

Twilight Struggle
Carte in italiano 2a edizione
v3.8
2009-08-05

Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.

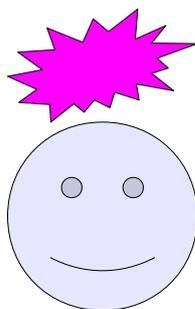
Traduzione, impaginazione e ricerca immagini:

Massimiliano della Rovere (masdero)

Revisione:

Nicola Caroli (jeibel), Roberto Puglia (pacobillo), Elia Puglia (eldox), Massimiliano della Rovere (masdero)

Pagina 15
contiene il retro
di tutte le carte
presenti a
pagina 2



Pagina 14
contiene il retro
di tutte le carte
presenti nelle
pagine da 3 a 13

Stampate su cartoncino A4 e utilizzate delle bustine formato Magic® (quelle economiche trasparenti vanno bene) per imbustare la carta stampata insieme a quella originale



Meno male che io so che bisogna anche deselezionare il ridimensionamento dell'area di stampa... non lo ha mica detto!

001

**Inizio Guerra****Asia - Punteggio**

Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 3PV

Dominio: 7PV

Controllo: 9PV

+1 per ogni Nazione Chiave controllata in Asia

+1 per ogni Nazione controllata adiacente alla superpotenza nemica

Non può essere tenuta per il turno successivo.

002

**Inizio Guerra****Europa - Punteggio**

Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 3PV

Dominio: 7PV

Controllo: **Vittoria Immediata!**

+1 per ogni Nazione Chiave controllata in Europa

+1 per ogni Nazione controllata adiacente alla superpotenza nemica

Non può essere tenuta per il turno successivo.

003

**Inizio Guerra****Medio Oriente - Punteggio**

Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 3PV

Dominio: 5PV

Controllo: 7PV

+1 per ogni Nazione Chiave controllata in Medio Oriente

Non può essere tenuta per il turno successivo.

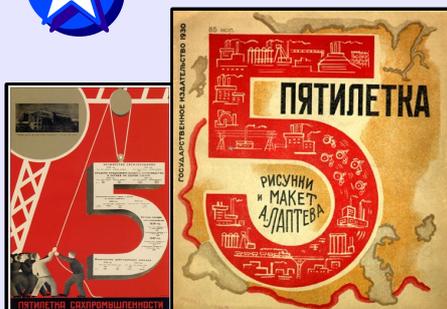
004

**Inizio Guerra****Duck and Cover - Trova un riparo e accucciati***in caso di attacco nucleare con Bert la tartaruga*

Peggiora il DEFCON di 1 livello.

Poi gli USA ricevono un quantitativo di PV pari a 5 meno livello del DEFCON.

005

**Inizio Guerra****Pjatiletka - Пятилётка**
Piano quinquennale

La USSR deve scartare una carta a caso. Se tale carta contiene un Evento USA, attivalo immediatamente, altrimenti ignoralo.

006

**Tutta la Guerra****La Carta Cina***Di proprietà del giocatore USSR all'inizio della partita.*

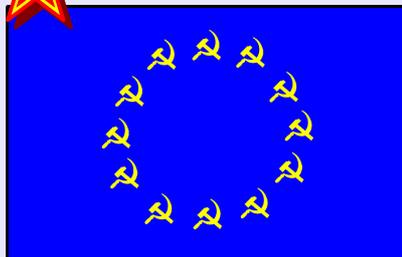
Se utilizzata dal giocatore USA, questa carta annulla gli effetti dell'Evento

Risoluzione di Formosa {Inizio Guerra}.

+1 Punto Operazione se tutti vengono utilizzati in Asia. Dopo l'uso, passala a faccia in giù all'avversario.

+1PV al giocatore che la possiede alla fine del 10° Turno.

007

**Inizio Guerra****Governi socialisti si diffondono in Europa**

Non giocabile come Evento se

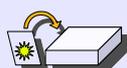
l'Evento **La Signora di Ferro** {Fine Guerra} è attivo.

In Europa Occidentale: rimuovi 3 Punti Influenza USA, ma non più di 2 da ciascuna Nazione.

008

**Inizio Guerra****Fidel Alejandro Castro Ruz**
e la sua rivoluzione cubana

A Cuba: rimuovi tutta l'Influenza USA, la USSR aggiunge tanti Punti Influenza da prenderne il Controllo.



009

**Inizio Guerra****Il Vietnam in rivolta***la battaglia di Điện Biên Phủ*

In Vietnam:

la USSR aggiunge 2 Punti Influenza e per il resto del turno può aggiungere 1 Punto Operazione ad ogni carta i cui Punti Operazione vengono spesi interamente nel Sud-Est Asiatico.



010

**Inizio Guerra**

Blocco di Berlino Ovest
Albert Wedemeyer e Gail Halvorsen



Il giocatore USA deve decidere se:

- o scartare immediatamente una carta con Valore Operativo '3' o più;
- oppure rimuovere tutti i propri Punti Influenza dalla Repubblica Federale Tedesca.



011

**Inizio Guerra**

Guerra di Corea



La Corea del Nord invade la Corea del Sud. La USSR guadagna 2 Operazioni Militari. Lancia il dado e sottrai 1 per ogni stato confinante con la Corea del Sud controllato dagli USA: la USSR vince se il risultato è da 4 a 6.

Effetti della Vittoria:

la **USSR** riceve 2PV e sostituisce tutta l'Influenza USA in Corea del Sud con quella USSR.



