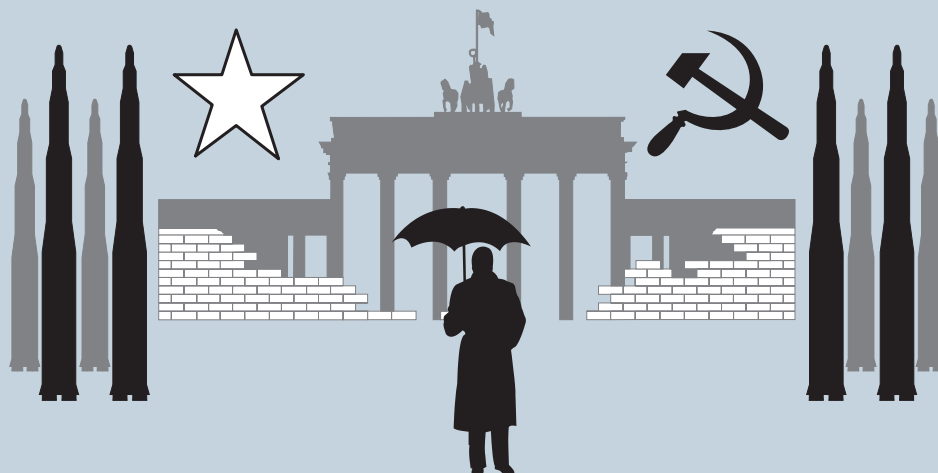


TWILIGHT STRUGGLE

LA GUERRA FREDDA, 1945-1989



Edizione Deluxe

di Jason Matthews & Ananda Gupta

REGOLAMENTO

SOMMARIO

1. Introduzione.....	2	10. Punteggio e vittoria.....	10
2. Componenti.....	2	11. Partite da torneo.....	11
3. Preparazione del gioco.....	4	12. Variante della Guerra Civile Cinese	11
4. Sequenza di gioco.....	4	Uno scenario di Tarda Guerra	12
5. Giocare le carte.....	5	Esempio Esteso di Gioco	13
6. Operazioni.....	6	La Storia nelle Carte	20
7. Eventi.....	8	Note degli Autori.....	31
8. Stato di DEFCON e Operazioni Militari	8	Regole Opzionali	32
9. Cina.....	9	Riconoscimenti	32



GMT Games, LLC •

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com



©2011 Asterion Press s.r.l.

Via Manzotti 7 - 42015 Correggio (RE) Italy

www.asterionpress.com



1.0 INTRODUZIONE

“Ora le trombe ci chiamano ad agire ancora una volta: non è una chiamata alle armi, anche se di armi abbiamo bisogno, e non è una chiamata alla battaglia, anche se in una battaglia siamo coinvolti. È una chiamata a portare il fardello di un lungo conflitto crepuscolare...”
—John F. Kennedy, discorso inaugurale, Gennaio 1961

Nel 1945, un'improbabile alleanza riuscì a domare la bestia nazista, mentre le armi più devastanti dell'umanità mettevano l'orgoglioso impero giapponese in ginocchio davanti a una tempesta di fuoco. Dove prima si ergevano molte grandi potenze, ora ne rimanevano soltanto due. Il mondo ebbe poco tempo per riprendersi prima che si profilasse un nuovo conflitto. A differenza delle guerre titaniche dei decenni passati, questo conflitto sarebbe stato combattuto principalmente non da soldati e carri armati, ma da spie e politici, scienziati e intellettuali, artisti e traditori.

Twilight Struggle è un gioco per due giocatori che simula la danza di intrighi, lotte di prestigio e sporadici conflitti armati durati quarantacinque anni tra l'Unione Sovietica e gli Stati Uniti. Il palcoscenico sul quale si fronteggiano questi due titani è il mondo intero, entrambi orientati a plasmarlo in accordo con le loro ideologie e filosofie di vita. Il gioco inizia tra le rovine dell'Europa, quando le due nuove superpotenze si spartiscono le spoglie della seconda guerra mondiale, e termina nel 1989, quando sopravvivono solo gli Stati Uniti.

I meccanismi di *Twilight Struggle* si ispirano ai classici giochi di carte come *We the People* e *Hannibal: Rome vs. Carthage*. È un gioco di breve durata, a bassa complessità, che prosegue quella tradizione. Le carte degli eventi comprendono una vasta serie di avvenimenti storici, dal conflitto Arabo-Israeliano del 1948 e del 1967, al Vietnam e al movimento americano per la pace, dalla crisi dei missili di Cuba ad altri simili incidenti che portarono il mondo a un passo dall'annientamento nucleare. Alcuni meccanismi secondari simulano il prestigio conferito dalla corsa verso lo spazio e la tensione degli armamenti nucleari, col rischio che la guerra nucleare ponga fine alla partita.

Questo regolamento è organizzato in sezioni numerate, alcune delle quali sono ripartite in ulteriori sottosezioni (ad esempio, 2.1 e 2.2). In molte occasioni, all'interno del regolamento, compariranno dei rimandi relativi ad altre sezioni e sottosezioni collegate a quella esposta.

Inoltre, i termini che hanno un significato tecnico nell'ambito del regolamento come “Influenza” o “Stato Conteso” vengono riportati con la lettera iniziale maiuscola, per sottolineare il loro contesto speciale nell'ambito delle regole.

2.0 COMPONENTI

Una copia completa del gioco *Twilight Struggle* include il materiale seguente:

- Un tabellone di 55 x 85 cm
- Due fogli cartonati di segnalini
- Un regolamento
- Due schede di aiuto per i giocatori
- 110 carte
- Due dadi a 6 facce

2.1 LA MAPPA DI GIOCO

“Da Stettino nel Baltico a Trieste nell'Adriatico, una cortina di ferro è calata sul continente.”

—Winston Churchill

2.1.1 La mappa è suddivisa in sei Regioni: Europa, Asia, Centro America, Sud America, Africa e Medio Oriente. Una regione è costituita da un gruppo di nazioni connesse geopoliticamente e in genere vicine dal punto di vista geografico. L'Europa è divisa in due sottoregioni, l'Europa Orientale e quella Occidentale. Due nazioni storicamente neutrali (Austria e Finlandia) sono considerate facenti parte sia dell'Europa Orientale che di quella Occidentale. L'Asia contiene anch'essa una sottoregione, il Sudest Asiatico. Le caselle delle nazioni che compongono una regione hanno un colore di fondo comune. Le sottoregioni hanno una diversa gradazione dello stesso colore.

Europa	
Presenza.....	3
Dominio.....	7
Controllo.....	Vittoria

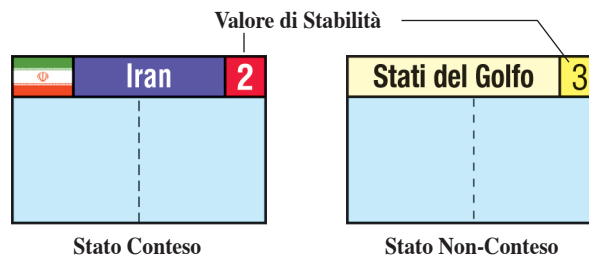
Europa Occidentale

Europa Orientale

NOTA: Anche se non è geograficamente corretto, il Medio Oriente comprende la Libia e l'Egitto per motivi politici, mentre il Canada e la Turchia sono compresi nella regione dell'Europa.

2.1.2 Qualsiasi evento, regola, azione o carta che faccia riferimento all'Europa o all'Asia comprende le sottoregioni ad esse associate.

