

Twilight Struggle

SoloPlay Játékszabály

Az eredeti játékszabályokat Ananda Gupta és Jason Matthews készítette 2005-ben.
Jelen kiegészítő szabályokat a SoloPlay™ (BGG felhasználó: GameRulesforOne) 2011/2012-ben készítette.
MAGYAR FORDÍTÁS: SAABEE

Bevezetés: A Twilight Struggle-t két tapasztalt játékos számára készítették. Minden erőfeszítést megtettünk, hogy egy olyan egyszemélyes változatot fejlesszünk ki, amely hasonló élményt nyújt, mint amikor valódi játékosok szemtől szembe játszanak egymás ellen. Rengeteg játékesztet végeztünk, hogy megpróbáljuk a játék minden elemét kiegyensúlyozottá tenni. A közvetlen verseny hiányának kompenzálására olyan elemeket építettünk a játékba, mint például a kártya draft mechanika, amelyre minden Fázis elején sor kerül. A tervezők célul tűzték ki, hogy egy olyan Mesterséges Intelligenciájú (továbbiakban: MI) játékosal helyettesítsék az egyik felet, akinek a játéktílusát az ellene kijátszott lapok határozzák meg. Ily módon a legkeményebb ellenfél – vagyis saját magad – ellen kell játszani.

Felkészülés a játékra:

1. Keress egy kényelmes helyet a játékhoz! Az a tapasztalat, hogy ez a változat 3-4 órán keresztül is eltarthat, mert az ember egyre jobban belemélyed a játékba, és hajlamos hosszasan átgondolni a lehetőségeit.
2. Válassz magadnak egy nagyhatalmat. Az ellenfelet a már említett MI irányítja majd.
3. Készítsd elő a kártyákat:
 - a. A SZU-t irányító játékos tegye maga mellé a Kína-kártyát (képpel felfelé).
 - b. Vedd ki a pakliból az Értékelő kártyákat (3 a Korai, és 4 a Középső Időszakasban). Ezeknek a pontértékek jelzésén túl nagyon fontos szerepük lesz a játék folyamán, tedd őket külön, egy saját pakliba.
 - c. Vedd ki a Korai Időszak kártyáit, keverd meg és tedd őket képpel lefelé a tábla mellé.
4. Pakold fel a játéktáblára a kezdéshez a jelölőket:
 - a. Tegyél fel minden jelzőt a tábla megfelelő mezőire (DEFCON, Forduló, GYP, a táblán jelzett kezdeti Befolyás ikonok stb.).
 - b. A 2 kockával történő dobás eredményeinek megfelelően tegyél fel Befolyás ikonokat az országokra, az alábbiak szerint:
 - i. A SZU játékos tegyen a kisebb dobott értékkel megegyező számú (legfeljebb 4) Befolyás ikont Lengyelországra, míg az USA játékos a másik kocka értéke alapján 4-et Nyugat-Németországra, ha 4-es, 5-ös vagy 6-os a dobás; 3-at Franciaországra, ha 3-as a dobás; 2-t Olaszországra, ha 2-es a dobás.
 - ii. A térképen jelzetten túl a SZU/USA további 6/7 Befolyás ikont tegyen fel a táblára, amelybe a fenti dobások eredményeként lerakott ikonok is beleértendőek. Sorrendben (további) 1 Befolyás kerül az alábbi országok mindegyikére.
 1. SZU: Finnország, Csehszlovákia, Jugoszlávia, Ausztria és Bulgária.
 2. USA: Franciaország és/vagy Olaszország (ha egyiket vagy semelyiket sincs Befolyás), Spanyolország, Görögország, Dánia, Benelux és Svédország (csak, ha egyest dobtál). **Megjegyzés:** Nyugat-Németországra csak akkor kerül Befolyás jelölő, ha a dobás értéke 4+.
 - a. Abban az esetben, ha a dobás értéke 1/1, akkor 6/7 SZU/USA Befolyás kerül fel egyenként. Ha a kisebb érték 4, vagy annál nagyobb, a SZU 4 Befolyás ikont rak Lengyelországra, egyet-egyet Finnországra és Csehszlovákiára. Míg az USA 4-et tesz Nyugat-Németországra és egyet-egyet Franciaországra, Olaszországra és Spanyolországra.
 - c. Tedd az összes többi komponenst a közelbe, olyan helyre, ahol könnyen elérheted, ha szükség van rá.
 4. **Opció – Ügyességi Szint beállítása:** Ezzel a változattal a kihívást növelheted olyan módon, hogy GYP előnyt adsz = a GYP jelölőt az MI irányába mozgatod a nulláról.
 - a. 2 GYP előny: Tapasztalt szint
 - b. 4 GYP előny: Kihívás szint
 - c. 7 GYP előny: Szakértő szint

Változatos Kezdő Helyzet:
A játék elején a 2 kockadobás értéke határozza meg a kezdeti Befolyásokat.

Játékmenet: (a játék maximum 10 Fordulóból áll, melyek mindegyike 6 vagy 7 Akciófázisból épül fel)

1. **A pakli előkészítése az Akciófázishoz.** Az alábbiakban ismertetett kártya draft mechanikát megelőzően meghatározásra kerül az aktív Régiót, ahova az első Fordulóban Befolyás ikonok tehetőek le.

a. **Csak az 1. Fordulóban** (a játék kezdetén)

- i. **1. Lépés:** Húzz 6 kártyát a húzópakliból és nézd át őket. Az alábbi szabályok figyelembevételével tarts meg 3-at és a többit tedd az MI oldalára, képpel lefelé:
 1. **MP kiegyensúlyozás:** A megtartott kártyák MP-jeinek összértéke **nem lehet** több, mint az MI-nek adott kártyák összértéke.
 2. Tetszőleges kombinációban megtarthatod a saját/közös/MI Esemény kártyákat. Némi gyakorlást követően képes leszel majd egyre jobb döntéseket hozni. Első alkalommal érdemes megtartani a lehető legtöbb saját Eseményt.
- ii. **2. Lépés:** Húzz egy kártyát a húzópakliból magadnak, és egyet az MI-nek (ezeket a kártyákat ne nézd meg).
- iii. **3. Lépés:** Ismételd meg az 1. Lépést
- iv. **4. Lépés:** Ismételd meg az 2. Lépést
 1. Most mindkettőtök "kezében" 8 kártyának kell lennie.
- v. **5. Lépés:** Keverd meg mindkettőtök lapjait és tedd a paklikat **képpel lefelé** a megfelelő játékos oldalára.

Kártya Draft:
A játékosok "kezébe" fordulónként egy kiegyensúlyozó draft mechanika segítségével kerülnek a lapok. Minden játékos paklija a kiválasztások/húzások segítségével áll össze.

b. **Csak a 2. és a 3. Fordulóban (Korai Időszakasban)**

- i. **1. Lépés:** Mindenkinek húzz 1 kártyát a húzópakliból, akinek nincs kártya a "kezében", **kivéve**, ha a Kína-kártyát birtokolja (képpel felfelé vagy lefelé). Amennyiben ez a helyzet, a játékos paklijába téve (kötelező módon) aktiváld a Kína-kártyát. Ezt követően a játékos használhatja azt (ebben az esetben nem húzhat lapot). Így lehetséges, hogy nem szükséges kártyát felhúznia.
- ii. **2. Lépés:** Húzz 6 kártyát a húzópakliból a drafthoz (tarts meg 3-at, és adj át 3-at, MP kiegyensúlyozás)
 1. **Lehetséges Bónusz Pontok:** Kapsz 1 GYP-t, ha úgy döntesz, hogy a 3 megtartott kártya MP összértéke legalább 3-mal **kevesebb** lesz, mint, amit az MI-nek adsz.
- iii. **3. Lépés:** Minden játékosnak, akinek 4 lapja van, húzz 1 kártyát a húzópakliból, anélkül, hogy megnéznéd. (Lehetséges, hogy az egyikőtöknek 5 vagy több lapja lesz, köszönhetően a Kína-kártyának vagy a korábbi Fázisok eredményének.)
- iv. **4. Lépés:** Húzz 4 kártyát a húzópakliból a drafthoz (2-t tarts meg, 2-t pedig adj át, MP kiegyensúlyozás).
- v. **5. Lépés:** Minden játékosnak, akinek 7 lapja van, húzz 1 kártyát a húzópakliból, anélkül, hogy megnéznéd.
 1. Most mindkettőtök "kezében" 8 kártyának kell lennie.
- vi. **6. Lépés:** Keverd meg mindkettőtök lapjait és tedd a paklikat képpel lefelé a megfelelő játékos oldalára.
- vii. **7. Lépés:** Fordítsd a Kína-kártyát képpel felfelé, ha nem vetted "kézbe".

Kártya húzás:
A Fordulókra történő előkészületek folyamán a kártyákat a pakliból húzzuk. A **nem draftolt** kártyákat nem szabad megnézni. Ez biztosítja, hogy nem lesz teljes tudomásunk a játékba kerülő lapokról.

c. **A 4. Fordulóban és azt követően (Középső/Késői Időszakasban)**

- i. **1. Lépés:** Mindenkinek húzz 1 kártyát a húzópakliból, akinek nincs kártya a "kezében", **kivéve**, ha a Kína-kártyát birtokolja (képpel felfelé vagy lefelé). Amennyiben ez a helyzet, a játékos paklijába téve (kötelező módon) aktiváld a Kína-kártyát. Ezt követően a játékos használhatja azt (ebben az esetben nem húzhat lapot). Így lehetséges, hogy nem szükséges kártyát felhúznia.
- ii. **2. Lépés:** Húzz 6 kártyát a húzópakliból a drafthoz (3-t tarts meg, 3-t pedig adj át, MP kiegyensúlyozás)
 1. **Lehetséges Bónusz Pontok:** Kapsz 1 GYP-t, ha úgy döntesz, hogy a 3 megtartott kártya MP összértéke legalább 3-mal **kevesebb** lesz, mint, amit az MI-nek adsz.
- iii. **3. Lépés:** Minden játékosnak, akinek 4 lapja van, húzz 1 kártyát a húzópakliból, anélkül, hogy megnéznéd. (Lehetséges, hogy az egyikőtöknek 5 vagy több lapja lesz, köszönhetően a Kína-kártyának vagy a korábbi Fázisok eredményének.)

- iv. **4. Lépés:** Húzz **6** kártyát a húzópakliból a draffhoz (3-t tarts meg, 3-t pedig adj át, MP kiegyensúlyozás).
- 1. Lehetséges Bónusz Pontok:** Kapsz 1 GYP-t, ha úgy döntesz, hogy a 3 megtartott kártya MP összértéke legalább 3-mal **kevesebb** lesz, mint, amit az MI-nek adsz.
- v. **5. Lépés:** Minden játékosnak, akinek 8 lapja van, húzz 1 kártyát a húzópakliból, anélkül, hogy megnéznéd.
- Most mindkettőtök "kezedben" 9 kártyának kell lennie.
 - Lehetséges, bár ritka, hogy olyan eset fordul elő, hogy ezen a ponton az egyik játékosnak több, mint 9 kártya van a "kezedben". Ebben az esetben **véletlenszerű kártya eldobásokkal** kell 9-re csökkenteni a "kézben tartott" lapok számát.
- vi. **6. Lépés:** Keverd meg mindkettőtök lapjait és tedd a paklikat képpel lefelé a megfelelő játékos oldalára.
- vii. **7. Lépés:** Fordítsd a Kína-kártyát képpel felfelé, ha nem vetted "kézbe".

2. Játékmenet egy Fázisban:

- Régiók meghatározása:** Délkelet-Ázsia és Ázsia különböző, Elsődleges, vagy Másodlagos Régióknak számítanak, kivéve a Kína-kártya kijátszása szempontjából.

i. Határozd meg az Elsődleges és Másodlagos Régiókat:

- 1. Lépés:** Csapd fel a legfelső Értékelő kártyát. Ez meghatározza a Fázis **Elsődleges** Régióját. A felcsapott kártyát tedd az Értékelő lapok **bal oldalára** a tábla mellé.
 - Az Elsődleges Régióban Befolyás ikon a normál szabályokhoz hasonlóan tehető le (büntetés nélkül). A játékos tehet Befolyást az Elsődleges Régió összes országára **és** minden, az Elsődleges Régió országaival szomszédos országra is. **(Például:** Ha a Közel-Kelet az elsődleges Régió és Iránban van Befolyásod (nem kell ellenőrizni hozzá), akkor tehetsz Befolyást Pakisztánra vagy Afganisztánra, mintha az is a Közel-Kelet része volna).
- 2. Lépés:** Csapd fel a következő Értékelő kártyát, ami alapján kiderül, hogy szükséges-e újabbakat húzni.
 - Újabb húzás szükséges, ha **mindkét** felcsapott kártya a **Korai Időszak** Értékelő lapja és az 1., 2. vagy 3. Fordulóban vagyunk, egyébként nem kell másik kártyát húzni. Ha újabb húzásra van szükség, a másodikként felhúzott lap nem érvényes, tedd félre és fordítsd fel helyette a következő lapot. Ha az is a Korai Időszak kártyája, azt is tedd félre és húzz egy másikat.
 - A felfordított Korai/Középső Időszak Értékelő kártya a forduló **Másodlagos** Régiója. Tedd a kártyát képpel felfelé a pakli **jobb oldalára**.
 - A játékosok a Másodlagos Régióra is helyezhetnek Befolyás ikonokat MP-kért cserébe. Az elköltött MP-k számától függően minimum 1 Befolyás rakható le. Ebben az esetben ez nem vonatkozik a szomszédos országokra. Vagyis hiába van valakinek Iránba befolyása, Pakisztánra nem tehető ikon, ha a Másodlagos Régió Közel-Kelet.