012

**Inizio Guerra**

Michele I di Romania abdica
Mihai I al României
Prinț de Hohenzollern

In Romania:
rimuovi tutta l'Influenza USA, la USSR aggiunge tanti Punti Influenza da prenderne il Controllo.



013

**Inizio Guerra**

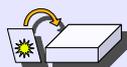
Guerra arabo-israeliana

Una coalizione pan-araba invade Israele. La USSR guadagna 2 Operazioni Militari.

Lancia il dado e sottrai 1 se Israele è controllato dagli USA e 1 per ogni stato confinante controllato dagli USA: la USSR vince se il risultato è da 4 a 6.

Effetti della Vittoria:

la **USSR** riceve 2PV e sostituisce tutta l'Influenza USA in Israele con quella USSR.



014

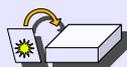
**Inizio Guerra**

CO. M. ECON. - С.Э.В.

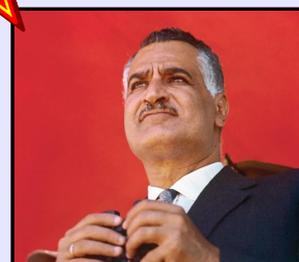
Consiglio per la Mutua Assistenza Economica -

Совет Экономической Взаимопомощи

In Europa Orientale:
la USSR aggiunge 1 Punto Influenza in quattro Nazioni non controllate dagli USA.



015

**Inizio Guerra**

Gamal Abd el-Nasser - جمال عبد الناصر

In Egitto:
la USSR aggiunge 2 Punti Influenza, gli USA perdono la metà per eccesso dei propri Punti Influenza.



016

**Inizio Guerra**

Formazione del Patto di Varsavia - Варшавский Договор



Consente di giocare l'Evento **Creazione della NATO** {Inizio Guerra}.

Nell'Europa Orientale:

- o rimuovi tutta l'influenza USA da quattro Nazioni;
- oppure la USSR aggiunge 5 Punti Influenza, ma non più di 2 in ciascuna Nazione.



017

**Inizio Guerra**

Charles De Gaulle
presidente della Francia

Questa carta previene e annulla gli effetti dell'Evento **Creazione della NATO** {Inizio Guerra} sulla Francia.

In Francia:
gli USA perdono 2 Punti Influenza, la USSR aggiunge 1 Punto Influenza.



018

**Inizio Guerra**

Scienziato nazista
catturato

Avanza il tuo segnalino di 1 casella nella Corsa allo Spazio.



019



Inizio Guerra



Dottrina Truman Harry S. Truman

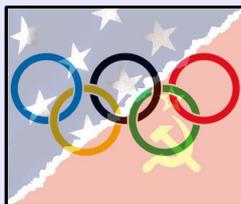
In Europa:
Rimuovi tutti i Punti Influenza USSR
da una Nazione non controllata
da alcun giocatore/superpotenza.



020



Inizio Guerra



Giochi olimpici boicottati nel 1956, 1972, 1976, 1980, 1984

La tua fazione organizza le Olimpiadi che
l'avversario può decidere di boicottare.
Se l'avversario partecipa, ciascun
giocatore lancia il dado e l'organizzatore
aggiunge 2. Il risultato maggiore vince
2PV, ripetete in caso di pareggio. Se
l'avversario boicotta, peggiora il DEFCON
di un livello e l'organizzatore può
disporre di 4 Punti Operazione.

021



Inizio Guerra

Creazione della N.A.T.O. Organizzazione del Trattato Nord Atlantico



L'Evento è giocabile solo se è attivo
almeno uno dei due Eventi
Piano Marshall {Inizio Guerra}
o **Patto di Varsavia** {Inizio Guerra}.

Nelle Nazioni Europee
controllate dagli USA:
La USSR non può più effettuare
Lanci di Riallineamento, Colpi di Stato
e attacchi per mezzo dell'Evento
Guerra per procura {Metà Guerra}.



022



Inizio Guerra



Rossi indipendenti Josip Broz Tito Јосип Броз Тито, Nicolae Ceaușescu, Todor Hristov Živkov Тодор Христов Живков, Imre Nagy, Alexander Dubček

In una Nazione a scelta tra Jugoslavia,
Romania, Bulgaria, Ungheria,
Cecoslovacchia:
gli USA aggiungono un quantità di
Punti Influenza sufficiente
ad eguagliare quella della USSR.



023



Inizio Guerra

Marshall Plan – Piano Marshall di George Catlett Marshall



Consente di giocare l'Evento
Creazione della NATO
{Inizio Guerra}.

In sette Nazioni dell'Europa Occidentale
non controllate dalla USSR:
gli USA aggiungono 1 Punto Influenza.



024



Inizio Guerra



Guerra indo-pakistana

L'India o il Pakistan invade l'altro,
a tua scelta. Guadagni 2 Operazioni
Militari. Lancia il dado e sottrai 1
per ogni stato confinante con il paese
invaso controllato dall'avversario:
vinci se il risultato è da 4 a 6.

Effetti della Vittoria:
ricevi 2PV e sostituisci tutta
l'Influenza dell'avversario
nel paese invaso con la tua.

025

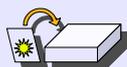


Inizio Guerra



Containment – Politica del Contenimento di George Frost Kennan

Aggiungi 1 al valore – fino ad un
massimo di 4 Punti Operazione –
di tutte le successive carte Operazioni
giocate dagli USA in questo turno.



026



Inizio Guerra



Creazione della C.I.A. Agenzia Centrale di Informazioni

Il giocatore USSR deve mostrare la
propria mano per questo turno.

Successivamente gli USA possono
utilizzare il Valore Operativo di questa
carta per condurre delle operazioni.



