсчитываются по географическому влиянию в шести регионах. ПО также можно получить при розыгрыше

определенных событий. Для каждого региона есть своя карта подсчета очков. Ее розыгрыш приводит к подсчету победных очков, основанному на том, сколько влияния у каждого из соперников в данном регионе на момент розыгрыша карты.

*ПРИМЕЧАНИЕ: Розыгрыш карты подсчета очков в момент вашего максимального влияния в регионе может стать решающим фактором в игре.*

## 10.1 Подсчет очков

10.1.1 При подсчете очков в регионах применяются следующие термины:

**Присутствие:** Сверхдержава присутствует в регионе, если она контролирует хотя бы одну страну в нем.

**Доминирование:** Сверхдержава доминирует в регионе, если она контролирует в нем больше стран, чем соперник, и больше ключевых стран, чем соперник. Супердержава должна контролировать как минимум одну ключевую и одну неключевую страну для доминирования в регионе.

**Контроль:** Супердержава контролирует регион, если она контролирует больше стран в регионе, чем соперник, и контролирует все ключевые страны региона.

10.1.2 При подсчете очков в регионах игроки начисляют дополнительные ПО:

- +1 ПО за каждую страну в регионе, соседнюю с супердержавой соперника
- +1 ПО за каждую ключевую страну в регионе.

Победные очки обоих соперников суммируются и разница между ними отражается на счетчике победных очков.

*ПРИМЕР: СССР сыграл карту подсчета очков в Центральной Америке. СССР контролирует Кубу, Гаити и Доминиканскую Республику. США контролируют Гватемалу и имеют 1 очко влияния в Панаме. Игрок СССР получает очки за доминирование в Центральной Америке (3 ПО) + 1 ПО за контроль ключевой страны (Куба) +1 ПО за то, что Куба соседствует с США, итого 5 ПО. США получают 1 ПО за присутствие в Центральной Америке, поскольку они контролируют Гватемалу. Поскольку США имеют лишь 1 очко влияния в Панаме, то они не контролируют ее и не имеют под контролем ключевых стран. Поэтому СССР доминирует. Он контролирует больше ключевых стран (Куба) и больше стран всего. Он также проходит тест «как минимум одна неключевая страна» благодаря контролю Гаити и Доминиканской Республики. Подсчитав победные очки, 5 ПО для СССР и 1 ПО для США, отнимаем американские ПО от советских и перемещаем маркер ПО на 4 клетки по направлению к победе СССР.*

10.1.3 Розыгрыш некоторых событий может привести к начислению победных очков.

10.1.4 Победные очки начисляются в случае, если соперник не набрал достаточного количества очков военных операций к концу хода (8.2).

10.1.5 Игрок никаким образом не может удержать карту подсчета очков.

## 10.2 Счетчик победных очков

10.2.1 Счетчик победных очков представляет собой диапазон набранных очков от США-20 (США автоматически выигрывают) до СССР-20 (СССР автоматически выигрывают). В начале игры маркер победных очков располагается в центре счетчика, на клетке Старт. Эта клетка обозначает ноль, т.е. полное равенство между двумя сторонами. При дальнейших передвижениях маркера эта клетка также учитывается.

*ПРИМЕР: Если маркер находится на клетке СССР-1, а игрок США получил 2 победных очка, то маркер передвигается на две клетки к США-1.*

10.2.2 Если на карте указано, что игрок «получает» победные очки, то это означает, что маркер ПО перемещается на соотв. расстояние в сторону игрока, т.е. если маркер находится в позиции США-10 и СССР получает 2 ПО, то маркер перемещается в позицию США-8.

10.2.3 Если оба игрока получают победные очки вследствие розыгрыша карты или события, то к маркеру ПО применяется только разница набранных очков.

## 10.3 Победа

10.3.1 **Автоматическая победа.** Есть несколько способов добиться автоматической победы в игре:

- Как только игрок достигает 20 ПО, игра заканчивается и он становится победителем.  
*ЗАМЕЧАНИЕ: Все ПО (для обоих игроков), полученные в результате события или подсчета очков, должны быть распределены прежде, чем определяется автоматическая победа.*
- Если одна из сторон контролирует Европу при подсчете очков в Европе.
- **Ядерная война:** игрок моментально выигрывает, если его соперник понижает DEFCON до 1.

10.3.2 **Победа в конце игры.** Если по окончании 10 хода ни одна из сторон не добилась победы, тогда подсчитываются очки для каждого региона по обычным правилам (эти новые ПО добавляются к текущему счету). Юго-Восточная Азия не считается отдельно: она входит в подсчет очков в Азии. До определения победителя должны быть подсчитаны очки во всех регионах. Достижение 20 ПО не приносит победы при финальном подсчете очков; однако, Контроль над Европой по-прежнему гарантирует победу вне зависимости от набранных очков.

Как только очки во всех регионах будут подсчитаны, победителем считается тот игрок, который набрал большее число ПО. Если маркер ПО на нуле, то игра заканчивается ничьей.