Régió meghatározása
Értékelőlapokból álló "paklik"



Az 1., 2. és 3. Fordulóban nem lehet mindkét felfordított Régió egyszerre Korai Időszakbeli.

Forduló Előkészítés/Régió Meghatározás Példa:

Húzd fel a húzópakli legfelső lapját. A felcsapott kártya Európa, ez lesz az első Akciófázis Elsődleges Régiója. Tedd az Értékelő kártya húzópakli bal oldalára. A következő felcsapott lap a Közel-Kelet. Tedd félre, mivel ez is Korai Időszakbeli. Az újabb felcsapott lap Dél-Amerika. Ez már nem a Korai Időszak Értékelő kártyája, ezért tedd a "Másodlagos Régió" helyére, jobbra. A Közel-Kelet kártyát keverd vissza az Értékelő lapok húzópaklijába.

Mennyi MP-ba kerül egy Befolyás ikon lerakása? MP kártya az Elsődleges/Másodlagos/További Régiókban?

1 MP: 1/1/Nem lehetséges
 2 MP: 2/1/1
 3 MP: 3/2/1 (a többlet elveszik)
 4 MP: 4*/3*/2*
 * A Kína-kártya lehetővé teszi **1 extra MP** elköltését, ha minden MP-t Ázsiában/DK Ázsiában használsz fel. Ezért a Kína-kártyával 5/4/3 MP használható fel Ázsiában. Ez kivételt jelent tehát a fordulónkénti, maximum 2 Befolyás ikon letétele alól. Ázsiában/DK Ázsiában akár 3 ország befolyásolására is felhasználható a Kína-kártya.

- A játékosok a Másodlagos Régióra is helyezhetnek Befolyás ikonokat MP-kért cserébe. Az elköltött MP-k számától függően minimum 1 Befolyás rakható le. Ebben az esetben ez nem vonatkozik a szomszédos országokra. Vagyis hiába van valakinek Iránba befolyása, Pakisztánra nem tehető ikon, ha a Másodlagos Régió Közel-Kelet.
- Példa:** Ha 3 MP-d van és a Befolyás ikonok egy részét, vagy mindegyikét a Másodlagos Régióra akarod lerakni, akkor az olyan, mintha egy 2 MP-s kártyát játszottál volna ki.
- A Régiók meghatározása után egy Korai és egy Középső, vagy 2 Középső Időszak kártyának kell képpel felfelé lerakva lennie, illetve a 3. Forduló után ez lehet 2 Korai Időszak kártya is.
 - Ha több, mint 2 kártyára volt szükség, akkor tegyéd vissza az Értékelő kártya pakliba az összes felesleges lapot és keverjétek össze azokat.

4. Mi van, ha más Régióba szeretnék lerakni Befolyás ikonokat?

- a. Csak te választhatod ezt a lehetőséget, Befolyás ikononként 2 MP költségért (2/4 MP szükséges 1/2 Befolyás ikon tetszőleges Régióba történő lerakásához). Azonban, ha a Kína-kártya összes MP-jét Ázsiában használod fel, akkor további 1 Befolyás jelölőt is letehetsz 1 MP-ért Ázsiára/DK Ázsiára. Így, ha az Ázsia/DK Ázsia kártya nincs felcsapva, 3 Befolyás is tehető Ázsiára, ami több, mint amit a normál kártyák megengednek.
- Egy 3 MP-s kártyánál a többlet MP-k elvesznek.
 - Legalább 2 MP kell hozzá.**
- b. Vezércikk fázis: A Vezércikk fázist az alább leírt sorrendben végezzük el (te választasz előbb, megfordul(nak) az MI kártyá(i) és végrehajthatódnak), kivéve, ha te már az Ūrverseny sávon elérted a 4. mezőt és az MI még nem tudta érvényteleníteni az így szerzett előnyt. Ekkor előbb megnézheted az MI Vezércikk lapját. Az Elsődleges és a Másodlagos Régió kártyája segít majd a választásban.
- Te**: Húzz 3 lapot a "pakliból" és válassz közülük egyet (kötelező).
 - Ha az Ūrverseny sávon elérted a 4. mezőt, és az MI még nem érvénytelenítette a bónuszt, akkor az MI hajtja végre előbb a "kiválasztást". Így te ennek ismeretében választhatsz majd lapot.
 - Azt a 2 kártyát, amit nem használasz, tedd a "paklid" aljára.
 - MI**: Vezércikk-lapnak a "paklija" legfelső kártyáját választja.
 - Ha az Esemény kizárólag a te Eseményed, akkor újabb kártyát kell húzni, mindaddig, amíg fel nem jön egy olyan kártya, ami nem kizárólag csak a tiéd.
 - Abban az extrém esetben, ha ilyen nincs, akkor a legalacsonyabb MP értékű lapot játssza ki.
 - Az összes felhúzott, de nem használt kártyát vissza kell keverni a "paklijába".
 - Ha az esemény nem kizárólag a te Eseményed, akkor saját Vezércikk-lap választásaként kijátssza, ha lehetséges. (Néhány lap nem választható a Vezércikk fázis alatt (az egyik ilyen a Kína-kártya) és több olyan lap is van, ami az előfeltétel hiánya miatt nem engedélyezett.) Amennyiben egy ilyen, nem játszható kártya, jön fel, tedd félre és húzz egy másik lapot, ami kielégíti a játék feltételeit.
 - Ha az Ūrverseny sávon az MI elérte a 4. mezőt és te még nem érvénytelenítetted az ezzel járó bónuszt, az MI folytatja a lapok felfedését, amíg egy olyan nem kizárólag rád vonatkozó Esemény kártyát nem húz, aminek az MP értéke el nem éri, vagy meg nem haladja a te Vezércikk-lapodon szereplő MP értéket.
 - Ha az MI a Disszidensek kártyát fordítja fel az USA-t irányítva, akkor az törli a SZU Vezércikk-lap hatását.
 - Ha nem talál az MP értékkel megegyező / azt meghaladó értékű kártyát, akkor a saját kártyái közül a legkisebbet választja.
 - Hajtsd végre a Vezércikk fázist normál módon (döntetlen Vezércikk érték esetén előbb az USA következik). Az MI a kijátszott kártyára a Kártya Függelék / Befolyás Lerakás / Régiók-Országok sorrendje (ld. 6. oldal) alapján reagál.
 - Ha az MI Befolyás ikont rak le a Vezércikk fázisban, akkor azt egyéb rendelkezés hiányában Európába kell letennie. Lásd az **MI Befolyás ikon Lerakás Sorrendje** alatt, az 5. oldalon.
 - Ha te rakhatsz le Befolyás ikont, akkor csak az Elsődleges és a Másodlagos (büntető MP nélkül) Régiót választhatod, hacsak nem rendelkezik a kártya máshogy.
- c. Kártya kijátszása: Mindent Fázist a SZU kezd, hacsak nem te vagy az USA-val, és a Fázis egy Értékelő fázis. Ebben az esetben te kezdesz.

Vezércikk fázis:

(normál módon)

- Húzz 3 kártyát
 - Válassz ki 1-et
 - Az MI felfordítja a legfelső lapját
 - Döntsd el, hogy kijátszható-e
 - Hajtsd végre az Eseményeket az MP-k sorrendjében
- (Ezt a folyamatot és a sorrendet az Ūrverseny állása megváltoztathatja.)

Befolyás ikon

Lerakásának Feltétele:

A Kína-kártyát használata nélkül sem te, sem az MI, nem rakhat egyetlen Fázisban 2-nél több Befolyást ikont egy országra.

Akciófázis Sorrend:

A SZU kezdi az Akciófázist, kivéve, ha te vagy az USA-val és Értékelő fázis következik. Minden Értékelő fázisban te kezdesz.

Definíciók:

HSZ = Hadszintér
nem-HSZ = Nem Hadszintér

Az MI lépéseinek meghatározása:

Ezen változat legösszetettebb része annak meghatározása, hogy az MI hogyan rakja le a Befolyás ikonjait. Röviden, ha a Fázisa nem Értékelő fázis, akkor a rád vonatkozó Eseményt megpróbálja az Űrversenyre költeni. Egy Értékelő fázisban az a célja, hogy növelje a pontszámát. Ezt sorrendben a következőkkel teszi:
- A kijátszott saját Esemény kártya lehetőségeivel
- HSZ országok Ellenőrzésének átvételével
- nem-HSZ országok Uralmának/ Ellenőrzésének átvételével
- HSZ és nem-HSZ országokban elfoglalt pozíciók megerősítésével
- HSZ országokba való terjeszkedéssel
- nem-HSZ országokba való terjeszkedéssel.

- i. **Befolyás Ikonok Limitálása:** Egy Fázis alatt sem te, sem az MI nem rakhat kártya MP-vel 2-nél több Befolyás ikont egy országra (kivéve a Kína-kártyát használva). Elképzelhető, hogy ez más eszközzel megvalósítható (Puccs vagy Esemény), ez megengedett.
- ii. **A Saját Akciófázisod:** Húzd fel a "paklid" 2 felső lapját (ez lehet, hogy valójába csak 1 kártya, vagy annyi se, a korábbi Fázisok akcióitól függően) és dönts el, hogy melyiket játszod ki. A másik kártyát tedd a "paklid" aljára, ha ez lehetséges.
 1. Dönts el, hogy mi módon használod a kártyát, ne feledd a Puccs és az Átszervezés lehetőségét. Ha az ENSZ Beavatkozás Eseményt választod, csak a "másik" kártya hatását érvénytelenítheted.
 - a. **Mikor tudsz Puccsot végrehajtani?** Csak akkor, ha a következő feltételek egyike fennáll és a DEFCON is lehetővé teszi:
 - i. Ha az MI-nek van Hadműveleti pontja, és neked meg nincs.
 - ii. Ha a 4+ Akció Fázisban vagy és még nem érted el az elvárt Hadműveleti pontok számát.
 - b. **Mikor tudsz Átszervezést végrehajtani?** Bármikor, amikor a DEFCON megengedi.
- iii. **MI Akciófázis:** Csapd fel a "paklija" legfelső lapját. Attól függően, hogy milyen a felcsapott kártya és, hogy ez egy Értékelő fázis-e, a felsorolt események következnek be, ebben a sorrendben: (**Emlékeztető:** az MI **mindig másodjára kerül sorra az Értékelő fázisban.**)
 1. **Ha ez nem Értékelő fázis:**
 - a. **és a kártya az ENSZ beavatkozás.** Folytasd a lapok felcsapását, amíg a **te** egyik Eseményed fel nem jön. Az így felhúzott kártya MP értékét használhatod ebben a Fázisban. A nem használt kártyákat keverd vissza az MI "paklijába". Ha egyik lap sem megfelelő, tedd félre és húzz helyette egy másik kártyát.
 - b. **mikor költ az MI az Űrversenyre?** Ha a felcsapott kártya kizárólag a te Eseményed és a MI még nem játszott ki lapot az Űrversenyre (vagy, ha kijátszhat egy második kártyát) és a kártya lehetővé teszi, hogy kijátsszák az Űrversenyre. Dobj egy kockával és cselekedj az eredmény szerint. Ügyelj arra, hogy az Űrverseny ikonnal jelezd a lap kijátszását.
 - i. Ha az Űrversenyre nem játszható ki a lap, akkor az MP-t kell használni, mint ha az alábbiakban ismertetett Értékelő fázisban lennének, vagy a Kína-kártya használható Befolyás ikonok lerakására.
 - c. **és a felfedett kártya közös vagy az MI Eseménye.** Cselekedj az aktivált Esemény lehetséges hatása szerint, vagy a jelen Szabálykönyv végén levő Kártya Függelék alapján. Ha az Eseményt nem lehet aktiválni, az MP-oket kell használni, úgy, mint ha az alábbiakban ismertetett Értékelő fázisban lennének.
 2. **Ha ez egy Értékelő fázis,** Hajtsd végre a legjobb lehetősége(ke)t az alábbi sorrendben:
 - a. **Fontos Megjegyzés:** Ha az Esemény erősebb hatást gyakorol az Elsődleges Régióra (jobb pontozás, több Ellenőrzött ország stb.), mint a Befolyás ikonok lerakása, akkor **kötelező** az első opciót választanod. Ez az alábbiaktól függ:
 - b. **MI Befolyás ikon Lerakás Sorrendje:**
 1. A Befolyás lerakásának nagyobb a prioritása, mint a Puccs/Átszervezés megkísérlésének. Ha garantálható az eredményesség, az MI nem kezd szerencsés játékbá.
 2. **Figyelem!** Egy lépés csak akkor tekinthető eredményesnek, ha az növeli a pontszámot/ megerősíti a vezető helyet, és biztosítja a lehetséges legjobb terjeszkedést a játék későbbi

"Növekedés/Terjeszkedés" definíciója:

Növekedés/Terjeszkedés = adj 1 vagy 2 Befolyást a részletezett követelményeknek megfelelő országhoz. Először is az MI által befolyásolt országokhoz, kivéve, ha egy értékesebb lehetőség kínálkozik, mint például megszüntetni az ellenfél Ellenőrzését egy HSZ ország szomszédjában. Ha ez nem lehetséges, akkor terjeszkedj, elsősorban olyan országokba, amelyek a lehető legtöbb kapcsolatot biztosítják nem-HSZ és HSZ országok között.

