

TWILIGHT STRUGGLE

Bevezetés

A játék a Szovjetunió (SZOV) és az Egyesült Államok (USA) 45 évig tartó, intrikával, presztízzsel és háborús felvillanásokkal tarkított táncát szimulálja.

Előkészületek

A korai korszak pakliból mindkét játékos kap 8-8 lapot. A Kína kártyát a SZOV játékos kapja, illetve ő is kezdi az előkészületeket. 15 befolyásjelzőt tesz fel a következő országokra: Szíria (1), Irak (1), É-Korea (3), K-Német (3), Finnország (1), illetve bárhová K-Europába (6). Az USA összesen 25 befolyásjelzőt tesz fel: Kanada (2), Irán (1), Izrael (1), Japán (1), Ausztrália (4), Fülöp-Szigetek (1), D-Korea (1), Panama (1), D-Afrika (1), Egyesült-Királyság (5), illetve bárhová NY-Europába (7). A FEFCON jelölő kivételével (mely az 5-ös szintről indul) minden jelölőt a hozzá tartozó sáv első mezőjére kell tenni.

Szabályok

A játék 10 fordulóból áll, ahol minden forduló a korszak 3-5 évét szimbolizálja. Minden forduló az alábbi fázisokból áll:

1. **FEFCON növelése fázis:** Amennyiben a DEFCON szintje 5 alatt van, akkor egy szinttel emelni kell (a béke felé)
2. **Laphúzás fázis:** Mindkét játékos kiegészíti a kezében lévő lapjait 8-ra (1-3 forduló), vagy 9-re (4-10 forduló). A Kína kártya nem számítható bele.
3. **Vezér-esemény fázis:** Mindkét játékos titokban választ egy lapot a kezéből, majd egyszerre felfedik azt. A végrehajtás sorrendjét a kártyák műveleti értéke határozza meg (egyenlőség esetén az USA hajtja végre először az eseményt). A Kína kártya nem játszható ki ebben a fázisban, azonban értékelő lapok igen (0-ás műveleti értékkel).
4. **Akció fázis:** 6 (1-3 forduló), illetve 7 (4-10 forduló)

A SZOV-val kezdve a játékosok felváltva lapokat játszanak ki, aminek a végén általában mindkét játékosnak marad 1 lap a kezében (mely soha nem lehet értékelő lap!). A lapokat **eseményként** vagy **műveleti pontokért** lehet kijátszani; az előbbiként csak akkor, ha egy másik korábban kijátszott esemény nem hatástalanítja azt; az utóbbiért minden esetben, azonban, ha a rajta lévő esemény az ellenfél színében szerepel, akkor amennyiben végrehajtható, akkor magát az eseményt is végre kell hajtani az ellenfél által, a műveleti pontok felhasználása előtt vagy után, ahol a sorrendet a kártyát kijátszó játékos dönti el. Ha a lapot műveleti pontokért játszik ki, akkor az összes műveleti pontot csakis egy választott lehetőségre lehet felhasználni:

- a. **Befolyásszerzés:** Csak olyan országokra tehető befolyásjelző, amelyen vagy amellyel szomszédosan már van a játékosnak befolyásjelzője (ez alól kivétel, amennyiben egy esemény hatására helyezhető fel befolyásjelző, illetve a saját nagyhatalmával szomszédos országokra mindig helyezhető fel).
 - 1 művelet pont szükséges 1 befolyáspontoz egy olyan országban, ami már a játékos ellenőrzése alatt áll vagy még egyik fél ellenőrzése alatt nem áll.
 - 2 művelet pontba kerül egy befolyáspont szerzése, ha az ország az ellenfél által ellenőrzött. Egy ország akkor tekintendő ellenőrzöttnek, ha a játékos az ország stabilitási értékével egyenlő vagy nagyobb befolyásponttal rendelkezik az adott országban, illetve, ha befolyáspontjai az adott országban legalább az ország stabilitási értékével több az ellenfél ottani befolyáspontjainál.
- b. **Átszervező dobások:** Az ellenfél befolyásának a csökkentésére alkalmas (befolyásszerzésre soha!). Nem szükséges befolyással lenni az adott országban vagy azzal szomszédosan, azonban az nagyban megnöveli a siker esélyét. 1 művelet pontba kerül, és egy ország egy akciófázisban többször is lehet átszervezés célpontja. Mindkét játékos dob 1-1 kockával, majd a magasabb értéket elérő játékos eltávolíthat a két dobás különbségének megfelelő befolyáspontot a célpont országról (egyenlőség esetén az átszervezési kísérlet sikertelen). A játékosok dobásának értékét az alábbiak módosítják:
 - +1 minden szomszédos, a játékos által ellenőrzött ország után
 - +1 amennyiben több befolyásponttal rendelkezik a célpont országban, mint ellenfele
 - +1 ha a játékos nagyhatalma szomszédos a célpont országgal
- c. **Puccs:** Egy ország nagyhatalmi berendezkedésének a megváltoztatására szolgál. Nem szükséges a puccsot megkísérítő játékosnak befolyással bírnia sem a célpont, sem azzal szomszédos országokban, azonban az ellenfelének legalább egy befolyásponttal rendelkeznie kell ott. A puccsot megkísérítő játékosnak dobnia kell egy kockával, majd a dobott értékhez hozzáadni a puccshoz felhasznált kártya műveleti értékét. Amennyiben az érték magasabb az ország stabilitási értékénél a kétszeresénél a puccs sikeres, mely esetben az ellenfél ott lévő befolyáspontjaiból az értékek különbségével egyenlő befolyáspontot kell eltávolítani. Ha az ellenfél az eltávolítandó befolyáspontnál kevesebbel rendelkezik a célpont országban, akkor a puccsot végrehajtó játékos szerez ott a hiánynak megfelelő befolyáspontot. Minden hadszíntér országban (országnév sötét mezőben) megkísérített puccs 1-gyel csökkenti a DEFCON szintjét (az atomháború felé), illetve a puccsot megkísérítő játékos annyi művelet ponthoz jut, amennyi a kijátszott kártya műveleti értéke.