2.1.3 Ogni casella sulla mappa rappresenta una nazione o un blocco di nazioni (da qui in avanti indicato semplicemente con il termine generico di “nazione”). Ogni nazione è contrassegnata da un Valore di Stabilità che ne rappresenta la stabilità, l'indipendenza e il potere.



2.1.4 Stati Contesi: Sebbene il nome della maggior parte delle nazioni figuri su fondo bianco, gli Stati Contesi operano come le nazioni normali ma seguono regole speciali per il punteggio (vedi 10.1) e i tentativi di Colpo di Stato (vedi 6.3). Il nome degli Stati Contesi è scritto su fondo violetto per facilitarne l'identificazione.

2.1.5 Esistono due aree sulla mappa che rappresentano le zone geografiche degli Stati Uniti e dell'Unione Sovietica. Non sono utilizzabili ai fini del piazzamento dei segnalini Influenza, ma forniscono comunque i benefici previsti come "nazioni controllate adiacenti" per quanto riguarda gli Eventi e i Riallineamenti (vedi 6.2.2).

2.1.6 Le nazioni sono collegate le une alle altre mediante linee nere, rosse e marroni tracciate sulla mappa. Le linee marroni rappresentano i collegamenti interni di una regione. Quelle rosse tratteggiate sono collegamenti tra nazioni in regioni diverse. Le linee nere indicano i collegamenti tra le nazioni e le superpotenze. Una nazione è considerata adiacente a tutte le altre nazioni a cui è collegata.

NOTA: Non è stato osservato un rigido rispetto delle attuali frontiere geografiche e molte nazioni che condividono fisicamente lo stesso confine non sono considerate collegate all'interno del gioco. Questo non è un errore della mappa, bensì parte dei meccanismi del gioco e della situazione politica dell'epoca.



2.1.7 Controllare le nazioni: Ogni nazione sulla mappa è considerata Controllata da uno dei giocatori, oppure è considerata priva di controllo. Una nazione è considerata Controllata da un giocatore se:

- Il giocatore possiede un ammontare di punti Influenza nella nazione pari o superiore al Valore di Stabilità della nazione, e
- L'Influenza del giocatore in quella nazione supera l'Influenza dell'avversario nella stessa nazione di un valore pari almeno al suo Valore di Stabilità.

ESEMPIO: Per controllare Israele (Valore di Stabilità 4), un giocatore deve possedere almeno 4 punti Influenza in Israele, e deve avere almeno 4 punti Influenza in più in Israele rispetto a quanti ne ha il suo avversario.

2.1.8 Alcune nazioni contengono dei piccoli numeri su fondo azzurro o rosso in basso a sinistra in una delle due caselle. Questi numeri indicano i punti Influenza collocati in quella nazione all'inizio del gioco. I punti Influenza assegnati a una regione (ma non a una nazione specifica) sono indicati accanto alle diciture regionali sulla mappa. Vedi 3.2 e 3.3 per una lista completa delle Influenze iniziali.

2.2 CARTE

2.2.1 Il gioco fa uso di 110 carte. Ad eccezione delle Carte Punteggio, tutte le carte contengono un valore in Punti Operazione, un Titolo dell'Evento e una Descrizione dell'Evento. Le Carte Punteggio sono contraddistinte con il termine "PUNTEGGIO" e devono essere giocate nel corso del turno in cui vengono pescate.

2.2.2 Ogni carta riporta un simbolo che indica a quale superpotenza è associato il suo Evento:

- Le carte con una stella rossa sono associate all'URSS
- Le carte con una stella bianca sono associate agli USA
- Le carte con una stella bianca/rossa sono associate a entrambe le fazioni.

Esempio di carta



(Vedi 5.2 per gli effetti derivanti dal gioco di carte i cui Eventi sono associati alla superpotenza dell'avversario.)

2.2.3 Le carte possono essere giocate in due modi: come Eventi o come Operazioni.

2.2.4 Molte carte riportano un asterisco dopo il titolo dell'Evento. Quando queste carte sono giocate come Evento, vengono rimosse permanentemente dal gioco.

2.2.5 Le carte il cui titolo dell'Evento è sottolineato vanno mostrate a faccia in su accanto al tabellone di gioco fino a quando non vengono eliminate (o fino alla fine della partita).

NOTA: I giocatori possono anche indicare gli effetti degli eventi sottolineati tramite i segnalini promemoria delle carte numerate.

2.2.6 Le carte che vengono scartate (non quelle rimosse permanentemente dal gioco) vengono messe in una pila, a faccia in su, adiacente al mazzo dal quale si pescano le carte.

2.3 SEGNALINI

Il gioco include vari segnalini di aiuto.



3.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

3.1 Mescolare le carte di Inizio Guerra e distribuire **8 carte** a ogni giocatore. Inoltre, collocare la “Carta Cinese” a faccia in su davanti al giocatore URSS. I giocatori possono esaminare le proprie carte prima di piazzare i loro segnalini Influenza iniziali.

3.2 Il giocatore URSS schiera i suoi segnalini per primo. Colloca un totale di **15 segnalini Influenza** nelle aree seguenti: 1 in Siria, 1 in Iraq, 3 in Corea del Nord, 3 in Germania Est, 1 in Finlandia e 6 dove preferisce nell’Europa Orientale.

3.3 Il giocatore USA schiera i suoi segnalini per secondo, collocando un totale di **25 segnalini Influenza** nelle aree seguenti: 2 in Canada, 1 in Iran, 1 in Israele, 1 in Giappone, 4 in Australia, 1 nelle Filippine, 1 in Corea del Sud, 1 a Panama, 1 in Sud Africa, 5 nel Regno Unito e 7 dove preferisce nell’Europa Occidentale.

3.4 Collocare i segnalini di Corsa allo Spazio USA e URSS nella casella a sinistra del tracciato della Corsa allo Spazio. Ogni giocatore dispone il proprio segnalino di OP Militari nella casella zero del tracciato delle Operazioni Militari. Collocare quindi il Segnalino di Turno nella prima casella dell’Indicatore di Turno. Il segnalino di Defcon va collocato nella casella 5 dello stato di DEFCON. Infine, il segnalino dei Punti Vittoria (PV) va collocato sulla tabella dei Punti Vittoria, nella casella 0 (zero) di partenza.

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

4.1 Una partita di *Twilight Struggle* è composta da dieci turni. Ogni turno rappresenta un periodo di tempo che va dai tre ai cinque anni, durante il quale verranno giocate sei o sette carte da parte di ogni giocatore. All’inizio della partita ogni giocatore riceve otto carte dal mazzo di Inizio Guerra. All’inizio del turno 4, si mescolano le carte di Metà Guerra con il mazzo di carte da pescare, e la mano dei giocatori sale a nove. All’inizio del turno 8, si mescolano le carte di Tarda Guerra assieme al mazzo di carte da pescare.

4.2 Il Giocatore Attivo è il giocatore che sta attualmente svolgendo il Round di Azione.

4.3 Quando non vi sono carte rimanenti nel mazzo da cui pescare, si rimescola la pila degli scarti e si forma un nuovo mazzo. Va ricordato che le carte giocate come Evento con un asterisco (*) nel titolo devono essere rimosse dal gioco quando vengono giocate, e quindi non devono essere mescolate nel nuovo mazzo.