Megjegyzés: Az MI mindig a MP-jei megőrzésére törekszik, 1 MP-t költ el 2 helyett, ha a lehetőségek hasonlóak.

Régió/Ország MI Prioritási Lista

Európa:

USA: Nyugat-Németország, Franciaország (Középső Időszak+), Olaszország, Kanada, Spanyolország, Egyesült Királyság, Görögország, Dánia, Svédország, Benelux, Törökország és Norvégia.

SZU: Kelet-Németország, Lengyelország, Románia (Középső Időszak+), Finnország, Csehország, Jugoszlávia, Ausztria, Magyarország és Bulgária.

Közel-Kelet:

USA / SZU: Irán, Egyiptom, Irak, Líbia, Izrael, Szaúd-Arábia, Jordánia, Szíria, Libanon és Öbölállamok.

Ázsia: (Délkelet-Ázsia is ebben listában szerepel.)

USA / SZU: Pakisztán, Észak-Korea, Thaiföld, Dél-Korea (a Koreai háború Esemény után), India Japán (USA: Középső Időszak+), Afganisztán, Malajzia, Burma, Indonézia, Laosz/Kambodzsa, Fülöp-szigetek, Tajvan, Vietnám (SZU: Középső Időszak+) és Ausztrália.

Közép-Amerika:

USA / SZU: Panama, Mexikó, Kuba (Középső Időszak+), El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Guatemala, Haiti, Honduras és a Dominikai Köztársaság.

Dél-Amerika:

USA / SZU: Venezuela, Argentína, Brazília, Chile (amíg nincs Allende vagy a Késői Időszak +), Paraguay, Kolumbia, Uruguay, Peru, Ecuador és Bolívia.

Afrika:

USA / SZU: Dél-Afrika, Zaire, Algéria, Nigéria, Angola, Szudán, Tunézia, Zimbabwe, Etiópia, Botswana, Szaharai Államok, Marokkó, Elefántcsontpart, Kamerun, Délkelet-afrikai Államok, Szomália, Nyugat-afrikai Államok és Kenya.

Ha a tapasztalatod úgy diktálja, nyugodtan változtasd meg a prioritást. Minél jobban teljesít az ellenfeled, annál érdekesebb lesz ez a variáns és játékményed mélyebbé válik.

A Régiók nem feltétlenül fontossági sorrendbe szerepelnek itt, mert a játék menete befolyásolja azok prioritását. A fejlécek csak azt jelzik, hogy az országok melyik Régióba tartoznak.

szakaszában az MI számára. Szükséges esetén használd a Régió/Ország MI Prioritási Listát.

- a. Az MI számára engedélyezett Befolyás ikonok maximuma annyi +1/0, amennyi egy HSZ/ nem-HSZ ország Ellenőrzésének átvételéhez szükséges. A te jelenléted hatással lesz az ehhez szükséges Befolyás ikonok számára. Például: Ha 2 Befolyásod van Franciaországban, az MI-nek maximum 6 Befolyása lehet ott. 2+3 (a Stabilitási Érték miatt) +1 = 6. Ez a szám a jelenléted nélkül 4 lenne. Azonban az MI egy Átszervezés vagy egy Esemény hatására átlépheti ezt a határt.
- b. **Emlékeztetőül:** A játékosok Fázisonként legfeljebb 2-vel növelhetik a Befolyásukat egy országban. Habár lehetséges, hogy 3 vagy 4 MP szükséges a 2 Befolyás ikon lerakásához. Az MI a Befolyás növeléséhez a lehető legkevesebb MP-t akarja költeni.
- c. **Megjegyzés:** Amikor egy Befolyás lerakása egy országra minimális Ellenőrzést eredményez, vagy a fenti feltételek teljesülnek, akkor újra kell kezdeni annak meghatározását, hogy milyen módon lehet a legeredményesebben lerakni megmaradt Befolyás ikonokat. Például: miután a Befolyást növelve Ellenőrzése alá kerül egy nem-HSZ ország, a továbbiakban ezzel az országgal már nem kell törődni.

3. **1. Opció:** Növeli (kiterjeszti) a Befolyását egy HSZ országban (/irányába) az Ellenőrzés minimális átvételéig, vagy megszünteti a te Ellenőrzésedet, kezdve egy nagyhatalommal szomszédos országgal, és a lehető legközelebb kerül az Ellenőrzés átvételéhez. Ez a fenti francia példa esetén 5 Befolyást jelent. Pontozási szempontból a legjobbat választja. **Eltekint ettől a lehetőségtől, ha egy nem-HSZ országra gyakorolt Befolyás növelésével szereshető meg az MI Uralma/Ellenőrzése egy Régióban.**
4. **2. Opció:** Növeli (kiterjeszti) a Befolyását egy HSZ országban (/irányába) a minimális Ellenőrzés + 1-ig, figyelembe véve legnagyobb Stabilitási Értékű országot, és a hasonló lehetőségek közül abban növeli először a Befolyását, amelyen osztoztok. **Eltekint ettől a lehetőségtől, ha egy nem-HSZ ország befolyásolásával szereshető meg az MI Uralma/Ellenőrzése egy Régióban.**
5. **3. Opció:** Növeli (kiterjeszti) a Befolyását egy nagyhatalommal szomszédos, nem-HSZ országban az Ellenőrzés minimális átvételéig, a legközelebbivel kezdve, figyelembe véve az Ellenőrzéshez szükséges MI Befolyás ikonokat.
6. **4. Opció:** Növeli (kiterjeszti) a Befolyását az Ellenőrzés minimális átvételéig egy nem-HSZ országban, a legközelebbivel kezdve. Ez fontos lehet a Jelenlét megszerzéshez egy Régióban, és csak ezen pont után választható az Uralom/Ellenőrzés + 2 ország.
7. **5. Opció:** Növeli a Befolyását egy "kapcsolódó" HSZ országban, az Ellenőrzés minimális átvételéhez szükséges MI Befolyást lerakva. A Közel-Kelethez "kapcsolódó"

- Pakisztánt választva például az MI növelheti a Befolyását Iránban. Több lehetőség közül a legközelebbit választja.
8. 6. Opció: Növeli a Befolyást 1 Befolyás ikonnal **minden** HSZ országban, amelyben jelen van. A legközelebbivel kezdi. Ha hasonló értékek közül kell választani, és az MI-vel egy országon osztozol, akkor az MI ezt az országot választja. Másfelől a nagyobb Stabilitási Értékű országot választja.
 9. 7. Opció: Terjeszkedik egy Elsődleges HSZ országba, vagy egy szomszédos Régió HSZ országába (ami "kapcsolatban" áll az Elsődleges Régióval), ha lehetséges az Ellenőrzés megszerzéséig. Hasonlóan az 5. Opcióhoz, kivéve azt a HSZ országot, ahol az MI-nek nincs Befolyása.
 10. 8. Opció: 1 Befolyás ikon lerakásával növeli minden nem-HSZ országban a Befolyását, amelyben jelen van. A legközelebbivel kezdi. Ha hasonló értékek közül kell választani, és az MI-vel egy országon osztozol, akkor az MI ezt az országot választja. Másfelől a nagyobb Stabilitási Értékű országot választja.
 11. 9. Opció: Terjeszkedik egy Elsődleges HSZ országba, vagy egy szomszédos Régió nem-HSZ országába (ami "kapcsolatban" áll az Elsődleges Régióval), ha lehetséges az Ellenőrzés megszerzéséig.
- c. Ha megállapítható, hogy az MP-k kijátszása nem változtatja meg a pontozást/helyezéseket, **és** az MI **nem vezet**, és/vagy Jelen vagy a Régióban. Abban az esetben Puccsot/Átszervezést kezdeményez egy nagyhatalommal szomszédos HSZ országban (ha a DEFCON lehetővé teszi), vagy egy Régió belüli nem-HSZ országban. Először mindig a legkisebb Stabilitási Értékű országot választva. **Ez a lehetőség csak akkor választható, ha a siker lehetősége javítja az Elsődleges Régióban az MI pontszámát.**
- i. A Puccs vagy Átszervezés célpont országának Stabilitási Értéke legyen kisebb vagy egyenlő, mint a használt kártya MP értéke.
 - ii. Van lehetőség Puccsra? HSZ/nem-HSZ ország esetén akkor lehetséges, ha az összesített érték a (Stabilitás+Befolyás) 5, vagy annál kevesebb. **Például:** Ha Kubán 3 Befolyásod van, akkor az nem lehet MI Puccs célpontja (mert 3 + Kuba 3 Stabilitási pontja több, mint 5).
 - iii. Átszervezést választ, ha nincs lehetőség Puccsra. Ennek oka lehet a DEFCON, vagy az, hogy a célpont országok Stabilitás Értéke + a te Befolyásod 6 vagy nagyobb, ami valószínűtlenné tenné a sikeres Puccsot.
 1. HSZ országot választ egy nem-HSZ előtt, az alábbi megkötésekkel:
 - a. Csak a 3, vagy kevesebb Befolyás ikonnal rendelkező országokat veszi figyelembe.
 - b. A módosító nélküli országokat favorizálja, a legfeljebb -1 módosítójú országok előtt.
 - c. Az MI olyan országokban nem hajt végre Átszervezést, amelyekben van Befolyása.
 - d. Ha szükséges, nézd meg a Régió/Ország sorrendet.
 - d. Ha az MI döntetlenre áll, vagy vezet az Elsődleges Régióban **és** az MP-k/Esemény **nem** növeli meg a pontszámát, akkor megvizsgálja

MI Puccs Feltételek:

Az MI nem hajthat végre Puccsot, ha a Stabilitás + a Befolyásod nagyobb 5-nél. Helyette ilyenkor csak Átszervezést választhat.

az Eseményt, hogy lássa, hogy annak aktiválásának követelményei teljesülnek-e, ha ez nem egy Értékelő fázis.

- i. Ha nem az és ez egy közös vagy MI Esemény, akkor az MI a fenti sorrendet követi. Az MI a Befolyás ikon Lerakás Sorrendje alapján rak le Befolyás ikonokat a Másodlagos Régióban. Az olyan országok, amelyek egy másik Régióhoz biztosítanak hozzáférést (és az MI még nincs bennük jelen) fontosabbak, mint az olyanok, amelyek ugyanazon Régió belül kapcsolódnak több országhoz.
- ii. Ha az Esemény a tied, akkor elsősorban az Űrversenyre költi, a fent írtak szerint. Ha ez nem lehetséges, az MI (a DEFCON-t figyelembe véve) Puccsot/Átszervezést hajt végre a Másodlagos Régióban, az alábbi sorrendben: (a Kína-kártya ez esetben nem használható)

1. 1. Opció: Puccs egy HSZ/nagyhatalommal szomszédos nem-HSZ/nem-HSZ országban, kezdve a kijátszott kártya MP-jével azonos, vagy kisebb Stabilitási Értékűvel. Úgy, hogy a Stabilitás és a Befolyás összege 5, vagy annál kevesebb.
2. 2. Opció: Átszervezést hajt végre egy HSZ/nagyhatalommal szomszédos nem-HSZ/nem-HSZ országban, kezdve a kijátszott kártya MP-jével azonos, vagy kisebb Stabilitási Értékűvel.
3. Továbbá, azt az országot választja, ahol a legkisebb a Stabilitási Érték és aztán azt, ahol a legkevesebb Befolyásra van szüksége az egyenlítéshez. Abban az esetben, ha több ilyen is van, akkor az egyik, MI Befolyással rendelkező (de nem Ellenőrzött) országgal **nem** szomszédos országot választja.