027



Inizio Guerra



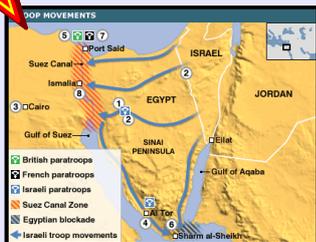
Patto di mutua cooperazione e difesa tra USA e Giappone

In Giappone:
gli USA aggiungono Punti Influenza
per prenderne il Controllo;
la USSR non può più effettuare
Lanci di Riallineamento o
Colpi di Stato in Giappone.





Inizio Guerra



Operazione Kadesh: la crisi di Suez Aggressione tripartita o Guerra del Sinai

Tra Francia, Israele e Regno Unito:
rimuovi un totale di
4 Punti Influenza USA,
ma non più di 2 da ciascuna Nazione.



Inizio Guerra

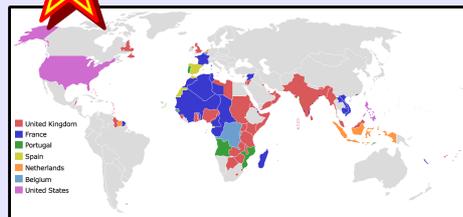
Disordini nell'Europa Orientale La Primavera di Praga (nella foto) e il tentato ritiro dell'Ungheria dal Patto di Varsavia



Da tre Nazioni dell'Europa Orientale:
il giocatore USA rimuove
se a **Inizio Guerra** o **Metà Guerra**
1 Punto Influenza USSR,
se a **Fine guerra**
2 Punti Influenza USSR.



Inizio Guerra



Decolonizzazione

In quattro Nazioni scelte tra quelle
africane e/o dell'Asia Sud-orientale:
la USSR aggiunge 1 Punto Influenza



Inizio Guerra



La Paura Rossa / Le Grandi Purghe e le Epurazioni Joseph Raymond McCarthy, Josif Vissarionovič Džugašvili - Иосиф Виссарионович Джугашвили

Da ora fino al termine del turno in corso
tutte le carte giocate dall'avversario
subiscono un malus di -1
al loro Valore Operativo,
fino ad un minimo di 1 Punto Operazione.



Inizio Guerra



Intervento dell'O.N.U. Organizzazione Nazioni Unite

Gioca questa carta insieme ad
un'altra dalla tua mano con
un Evento dell'avversario: l'Evento
viene annullato ma puoi usare
i Punti Operazione normalmente.
Entrambe le carte vanno riposte nel
Mazzo degli Scarti. Questa carta
non può essere giocata nella Fase
dell'Edizione Straordinaria.



Inizio Guerra



Destalinizzazione Rapporto di Nikita Chruščëv al XX congresso del PCUS - Осуждение культа личности Сталина

La USSR può spostare fino a 4 Punti
Influenza a Nazioni non controllate
dagli USA, ma non più
di 2 nella stessa Nazione.



Inizio Guerra



Messa al bando dei test nucleari Trattato sulla messa al bando dei test nucleari sottomarini, nell'atmosfera e nello spazio esterno

Ricevi un quantitativo di PV pari
al livello del DEFCON meno 2, poi
migliora il DEFCON di 2 livelli.



Metà Guerra



Sud America - Punteggio Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 2PV

Dominio: 5PV

Controllo: 6PV

+1 per ogni Nazione Chiave
controllata in Sud America

**Non può essere tenuta
per il turno successivo.**



Metà Guerra



Guerra per procura

Attaca una Nazione con Stabilità
pari a 1 o 2. Guadagni 3 Operazioni
Militari. Lancia il dado e sottrai
1 per ogni stato confinante
che è controllato dall'avversario:
vinci se il risultato è da 3 a 6.

Effetti della Vittoria:
ricevi 1PV e sostituisci tutta
l'Influenza dell'avversario
nel paese attaccato con la tua.

037



Metà Guerra



Centro America – Punteggio

Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 1PV

Dominio: 4PV

Controllo: 6PV

+1 per ogni Nazione Chiave controllata in Centro America

+1 per ogni Nazione controllata adiacente alla superpotenza nemica

Non può essere tenuta per il turno successivo.

038



Metà Guerra



Sud-Est Asiatico – Punteggio

Entrambe le fazioni ricevono:

1PV per il controllo di ciascuna delle seguenti Nazioni:
Birmania, Cambogia/Laos, Vietnam, Malesia, Indonesia, Filippine

2PV per il controllo della Thailandia

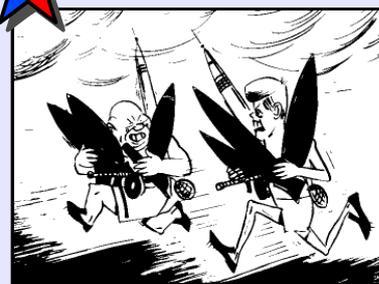


Non può essere tenuta per il turno successivo.

039



Metà Guerra



Corsa agli armamenti – Гонка вооружений

Compara il valore delle Operazioni Militari di USSR e USA. Se la differenza è a favore del giocatore attivo, quest'ultimo riceve 1PV; inoltre riceve altri 2PV se il valore delle Operazioni Militari è almeno pari a quello del DEFCON.

040



Metà Guerra

Crisi dei missili (sovietici) di Cuba



J. F. Kennedy e Nikita Chruščëv – Никита Сергеевич Хрущёв

Porta a 2 il livello di DEFCON. Per questo turno ulteriori tentativi di Colpo di Stato dell'avversario in una qualsiasi Nazione scateneranno la Guerra Termonucleare Globale, donandoti la vittoria. In un qualsiasi momento gli USA possono annullare questo Evento rimuovendo 2 Punti Influenza dalla Turchia e/o dalla Repubblica Federale Tedesca, la USSR da Cuba.