4.3.1 Distribuire tutte le carte rimanenti nel mazzo prima di rimescolare, ad eccezione dei turni 4 e 8 (vedi 4.4).

4.4 Quando si passa dal mazzo di Inizio Guerra a quello di Metà Guerra, o dal mazzo di Metà Guerra a quello di Tarda Guerra, non si aggiungono gli scarti nel mazzo: si aggiungono invece le carte di Metà Guerra o Tarda Guerra (come appropriato) al mazzo esistente e si mescola il tutto. Gli scarti ignorati rimangono nel mazzo degli scarti, ma torneranno ad essere rimescolati con le altre carte quando sarà il momento di rimescolare per l’esaurimento del mazzo.

4.5 Un turno di *Twilight Struggle* è strutturato nel modo seguente:

- A. Migliorare lo stato di DEFCON
- B. Distribuire le carte

- C. Fase di Apertura
- D. Round di Azione
- E. Controllo delle Operazioni Militari
- F. Rivelare la Carta Conservata (solo nei tornei)
- G. Girare la “Carta Cinese”
- H. Avanzare il Segnalino di Turno
- I. Calcolare il punteggio finale (solo dopo il turno 10)

A. Migliorare lo stato di DEFCON: Se il livello di DEFCON è inferiore a 5, incrementare tale stato di 1 (verso la Pace).

B. Distribuire le carte: Ogni giocatore riceve carte sufficienti a portare la propria mano a un totale di **8 carte** nei turni 1-3. Nei turni 4-10, la mano diviene di **9 carte**. La “Carta Cinese” non è mai inclusa in questo totale.

C. Fase di Apertura: Ogni giocatore sceglie segretamente una carta dalla sua mano. Una volta che entrambi i giocatori hanno scelto, rivelano questa carta simultaneamente. Queste carte sono dette “Carte di Apertura” e i loro Eventi si verificano in questa fase (e se il titolo dell’Evento ha un asterisco, la carta viene rimossa dal gioco). Per determinare quale Evento si verifica per primo, si esamina il valore in Punti Operazione di ogni carta, che diventerà il suo Valore di Apertura. La carta con il Valore di Apertura più alto ha effetto per prima. In caso di parità, l’Evento di Apertura del giocatore USA ha effetto per primo.

- È possibile giocare le Carte Punteggio nella Fase di Apertura. Tuttavia, tali carte sono considerate dotate di Valore di Apertura pari a zero (0) e hanno sempre effetto per seconde. Se entrambi i giocatori scelgono una Carta Punteggio come Carta di Apertura, l’Evento della carta del giocatore USA ha effetto per primo.
- Un giocatore deve applicare un Evento di Apertura, a prescindere dal fatto che l’Evento sia di aiuto a lui o all’avversario.

NOTA: Se si gioca un Evento dell’avversario durante la Fase di Apertura, quest’ultimo applica il testo dell’Evento come se fosse stato lui a giocare la carta. Tuttavia, sarà comunque il giocatore della Carta di Apertura ad essere considerato il Giocatore Attivo, ai fini dello stato di DEFCON (vedi 8.1.3).

- La “Carta Cinese” non può essere giocata durante la Fase di Apertura.
- A meno che l’Evento di Apertura non faccia riferimento specificamente alla disponibilità di Punti Operazione, nessuno dei giocatori riceve Punti Operazione dalle carte giocate durante la Fase di Apertura.

D. Round di Azione: Sono previsti sei Round di Azione nei turni dall’1 al 3 e sette Round di Azione nei turni dal 4 al 10. I giocatori si alternano nel giocare carte, una per Round di Azione, per un totale di sei carte nei turni dall’1 al 3, e di sette carte nei turni dal 4 al 10. Il giocatore URSS effettua sempre per primo il proprio Round di Azione, seguito dal giocatore USA. Tutte le azioni imposte da ogni carta devono essere risolte prima che il giocatore successivo inizi il proprio Round di Azione giocando una carta. Il giocatore che sta effettuando il proprio Round di Azione è detto “Giocatore Attivo”.

- Normalmente a un giocatore rimane una carta dopo avere completato tutti i Round di Azione. Questa è considerata la carta “Conservata” e deve essere giocata nei round seguenti. Le Carte Punteggio non possono mai essere Conservate.
- Se un giocatore non possiede carte sufficienti a effettuare il numero di azioni previste dal turno, quest’ultimo deve saltare i Round di Azione rimanenti mentre l’avversario completa i propri.

E. Controllo delle Operazioni Militari: Ogni giocatore determina se subisce una penalizzazione in Punti Vittoria per non avere effettuato nel corso del turno il numero di Operazioni Militari richieste (vedi 8.2). Ogni giocatore riporta il segnalino delle Operazioni Militari sullo zero.

F. Rivelare la Carta Conservata: Nei tornei o nelle partite competitive, entrambi i giocatori dovrebbero rivelare all'avversario le Carte Conservate, in modo da assicurare che tutte le Carte Punteggio richieste siano state giocate durante i round. Dal momento che ciò va a discapito di parte della segretezza del gioco, non è obbligatorio utilizzare questa regola nelle partite non competitive.

G. Girare la “Carta Cinese”: Se la “Carta Cinese” era stata girata a faccia in giù durante il turno, ora va girata di nuovo a faccia in su.

H. Avanzare il Segnalino di Turno: Il Segnalino di Turno viene fatto avanzare al turno seguente. Quando si giunge alla fine del turno 3, si mescolano le carte di Metà Guerra nel mazzo. Quando si giunge alla fine del turno 7, si mescolano le carte di Tarda Guerra nel mazzo.

I. Calcolare il punteggio finale: Alla fine del turno 10, si procede a calcolare il punteggio finale, come indicato nelle regole dei Punteggi.

5.0 GIOCARE LE CARTE

5.1 Le carte possono essere giocate in due modi diversi: come Eventi o come Operazioni. Di norma, ai giocatori rimane in mano una carta alla fine del turno. Tutte le altre carte saranno usate come Eventi o Operazioni. I giocatori non possono saltare il proprio turno evitando di giocare una carta, o scartandola dalla propria mano.

5.2 Eventi associati all'avversario: Se un giocatore gioca una carta come Operazione e l'Evento della carta è associato solo all'avversario, l'Evento ha luogo comunque (e la carta, se ha un asterisco nel titolo, viene rimossa).

NOTA: Quando si gioca una carta come Operazione e si attiva un Evento dell'avversario, quest'ultimo applica il testo dell'Evento come se fosse stato lui a giocare la carta.

- È il Giocatore Attivo a decidere sempre se l'Evento si verifica prima o dopo le Operazioni da svolgere.
- Se la carta giocata attiva un Evento dell'avversario, ma tale Evento non può avere luogo perché non è stata ancora giocata una carta di prerequisite, o una condizione espressa nell'Evento non è stata soddisfatta, l'Evento non si verifica. In questo caso, le carte Evento con un asterisco nel titolo (contrassegnate con *) vengono riposte nel mazzo degli scarti e non sono rimosse dal gioco.
- Se la carta giocata attiva un Evento dell'avversario, ma tale Evento non può avere luogo a causa della proibizione imposta da una carta Evento giocata in precedenza, allora l'Evento non si verifica e la carta rimane in gioco solo per i Punti Operazione.
- Se la carta giocata attiva un Evento dell'avversario, ma tale Evento non produce alcun effetto, la carta Evento si considera in ogni caso giocata e deve comunque essere rimossa se è contrassegnata da un asterisco.

21
INIZIO GUERRA



NATO*

Giocare dopo “Piano Marshall” o “Firma del Patto di Varsavia”.