- e. Ha egyáltalán nincs lehetőség a pozíciójának javítására, mert a játék a vége felé jár, vagy az MI van a SZU-val és nincs jelen az amerikai kontinensen, csak az Elsődleges amerikai Régióban stb., akkor a Jelenlétét megerősítve Befolyás ikonokat használva terjeszkedik Európában, büntetés nélkül. Az MI Befolyás Lerakási Sorrendet és prioritási sorrendet használva.

3. **Kína-kártya**: (Vezércikk-lapként, és Puccsra vagy Átszervezésre nem használható)

- a. Az MI a Kína-kártyát választja Befolyás lerakásához, ha:
 - i. Az előző Fázis végén a kártya a "paklijába" lett téve, és az az Akciófázis során feljön.
 - ii. A Fázisa folyamán az MI kiürítette a "kezét", és egy, vagy több Forduló is lement már.
 - iii. Ha a Kína-kártyát birtokolja, de nem a paklijában (úgy, mint a játék elején) **és** Értékelő fázisban vagyunk **és** a felfordított kártyán kizárólag a te Eseményed van.

1. A felcsapott Eseményed átkerül az MI "paklijának" az aljára.

- b. Kína-kártya Extra Befolyása: Minden játékos, aki a Kína-kártya összes MP-jét Ázsiában/DK Ázsiában használja fel, egy extra MP-t kap. Ezzel egy 3. Befolyás ikon is lerakható egy országra.

- c. Eldöntheted, hogy használod-e a Kína-kártyát a "paklidból" való kártyá(k) felcsapása helyett, amikor az képpel felfelé előtted van. Amikor a "kezedből" húzod fel a Kína-kártyát, akkor ki kell játszanod.

- i. Azonban, ha a kártya a "paklidba" került, akkor csak abban az Akciófázisban választhatod azt, amikor felhúzod.

MI Kína-kártya Feltétele:

Ha az MI vezet egy Elsődleges Régióban, akkor a Kína-kártyát, a Puccsot, vagy az Átszervezés lehetőségét nem választhatja. A Kína-kártya csak Befolyás lerakására használható.

A Kína-kártya erőssége:

A Kína-kártya extra lehetőségeket biztosít a Befolyás jelölök lerakásához, és segíti az ázsiai Befolyás növelését. Megfelelő időben használva az erőssége nem lebecsülendő.

1. Amennyiben az egyik játékosnak át kell adnia a Kína-kártyát, akkor azt függetlenül attól meg kell tennie, hogy hol van a kártya. Ha a "pakliban" van, akkor meg kell keresni, és miután kivetted, a "paklit" újra meg kell keverni.

- d. **Megjegyzés:** A Kína-kártyával Ázsiába/DK-Ázsiába bárhova tehetünk Befolyást, ha Ázsia, vagy DK-Ázsia az Elsődleges/Másodlagos Régió. Ázsia és DK Ázsia 2 különböző Régiónak számít minden más, "nem-eseményként" történő lerakásnál.

- iv. A kijátszott Eseményeket a szokásos módon távolítsd el a játékból, az elhasznált kártyákat képpel felfelé tedd a dobópakliba.

3. Egy Fázis befejezése, pontozás vagy előkészítés, ha Értékelő fázis következik

- a. Ha Értékelő fázis van, normál módon végezd el a pontozást, miután mindkét játékos végrehajtotta a saját Fázisában az akcióját. A játék folyamán legfeljebb 17 Értékelő fázis van és egy végső Értékelés, ha szükség.

Korai Időszak Pontozása:

A Korai Időszak egyik Fordulójában Értékelő fázis következik. Ez akár már 3. Fázisban is megtörténhet, de lehet, hogy csak a késői 6. Fázisban következik be. A 2. Fázis után az első Korai Időszakbeli Értékelő kártya megjelenése az akciók kijátszása után Értékelő fázist vált ki.

- i. A legkorábbi Értékelő fázis a Korai Időszak 3. Fázisában fordulhat elő, de lehet, hogy ez a 6. Fázisig várat magára.
 1. Értékelő fázis a Korai Időszak 3+ Fázisától kezdődően következhet be, amikor **egy** Korai Időszak Értékelő kártyát felcspasz, és az Elsődleges Régióvá válik az adott fordulóban. (Az 1., vagy 2. Korai Időszak Értékelő kártya felcspasása, attól függően, hogy a Forduló milyen kártyákkal kezdődött.) **Lásd az alábbi példát.**
- ii. A Középső/Késői Időszak értékelése a 3. és a 6. Fázisban történik, függetlenül az Értékelő Kártyák felhúzásától.

- b. Készítsd elő a következő Fázisra az Elsődleges, és a lehetséges Másodlagos Régiót.

- i. Ha a Forduló legutóbbi Fázisa volt az 1. és egyetlen Értékelő fázis, akkor fordítsd képpel felfelé a következő 2 Értékelő kártyát Ezekből lesz az új Elsődleges és Másodlagos Régió.

1. **Kivétel:** a Korai Időszakban az utolsó Értékelő kártya nem került játékba. Ha az Értékelő fázis a Korai Időszak folyamán későn (5. vagy 6. Fázisban) következik be, fordíts fel 1/0 kártyát. Az utolsó körre képpel lefelé megmaradt Értékelő kártyát használva megjelölheted az Elsődleges/Másodlagos Régiót, ez segít a szabályok betartásában.

- ii. Ha a legutóbbi Fázis nem Értékelő fázis, az Elsődleges Régió kártyát tedd félre és a Másodlagos Régió kártyáját tedd az Elsődleges Régió helyére **vagy** a következő Fázisra húzz egy új Elsődleges Régiót, ha így nem marad képpel felfelé fordított kártya. Vagyis nem Értékelő fázis **után** csak egyetlen, képpel felfelé fordított lap marad, ez az Elsődleges Régió lesz.

1. **A folyamat megváltoztatása:** A 3. Fázis kezdetén a 4. Fordulótól (Középső Időszak), a húzópakli legalsó Értékelő kártyáját vedd ki (de ne nézd meg) és az első 2 Fázisban használt 2 Régió Kártyát keverd össze és tedd mind a 3-at az Értékelő kártya húzópakli aljára.

- a. **Teljes Forduló - Példa:** (Korai Időszak)

- i. **1. Fázis:** Európával (Elsődleges) és Dél-Amerikával (Másodlagos) kezdődik ez a Fázis.
- ii. **2. Fázis:** Dél-Amerika (Elsődleges) kerül az Elsődleges pozícióba, miután Európát félre kell tenni. Nincs Másodlagos Régió.
- iii. **3. Fázis:** DK-Ázsiát (Elsődleges) csapod fel és ez kerül az Elsődleges pozícióba, miután Dél-Amerikát félre kell tenni. Nincs Másodlagos Régió.
- iv. **4. Fázis:** Közel-Kelet (Elsődleges) jön fel és az Elsődleges pozícióba kerül, miután Dél-Amerikát félre kell tenni. (az akciók után Értékelő fázis következik, mivel ez az első Korai Időszak Értékelő kártya, amely a 2. Fázis után feljött). Nincs Másodlagos Régió.

Közép/Késői Időszak Értékelés:

Szabályos időközönként minden Fordulóban két Értékelő fázis történik a Közép/Késői Időszak során. A 3. és a 6. Fázisban.

- v. **5. Fázis:** Közép-Amerikát (Elsődleges) és Ázsiát (Másodlagos) csapod fel és ezek kerülnek a félretett Közép-Kelet helyére.
 - vi. **6. Fázis:** Ázsia (Elsődleges) átkerül az Elsődleges pozícióba, miután Közép-Amerikát félre kell tenni. Nincs másodlagos Régió.
 - vii. Forduló vége.
- b. **Középső Időszakbeli Forduló, DK-Ázsia eltávolításával - Példa:**
- i. **1. Fázis:** Közép-Kelettel (Elsődleges) és Ázsiával (Másodlagos) kezdődik ez a Fázis.
 - ii. **2. Fázis:** Ázsia (Elsődleges) kerül az Elsődleges pozícióba, miután Közép-Keletet félre kell tenni. Nincs Másodlagos Régió.
 - iii. **3. Fázis (Értékelő fázis):** [Fogd a Közép-Kelet és Ázsia Értékelő kártyákat és keverd össze a legalsó Régió kártyával, majd tedd ezt a 3 lapot az Értékelő Kártyák paklijának aljára] ezután a Közép-Amerika (Elsődleges) kártya jön fel és kerül az Elsődleges pozícióba (ez lesz az Értékelő fázis/Régió). Nincs Másodlagos Régió. Közép-Amerika pontozását **majd te kezded**, miután mindketten befejeztétek az akcióitokat a Fázisban.
 - iv. **4. Fázis:** Dél- Amerikát (Elsődleges) és Európát (Másodlagos) csapod fel, ezek kerülnek a megfelelő pozícióba, miután Közép-Amerikát félre kell tenni.
 - v. **5. Fázis:** Európa (Elsődleges) átkerül az Elsődleges pozícióba, miután Dél-Amerikát félre kell tenni. Nincs másodlagos Régió.
 - vi. **6. Fázis (Értékelő fázis):** Közel-Keletet (Elsődleges) csapod fel és az Elsődleges pozícióba kerül, miután Európát félre kell tenni (ez lesz az Értékelő fázis/Régió). Nincs másodlagos Régió. Közel-Kelet pontozását majd újra te kezded, miután mindketten befejeztétek az akcióitokat a Fázisban.
 - vii. **7. Fázis:** Ázsiát (Elsődleges) csapod fel és az Elsődleges pozícióba kerül, miután a Közel-Keletet félre kell tenni. Nincs másodlagos Régió, mert ez az utolsó Fázis a Fordulóban. Megjegyzés: A példában az Afrikai Régió sem Elsődleges, sem Másodlagos Régióként nem jelent meg.

4. A Forduló végén:

- a. A 6. (Korai Időszak) vagy 7. Fázist követően a Forduló véget ér. A következő akciók elvégzése szükséges az újabb Forduló előkészítéséhez:

Elvárt Hadműveletek:
Csak te szenvedsz büntetést, ha a Forduló végére nem hajtod végre az elvárt mennyiségű Hadműveletet. Ne feledd a saját és az MI Puccsoknak megfelelően állítani az ikonokat, hogy csökkentsd a potenciális veszteségeket.

- i. Az elvárt Hadműveletek száma a DEFCON értékének és a Hadműveleti **pontjaid** számának különbsége. Az MI nem veszít pontokat, ha az elvárt Hadműveletek száma nem éri el a kívánt értéket.
 - 1. Növeld a DEFCON értékét
 - 2. Állítsd vissza mindkét Hadműveleti ikont a nullára.
- ii. Az Értékelő Kártyákat keverd meg, tedd őket képpel lefelé, majd a kártya draft mechanikával készítsd elő a következő Fordulót. Ügyelj arra, hogy a DK-Ázsia kártyát vedd ki a játékból, ha az előző Fordulóba kiértékelted.
- iii. Ha egy másik Időszak miatt újra kell keverni a lapokat, vagy ha kifogyott a pakli, akkor az előírtaknak megfelelően a szükséges kártyákat keverd a húzópakliba.
- iv. Folytasd a játékot a fenti utasításoknak megfelelően, készítsd elő a Fordulóra a játékosok lapjait, végezd el a kisebb módosításokat, amikor a Középső Időszak kezdődik. Például 9 kártyát kell osztani.

5. A Játék Befejezésének Feltételi:

- a. A játék végső pontozás nélkül azonnal befejeződik:
 - i. Ha a játék folyamán bármikor az egyik játékos GYP számlálója eléri a 20 pontot.
 - ii. Veszítesz, ha Aktív játékosként 1-re csökkented a DEFCON-t. Az MI ilyen módon sosem veszít. A DEFCON csökkentése szöveget ebben az esetben figyelmen kívül kell hagyni, de az Esemény többi hatása bekövetkezik.
 - iii. Európa az egyik játékos Ellenőrzése alatt áll a pontozás során:
 1. Az MI Ellenőrzése alatt az MI nyer.
 2. A te Ellenőrzésed alatt áll **és** pozitív a pontszámod, pontozással nyersz.
 - iv. Kijátszásra kerül 'A Háborús Játékok' kártya.
 - b. Egyéb esetben a 10. Fázis befejezését követően az összes Régió végső pontozása következik. A győztes az, akihez a "0"-tól számítva legalább eggyel közelebb van a GYP jelölő.
Megjegyzés: Délkelet-Ázsia a végső pontozás során Ázsia része és ez esetben nem kell külön-külön értékelni, akkor sem, ha kártya még nem került ki a játékból.
6. Minősítsd a győzelmed értékét:
- a. Pontszám <0 vagy az MI 20+ ponttal végzett a játékban, veszítettél
 - b. Pontszám 0; döntetlen
 - c. Pontszám +1-től +3-ig Játszma Győzelem
 - d. Pontszám +4-től +6-ig Döntő Fölény
 - e. Pontszám +7-től +9-ig Totális Győzelem
 - f. 20+ pontos állapot elérése a játék vége előtt, vagy 10+ pont a végső pontozást követően: Elsőpró Győzelem

Kártya Függelék: Az alábbi kártyalistában látható, hogy az MI mikor játszik ki Eseményként egy kártyát. Az MI a kártyákat általában Események helyett MP-kért játssza ki, hogy Befolyás ikonokat tegyen le. Kivételt az alábbi feltételek/megkötések jelentenek, vagy az, amikor a kártya Eseménye kevesebbet ér az MP-knél. Eldöntheted, hogy te mi módon használsz a kártyádat, kivéve az alábbi **rád** vonatkozó eseteket.

