

13 Days: The Cuban Missile Crisis

Bevezetes

A jatekban Kennedy es Khrushev elnokok borebe bujva kell a kubai raketavalsag lelelfeszito par napjabol kell gyoztesskent kikerulni a legtoobb presztizspontot osszegyujtve 9 kulonfele politikai, katonai, es kozvelemenyszinteren, mikozben mindvegig el kell kerulni a nuklearis haboru kirobbanasat, mely a jatek azonnali elveszteset vonja maga utan.

Elokeszuletek

- 1 kek kocka Olaszorszagra es Torokorszagra
- 1 piros kocka Berlinre es Kuba katonai szinterere
- a fekete fordulojelzo az 1-es mezore
- a sarga presztizsjelolo a presztizssav kozepere
- a 3-3 kek es piros FEFCON jelolo a szamukra kijelolt kezdohelyre
- 13 Napirend es 39 strategia kartya osszekeverve, huzopaklit kepezve
- a Szemelyes Level a jatek kezdetekor az amerikai jatekosnal van (keppel felfele)

Szabalyok

3 fordulobol all a jatek, minden forduloban az alabbi fazisokat kell vegrehajtani

1. DEFCON jeloloket egyel elorebb kell leptetni a savjukon
2. Mindket jatekos huz 3-3 Napirend kartyat, majd a Nemzet jeloloket a 3 kartyajuk által meghatározott szinterre kell tenniük, es legvegul a 3 kartya kozul egyet keppel lefele a szamara fenntartott helyre kell tenni (a tobbi kartya szinten keppel lefele eldobasra kerul)
3. Mindket jatekos huz 5-5 Strategia kartyat, majd a kevesebb presztizsponttal rendelkezo jatekos dont arrol, hogy ki kezdje a fordulot (egyenloseg eseten a szovjet jatekos dont). Minden Strategia kartya a krizis egy fel napjanak felel meg es felhasználható a rajta feltüntetett esemény kiváltásaként, vagy akciopontokért, mely maximum a kartyan feltüntetett számnak megfelelő befolyásokkal enged egy adott szinterre lerakni vagy onnan levenni. Egy szinteren sem lehet 5 befolyásokkal több egy színben. Mindket jatekos befolyásokkal limitálva vannak (17). Minden az elso fel- vagy lehelyezett kocka utáni kocka 1-gyel mozgatja a hozza tartozo DEFCON jelolot. Az az ellenfel szineben levo kartyak csak akciopontra valhatok fel es akkor is ugy, hogy eloszor az esemenyt kell vegrehajtani (az ellenfel hajtja vegre mint ha a saját kartyaja volna). Az a jatekos akinek a Szemelyes level van a kartya akciopontra valo felhasználásakor donthet ugy, hogy azt felhasználja, mely +1 akciopontot ad. A Szemelyes level felhasználásat követően az atkerul az ellenfelhez. Amennyiben a kartyat esemenyként használják fel (akar ez ellenfel a saját kartyat), es amennyiben a kartyan DEFCON jel van, akkor az esemény hatással van a DEFCON sávra is.
4. A 4. fazis vegeztével a megmaradt Strategia kartyat mindket jatekos keppel lefele a tablán jelzett helyre teszi, mely majd a vegjatekban kerül felhasználásra (a 3 fordulo vegeztével)
5. Az a jatekos, akinek a legtoobb befolyasjelzoje van az egyes kozvelemenyszintereken vegrehajthatja a szintereken feltüntetett bonuszokat (sorrend: Televizio -> Egyesult Nemzetek -> Szovetsegek). Egyenloseg eseten senki sem jogosult a bonuszra.
6. A kor elejen huzott es választott Napirend kartyakat fel kell fedni, ezzel egyidejuleg a nemzet jeloloket is össze kell szedni a tablarol. Amennyiben a választott Napirend kartyan van DEFCON jel, es a DEFCON 2 savban található a kartya típusával megegyezo jelolo, akkor azt 1-gyel felfele kell mozgatni. Mindket Napirend kartyat egyszerre kell vegrehajtani es az ellenfel kartyajanak vegrehajtasakor is szeresheto pont. A megszerzett presztizspont a Napirend kartyanak megfelelo szinter ellenfel es saját befolyaskockainak (vagy a DEFCON savon a jelolok tavolsaganak) a kulonbsege. Egyenloseg eseten nem jar pont. A Napirend kartyak gyakran bonusz pontot is adnak, mely egy sarga korben van feltüntetve. A vegrehajtott napirend kartyak ezutan eldobasra kerulnek.
7. Ebben a fazisban – es csakis ebben – kerül ellenorzesre, hogy kirobbantotta-e valamelyik jatekos a nuklearis haborut ezzel elveszítve a jatekot. Ez akkor következik be, ha bármelyik jatekosnak van jeloloje a DEFCON 1-es savban, VAGY egy jatekos összes jeloloje a DEFCON 2-es savban van
8. A korjelolot tovább kell vinni a kovetkezo korre. Amennyiben ez a 3. kor volt, akkor a felretett Strategia kartyakon meg kell számolni a befolyasjelzoket, es amelyik felnek tobb van, az +2 presztizspontot kap. Egyenloseg eseten nem jar pont. A jatekot a tobb presztizsponttal rendelkezo jatekos nyeri, egyenloseg eseten aki a Szemelyes levelet birtokolja.