Il giocatore URSS non può più effettuare Colpi di Stato o tiri di Riallineamento in nessuna nazione Controllata dagli USA in Europa. Le nazioni Controllate dagli USA in Europa non possono essere attaccate giocando l'Evento “Guerra Locale”.

Rimuovere dal gioco se usata come Evento.

Questo Evento non può essere usato prima che la carta “Piano Marshall” sia stata giocata.

23
INIZIO GUERRA



PIANO MARSHALL*

Consente di giocare la carta “NATO” come Evento.

Aggiungere un punto Influenza USA in ciascuna delle sette nazioni dell'Europa Occidentale non Controllate dall'URSS.

Rimuovere dal gioco se usata come Evento.

Consente di giocare la carta “NATO” come Evento.

ESEMPIO 1: Il giocatore URSS gioca la carta “NATO” prima che siano state giocate le carte “Piano Marshall” o “Firma del Patto di Varsavia”. Il giocatore URSS beneficia dei 4 Punti Operazione, ma gli USA non mettono in atto l'Evento “NATO”. Anche se ha un asterisco, la carta non viene rimossa dal gioco, ma viene messa nella pila degli scarti, con la possibilità che possa essere di nuovo giocata in seguito.

ESEMPIO 2: Il giocatore USA gioca “Guerra Arabo-Israeliana” per 2 Punti Operazione. Nel corso del suo Round di Azione precedente aveva però giocato “Accordi di Camp David” che proibisce di giocare “Guerra Arabo-Israeliana” come Evento. Il giocatore USA utilizza comunque 2 Punti Operazione, ma il giocatore URSS non beneficia dell'Evento e la carta non viene eliminata.

ESEMPIO 3: Il giocatore URSS gioca “Alleanza per il Progresso”, ma il giocatore USA non controlla uno Stato Conteso in Sud America o in Centro America. Ciononostante, l'Evento è considerato giocato e la carta viene rimossa dal gioco dopo il round del giocatore URSS.

ESEMPIO 4: Il giocatore URSS gioca “Guerre Stellari” per utilizzare i Punti Operazione e questo normalmente attiverebbe l'Evento, ma il giocatore USA è in svantaggio nella Corsa allo Spazio. Il risultato non sortisce alcun effetto e la carta “Guerre Stellari” va nella pila degli scarti.

5.3 Quando una carta giocata come Evento richiede che un'altra carta di un valore specifico venga giocata o scartata, una carta di valore superiore soddisfa sempre il requisito.

ESEMPIO: La carta “Pantano” impone al giocatore USA di scartare una carta da 2 Punti Operazione. Se il giocatore USA scarta una carta da 3 Punti Operazione, il requisito è comunque soddisfatto.

5.4 Quando un Evento impone a un giocatore di scartare una carta, l'Evento sulla carta scartata non si verifica. Questa regola si applica anche alle Carte Punteggio.

5.5 Fatta eccezione per quanto indicato alla regola 10.1.5, laddove il testo delle carte contraddice il regolamento, il testo delle carte ha la precedenza sul regolamento stesso.

6.0 OPERAZIONI

Le Operazioni possono essere usate nei seguenti modi: per piazzare i segnalini Influenza, per effettuare i tiri di Riallineamento, per tentare Colpi di Stato o per tentare di avanzare nella Corsa allo Spazio. Quando una carta viene giocata come carta Operazione, il giocatore deve scegliere di usare tutti i Punti Operazione in uno dei modi seguenti: piazzamento dei Segnalini, tiri di Riallineamento, tentativi di Colpo di Stato, o tentativo di avanzamento nella Corsa allo Spazio.

6.1 PIAZZAMENTO DEI SEGNALINI INFLUENZA

“Ognuno può imporre il proprio sistema soltanto fin dove arriva il suo esercito.” —Joseph Stalin

6.1.1 I segnalini Influenza devono essere piazzati uno alla volta. Tutti i segnalini devono essere piazzati assieme a segnalini della stessa fazione che erano già collocati all’inizio del Round di Azione del Giocatore Attivo, o in posizioni ad essi adiacenti. *Eccezione: I segnalini piazzati a seguito di un Evento non sono soggetti a questa restrizione, a meno che non sia specificato altrimenti sulla carta.* Se il totale di Influenza è sufficiente per prendere il Controllo della nazione, il segnalino va piazzato con il lato colorato visibile.

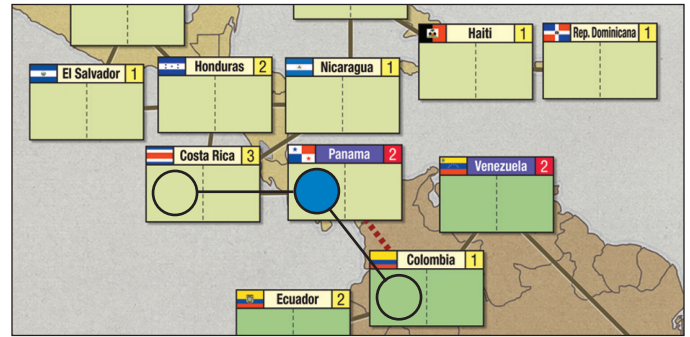
6.1.2 Piazzare un segnalino Influenza in una nazione amica Controllata o priva di controllo costa un (1) Punto Operazione. Piazzare un segnalino Influenza in una nazione Controllata dal nemico costa due (2) Punti Operazione. Se lo stato di Controllo della nazione cambia mentre si piazzano i segnalini Influenza, i segnalini aggiuntivi piazzati nel corso di quel Round di Azione vengono collocati al costo inferiore.

ESEMPIO: Il giocatore USA ha 2 segnalini Influenza in Turchia e il giocatore URSS non ne ha nessuno. Pertanto, gli USA controllano la Turchia. Il giocatore URSS utilizza 4 Punti Operazione per piazzare dei segnalini Influenza. Quando li piazza in Turchia, il primo segnalino costa 2 Punti Operazione. Tuttavia, dopo questo primo piazzamento, gli USA non superano più l’Influenza URSS in Turchia del Valore di Stabilità indicato (2), quindi il secondo e il terzo segnalino Influenza sovietico costano 1 Punto Operazione ciascuno. Se il giocatore USA fosse partito con 1 segnalino Influenza in Turchia, non l’avrebbe controllata, e in questo caso qualsiasi piazzamento di segnalini Influenza sovietici sarebbe costato 1 Punto Operazione per segnalino.



ESEMPIO: Il giocatore USA controlla la Turchia e la Grecia, mentre il giocatore URSS controlla la Siria e il Libano. Nessun giocatore controlla la Romania e la Bulgaria.

6.1.3 I segnalini Influenza possono essere piazzati in più regioni e più nazioni, fino a un numero massimo pari al valore in Punti Operazione che compare sulla carta giocata.



ESEMPIO: Il giocatore USA possiede già dei segnalini a Panama e in Corea del Sud. Il giocatore USA utilizza una carta da 3 Punti Operazione per collocare ulteriore Influenza. Può piazzare dei segnalini Influenza in Costa Rica e Colombia, ma non in Costa Rica e poi in Nicaragua. D’altra parte, dal momento che sono già presenti dei segnalini Influenza, potrebbe usare qualsiasi Punto Operazione rimanente per rafforzare la Corea del Sud o le sue nazioni adiacenti.

6.1.4 I segnalini Influenza possono sempre essere piazzati in una qualsiasi nazione che sia adiacente (collegata) all’area della superpotenza del Giocatore Attivo.