További megjegyzések:

1. Ha az MI-nek bármikor a dobópakliból kell lapot húznia, de ott nincs a követelményeknek megfelelő kártya, vagy éppen üres a dobópakli, akkor a húzópakli legfelső lapjaitól indulva keress egy olyan lapot, ami kielégíti a feltételeket.
2. Ha egy Esemény hatására a Kína-kártyát húzod el a másik játékos kezéből, akkor azt nem tarthatod meg. Helyette újat kell húznod. Ha több kártya is eleget tesz egy Eseménynek (például Quagmire), akkor választhatsz, hogy melyiket dobod el. Amikor szükséges, keverd újra a "paklit".
3. Az MI inkább egy másik Régióba terjeszkedik tovább, mintsem átvegye egy ország ellenőrzését, ha nem Értékelő fázis van vagy nem származik belőle előnye.

Korai Időszak: (A MI csak a megfelelő feltételek teljesülése esetén, a jelzett Fázis(ok)ban aktiválja a vonatkozó Eseményt.)

- **#004 Fedezékbe!:** **Vezércikk / nem Értékelő fázis:** Akkor aktiválható, ha 2+ GYP-t hoz, vagy bármely Értékelő fázisban, ha kijátszása a Győzelmet jelenti.
- **#005 Ötéves Terv:** **Vezércikk / nem Értékelő fázis**
- **#007 Szocialista Kormányok:** **Vezércikk / Európa Értékelő fázis** (ha kedvező a pontozás).
- **#008 Fidel:** **Vezércikk / Közép-Amerika vagy nem Értékelő fázis.**
- **#009 Zendülések Vietnamban:** **Vezércikk, Ázsia/DK-Ázsia / nem Értékelő fázis**
- **#010 Blokád:** **Vezércikk / nem Értékelő fázis;** csak úgy érvényteleníthető az Esemény, ha 2 kártyát használsz fel a saját köröd alatt, máskülönben a hatása érvényben marad. Neked az Akciófázisod alatt a másik kártyát is ki kell játszani az Esemény érvénytelenítéséhez. **Hatása az MI-re:** az MI kártyá(ka)t csap fel, amíg egy 3+ MP-s kártya fel nem jön, amit eldob. Máskülönben az Esemény előtte marad.
- **#011 A koreai háború:** **Vezércikk / nem Értékelő fázis** (ha az USA-nak legalább 1 Befolyás ikonja van Dél-Koreában nulla módosítóval vagy 3+ USA Befolyás és +1 módosító).
- **#012 A román király lemondása:** **Vezércikk** (mindaddig, amíg 1, vagy több Befolyást jelent) / **Európa vagy nem Értékelő fázis**, ha 2+ Befolyás ikon távolítható el/tehető le.
- **#013 Az arab-izraeli háború:** **Vezércikk / nem Értékelő fázis** (ha 0 vagy -1 a módosító, de csak, ha játék végi győzelmet vált ki.)
- **#014 KGST:** **Vezércikk / nem Értékelő fázis** (ha az MI Ellenőriz 2 vagy több országot)
- **#015 Nasser:** **Vezércikk / nem Értékelő fázis** kivéve, ha 1 Befolyás hatása van a pontszámra.
- **#016 A varsói szerződés létrejötte:** **Vezércikk / Európa vagy nem Értékelő fázis.**
- **#017 De Gaulle Franciaország élén:** **Vezércikk / Európa vagy nem Értékelő fázis** (csak 3 Befolyás esetén)

- **#018 Foglyul ejtett náci tudósok: Vezércikk / nem Értékelő fázis;** ha az MI hátul van az Ūrverseny sávon.
- **#019 A Truman-doktrína: Vezércikk** (csak ha el lehet távolítani Befolyást ikont, egyébként újat húz) / **Európa vagy nem Értékelő fázis** (ha 2 vagy több Befolyás ikon távolítható el)
- **#020 Olimpiai játékok: Vezércikk / nem Értékelő fázis:** A bojkott csak a győzelem megakadályozására használható és 2-es DEFCON értéknél nem választható az Esemény. Ha te bojkottálsz az Olimpiát, akkor az MI büntetés nélkül tehet Befolyás ikont Ázsiára a fenti Régió/Ország MI Prioritási Lista alapján.
- **#021 NATO:** Az Esemény sohasem aktiválódik, csak az MP-k játszhatóak. Ha a Vezércikk Fázisban jön fel, új lapot kell húzni helyette.
- **#022 Független vörösök: Vezércikk** (csak, ha 2+ Befolyást jelent, egyébként egy másik lapot húz) / **Európa vagy nem Értékelő fázis**, ha 3+ Befolyást jelent.
- **#023 A Marshall-terv: Vezércikk** (ha 6+ Befolyás tehető le, vagy 2+ ország vonható Ellenőrzés alá) / **Európa Értékelő fázis** (ha 2+ ország vonható Ellenőrzés alá).
- **#024 Az indiai-pakisztáni háború: Vezércikk / nem Értékelő fázis:** Csak akkor használhatja Eseményként, ha támadást indít egy nagyobb előnyt jelentő ország ellen és 0 vagy 1 szomszédos, Ellenőrzött országgal rendelkezik a Vezércikk fázisban, vagy 0-val egy nem Értékelő fázisban. Ha a lehetőségek azonosak, akkor India támad Pakisztánra.
- **#025 Elszigetelés: Vezércikk / csak az 1. Fázis.**
- **#026 A CIA megalapítása: Vezércikk / nem Értékelő fázis;** rendezd az MP-k szerint (fentről lefelé) **csökkenő** sorrendben a paklidba az **MI Eseményeket**, majd kombináltan (közös/saját) a többi Eseményt tedd alá **növekvő** sorrendben (a legnagyobb MP érték kerül a "paklid" legaljára). Tégy úgy, mintha az MP-k sorba rendezését nem ismernéd. Ha az MI-re hat: Megnézheted az MI "kezeit", de nem változtathatod meg a sorrendet.
- **#027 USA és Japán közös védelmi paktuma: csak Vezércikk**
- **# 028 A Szezei válság: Vezércikk** (ha 3+ Befolyás ikon távolítható el, egyébként húzz egy másik kártyát) / **nem Értékelő fázis**, de csak, ha 4 Befolyás ikon távolítható el. Amennyiben lehetséges, levesz 2 Befolyás ikont, sorrendben Franciaországról, Izraelről és az Egyesült Királyságról.
- **#029 Kelet-európai zavargások: Vezércikk / Európa Értékelő fázis:** Az Esemény hatása aktiválódik, ha az Értékelő fázisban nagyobb a hatása, mint az MP-kel lehelyezhető Befolyás ikonoknak.
- **#030 Dekolonizáció: Vezércikk / nem Értékelő fázis:** Megpróbálkozik több, elsősorban nem szomszédos HSZ ország Ellenőrzésével, ha nem lehetséges, akkor egy nem-HSZ ország Ellenőrzését kísérli meg. Az MI a legjobb lehetőség irányába próbál terjeszkedni.
- **#031 Vörös pánik/tisztogatás: Vezércikk / csak az 1. Fázisban.**
- **#032 ENSZ beavatkozás: (Nem használható Vezércikk Fázis során.) Bármely Akciófázisban használható.** Az MI felfordítja a paklijának lapjait, amíg fel nem jön egy olyan Esemény, ami kizárólag hozzád tartozik. Ezen Esemény kártya MP értékének megfelelő Befolyás ikonok rakhatóak le. Keverd bele a többi kártyát az MI paklijába. Ha nem találál megfelelő kártyát, akkor a kártyát 1 MP-ért használhatod. Ha az Akciófázisod alatt te választod az ENSZ beavatkozás-t, akkor a 'másik' kártyát érvénytelenítheted csak.
- **#033 Desztalinizáció: Vezércikk / nem Értékelő fázis:** Az MI Eseményként használja, ha legalább 2 Befolyás ikonnyi "főlénye" van (az Ellenőrzésen kívül), a terjeszkedésre használt ország(ok)ban, ahonnan legalább 2 különböző HSZ országába terjeszkedik legalább 2 Régióban. Ha a Régióban 2 HSZ ország Ellenőrzését is átveheti, akkor választania kell. A HSZ országok sorrendje: Panama, Thaiföld, Venezuela, Argentína, Nigéria, Zaire. Máskülönb ezen HSZ országok egyikének ellenőrzése és 2 nem-HSZ, vagy annyi nem-HSZ ország, ahány lehetséges.
- **#034 Atomcsend Egyezmény: Vezércikk / nem Értékelő fázis:** Aktiválódik, ha 2+ GYP-t jelent, vagy ha kiváltja a Győzelmet.
- **#035 A Formosa-határozat: Vezércikk / egy ázsiai Értékelő fázis alatt:** Az Esemény csak Értékelő fázisban használható, ha további Befolyás ikonok lehelyezése nem szükséges és előnyt jelent a pontozás során.
- **#103 Disszidensek: csak Vezércikk:** Akciófázis alatt MP-ért nem játszható ki, hacsak nem ez az egyetlen kézben maradt kártya a Kína-kártyát is beleértve. Ha egy Akciófázis alatt húzni kell, tedd a Disszidensek kártyát a "pakli" aljára és húzz helyette másik kártyát.

Középső Időszak

- **#034 A Panama-csatorna visszaszolgáltatása: Vezércikk, vagy Közép-Amerika, vagy Dél-Amerika Értékelő fázis vagy nem Értékelő fázis** (képesnek kell lenni arra, hogy átvegye/megszüntesse legalább egy országban az Ellenőrzést vagy terjeszkedjen kettőbe. Ha a Vezércikk Fázisba szükséges húzz egy másik kártyát.)
- **#036 Álcázott háború: Vezércikk vagy bármely Akciófázisban** (Először választ egy Értékelő Régiót (HSZ országot, egy nem-HSZ ország előtt), ha lehetséges. Egyébként egy HSZ országot a Másodlagos Régióban, vagy egy országot Európából (HSZ országot, egy nem-HSZ ország előtt)). Minden esetben a módosító nélküli országokat célozza elsősorban. Ha ilyen nincs, akkor csak a -1 módosítójúakra vonatkozik. Ha ilyen sincs, akkor az Esemény nem aktiválódik, és Befolyás ikont kell lerakni.