041



Metà Guerra



Sottomarini nucleari



Questa carta non annulla l'effetto della Crisi dei missili (sovietici) di Cuba {Metà Guerra}.

Tentativi di Colpo di Stato degli USA in Nazioni Chiave non modificano il livello di DEFCON per il resto del turno.



042



Metà Guerra

Pantano Impantanati nella guerra del Vietnam



Gli USA invece di giocare la loro prossima azione, dovranno scartare una carta con Valore Operativo pari almeno a 2 e ottenere da 1 a 4 con il lancio del dado per annullare questo evento. Ripetete ad ogni azione USA finché o **Pantano** non viene annullato o non rimangono carte con V.O. sufficiente: in quest'ultimo caso gli USA potranno solo giocare Carte Punteggio fino al prossimo turno. L'effetto non termina alla fine del turno.



043



Metà Guerra

Limitazione degli armamenti Strategici:

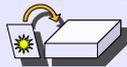


gli accordi S.A.L.T. I e II

Migliora il DEFCON di due livelli.

Per il resto del turno vi è un malus di -1 sul lancio del dado per i tentativi di Colpo di Stato di entrambi i giocatori.

Puoi scegliere dal Mazzo degli Scarti una qualsiasi carta tranne quelle del Punteggio e prenderla dopo averla mostrata all'avversario.

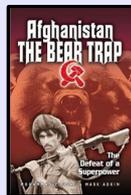


044



Metà Guerra

Trappola per Orsi Invasione sovietica dell'Afghanistan



La USSR invece di giocare la sua prossima azione, dovrà scartare una carta con Valore Operativo pari almeno a 2 e ottenere da 1 a 4 con il lancio del dado per annullare questo evento.

Ripetete ad ogni azione USSR finché o **Trappola per Orsi** non viene annullata o non rimangono carte con V.O. sufficiente: in quest'ultimo caso la USSR potrà solo giocare Carte Punteggio fino al prossimo turno. L'effetto non termina alla fine del turno.



045



Metà Guerra



Summit – Саммит

1959, 1961, 1972, 1973, 1974, 1979, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989

Entrambi i giocatori lanciano il proprio dado, aggiungendo 1 per ciascuna Regione che dominano o controllano. Il risultato maggiore vince 2PV e può variare il DEFCON di 1 livello. Non rilanciate in caso di pareggio.



Metà Guerra



Come imparai a non preoccuparmi e ad amare la bomba
Il Dr. Stranamore

Poni il DEFCON al livello che preferisci, da 1 a 5. Questo Evento vale 5 Operazioni Militari.



Metà Guerra



Giunta (militare) rivoluzionaria

Aggiungi 2 Punti Influenza in una Nazione del Centro o Sud America.

Poi puoi utilizzare il Valore Operativo di questa carta per tentare un Colpo di Stato (senza aggiungere Operazioni Militari) o Lanci di Riallineamento in queste regioni.



Metà Guerra



Dibattito in cucina
Richard Milhous Nixon e Nikita Sergeevič Chruščëv –
Никита Сергеевич Хрущёв

Se gli USA controllano più Nazioni Chiave della USSR, spintona l'avversario e ricevi 2PV!



Metà Guerra

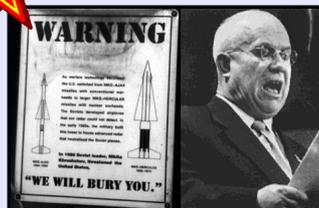
L'invidia del missile
Il libro di Helen Caldicott

Scambia questa carta con quella del tuo avversario avente il maggior Valore Operativo; in caso di ex aequo tra più carte, l'avversario ne sceglie 1.

Se l'Evento della carta scambiata è per la tua fazione o per entrambe, si attiva immediatamente; altrimenti utilizza il Valore Operativo della carta senza attivare l'Evento. L'avversario dovrà usare questa carta per le Operazioni come sua prossima azione.



Metà Guerra



«Vi seppelliremo!» –
«Мы вас похороним!»
Nikita Sergeevič Chruščëv –
Никита Сергеевич Хрущёв

A meno che gli USA non giochino l'Evento **Intervento dell'ONU** {Inizio Guerra} come prossima azione, la USSR guadagna 3PV.

Peggiora il DEFCON di 1 livello.



Metà Guerra



Dottrina Brežnev –
Доктрина Брежнев
Leonid Il'ič Brežnev –
Леонид Ильич Брежнев

I Valori Operativi delle prossime carte giocate dalla USSR in questo turno vengono aumentati di 1, fino ad un valore massimo di 4.



Metà Guerra

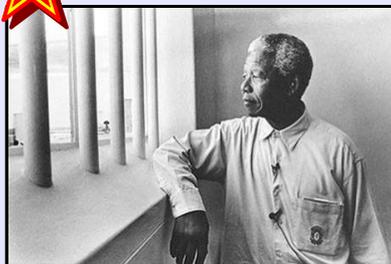


L'impero coloniale portoghese si sfalda

La USSR aggiunge 2 Punti Influenza sia in Angola sia negli Stati Africani Sudorientali.



Metà Guerra



Disordini nella Repubblica Sudafricana

La USSR aggiunge

- o 2 Punti Influenza nella Repubblica Sudafricana
- oppure 1 Punto Influenza nella Repubblica Sudafricana e 2 in una Nazione con essa confinante.