6.1.5 I segnalini Influenza sono paragonabili a delle monete. I giocatori possono “cambiare” un dato numero di segnalini in più segnalini di valore inferiore in qualsiasi momento. Inoltre, il numero di segnalini Influenza fornito nel gioco non è un limite assoluto. È possibile utilizzare piccole fiches da poker, monete o cubetti di legno come segnalini sostitutivi nel caso quelli disponibili scarseggino.

6.1.6 Se un giocatore possiede due o più segnalini in una nazione, deve mettere al di sopra quello di valore maggiore. I segnalini Influenza possono essere esaminati in qualsiasi momento.

6.2 TIRI DI RIALLINEAMENTO

6.2.1 I tiri di Riallineamento vengono utilizzati per ridurre l’Influenza nemica in una nazione. Per effettuare un tiro di Riallineamento non è necessario che il giocatore che agisce possieda punti Influenza nella nazione scelta o in una adiacente (sebbene questo incrementi di molto le probabilità di successo). Tuttavia, l’avversario deve possedere almeno 1 punto Influenza nella nazione bersaglio. Quando utilizza una carta per i tiri di Riallineamento, il giocatore può risolvere ogni tiro prima di dichiarare il bersaglio successivo. Una nazione può essere oggetto di più tiri di Riallineamento nel corso di un Round di Azione.

6.2.2 Effettuare un tiro per il Riallineamento costa 1 Punto Operazione. Ogni giocatore tira un dado e chi ottiene il valore più alto può rimuovere la differenza tra i due tiri di dado dall’Influenza dell’avversario nella nazione bersaglio. In caso di parità non si rimuovono segnalini. Ogni giocatore modifica il tiro di dado come segue:

- +1 per ogni nazione Controllata adiacente,
- +1 per il giocatore che possiede più Influenza nella nazione bersaglio rispetto all’avversario,
- +1 se la superpotenza del giocatore è adiacente alla nazione bersaglio.

ESEMPIO: Il giocatore USA sceglie la Corea del Nord come bersaglio di un tiro di Riallineamento. Quella nazione contiene 3 punti Influenza URSS, mentre il giocatore USA non ne possiede nessuno. Il giocatore USA non applica alcun modificatore: non controlla alcuna nazione adiacente e possiede meno Influenza in Corea del Nord rispetto ai sovietici. Il giocatore URSS ottiene un +1 perché la Corea del Nord è adiacente all'URSS e un +1 in quanto possiede più Influenza in Corea del Nord rispetto agli USA. Il giocatore USA tira un 5, mentre il giocatore URSS tira un 2 che, una volta applicati i modificatori, diventa un 4. Come risultato, il giocatore URSS deve rimuovere 1 punto Influenza dalla Corea del Nord.

6.2.3 Non è mai possibile aggiungere Influenza a una nazione come risultato di un tiro di Riallineamento.

6.3 TENTATIVI DI COLPO DI STATO

6.3.1 Un Colpo di Stato rappresenta sforzi militari appena al di sotto di una guerra aperta al fine di cambiare la composizione del governo di una nazione bersaglio. Non è necessario che un giocatore disponga di Influenza nella nazione bersaglio o in una nazione adiacente al fine di effettuare il tentativo di Colpo di Stato. Tuttavia, l'avversario deve possedere dei segnalini Influenza nella nazione bersaglio affinché il tentativo di Colpo di Stato sia possibile.

6.3.2 Per risolvere un tentativo di Colpo di Stato **si moltiplica per due (x2) il Valore di Stabilità della nazione bersaglio. Quindi si tira un dado, e si aggiungono al risultato i Punti Operazione sulla carta.** Se questo tiro di dado modificato è superiore al doppio del Valore di Stabilità il Colpo di Stato è riuscito, altrimenti fallisce. Se il Colpo di Stato è riuscito, si rimuove dalla nazione bersaglio un numero di segnalini Influenza pari alla differenza tra i due valori ottenuti. Se non ci sono abbastanza segnalini Influenza dell'avversario da rimuovere, il giocatore aggiunge dei propri segnalini Influenza fino a colmare la differenza.

6.3.3 Il segnalino sul tracciato delle Operazioni Militari deve essere mosso da un numero di caselle pari al valore in Punti Operazione della carta giocata.

ESEMPIO: Il giocatore USA gioca una carta da 3 Punti Operazione per tentare un Colpo di Stato in Messico. Il giocatore USA non ha alcuna Influenza in quella nazione, mentre il giocatore URSS ha 2 punti Influenza. Per prima cosa, il giocatore USA sposta il suo segnalino sul tracciato delle Operazioni Militari per indicare che ha speso 3 punti in Operazioni Militari in questo turno (vedi 8.2). Quindi tira un dado e ottiene un 4, a cui somma il valore in Punti Operazione (3) per un totale pari a 7. Sottrae da questo totale il doppio del Valore di Stabilità del Messico ($2 \times 2 = 4$) e ottiene un risultato finale pari a 3. Questo è il numero di segnalini Influenza che può rimuovere/aggiungere in Messico. Prima rimuove i 2 segnalini Influenza sovietici e poi piazza 1 segnalino Influenza USA.



6.3.4 Qualsiasi tentativo di Colpo di Stato in uno Stato Conteso peggiora lo stato di DEFCON di un livello (verso la “Guerra Nucleare”).

6.3.5 Le carte che riportano che un giocatore può “tentare gratuitamente un Colpo di Stato” in una data regione possono ignorare le restrizioni geografiche dell'attuale stato di DEFCON (vedi 8.1.5). Tuttavia, se il ten-

tativo gratuito di Colpo di Stato viene usato contro uno Stato Conteso, lo stato di DEFCON peggiora comunque, come indicato nella sezione 6.3.4.

6.4 CORSA ALLO SPAZIO

“Esploriamo lo spazio perché ogni cosa che l'umanità deve intraprendere, gli uomini liberi devono pienamente condividere... Credo che questa nazione, prima che si concluda il decennio, debba dedicarsi con tutte le sue forze a raggiungere l'obiettivo di fare sbarcare un uomo sulla luna e di riportarlo sano e salvo sulla terra.” —John F. Kennedy



6.4.1 Il tracciato della Corsa allo Spazio contiene un segnalino per ogni superpotenza. È possibile usare dei Punti Operazione per tentare di spostare il proprio segnalino nella casella successiva del tracciato. Per farlo deve essere scartata una carta con un valore in Punti Operazione pari o superiore al valore riportato nel riquadro sotto alla casella. Quindi tirare un dado: se il risultato ottenuto rientra nell'intervallo riportato nella casella in cui il segnalino andrebbe spostato, il segnalino può essere spostato su di essa.

6.4.2 Un giocatore può scartare solo una carta per turno nel tentativo di progredire nella Corsa allo Spazio. **Eccezione:** Le abilità speciali di Corsa allo Spazio e certi Eventi potrebbero alterare questo limite di una carta, o fare avanzare in altri modi il segnalino di una superpotenza sul tracciato della Corsa allo Spazio.

6.4.3 Avanzare lungo il tracciato della Corsa allo Spazio conferisce un premio in Punti Vittoria, una abilità speciale o entrambe le cose. Cinque caselle sul tracciato riportano due numeri separati da una barra: ad esempio, su “Orbita Lunare” sono riportati i numeri 3/1. Il numero a sinistra è il numero di Punti Vittoria assegnati al primo giocatore che raggiunge quella casella, mentre quello a destra è il numero di Punti Vittoria assegnati al secondo giocatore che la raggiunge. I Punti Vittoria assegnati vengono applicati immediatamente. Tutti i Punti Vittoria della Corsa allo Spazio sono cumulativi.