- **#039 Fegyverkezési verseny:** (Nem használható Vezércikk Fázis során.) / **nem Értékelő fázis** (ha az MI több Hadműveleti akciót használt fel, mint te. Összehasonlíja a Hadműveleti pontjait a DEFCON-nal, annak meghatározásához, hogy kap-e 3 GYP-t).
- **#040 A kubai rakétaválság: Vezércikk** (csak, ha el tud távolítani Befolyás ikont) **vagy Európa Értékelő fázis** (Tedd a DEFCON-t a 2-esre (vagy hagyd ott) és vedd le 2 Befolyás ikont Nyugat-Németországról/ Törökországról (tőled függ melyikről), de csak ha több pontja lesz, mint ha az MP-eket használta volna. Minden egyéb esetben a szöveget figyelmen kívül hagyja.)
- **#041 Atomtengeralattjárók: csak Vezércikk Fázisban** (az első alkalommal, amikor egy Fázisban az MI Puccsot kísérel meg, akkor **kétszer** teheti meg (a megfelelő országban a fent említett sorrendben)). Hagyd a kártyát látható helyen ha/amíg aktív.
- **#042 Quagmire: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Ha rád van hatással, húzd fel a 2 legfelső lapod. Ha mindkettő 1 MP Értékű nem kell dobnod, de elveszíted a Fázisodat. Lehetőség van arra is, hogy a lapdobást választod, ekkor nem kell kockával dobnod. Ha az MI-re hat, akkor az első 2+ MP-s **saját** Eseményed megjelenéséig húzz kártyákat az MI "pakliból". Ha nincs ilyen lap, válassz véletlenszerűen egy 2/3/4 MP értékű kártyát (ebben a sorrendben). Ezután dobj, hogy kiderüljön érvényes-e az Esemény. Ha további kártyát kell húzni, akkor keverd újra össze az MI "paklit".)
- **#043 Tárgyalások a stratégiai fegyverek korlátozásáról: Vezércikk, vagy nem Értékelő fázis, vagy vezetéskor egy Értékelő fázisban** (az MI átnézi a dobópaklit felülről lefelé; amiből az első 3+ MP értékű MI Esemény kártyát magához veszi. Keverd újra a "pakliját".)
- **#044 Medvecsapda: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Ha az MI aktiválja, addig húz kártyákat, amíg egy 2+ MP értékű USA kártyát fel nem csap, máskülönben választ egy 2/3/4 (sorrendben) MP-jű Eseményt dobás előtt. Ha rád van hatással, csak 2 felhúzott kártyát érvénytelenít. Választhatod azt, hogy nem dobsz el kártyát és kihagyod a Fázisodat.)
- **#045 Csúcstalálkozó: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Kizárólag csak előny esetén. Ha a Vezércikk fázisba szükséges egy másik kártyát húz. Ha kijátszották az Eseményt, az MI a DEFCON-t egy szinttel feljebb tolja.)
- **#046 Rájöttem, hogy nem kell félni...: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (az MI 5-re állítja a DEFCON-t és 5-re növeli Hadműveleti pontjait).
- **#047 Katonai diktatúrák: Vezércikk, vagy Közép-Amerika, vagy Dél-Amerika Értékelő fázis** (Az MI a prioritás alapján Befolyásolja azt az Értékelő Régiót, amelyben kisebb az Ellenőrzése. Puccsot hajt végre egy 2 Stabilitási értékű HSZ országba; ha ez nem lehetséges, akkor Átszervezéseket egy 2, majd 1 Stabilitási értékű országban. Az MI a lehető legtöbb országba jelen akar lenni.)
- **#048 A konyhai vita: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (csak, ha 2 GYP-t jelent. Amennyiben szükséges, a Vezércikk Fázis alatt új lapot húz,.)
- **#049 Rakétairigység: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Ha te játszottad ki, fedd fel az MI "kezét" és válaszd a legnagyobb 3+ MP Értékű kártyát, kizárólag a saját Eseményeid közül, ha lehet. Ha nem lehetséges, akkor keverd össze az ilyen értékű kártyákat és húzz egyet véletlenszerűen. Ezt követően keverd meg az MI "pakliját". Ha az MI játszotta ki, akkor a legnagyobb MP Értékű kártyát választja. Ha 2 vagy több ilyen van, akkor választhatsz a lehetségesek közül.) Mindkét esetben add a "Rakétairigység" kártyát a másik játékosnak, hogy az MP-eket használhassa a következő Akciófázisban.
- **#050 "Elföldeljük magukat!": Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Ha kénytelen Eseményként kijátszani, miközben a DEFCON 2, akkor nem kell csökkentenie a DEFCON-t. Az MI nem vált ki atomháborút.)
- **#051 A Breznyev-doktrína: Vezércikk vagy az 1. Fázisban**
- **#052 A portugál birodalom szétmorzsolódása: Vezércikk** (csak, ha nem Ellenőrzi a két országot, ha szükséges egy másik lapot húz) / **Afrika Értékelő fázis** (ha nagyobb hatással van a Régióra).
- **#053 Dél-afrikai zavarások: Vezércikk** (csak, ha Befolyás ikont tesz egy nem "túl" Ellenőrzött (+2) országra, vagy újat húz) / **Afrika Értékelése vagy nem Értékelő fázis** (USA Ellenőrzi Dél-Afrikát és növelni tudja az Ellenőrzést, vagy SZU már Ellenőrzi 2 szomszédos országot, és Dél-Afrika az egyetlen választási lehetőség. Máskülönben képesnek kell lennie átvenni az Ellenőrzést az egyik országban, vagy terjeszkedni 2-ben.)
- **#054 Allende: Vezércikk vagy Dél-Amerika Értékelő fázis** (csak, ha az MI nem ellenőrzi Chile-t, ha szükséges a Vezércikk fázis alatt egy másik lapot húz)
- **#056 Muzulmán forradalom: Vezércikk** (Az Esemény aktiválásához el kell távolítani 4+ Befolyást, ha ez nem lehetséges, másik lapot húz.) / **nem Értékelő fázis** (Az Esemény aktiválásához el kell távolítani 4+ Befolyást, ha ez nem lehetséges, másik lapot húz. Ha aktiválta, előbb a HSZ országokra vonatkozik, sorrendben: Irán, Líbia, Egyiptom és Irak, ezeket követően más nem-HSZ országokra. Lásd az országok sorrendjét, ha szükséges.)
- **#057 Rakétatitlimi egyezmény: Vezércikk / minden Fázisban** (Mindig kijátszható Esemény.)
- **#058 Kulturális forradalom: Vezércikk vagy az 1. Fázisban** (ha a Kína-kártya megszerezhető, különben egy másik lapot húz) / **Késői Értékelő fázis** csak, ha a GYP kiváltja a Győzelmet.
- **#059 Flower Power: Vezércikk** (csak, ha 5+ GYP-vel vezet, különben húz egy másik lapot)
- **#060 AzU2-incidens: Vezércikk / bármely másik Fázisban** (csak ha Győzelmet vált ki)

- **#061 OPEC: Vezércikk, vagy nem Értékelő fázis, vagy Értékelő fázis** ha az MP-nek nincs hatása (csak akkor használja, ha 2+ GYP-t jelent. Ha szükséges a Vezércikk Fázisba egy másik kártyát húz.)
- **#062 Magányos orvlövész: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Ha rád van hatással, akkor az MP-k alapján rendezd (fentről lefelé) csökkenő sorrendbe az MI-re vonatkozó kártyákat, aztán kombinálva (közös és a saját) Eseményeidet, de növekvőbe (a legnagyobb MP Értékű kerül a pakli aljára). Tégy úgy, mintha az MP-k sorba rendezését nem ismernéd.
- **#063 Gyarmati utódévek: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Régió/Ország MI Prioritási Lista alapján. Nem kötelező szomszédos országba lerakni az ikonokat. Amennyiben lehetséges 2+ országban veszi át az Ellenőrzést.)
- **#065 A Camp David-i egyezmény: Vezércikk, vagy Közel-Kelet, vagy nem Értékelő fázis** (csak, ha egy HSZ országban 1+ előnyt jelent, vagy 2 ország Ellenőrzését)
- **#066 Bábkormányok: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (ha lehetséges, átveszi 2 nem szomszédos ország Ellenőrzését).
- **#067 Gabonaexport a szovjeteknek: Vezércikk** (Az MI 3+ Hadműveleti ponttal vagy közös Eseménnyel, különben húz egy másik lapot) / **bármely Akciófázis** (használja az Eseményt, ha ezzel javít a pozícióján, különben visszateszi, és Hadműveleti Pontot használ).
- **#068 II. János Pál pápává választása: Vezércikk** (2+ Befolyásnál kicserélhető) / **Európa vagy nem Értékelő fázis** (3 Befolyásnál kicserélhető)
- **#069 Latin-amerikai halálbrigádok: Vezércikk vagy Közép-Amerika Értékelő fázis** (Az MI azonnal Puccsot hajt végre Közép-Amerikában a kártya hatását használva, és a DEFCON-t figyelembe véve. Nagyhatalommal szomszédos HSZ országok és aztán a nem-HSZ országok sorrendjében. Ha ez nem lehetséges, akkor az MP-eket használva Befolyás ikont rak Közép-Amerikára. A kártyák hatása aktív marad.
- **#070 Megalakul az Amerikai Államok Szervezete: Vezércikk, vagy Dél-Amerika, vagy Közép-Amerika Értékelő fázis** (Pontozás szempontjából a gyengébb helyzetben levő Régiót választja először, majd a következő országra lép).
- **#071 Nixon kijátssza a Kína-kártyát: Vezércikk / nem Értékelő fázis** (az MI-nek birtokolnia kell a Kína-kártyát.)
- **#072 Sadat kiúzi a szovjeteket: Vezércikk vagy Közel-Kelet Értékelése vagy nem Értékelő fázis** (csak a SZU, ha Befolyással bír Egyiptomban, vagy át tudja venni az Ellenőrzést)
- **#073 Diplomáciai közvetítők: (Vezércikk Fázis alatt nem, húzz másik lapot) / Közel-Kelet vagy Ázsia Értékelő fázis** (a kártya hatásának képesnek kell lennie a pontozás megváltoztatására, amikor játékba kerül.)
- **#074 Amerika hangja: Vezércikk vagy bármely másik Fázisban, Európa Értékelése után (kivéve, ha az hatástalan)** Először a pontozási Régióban. Az MI át akarja venni az Ellenőrzést a lehető legtöbb HSZ országban, majd a nem-HSZ országokban; kivéve, ha Uralja, vagy Ellenőrzi az Elsődleges Régiót.
- **#075 Felszabadítási teológia: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Lásd az MI a Befolyás lehelyezés sorrendjét. Ha lehetséges, akkor nem kell a szomszédos országra tenni. Amennyiben lehetséges 2+ országba veszi át az Ellenőrzést.)
- **#076 Összetűzés az Ussuri folyónál: Vezércikk vagy Ázsia Értékelése vagy nem Értékelő fázis**
- **#077 "Ne azt kérdezd, hogy mit tehet érted a hazád...": Vezércikk / nem Értékelő fázis** (Megnézi a kártyáit és eldobja az összes Eseményt, ami kizárólag a tied, majd megkeveri a "pakliját".) Te: Nem nézheted meg a felhúzott lapo(ka)t. Össze kell keverned a lapjaidat, miután beleraktad az új kártyákat a "paklidba".
- **#078 Szövetség a haladásért: Vezércikk / nem Értékelő fázis** (csak 2+ GYP-ért)
- **#080 "Egy kis lépés...": Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (csak akkor, ha az Űrverseny sávon hátul áll).

Késői Időszak:

- **#082 Az iráni túsdráma: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (ha a SZU nem Ellenőrzi Iránt)
- **#083 A Vaslady: Vezércikk** (akkor játszható ki, ha 2+ Befolyás eltávolítható az Egyesült Királyságról és/vagy az USA Ellenőrzi Argentínát, ami nem veszik el a Befolyás ikon hozzáadásával) / **bármelyik Fázis** (csak, ha USA Győzelmet eredményez)
- **#084 Reagan bombázza Líbiát: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Csak a SZU aktiválhatja, ha Líbiában Befolyással bír. Ha a SZU-nak 3+ Befolyása van Líbiában, az MI aktiválja az Eseményt és 1 helyett 2GYP-t kap. Ha nincs SZU Befolyás Líbiában a Vezércikk fázis során, egy másik kártyát húz, ami megfelel a Vezércikk követelményeinek.
- **#085 Csillagháború: Vezércikk vagy Értékelő fázis** (az Elsődleges Régióban való vezetés esetén.) Keresd meg az első, végrehajtható 3+ USA Eseményt.
- **#086 Az északi-tengeri olaj: Az Esemény sosem aktiválódik, csak az MP-ért játszható ki.** Ha a Vezércikk fázisban húzta, újra húz.
- **#087 A reformer: Vezércikk vagy Európa Értékelés vagy nem Értékelő fázis vagy bármelyik másik Értékelő fázis** (ha az MP-k nem okoznak különbséget az Értékelő fázisok között.)
- **#088 Laktanyák elleni merényletek: Vezércikk, vagy Közel-Kelet Értékelés, vagy nem Értékelő fázis** (Csak az USA aktiválhatja, ha Befolyással bír Libanonban és meg tudja szüntetni az Ellenőrzést, vagy Ellenőrzés alá tud vonni 1+ országot. Ha szükséges, a Vezércikk fázisban újra húz.