Metà Guerra

Salvador Allende
e la sua politica
socialista e filo-cubana

La USSR aggiunge 2 Punti Influenza in Cile.





Metà Guerra

Willy Brandt
L'Ostpolitik di
Herbert Ernst
Karl Frahm



Questo Evento:

- previene e annulla gli effetti dell'Evento



Creazione della NATO {Inizio Guerra} sulla Repubblica Federale Tedesca;

- viene annullato e reso ingiocabile dall'Evento «**Abbatte questo muro!**» {Fine Guerra}.

La USSR riceve 1PV e guadagna 1 Punto Influenza nella Repubblica Federale



Tedesca.



Metà Guerra



Rivoluzione islamica
Ruhollāh Musavi Khomeini -
روح الله موسوی خمینی

Rimuovi tutta l'Influenza USA da 2 delle seguenti Nazioni:
Sudan, Iran, Iraq, Egitto,
Libia, Arabia Saudita,
Siria, Giordania.



Metà Guerra



Trattato ABM
Trattato Anti Missili Balistici,
Richard Milhous Nixon e
Leonid Il'ič Brežnev -
Леонид Ильич Брежнев

Migliora il DEFCON di 1 livello.

Poi puoi utilizzare il Valore Operativo di questa carta per effettuare delle Operazioni.



Metà Guerra



Grande rivoluzione culturale proletaria di Mao Zédōng - 毛澤東

Prendi **La Carta Cina** {Tutta la Guerra}, se in possesso degli USA, e ponila davanti a te a faccia in su pronta all'uso. Se ne sei già in possesso, la USSR riceve 1PV.



Metà Guerra

Potere dei fiori



Questo Evento viene



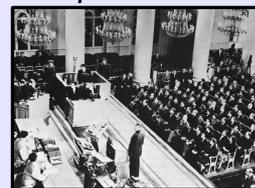
annullato dall'Evento **Un impero del male** {Fine Guerra}.

Da questo momento in poi la USSR riceverà 2PV ogni volta che gli USA giocheranno come Evento o Punti Operazione le seguenti carte **Guerra: arabo-israeliana e di Corea** {Inizio Guerra}, **per procura e indo-pakistana** {Metà Guerra}, **Iran-Iraq** {Fine Guerra}.



Metà Guerra

Incidente dell'U-2
Gary Powers
abbattuto presso
Degtjarsk, Siberia:
il processo in USSR



La USSR riceve 1PV.



Se l'Evento **Intervento dell'ONU** {Inizio Guerra} verrà giocato successivamente in questo turno, la USSR riceverà 1 ulteriore PV.



Metà Guerra



OPEC

Organizzazione dei Paesi Esportatori di Petrolio



Non giocabile come Evento se l'Evento **Petrolio del Mar del Nord** {Fine Guerra} è attivo.

La USSR riceve 1PV per ciascuna delle seguenti Nazioni che controlla: Arabia Saudita, Egitto, Iran, Libia, Iraq, Stati del Golfo, Venezuela.



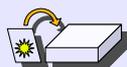
Metà Guerra



Omicida solitario
Lee Harvey Oswald

Il giocatore USA deve mostrare la propria mano per questo turno.

Successivamente la USSR può utilizzare il Valore Operativo di questa carta per condurre delle Operazioni.



Metà Guerra



Retroguardie coloniali
Barricate degli Algerini nel 1960

Gli USA aggiungono 1 Punto Influenza in 4 differenti Nazioni scelte tra quelle dell'Africa e del Sud-Est Asiatico.

064



Metà Guerra



Restituzione del
Canale di Panama

**James Earl Carter Jr. e
Omar Efraín Torrijos Herrera**

Gli USA aggiungono 1 Punto Influenza
in Costa Rica, Panama e Venezuela.



065



Metà Guerra



Accordi di Camp David
Muhammad Anwar al-Sādāt محمد أنور السادات,
Menachem Wolfvitch Begin מנחם בגין
e **James Earl Carter Jr.**

L'Evento **Guerra arabo-israeliana**
{Inizio Guerra} non è più giocabile.

Gli USA ricevono 1PV e aggiungono 1
Punto Influenza in Israele,
Giordania ed Egitto.



066



Metà Guerra



Governi fantoccio

Gli USA possono aggiungere
1 Punto Influenza in 3 Nazioni
che non contengono già Influenza
di alcuna superpotenza.



067



Metà Guerra



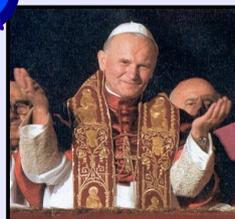
**Vendite di cereali ai
Sovietici**

Scegli a caso una carta dalla mano della
USSR. Guardala, poi giocala o
restituiscila. In caso di restituzione o se
il giocatore della USSR non ha carte, usa
i Punti Operazione di questa carta.

068



Metà Guerra



**Giovanni Paolo II sale al
soglio pontificio**
Karol Józef Wojtyła

Questo Evento consente di giocare
l'Evento **Solidarność** {Fine Guerra}.

In Polonia
la USSR rimuove 2 Punti Influenza e
gli USA ne aggiungono 1.



069



Metà Guerra



**Squadroni della morte
in America Latina**

Per il resto del turno tutti i tuoi
tentativi di Colpo di Stato in Centro
America e Sud America
beneficeranno di
un bonus +1 mentre quelli
dell'avversario di un malus -1.