6.4.4 Le abilità speciali vengono assegnate solo al primo giocatore che raggiunge la casella. L'abilità speciale ottenuta termina immediatamente i suoi effetti quando anche il secondo giocatore raggiunge quella casella.

- Una volta raggiunta la casella 2 (“Animale nello Spazio”), il giocatore ha la possibilità di scartare due carte di Corsa allo Spazio per turno (invece di una soltanto, come di consueto).
- Una volta raggiunta la casella 4 (“Uomo in Orbita”), l'avversario deve scegliere e rivelare il suo Evento di Apertura prima che il giocatore con “Uomo in Orbita” scelga il proprio Evento di Apertura.
- Una volta raggiunta la casella 6 (“Atterraggio dell'Aquila/dell'Orso”), il giocatore può scartare la sua Carta Conservata alla fine del turno.
- Una volta raggiunta la casella 8 (“Stazione Spaziale”), il giocatore può giocare otto (8) Round di Azione per turno.

Gli effetti di queste abilità speciali sono immediati e cumulativi.

ESEMPIO: Il giocatore URSS raggiunge con successo la casella 2. Può giocare una seconda carta per la Corsa allo Spazio nel suo Round di Azione seguente. Se il giocatore URSS raggiunge la casella 4 prima che il giocatore USA raggiunga la casella 2, può giocare due carte di Corsa allo Spazio per turno, e obbliga il giocatore USA a mostrare il suo Evento di Apertura prima di scegliere il proprio.

6.4.5 A prescindere dal testo sulla carta, un Evento scartato per effettuare un tiro di dado che consenta di avanzare sul tracciato della Corsa allo Spazio non viene messo in atto. La carta va collocata nella pila degli scarti.

NOTA: La Corsa allo Spazio è una sorta di “valvola di sicurezza”. Se un giocatore ha in mano una carta il cui Evento tornerebbe a favore dell’avversario, e non vuole che l’Evento abbia luogo, può sbarazzarsene tramite la Corsa allo Spazio (purché possieda Punti Operazione a sufficienza per consentire il tentativo di avanzamento).

6.4.6 Se un giocatore raggiunge la casella finale della Corsa allo Spazio, non può usare altre carte nella Corsa allo Spazio per il resto della partita.

7.0 EVENTI

“Negate voi, Ambasciatore Zorin, che l’URSS abbia installato e stia installando basi e missili a gittata media e intermedia a Cuba? Sì o no? Non aspettate la traduzione! Sì o no?” —Adlai Stevenson, Ambasciatore USA alle Nazioni Unite

7.1 Un giocatore può giocare una carta come Evento anziché come Operazione. Se l’Evento è associato alla propria superpotenza o a entrambe, ha effetto come indicato dal testo della carta.

7.2 La carta “Punteggio del Sudest Asiatico” riporta un asterisco dopo il titolo dell’Evento, e quindi è l’unica Carta Punteggio a dover essere rimossa dal gioco una volta giocata.

7.3 Eventi permanenti: Alcune carte Evento riportano un titolo sottolineato, come ad esempio *Flower Power*. Ciò sta a significare che gli effetti di questi Eventi permangono per tutta la durata della partita. Quando queste carte vengono giocate come Eventi, devono essere posizionate accanto alla mappa, oppure i loro segnalini possono essere collocati sull’Indicatore di Turno, come promemoria dei loro effetti in atto.

7.4 Alcune carte Evento modificano il valore in Punti Operazione delle carte che seguono. Questi modificatori devono essere conteggiati assieme e possono modificare la “Carta Cinese”.

ESEMPIO: Il giocatore USA gioca l’Evento “Paura Rossa/Epurazione” nella Fase di Apertura. Normalmente, tutte le carte URSS dovrebbero sottrarre uno dal loro valore in Punti Operazione. Tuttavia, come sua Carta di Apertura, il giocatore URSS ha giocato “Rivolte in Vietnam”. Questo Evento conferisce al giocatore sovietico +1 a tutte le Operazioni giocate nel Sudest Asiatico. Come prima carta giocata, il giocatore URSS sceglie la “Carta Cinese”. Gioca tutti i punti nel Sudest Asiatico per 5 Punti Operazione. Questo viene modificato dalla carta “Rivolte in Vietnam”, che lo porterebbe a 6 Punti Operazione. Tuttavia, la carta “Paura Rossa/Epurazione” riporta il totale a 5 Punti Operazione.

7.4.1 Gli Eventi che modificano il valore in Punti Operazione di una carta si applicano a un solo giocatore. Il modificatore non è trasferibile all’avversario mediante una carta presa dalla mano avversaria.

ESEMPIO: Il giocatore URSS ha giocato “Dottrina Breznev” come Evento, e riceve pertanto un +1 al valore in Punti Operazione di tutte le sue carte. Se il giocatore USA prende una delle sue carte, ad esempio giocando “Vendita di Grano ai Sovietici”, non beneficia del modificatore +1 conferito dalla quella carta.

7.4.2 Gli Eventi che modificano il valore in Punti Operazione di carte giocate in seguito lo fanno sotto tutti gli aspetti.

ESEMPIO 1: Se il giocatore sovietico ha giocato “Paura Rossa/Epurazione” contro il giocatore USA, e quest’ultimo gioca una carta da 2 Punti Operazione per un Colpo di Stato, il giocatore USA aggiunge solo 1 al suo tiro di dado per il Colpo di Stato per il valore della carta, e si sposta di 1 sola casella sul tracciato delle Operazioni Militari.

ESEMPIO 2: Se il giocatore sovietico ha giocato “Dottrina Breznev” in un momento precedente del turno, potrebbe giocare una carta da 1 Punto Operazione per effettuare il tiro di dado richiesto da “Trappola per Orsi”.

ESEMPIO 3: Se il giocatore USA ha giocato “Contenimento” in un momento precedente del turno, potrebbe giocare “Creazione della CIA” in seguito e usare una carta da 2 Punti Operazione.

7.4.3 Se un Evento specifica che un giocatore può “condurre Operazioni, piazzare Influenza o effettuare tentativi di Riallineamento come se” avesse giocato una carta di un certo valore in Punti Operazione, quelle Operazioni aggiuntive vanno trattate come se la carta fosse stata giocata per il suo valore in Punti Operazione. Quindi, quelle Operazioni sono soggette a tutte le restrizioni della regola 6.0 e agli altri Eventi che potrebbero limitare il loro piazzamento o il loro valore.

7.5 Se un Evento diventa impossibile da giocare a causa del suo annullamento o di eventuali limiti imposti da un’altra carta Evento, la carta Evento non giocabile può comunque essere usata per il suo valore in Punti Operazione.

7.6 Eventi di Guerra: Il mazzo contiene 5 Eventi “di Guerra”: *Guerra di Corea, Guerra Arabo-Israeliana, Guerra Indo-Pakistana, Guerra Locale e Guerra Iran-Iraq*. Questi Eventi possono essere giocati indipendentemente dal fatto che siano presenti o meno punti Influenza dei giocatori nelle nazioni attaccanti o difendenti. Se la guerra non comporta rischi in termini di Influenza poiché non sono presenti segnalini Influenza da rimuovere, il giocatore dell’Evento riceve comunque i Punti Vittoria se ha successo, e le Operazioni Militari richieste, a prescindere dal successo (vedi 8.2.4).

8.0 STATO DI DEFCON E OPERAZIONI MILITARI

“Che strano gioco. L’unica mossa vincente è non giocare.” — “Joshua”, il computer N.O.R.A.D. di Wargames.