- **#089 A szovjetek lelövik a KAL-007-es járatot: Vezércikk, vagy Ázsia Értékelés, vagy nem Értékelő fázis** (2-es DEFCON esetén nem játszható ki. Ha az MI DEFCON 2-nél kénytelen kijátszani, akkor csak a GYP-k számítanak. Az Esemény kijátszásával az MI nem okozhat atomháborút.)
- **#090 Glasznoszty: Vezércikk / bármelyik másik Fázis** (csak, ha az "A reformer" aktiválva van vagy 2 GYP-vel átveszi a vezetést)
- **#091 Ortégát megválasztják Nicaraguában: Vezércikk, vagy Közép-Amerika Értékelés, vagy nem Értékelő fázis** (Csak a SZU aktiválhatja, ha Nicaraguában USA Befolyás van, de a szomszédos országban neki van Befolyása. Ha szükséges, a Vezércikk fázisban újra húz.)
- **#092 Terrorizmus: Vezércikk / vagy nem Értékelő fázis** (ha az "Az iráni túsdráma" aktív) / **Értékelő fázis** (ha az MP-k hatástalanok)
- **#093 Az Irán-Contra botrány: Az Esemény sosem aktiválódik, csak az MP-kért játszható ki. Ha a Vezércikk fázisban húzza, újra húz.**
- **#094 Csernobil: Vezércikk** (az első Értékelő fázisig késleltetett a hatása és védi a Régiót) / **Értékelő fázis** (ha az MI vezet a Régióban, akkor védi azt)
- **#095 A latin-amerikai pénzügyi válság: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Ha rád van hatással, egy 3+ kártyának kell lennie a 2 felcsapott lap között, vagy egy "ellenséges" kártyát kell kijátszanod a saját Fázisod alatt, különben az Esemény megtörténik.)
- **#096 Döntse le ezt a falat!: Vezércikk, vagy Európa Értékelés, vagy nem Értékelő fázis** (csak, ha átvehető, vagy megszüntethető az Ellenőrzés Kelet-Németországban.)
- **#097 Egy gonosz birodalom: Vezércikk / bármelyik Fázis** (csak akkor használható, ha kiváltja a Győzelmet)
- **#098 Aldrich Ames: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Ha rád van hatással, fedd fel a lapjaidat, dobj el a legnagyobb MP értékű saját Esemény kártyádat, ha ez nem lehetséges, válaszd a (Kína-kártyán kívüli) legnagyobb MP-jű közös Esemény kártyát. Ezután rendezd (fentről lefelé) csökkenő sorrendbe az MI-re vonatkozó kártyákat, aztán kombinálva (közös és a saját) Eseményeidet, de növekvőbe. USA játékosként kötelező sorrendben kijátszanod a kártyáidat, és a hátralévő körökben nem érvényes, hogy "2-t húzok, 1-et választok".)
- **#099 Pershing II telepítve: Vezércikk / Európa Értékelés** (ha a Befolyás eltávolítása pontokat vagy Győzelmet eredményez) / **nem Értékelő fázis** (ha Győzelmet vált ki)
- **#100 Háborús játékok: Vezércikk vagy bármelyik Fázis** (csak, ha kiváltja a Győzelmet).
- **#101 Szolidaritás: Vezércikk, vagy Európa Értékelés, vagy nem Értékelő fázis**
- **#102 Az iráni-iraki háború: Vezércikk** (módosító 0 vagy -1) **vagy nem Értékelő fázis** (módosító 0 vagy -1, csak a Győzelem kiváltása esetén) Az MI által kedvezőbb irányba indul támadás, ha ez nem eldönthető, akkor Irán ellen.

Opcionális:

- **#104 A Cambridge-i Öt: Vezércikk** (Befolyás ikont tesz az aktuális Elsődleges vagy Másodlagos Régióban az MI Régió/ország sorrendje alapján.) **vagy bármelyik Értékelő fázis** (csak, ha képes megszüntetni egy HSZ országban az Ellenőrzést, egy Befolyás ikont tesz az országra)
- **#105 Különleges kapcsolat: Vezércikk vagy Európa Értékelés vagy nem Értékelő fázis** (Csak, ha az Egyesült Királysággal szomszédos országok nem állnak Ellenőrzés alatt. Ha szükséges, a Vezércikk fázisban újra húz.)
- **#106 NORAD: Vezércikk vagy nem Értékelő fázis** (Befolyás ikont tesz egy HSZ országra, ami Ellenőrzés alá kerül, ezt követően egy másik HSZ országra (Korai Időszak folyamán Korai Időszakbeli Régiók, majd ezt követően a leggyengébb Régió).)
- **#107 Che: Vezércikk, vagy Közép-Amerika Értékelés, vagy nem Értékelő fázis** (a legkisebb Stabilitású HSZ országot, majd egy 1 vagy 2 Stabilitási Értékű nem-HSZ országot választva. Ha sikeres, akkor megismétlődik. Választ egy Értékelő Régiót, vagy egy olyan Régiót, ami még nem volt, ha van ilyen.)
- **#108 Az emberünk Teheránban: Vezércikk** (5 kártyát húz és minden USA, vagy közös Eseményt belekever a "pakliba" **vagy nem Értékelő fázis** (csak a 4. és 9. Fázis között)
- **#109 Jurij és Samantha: csak a Vezércikk**
- **#110 AWACS eladások a szaúdiaknak: Vezércikk, vagy Közel-Kelet Értékelés, vagy nem Értékelő fázis** (csak, ha az USA nem Ellenőrzi Szaud-Arábiát). Ha szükséges, a Vezércikk fázisban újra húz.

Példák a Befolyás ikon lerakásának kiválasztására:

Az alábbi példák a 2. (DeLuxe) kiadás Szabálykönyvének képeire hivatkozva az MI Befolyás ikonjainak lerakásának döntési mechanizmusát mutatják be. Az MI a jelzett nagyhatalmat vezetve az alábbi lépéseket hajtja végre. Feltételezzük, hogy az Események kijátszása nem kedvező számára az értékelendő Régióban, ezért Befolyás ikonokat tesz le. **Emlékeztetőül:** Ha az Esemény rád vonatkozik, akkor az MI választhatja a Puccsot egy HSZ országban, ha a Stabilitási Érték kisebb, vagy egyenlő, mint a kártya MP-je (mindaddig, amíg a Stabilitás + az aktuális Befolyás érték nem haladja meg az 5-öt). Ha több hasonló lehetőség közül lehet választani, akkor a Régió/ország sorrendből a legkevesebb Befolyással rendelkező országot választja a Puccs helyszínéül.



Dél-Amerika Értékelő fázis (14. oldal)

(Emlékeztetőül: az MI minden Értékelő fázisban másodjára kerül sorra)

1 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Argentínára (az országok prioritási rendje és az országokra kiterjesztett Ellenőrzés alapján) vagy Puccsot hajt végre Kolumbiában, ha a kijátszott kártya a te Eseményed, és átveszi az Uralmat a Régióban.

USA: 1 Befolyás ikont rak Panamára (egy Dél-Amerikában történő Befolyás ikon lerakása nem változtatná meg a pontozási lehetőségeit. Kolumbiában már van Befolyása, ezért, az MI Befolyás Lerakási Sorrendje alapján, Panamára tud Befolyás ikont rakni.)

2 MP:

SZU: Befolyás ikont rak Argentínára és Brazíliára (átveszi 2 HSZ ország Ellenőrzését), vagy Puccsot hajt végre Kolumbiában a fent írtak szerint.

USA: 2 MP-ért 1 Befolyás ikont tesz Venezuelára (semlegesíti a Régiót (a te pontszámod csökkentésével, és a sajátja növelésével) és erősíti a pozícióját) vagy, ha az Esemény a tiéd, és a DEFCON lehetővé teszi, akkor Puccsot hajt végre Argentínában.

3 MP:

SZU: A 3 MP-t felhasználva 2 Befolyás ikont rak Kolumbiára (átveszi az Ellenőrzést). (Átveszi az Uralmat a Régióban. Az MI Puccs helyett inkább átveszi az Ellenőrzést.)

USA: 2 MP-t használva 1 Befolyás ikont rak Venezuelára és 1 Befolyás ikont tesz Panamára (semlegesíti a Régiót és átveszi az Ellenőrzést egy HSZ országban), vagy Puccsot kezdeményez Argentína ellen a fent leírtak szerint, ha az Esemény a tiéd, és a DEFCON lehetővé teszi.

4 MP:

SZU: 3 MP-t felhasználva 2 Befolyás ikont rak Kolumbiára (átveszi az Ellenőrzést) és 1 Befolyás ikont rak Argentínára. (Átveszi az Uralmat a Régióban és egy további HSZ

országban).

USA: 2 MP-t használva 1 Befolyás ikont rak Venezuelára és 2 Befolyás ikont rak Panamára (semlegesíti a Régiót és +1-gyel átveszi az Ellenőrzést egy HSZ országban), vagy Puccsot kezdeményez Argentína ellen a fent leírtak szerint, ha az Esemény a tiéd, és a DEFCON lehetővé teszi.

Ázsia Értékelő fázis (14. oldal)

1 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Laosz/Kambodzsa (Átveszi az Uralmat a Régióban. Laosz/Kambodzsa azért választandó, mert ez biztosítja a hozzáférést 2 országhoz).

USA: 1 Befolyás ikont rak Dél-Koreára (Ez a választás a pontozást nem befolyásolja, de így még erősebb Ellenőrzés alá kerül egy HSZ ország.)

2 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Laosz/Kambodzsa és 1-et Észak-Koreára. (Laosz/Kambodzsa biztosítja az Uralmat. Mivel egy Ellenőrzött nem-HSZ-ra kerül egy jelölő, ezért ennek a pontozásra nincs hatása, de Észak-Korea még erősebb Ellenőrzését jelenti.)

USA: 2 MP-ért 1 Befolyás ikont rak Észak-Koreára (Ez a legnagyobb hatású lépés az Értékelő Régióba, mert a SZU pontjait 2 GYP-vel csökkenti.)

3 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Laosz/Kambodzsára és 2 MP-t használ 1 Befolyáshoz Dél-Koreában (Laosz/Kambodzsza biztosítja az Uralmat. Dél-Korea pedig növeli a pontszámát.)

USA: 2 MP-ot használ 1 Befolyáshoz Észak-Koreában és 1 Befolyás ikont rak Dél-Koreára (Észak-Korea a legjobb, legnagyobb hatású választás, mert a SZU pontjait 2 GYP-vel csökkenti. Továbbá Dél-Korea a legjobb választás, tekintettel arra, hogy egy másik, nem-HSZ ország Ellenőrzése nincs hatással a pontozásra).

4 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Laosz/Kambodzsára és 2 MP-ot használ 1 Befolyáshoz Dél-Koreában és 1 Befolyás ikont rak Észak-Koreára (Laosz/Kambodzsza biztosítja az Uralmat. Dél-Korea pedig növeli a pontszámát. Továbbá Észak-Korea a legjobb választás, tekintettel arra,

hogy egy ország még nagyobb mértékű Ellenőrzése nem jelent pontokra váltható előnyt.)

USA: 2 MP-ot használ 1 Befolyáshoz Észak-Koreában és 1 Befolyás ikont rak Dél-Koreára és 1 Befolyás ikont rak a Fülöp-szigetekre (Pontozás szempontjából Észak-Korea a legjobb, legnagyobb hatású választás. Továbbá,

Dél-Korea a legjobb választás, tekintettel arra, hogy egy másik, nem-HSZ ország Ellenőrzése nincs hatással a pontozásra. Végül, a Régióban minden, USA által Ellenőrzött HSZ országban +1 szerepel, ezért a Fülöp-szigeteken történő Ellenőrzés átvétele a legjobb választás).

Közel-Kelet Értékelő fázis (15. oldal)

1 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Szíriára (Szíria az Uralomhoz segíti.)

USA: 1 Befolyás ikont rak Jordániára (Jordánia biztosítja a Jelenléteket és ebben az országban már van Befolyása, ami jobb terjeszkedést tesz lehetővé).

2 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Szíriára és 1 Befolyás ikont rak Iránra (Szíria az Uralomhoz segíti mivel jelen vagy egy másik nem-HSZ országban ez már nem segít a pontszám emelésében, így a legjobb lépés növelni a Befolyását Iránban, ami +1-gyel Ellenőrzést jelent.)

USA: 2 Befolyás ikont rak Egyiptomra (Egyiptom biztosítja a Jelenléteket és mivel HSZ ország, növeli a pontszámot. Továbbá Egyiptom biztosítja Afrika és a Közel-keleti HSZ ország, Líbia elérését.)

3 MP:

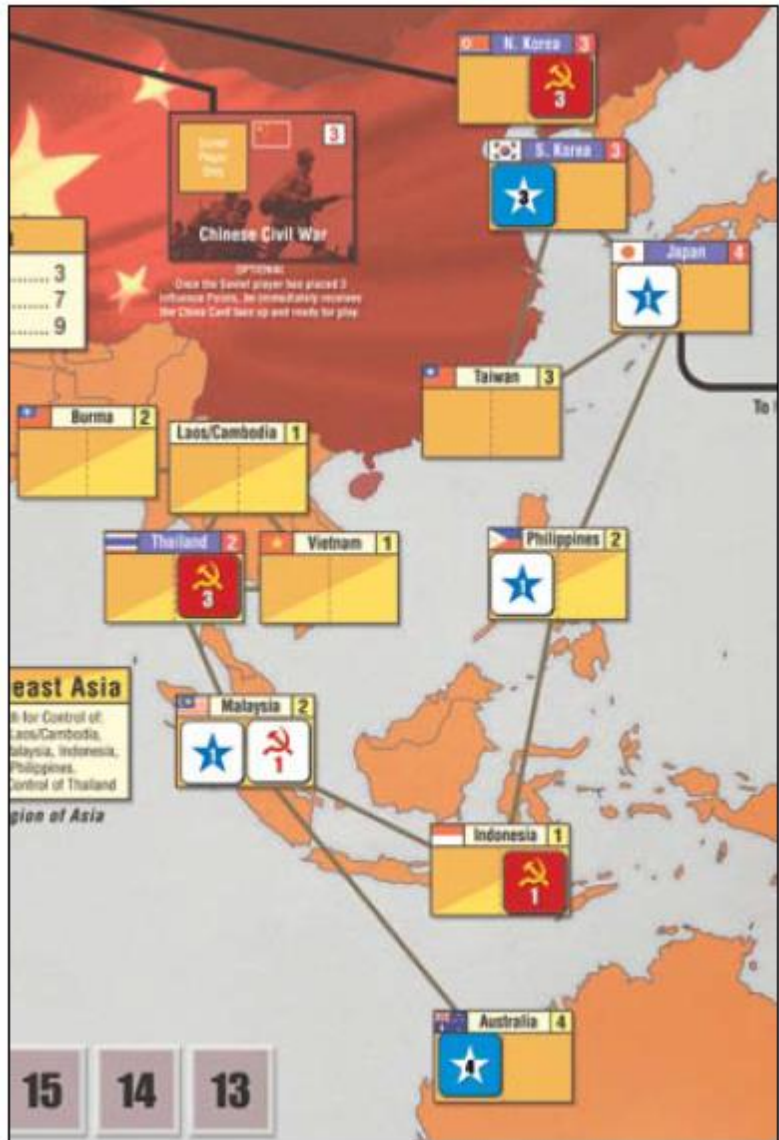
SZU: 1 Befolyás ikont rak Szíriára és 2 Befolyás ikont rak Irakra (Irak egy másik HSZ ország, ami a SZU pontszámát növeli.)