070

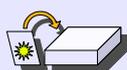


Metà Guerra



**Fondazione della O.A.S.
Organizzazione degli
Stati Americani**

Gli USA ricevono complessivamente
2 Punti Influenza
nel Centro America e Sud America.



071



Metà Guerra



**Nixon gioca la Carta Cina
e incontra Zhōu Ēnlái - 周恩來**

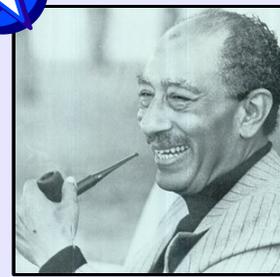
Gli USA ricevono 2PV se possiedono
La Carta Cina {Tutta la Guerra};
in caso contrario
la ricevono, ponendola
a faccia in giù, quindi non
utilizzabile nel turno in corso.



072



Metà Guerra



**Muhammad Anwar al-Sādāt
espelle i Sovietici**

M. A. al-Sādāt - محمد أنور السادات

In Egitto:
la USSR perde tutti propri Punti
Influenza e gli USA ne aggiungono 1.



073



Metà Guerra



Diplomazia itinerante

Gioca questa carta di fronte al giocatore USA. Al prossimo **Medio Oriente - Punteggio** {Inizio Guerra} o **Asia - Punteggio** {Inizio Guerra} (solo nel primo dei due che si verifica, ma non nel Punteggio Finale) gli USA sottrarranno una Nazione Chiave dal totale della USSR e poi scarteranno questa carta.



074



Metà Guerra



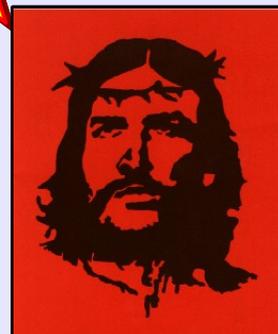
La Voce dell'America La radio "Voice of America"

Rimuovi 4 Punti Influenza USSR da Nazioni non europee, ma non più di 2 da ciascuna Nazione.

075



Metà Guerra



Teologia della Liberazione Leonardo alias Genésio Darci Boff

La USSR aggiunge 3 Punti Influenza in Centro America, ma non più di 2 in ciascuna Nazione.

076



Metà Guerra



Schermaglie sul fiume Ussuri Il conflitto sino-sovietico per il confine - Советско-китайский пограничный конфликт

Prendi **La Carta Cina** {Tutta la Guerra}, se in possesso della USSR, e ponila davanti a te a faccia in su, pronta all'uso.

Se ne sei già in possesso, gli USA aggiungono 4 Punti Influenza in Asia, ma non più di 2 in ciascuna Nazione.



077



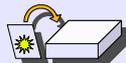
Metà Guerra

«Non chiedetevi cosa il vostro Paese può fare per voi...



...ma cosa voi potete fare per il vostro Paese»
John Fitzgerald Kennedy

Il giocatore USA può decidere di scartare prima e rimpiazzare poi da una a tutte le rimanenti carte che costituiscono la sua mano con delle nuove carte dal mazzo.



078



Metà Guerra



Alleanza per il progresso John Fitzgerald Kennedy

Gli USA ricevono 1PV per ogni Nazione Chiave che controllano in Centro America e Sud America.



079



Metà Guerra



Africa - Punteggio

Entrambe le fazioni ricevono:

Presenza: 1PV

Dominio: 4PV

Controllo: 6PV

+1 per ogni Nazione Chiave controllata in Africa

Non può essere tenuta per il turno successivo.

080



Metà Guerra

«Questo è un piccolo passo per un uomo, ma un grande balzo per l'umanità»
Neil Armstrong



Se sei indietro nella Corsa allo Spazio, gioca questo Evento per spostare avanti di 2 caselle il tuo segnalino nella Corsa allo Spazio.

Non ricevi gli eventuali PV presenti nella prima casella.

081



Fine Guerra



Niezależny Samorządny Związek Zawodowy "Solidarność" Sindacato Autonomo dei Lavoratori Solidarność ("Solidarietà")

L'Evento è giocabile solo se l'Evento **Giovanni Paolo II sale al soglio pontificio** {Metà Guerra} è attivo.

In Polonia:
gli USA aggiungono 3 Punti Influenza.





Fine Guerra



Crisi degli ostaggi in Iran



Questo Evento raddoppia l'effetto dell'Evento **Terrorismo** {Fine Guerra} contro gli USA.

In Iran:
rimuovi tutta l'Influenza USA in Iran
e la USSR guadagna 2 Punti Influenza.



Fine Guerra

La Signora di Ferro Margaret Thatcher



L'Evento **Governi socialisti** {Inizio Guerra} non può più essere giocato.

Gli USA ricevono 1PV.

La USSR aggiunge 1 Punto Influenza in Argentina ma perde tutta la sua Influenza nel Regno Unito.



Fine Guerra



Ronald Wilson Reagan bombarda la Libia

Gli USA ricevono 1PV ogni 2 Punti Influenza USSR in Libia.



Fine Guerra



Guerre stellari

Se gli USA sono avanti nella Corsa allo Spazio, usa questo Evento per scegliere dal Mazzo degli Scarti una carta, escluse quelle del Punteggio, e giocare l'Evento associato immediatamente.



Fine Guerra



Petrolio del Mar del Nord



Questo Evento previene e annulla gli effetti dell'Evento **OPEC** {Metà Guerra}.

Gli USA possono utilizzare 8 azioni in questo turno.



Fine Guerra

Il riformatore Michail Sergeevič Gorbačëv - Михаил Сергеевич Горбачёв



Questo Evento potenzia gli effetti dell'Evento **Glasnost'** {Fine Guerra}.