8.1 STATO DI DEFCON

8.1.1 Lo stato di DEFCON misura l’andamento della tensione nucleare nel corso del gioco. All’inizio del gioco, lo stato di DEFCON è al livello massimo di “Pace”, pari a 5. Può scendere e tornare ad aumentare in base agli eventi e alle azioni dei giocatori, ma se in qualsiasi momento dovesse scendere a 1, il gioco termina immediatamente.

8.1.2 Lo stato di DEFCON non può mai aumentare oltre il 5. Qualsiasi evento che lo porterebbe al di sopra del 5 non ha alcun effetto sullo stato di DEFCON.

8.1.3 Se si raggiunge lo stato di DEFCON 1, scoppia la guerra nucleare e la partita termina immediatamente. Il Giocatore Attivo è il responsabile dello spostamento del segnalino a DEFCON 1, quindi perde la partita.

ESEMPIO: Il giocatore USA gioca la carta “Giochi Olimpici” quando lo stato di DEFCON è 2. Il giocatore URSS boicotta i giochi. Lo stato di DEFCON scende a livello 1 e scoppia la guerra nucleare. Il giocatore USA, essendo il giocatore attivo, perde la partita.

8.1.4 Qualsiasi tentativo di Colpo di Stato in uno Stato Conteso peggiora lo stato di DEFCON di un livello.

8.1.5 Le conseguenze dei livelli dello stato di DEFCON sono riportati sul tabellone di gioco, e sono:

- **DEFCON 5:** Nessun effetto.
- **DEFCON 4:** Non sono consentiti tiri di dado per il Riallineamento e per i Colpi di Stato in Europa.
- **DEFCON 3:** Non sono consentiti tiri di dado per il Riallineamento e per i Colpi di Stato in Europa e in Asia.
- **DEFCON 2:** Non sono consentiti tiri di dado per il Riallineamento e per i Colpi di Stato in Europa, in Asia e in Medio Oriente.
- **DEFCON 1:** Fine del gioco. Il giocatore responsabile per la riduzione dello stato a 1 (il Giocatore Attivo) perde la partita.

NOTA: I giocatori possono piazzare un segnalino Promemoria Restrizione DEFCON nella regione per ricordare che non sono consentiti Riallineamenti e Colpi di Stato.



8.1.6 Fase di miglioramento dello stato di DEFCON: All'inizio di ogni turno nel quale lo stato di DEFCON è inferiore a 5, lo stato di DEFCON aumenta di 1.

8.1.7 Miglioramento e peggioramento: In tutti i casi, quando le regole o carte indicano un “miglioramento” dello stato di DEFCON, questo significa spostare il segnalino di DEFCON in una casella di numero superiore, mentre “peggiorarlo” significa spostarlo in una casella di numero inferiore.

8.2 OPERAZIONI MILITARI RICHIESTE

“Restrizioni? Perché vi preoccupate tanto di salvare le loro vite? Lo scopo dell'operazione è proprio quello di ammazzare quei bastardi. Alla fine della guerra, se rimangono in vita due Americani e un Russo, abbiamo vinto noi.” – Gen. Thomas Power, Comando Strategico Aviazione USA

8.2.1 Entro la fine di ogni turno, ogni giocatore deve avere giocato un certo numero di Operazioni Militari. Chi non riesce a farlo subisce una penalizzazione in Punti Vittoria. Il numero di Operazioni Militari richieste in ogni turno è pari al valore attuale dello stato di DEFCON. Se vengono eseguite meno Operazioni Militari, l'avversario ottiene 1 Punto Vittoria per ogni punto di Operazioni Militari non effettuate. Se entrambi i giocatori subiscono una penalizzazione in Punti Vittoria, il totale netto va applicato nella tabella dei Punti Vittoria.

ESEMPIO: Alla fine del turno, il giocatore USA ha speso 2 Punti Operazione in Operazioni Militari. Se il livello DEFCON è attualmente a 4, il giocatore URSS ottiene 2 Punti Vittoria.

8.2.2 I tentativi di Colpo di Stato e gli Eventi di Guerra sono Operazioni Militari. I tiri di Riallineamento non sono considerati Operazioni Militari.

8.2.3 Quando si giocano Punti Operazione in un tentativo di Colpo di Stato, il Giocatore Attivo muove il suo segnalino sul tracciato delle

Operazioni Militari di un numero di caselle pari al valore in Punti Operazione della carta. Quando si gioca una carta Evento di Guerra (come ad esempio “Guerra Arabo-Israeliana”, “Guerra di Corea” ecc.) il Giocatore Attivo muove il suo segnalino di un numero di caselle indicato dal testo di quell'Evento.

8.2.4 Se un giocatore usa una carta per i Punti Operazione e quindi attiva un Evento di Guerra associato al suo avversario, è il segnalino delle Operazioni Militari dell'avversario a spostarsi sul tracciato delle Operazioni Militari nel modo descritto dal testo dell'Evento.

ESEMPIO: Il giocatore USA utilizza la carta “Guerra Arabo-Israeliana” per i Punti Operazione, attivando pertanto il relativo Evento di Guerra (essendo associato al giocatore URSS). Non solo l'Evento ha luogo come indicato sulla carta, ma il giocatore URSS sposta anche il suo segnalino delle Operazioni Militari di due caselle sul tracciato.

8.2.5 Gli Eventi che consentono un tiro di dado gratuito per il Colpo di Stato non contano ai fini delle Operazioni Militari richieste.

9.0 CINA

9.1 Il ruolo della Cina nella Guerra Fredda è rappresentato in modo astratto dalla “Carta Cinese”. Entrambi i giocatori possono giocare questa carta come se facesse parte della propria mano, e non conta ai fini dei limiti della mano.

9.2 Ogni volta che viene giocata, questa carta conta come una delle Azioni (6 o 7) consentite a ogni giocatore nel corso di un turno. Di conseguenza, ai giocatori potrebbe rimanere in mano un numero di carte superiore al normale, se la “Carta Cinese” viene giocata.

9.3 Quando la “Carta Cinese” viene giocata, viene consegnata immediatamente all'avversario a faccia in giù. L'avversario non può però giocarla nuovamente nel corso di questo stesso turno. Alla fine del turno, la carta viene girata a faccia in su ed è pronta per essere giocata dall'avversario.

9.4 Se la “Carta Cinese” viene trasferita all'avversario a seguito di un Evento, va consegnata all'avversario secondo i termini indicati dall'Evento.

9.5 La “Carta Cinese” non può essere giocata:

- durante la Fase di Apertura,
- se impedisce il gioco di una Carta Punteggio, oppure
- come scarto imposto da un Evento.

9.6 Per ricevere il bonus di +1 Punto Operazione indicato sulla “Carta Cinese”, tutti i Punti Operazione della carta devono essere usati in Asia (incluso il Sudest Asiatico).

9.7 Il valore in Punti Operazione della “Carta Cinese” può essere modificato da altre carte Evento.

9.8 Un giocatore non può mai essere obbligato a giocare la “Carta Cinese” dagli Eventi o da una penuria di carte nel corso dei Round di Azione.



10.0 PUNTEGGIO E VITTORIA

Lo scopo del gioco è di accumulare più Punti Vittoria (PV) possibile. I Punti Vittoria regionali si ottengono tramite l'Influenza geografica esercitata sulle sei Regioni. I PV possono anche essere ottenuti mediante il gioco di alcuni Eventi. Ad ogni regione è abbinata una "Carta Punteggio". Giocando una Carta Punteggio viene assegnato un ammontare di Punti Vittoria basato su quanta Influenza ogni superpotenza esercita in quella regione nel momento in cui viene giocata la carta.