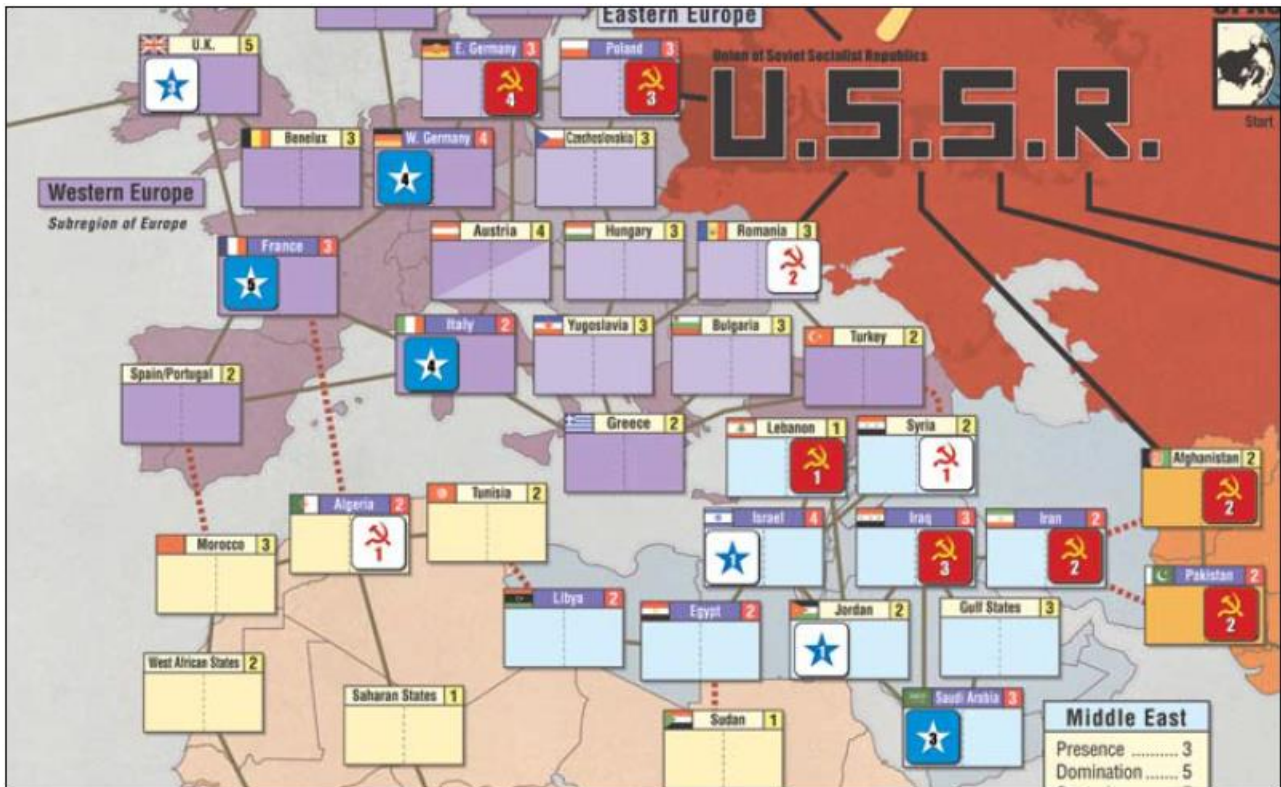
USA: 2 Befolyás ikont rak Egyiptomra és 1 Befolyás ikont rak Jordániára (Jordániával egy nem-HSZ Ellenőrzését veszi át, ami megszilárdítja a Közel-keleti pozícióját és magasabb prioritást biztosít.)

4 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Szíriára, 2-t Irakra és 1-et Pakisztánra (Ezzel az MI minden országot az Ellenőrzése alá von, ill. megszilárdítja azt. Mivel Irakra 2 Befolyás ikont rak le (Fázisonként maximum 2-t lehet) és Irán az USA számára nem elérhető, a Régiót a Pakisztánra tett +1 Ellenőrzéssel védi leginkább.)

USA: 2 Befolyás ikont rak Egyiptomra, 1-et Jordániára és 1-et Irakra (Irak növeli a hozzáférést a Régió országaihoz és egyúttal az USA közelebb kerül az Ellenőrzött országokhoz. A további hozzáférés lehetősége helyezi Irakot Izrael elé.)





Európa Értékelő fázis (17. oldal)

1 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Romániára (Egy nagyhatalom melletti ország Ellenőrzése előnyt jelent a pontozás során.)

USA: 1 Befolyás ikont rak Nyugat-Németországra (Egy HSZ ország +1 Ellenőrzése tűnik a legjobb választásnak, mert a többi lehetőség nem javítja a helyezést. Mivel Franciaország és Olaszország már túl van a maximált Befolyáson (ami valószínűleg nem történik meg, de az eredeti változatban előfordulhat), Nyugat-Németország az egyetlen lehetséges választás.)

2 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Romániára, és 1-et Lengyelországra (Lengyelország HSZ, ezért az Ellenőrzés +1-re emelése növeli a presztízszt.)

USA: 2 Befolyás ikont rak Spanyolország/Portugáliára. (Spanyolország/Portugália biztosítja az Uralmat a Régióban és további hozzáférést tesz lehetővé egy újabb Régióhoz, ami miatt ez jobb választás, mint Görögország.)

3 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Romániára és 2 Befolyásért 1-et Nyugat-Németországra (Nyugat-Németország az Uralom megszerzését jelenti, ami növeli a pontszámot.)

USA: 2 Befolyás ikont rak Spanyolország/Portugáliára, és 1-et Nyugat-Németországra (ezt a döntést a fentiek magyarázzák).

4 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Romániára és 2 Befolyásért 1-et Nyugat-Németországra, és 1-et Lengyelországra (az összes okot elmagyaráztuk).

USA: 2 Befolyás ikont rak Spanyolország/Portugáliára, 1-et Nyugat-Németországra és 1-et Algériára (Algéria növeli az elérhető országok számát és terjeszkedést tesz lehetővé egy másik Régió HSZ országába).

Közép-Amerika Értékelő fázis (19. oldal)

1 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Panamára (Mivel a SZU-é az Uralom, egy Közép-amerikai HSZ ország megerősítése a legjobb lépés, ezért Panama presztízsét növeli.)

USA: Átszervezést hajt végre Panamában (1 MP nem elég, hogy a Régióra hatást gyakoroljon, ezért kénytelen az Átszervezésre kísérletet tenni. A célba vett Panama egy HSZ ország, ahol a Befolyás Érték kisebb. Ez megegyezik Costa Ricával, de, ezért mégiscsak a HSZ ország a célpont. Mindkét országnak van 1 módosítója, ami maximálja a kísérlet sikerét.)

2 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Panamára, és 1-et Nicaraguára (Nicaraguával átveszi a Régió egy újabb országának Ellenőrzését, növeli a presztízsét, hogy terjeszkedhessen a nem Ellenőrzött Kolumbia irányába, mivel a SZU már Jelen van a Régióban)

USA: 2 Befolyás ikont rak Mexikóra (Mexikó egy nagyhatalommal szomszédos, HSZ országként növeli a pontszámot, +2GYP)

3 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Panamára, 1-et Nicaraguára és 1-et Hondurasra (Honduras a legjobb választás, mert Közép-Amerikához nagyobb hozzáférést biztosít, és ez az egyetlen választható az összes ország közül, mert a SZU Ellenőrzése a lehető legnagyobb a többi helyen (HSZ országok: Ellenőrzés +1, és nem-HSZ országok: Ellenőrzés)

USA: 2 Befolyás ikont rak Mexikóra és 1-et Kubára (Kuba a legjobb elérhető választás, mivel maximum 2 Befolyás ikon tehető az adott Fázisban egy országra. Az USA mást nem tud kijátszani Közép-Amerikában.)

4 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Panamára, 1-et Nicaraguára és 2-t Hondurasra (Honduras az egyik nem-HSZ ország, amelyben megszerzi az Ellenőrzést)

USA: 2 Befolyás ikont rak Mexikóra és 2 MP-t használ fel 1 Befolyás letételéhez Panamára (Panama növeli a pontszámot és a terjeszkedés lehetőségét).



Afrika Értékelő fázis (19. oldal)

1 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Szudánra (Szudán biztosítja az Uralmat, de még úgy is ez a legjobb választás, hogy a másik Régió meglehetősen közeli. A legnagyobb prioritású ország.)

USA: 1 Befolyás ikont rak Dél-Afrikára (Dél-Afrika biztosítja az USA Jelenlétet és növeli a pontszámot.)

2 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Szudánra és 1-et Egyiptomra (Egyiptom kijátszása Szudánnak köszönhető, mivel a szabályok lehetővé teszik a szomszédos Régióval összeköttetésben álló elsődleges ország Befolyásolását. Az újabb Befolyás elegendő Egyiptom Ellenőrzéséhez, ami itt javítja a SZU pozícióját. Továbbá, a magasabb rangsorolt Zimbabwe-re azért nem kerül Befolyás, mert az nem növelné a "globális" pontszámot, így a kisebb prioritású országra esik a választás.)

USA: 1 Befolyás ikont rak Dél-Afrikára és 1-et Szudánra. (Szudán erősíti az USA kapcsolatát a Közel-Kelettel és egy nem-HSZ ország Ellenőrzését biztosítja.)

3 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Szudánra, 1-et Egyiptomra és 1-et Algériára (Algéria +1 Ellenőrzéssel a Régió legnagyobb stabilitású HSZ ország. Eközben Zimbabwe (a legjobb, elérhető, nem-HSZ) lenne a másik, Ellenőrzött, nem-HSZ ország, ami nem növelné a pontszámot. Ha szükség lett volna az Uralom átvételéhez, akkor neki lett volna nagyobb a prioritása.)

USA: 1 Befolyás ikont rak Dél-Afrikára, 1-et Szudánra és még 1-et Dél-Afrikára (A második Dél-Afrikára tett Befolyás a legjobb választás, ami a sorrendből következik és az MI számára azért is fontos, mert megvédi a lehetséges +1 Ellenőrzéssel a HSZ országot)

4 MP:

SZU: 1 Befolyás ikont rak Szudánra, 1-et Egyiptomra 1-et Algériára és még 1-et Egyiptomra (A második Egyiptomra tett Befolyás ikon ugyanabból a megfontolásból következik, mint Algéria Befolyásolása 3 MP esetén. Egyiptom, azzal, hogy Afrika "része" kapcsolatot teremt, "Afrikában" az övé a legnagyobb Stabilitási Érték, ahol az MI-nek nincs +1 Ellenőrzése.)

USA: 1 Befolyás ikont rak Dél-Afrikára, 1-et Szudánra, még 1-et Dél-Afrikára és 1-et Botswana-ra (Botswana-ra azért tesz, mert a Régióban minden Ellenőrzött és az MI nem tud mást Ellenőrizni ebben a Fázisban. Tehát az országok sorrendjét használva Botswana a jobb választás, Dél-Afrika közelsége miatt, és azért is, mert így 2 különböző HSZ országot támogatható.)

Végszó:

Jelen szabályok lehetséges, hogy nem fedik le az összes elképzelhető scenáriót. A lényeg az, hogy az MI döntései következetesek legyenek, és logikusan követve egymást az egész világra való Befolyás kiterjesztését célozzák. A legfontosabb azt eldönteni, hogy egy Esemény mikor gyakorol nagyobb hatást a játékra, mint a Befolyás ikonok lerakása az Elsődleges Régióban. A kiegyenlítő mechanikai miatt javasoljuk, hogy az ezen Szabálykönyvben ajánlottakat a lehető leginkább kövesd egy akció kiválasztása során.