In Europa:
la USSR non può più tentare Colpi di Stato e aggiunge 4 Punti Influenza, ma non più di 2 in ciascuna Nazione. Se la USSR ha più PV degli USA, i Punti Influenza salgono a 6.



Fine Guerra



Attacco suicida contro la caserma dei Marines a Beirut, Libano

Rimuovi tutta l'Influenza USA dal Libano e 2 ulteriori Punti Influenza USA in Medio Oriente.



Fine Guerra

I Sovietici abbattono il volo KAL-007



Peggiora il DEFCON di un livello e gli USA ricevono 2PV.

Se la Corea del Sud è controllata dagli USA, gli USA possono tentare Lanci di Riallineamento o aggiungere Punti Influenza usando il Valore Operativo di questa carta.



Fine Guerra



Glasnost' - Гласность

La Trasparenza di Michail Sergeevič Gorbačëv - Михаил Сергеевич Горбачёв



Se l'Evento viene giocato con l'Evento **Il Riformatore** {Fine Guerra} attivo, la USSR può eseguire Lanci di Riallineamento o aggiungere Punti Influenza con il Valore Operativo di questa carta.

La USSR riceve 2PV e migliora il DEFCON di 1 livello.



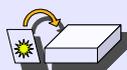


Fine Guerra

Daniel Ortega
eletto in
Nicaragua



Gli USA perdono tutta la propria Influenza in Nicaragua. Poi la USSR può tentare un Colpo di Stato – usando il Valore Operativo di questa carta e senza aggiungere Operazioni Militari – in un paese confinante col Nicaragua.



Fine Guerra

Terrorismo



L'avversario deve scartare una carta a caso dalla propria mano.



Se giocato dalla USSR e l'Evento **Crisi degli ostaggi in Iran** {Fine Guerra} è attivo, il giocatore USA deve scartare due carte a caso.

Gli eventi delle carte scartate non si attivano.



Fine Guerra



Irangate
Lo scandalo Iran-Contra
di Ronald Wilson Reagan
e Oliver North

Tutti i Lanci di Riallineamento USA subiscono un malus -1 per il resto del turno.



Fine Guerra



Disastro di Černobyl'
presso Pripjat', Ucraina, USSR

Il giocatore USA sceglie una Regione dove per il resto del turno la USSR non può aggiungere Punti Influenza usando il Valore Operativo delle carte (ma è consentito con gli Eventi).



Fine Guerra



Crisi del debito estero
in America Latina

Gli USA possono decidere se scartare immediatamente una carta con Valore Operativo pari almeno a 3 o se far raddoppiare alla USSR la propria Influenza in due Nazioni del Sud America.



Fine Guerra



«Abbatte questo muro!»
R. W. Reagan a M. S. Gorbačëv –
Михаил Сергеевич Горбачёв



Annulla e rende ingiocabile l'Evento **Willy Brandt** {Metà Guerra}.

Gli USA ricevono 3 Punti Influenza nella Repubblica Democratica Tedesca e poi possono tentare Lanci di Riallineamento o un Colpo di Stato in Europa senza aggiungere Operazioni Militari usando il Valore Operativo di questa carta.



Fine Guerra



«Un impero del Male»
Ronald Wilson Reagan



Questo Evento annulla e rende ingiocabile l'Evento **Potere dei fiori** {Metà Guerra}.

Gli USA ricevono 1PV.



Fine Guerra

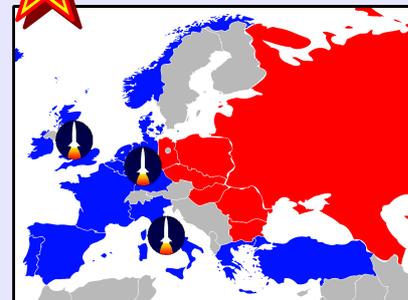
Aldrich
Hazen
Ames
Una spia
del KGB
nella CIA



Il giocatore USA deve mostrare la propria mano per questo turno al giocatore USSR che ne ordina le carte. Il giocatore USA deve giocare la propria mano in tale ordine e non può giocare **La Carta Cina** {Tutta la Guerra} per il resto di questo turno.



Fine Guerra



Missili Pershing II schierati
in Italia, Germania e Regno Unito

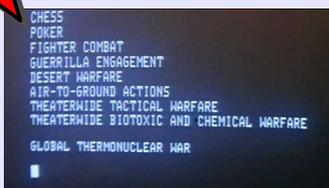
La USSR riceve 1PV.

Rimuovi 1 Punto Influenza USA da 1 a 3 Nazioni dell'Europa Occidentale.





Fine Guerra



Wargames – Giochi di guerra Che ne dice di una bella partita a scacchi?

Se il livello di DEFCON è 2, puoi immediatamente terminare il gioco saltando la Fase Finale di Calcolo del Punteggio previa cessione di 6PV all'avversario.



Inizio Guerra



Dissidenti e Disertori

Gioca questa carta nella Fase dell'Edizione Straordinaria per cancellare l'Evento giocato dalla USSR, incluse le Carte Punteggio; la carta scartata va posta nel Mazzo degli Scarti.

Se la USSR gioca la questa carta durante il proprio turno, a meno che non venga scartata nella Corsa allo Spazio, gli USA ricevono 1PV.

Regole da torneo

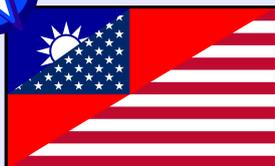
Determinare a caso il giocatore iniziale, che dà inizio a un'asta in Punti Vittoria per poter giocare con la superpotenza di sua scelta. L'offerta vincente va scalata dal tracciato dei PV e consente di prendere possesso della suddetta superpotenza.