5. **Űrverseny:** Az űrverseny sáv egyes szintjeit elérve a játékosok győzelmi pontokat és/vagy különleges képességeket szerezhetnek (az előbbi mindkét játékos a szint elérésének a sorrendjétől függően, az utóbbit csak a szintet elsőként elérő játékos). Legalább annyi műveleti ponttal bíró kártya szükséges az űrverseny sávon való továbblépés megkísérléséhez, mint amennyi az elérni kívánt mezőn fel van tüntetve. A játékosnak dobnia kell egy kockával, és amennyiben a dobott érték a mezőn feltüntetett tartományba esik, akkor a játékos jelzője az űrversenysáv következő mezőjére vihető. Egy játékos fordulónként csak egyszer próbálkozhat az űrversenysávon való előre lépéssel, és az erre felhasznált lap a dobott lapok közé kerül (a kártyán lévő esemény végrehajtása nélkül).
6. **Hadműveleti szint ellenőrzése:** Minden fordulóban a játékosoknak bizonyos számú **hadműveleti pontra** kell szert tenniük (ennek a számát a DEFCON aktuális szintje határozza meg). Ha a játékos ennél kevesebb hadműveleti pontot szerzett az adott fordulóban, akkor ellenfele a hiánynak megfelelő számú győzelmi pontot szerez. A puccskísérletek és a háborús események hadműveleteknek minősülnek (melyek a kártya műveleti pont értékének megfelelő hadműveleti pontot adnak), azonban az átszervező dobások és bizonyos események által adott szabad puccskísérletek nem.
7. **Kína kártya felfordítása:** A Kína kártya Kína hidegháborús szerepvállalását jelzi. A Kína kártya kijátszása akciónak minősül, mely végrehajtása után a kártyát át kell adni az ellenfélnek, akinél az csak a Kína kártya felfordítása fázis után válik elérhetővé, addig képpel lefelé helyezendő a játékos térfelére. A Kína kártya nem használható fel: a Vezér esemény fázisban, ha megakadályozná egy értékelő lap kijátszását, illetve bármilyen kényszerítő esemény vagy helyzet hatására.
8. **Forduló jelző továbbvitele:** A 3. forduló végén a középső időszak lapjait, a 7. forduló végeztével a késői időszak lapjait kell a húzópakliba keverni. Helyezzük a forduló jelzőt a következő mezőre. Amennyiben ez volt a 10. forduló: az összes régiót ki kell értékelni, mint ha értékelő lapok lettek volna kijátszva, melyek esetében egy régióban egy
- nagyhatalomnak akkor van **Jelenléte**, ha legalább egy országot ellenőriz
 - nagyhatalom akkor tekinthető **Dominánsnak**, ha több országot és több hadszíntér országot ellenőriz, mint ellenfele, és legalább egyet ellenőriz a régióban mindkét típusú országból
 - nagyhatalom akkor **Ellenőriz** egy régiót, ha több országot és a régió összes hadszíntér országát ellenőrzi.
 - Plusz pont (+1) jár minden egyes – az értékelendő régióon belül található és - az ellenfél nagyhatalmával szomszédos ország, illetve minden egyes hadszíntér ország ellenőrzése után.
- A játékot az a játékos nyeri**, aki a játék során bármikor
- elér 20 győzelmi pontot
 - az Európa értékelés kártya kijátszásakor ellenőrzi Európát
 - az ellenfele akciófázisában kitör az atomháború
 - a játék végi (10. forduló végeztével) pontozással több győzelmi pontja lesz, mint ellenfelének