Tutte le carte rimaste in mano alla fine del turno devono essere mostrate all'avversario. Eventuali Carte Punteggio rimaste donano la vittoria al vostro avversario.

Distribuite le carte alternandole tra i 2 giocatori, il giocatore USSR riceve sempre la prima.



Inizio Guerra



Risoluzione di Formosa

Ai fini del calcolo del punteggio considerate Taiwan come Nazione Chiave se controllata dagli USA quando viene giocata la carta **Asia - Punteggio** {Inizio Guerra} e del Punteggio Finale, ma non per qualsiasi altra funzione. Questo effetto termina dopo che gli USA giocano **La Carta Cina** {Tutta la Guerra}.



Tabella del punteggio

Presenza: Controllo di una o più Nazioni nella Regione.

Dominio: Controllo di più Nazioni e più Nazioni Chiave dell'avversario nella Regione; sono necessarie almeno una Nazione e una Nazione Chiave.

Controllo: Controllo di più Nazioni dell'avversario e di tutte le Nazioni Chiave nella Regione.

+1PV per ciascuna Nazione Chiave nella Regione.

+1PV per ciascuna Nazione controllata confinante con la superpotenza nemica.

Cose da ricordare

I Punti Operazione vanno spesi tutti allo stesso modo; non è possibile mischiare il piazzamento dei Segnalini Influenza con Lanci di Riallineamento nella stessa azione.

L'adiacenza delle Nazioni per il piazzamento dei Segnalini Influenza va valutata all'inizio della propria Azione, non dopo aver piazzato ciascun Segnalino Influenza.

Per poter scartare una carta nella Corsa allo Spazio, bisogna controllare che il Valore Operativo sia sufficiente.

Una abilità ricevuta dalla Corsa allo Spazio resta attiva finché anche l'altro giocatore non la riceve.

Non è consentito tenersi in mano Carte Punteggio tra 2 Turni.



Fine Guerra

Guerra Iran-Iraq



L'Iran o l'Iraq invade l'altro,

a tua scelta. Guadagni 2 Operazioni Militari. Lancia il dado e sottrai 1 per ogni stato confinante con il paese invaso controllato dall'avversario: vinci se il risultato è da 4 a 6.

Effetti della Vittoria:
ricevi 2PV e sostituisci tutta l'Influenza dell'avversario nel paese invaso con la tua.



Informazioni Utili

Distribuzione Carte:

Turni 1-3 ciascun giocatore pesca fino ad averne 8 (6 Azioni per Turno);

Turni 4-10 ciascun giocatore pesca fino ad averne 9 (7 Azioni per Turno);
La Carta Cina non va inclusa tra queste.

Mazzi:

alla fine del 3° turno mischia il mazzo Metà Guerra con quello in uso;
alla fine del 7° turno mischia il mazzo Fine Guerra con quello in uso.

Eventi:

Gli Eventi con il titolo in bianco e bordo nero vanno rimossi dal gioco anche quando un Evento della propria fazione viene attivato dall'avversario. Le Carte "bruciate" nella Corsa allo Spazio vengono solo scartate.

Modificatori

Lanci di Riallineamento:

+1 per ogni Nazione adiacente controllata;

+1 se adiacente alla propria superpotenza;

+1 al giocatore con più Influenza nella Nazione.

Carte Punteggio:

+1 per ogni Nazione Chiave controllata;
+1 per ogni Nazione controllata che sia confinante alla superpotenza nemica.

Tentativi di Colpo di Stato:

Aggiungere un numero di Punti Operazioni Militari pari al Valore Operativo della carta giocata.

**Twilight
Struggle**



**Twilight
Struggle**



**Twilight
Struggle**



**Twilight
Struggle**



**Twilight
Struggle**



**Twilight
Struggle**



**Twilight
Struggle**



**Twilight
Struggle**



**Twilight
Struggle**



Twilight Struggle



Twilight Struggle



Twilight Struggle



Tutta la Guerra



La Carta
Cina
a faccia in giù

Quando ricevi questa carta dall'avversario, ponila davanti a te con questo lato in su, a meno che non ti venga passata per effetto di un Evento asserente il contrario.

Alla fine del turno, girala, così da mostrare l'altro lato.



Twilight Struggle



Twilight Struggle



Twilight Struggle



Twilight Struggle



Twilight Struggle



Notes:

The main font for the cards is "Gentium"
The font for arabic, cyrillic, chinese and hebrew text is
"DejaVu Serif"
The font used for the back of "*The China Card*" is
"4yeostamp"

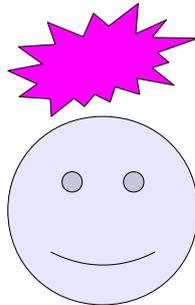
You can download them all from the following links:
[http://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?
site_id=nrsi&item_id=Gentium_download](http://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?site_id=nrsi&item_id=Gentium_download)

<http://dejavu.sourceforge.net/wiki/index.php/Download>

<http://www.urbanfonts.com/fonts/4YEOstamp.htm>

Or simply use Kubuntu (www.kubuntu.com) as I do :)

Page 15
contains the
back for all
cards at page 2



Page 14
contains the
back for all
cards in pages
3-13

Print on A4
cardstock and
use Magic-size
protector sleeves.

Card size is
6,4x9 cm

Created by Massimiliano
della Rovere
(masdero@BGG)

Remember to
deactivate
page scaling
in acrobat
when printing