NOTA: Giocare la Carta Punteggio in concomitanza con l'Influenza massima della propria superpotenza in una determinata Regione è una mossa cruciale per vincere la partita.

10.1 CALCOLARE I PUNTEGGI

10.1.1 Si usano i termini seguenti nel calcolare i Punteggi Regionali.

Presenza: Una superpotenza ha la Presenza in una Regione se Controlla almeno una nazione in quella Regione.

Dominio: Una superpotenza ha il Dominio su una Regione se Controlla più nazioni in quella Regione rispetto all'avversario, e se Controlla (sempre in quella Regione) più Stati Contesi rispetto all'avversario. Una superpotenza deve Controllare almeno uno Stato Non-Conteso e uno Stato Conteso in quella Regione per ottenerne il Dominio.

Controllo: Una superpotenza ha il Controllo di una Regione se Controlla più nazioni in quella Regione rispetto all'avversario, e se Controlla (sempre in quella Regione) tutti gli Stati Contesi.

10.1.2 I giocatori ottengono Punti Vittoria aggiuntivi nel calcolo dei Punteggi Regionali come segue:

- +1 PV per ogni nazione Controllata che faccia parte della Regione di cui si calcola il punteggio e che sia adiacente alla superpotenza nemica.
- +1 PV per ogni Stato Conteso Controllato nella regione.
- I Punti Vittoria devono quindi essere sommati per entrambi i giocatori, e la differenza netta tra i due punteggi viene riportata sulla tabella dei Punti Vittoria.

ESEMPIO: Il giocatore URSS gioca la Carta Punteggio del Centro America. L'URSS controlla Cuba, Haiti e la Repubblica Dominicana. Gli USA controllano il Guatemala e possiedono 1 punto Influenza a Panama. Il giocatore URSS otterrebbe dunque i punti forniti dal Dominio del Centro America (3 PV) + 1 PV per il controllo di uno Stato Conteso (Cuba). A questo si aggiunge +1 PV per il fatto che Cuba è adiacente alla nazione principale dell'avversario, per un totale di 5 PV. Gli Stati Uniti ricevono 1 PV per la presenza in Centro America, dal momento che controllano il Guatemala. Poiché gli Stati Uniti hanno soltanto 1 punto Influenza in Panama, non lo Controllano e quindi non Controllano nessuno Stato Conteso. È per questo che il giocatore URSS ottiene i suoi punti di Dominio. Controlla più Stati Contesi (Cuba) e più nazioni in generale. Soddisfa inoltre la condizione "almeno uno Stato Non-Conteso" grazie al controllo di Haiti o della Repubblica Dominicana. Avendo calcolato i Punti Vittoria relativi, vale a dire 5 PV per l'URSS e 1 PV per gli USA, si sottraggono i PV degli USA da quelli dei sovietici e si fa avanzare il segnalino dei PV di 4 caselle verso la vittoria dei sovietici.

10.1.3 Giocare alcune carte Evento può condurre all'acquisizione di alcuni Punti Vittoria.

10.1.4 È possibile acquisire dei Punti Vittoria grazie al fatto che l'avversario non riesca a eseguire il numero di Operazioni Militari richieste durante il turno (vedi 8.2).

10.1.5 Un giocatore non può essere obbligato a Conservare una Carta Punteggio a causa degli effetti di un Evento.

10.2 TABELLA DEI PUNTI VITTORIA

10.2.1 La tabella dei Punti Vittoria indica una serie di punteggi possibili, da "USA 20" (vittoria automatica degli USA) a "URSS 20" (vittoria automatica dell'URSS). All'inizio del gioco, collocare il segnalino dei PV al centro della tabella, nel riquadro "0 - Partenza". Questo riquadro rappresenta zero punti, o l'equilibrio perfetto tra le due parti. Questa casella va comunque considerata esattamente come le altre caselle quando il punteggio dei giocatori inizia a variare.

ESEMPIO: Se il segnalino del punteggio si trova nella casella "URSS 1" e il giocatore USA ottiene 2 PV, il segnalino viene spostato di 2 caselle fino alla casella "USA 1".

10.2.2 Ogni volta che una carta indica che un giocatore "ottiene" dei Punti Vittoria, questo significa che il segnalino dei Punti Vittoria viene spostato di un numero corrispondente di caselle a favore del giocatore. Ad esempio, se il segnalino dei PV si trova sulla casella "USA 10" (in favore degli USA) e il giocatore URSS ottiene 2 PV, il segnalino si sposta sulla casella "USA 8" della tabella dei Punti Vittoria.

10.2.3 Se entrambi i giocatori ottengono PV dalla stessa carta o Evento giocato, si applica solo la differenza tra i PV assegnati.

10.3 VITTORIA

10.3.1 Vittoria automatica. Esistono vari modi per riportare una vittoria automatica in *Twilight Struggle*:

- Nel momento in cui un giocatore raggiunge un punteggio di 20 PV, il gioco termina con la sua vittoria. *NOTA: Tutti i PV assegnati (per entrambi i giocatori) ottenuti nel corso di un Evento o di una Carta Punteggio devono essere assegnati prima di determinare la vittoria automatica.*
- Se una fazione Controlla l'Europa, quella fazione vince quando la Carta Punteggio dell'Europa viene giocata.
- **Guerra nucleare.** Un giocatore può anche vincere nel momento in cui l'avversario porta lo stato di DEFCON a 1.

10.3.2 Vittoria a fine partita: Se nessuna fazione ha riportato alcun tipo di vittoria entro la fine del turno 10, ogni Regione fornisce un punteggio come se fosse stata giocata la Carta Punteggio regionale. Il Sudest Asiatico non fornisce punti separatamente, ma è incluso nei calcoli di punteggio dell'Asia. Deve essere calcolato il punteggio di tutte le Regioni prima che sia determinata la vittoria finale. Arrivare a 20 PV non fornisce la vittoria automatica quando si calcola il punteggio finale al termine del turno 10; tuttavia, il Controllo dell'Europa conferisce comunque la vittoria automatica al giocatore che la controlla, a prescindere dai punteggi ottenuti altrove.

Una volta che tutte le Regioni hanno fornito il loro punteggio, la vittoria viene assegnata al giocatore che ha ottenuto il maggior numero di PV. Se il segnalino PV si trova su una casella con sfondo azzurro, vincono gli USA, se si trova su una casella con sfondo rosso vince l'URSS. Se si trova sullo zero la partita termina in parità.

11.0 PARTITE DA TORNEO

Queste regole sono opzionali e non sono obbligatorie nelle partite “amichevoli”. Sono offerte semplicemente come indicazioni al fine di condurre delle sessioni competitive di Twilight Struggle come gioco da torneo.

11.1.1 Nelle partite da torneo, ogni giocatore dovrebbe mostrare il bordo inferiore delle sue carte all'avversario per dimostrare che non si tratta di Carte Punteggio. Questo serve a impedire che un giocatore tenga involontariamente o deliberatamente qualche Carta Punteggio.

11.1.2 Si presume che qualsiasi giocatore scoperto ad avere in mano una Carta Punteggio durante la fase di rivelazione delle Carte Conservate dia accidentalmente il via alla guerra nucleare, di conseguenza quel giocatore perde immediatamente la partita.

11.1.3 Durante le partite da torneo, il giocatore URSS dovrebbe ricevere la sua carta per primo ad ogni distribuzione. La distribuzione delle carte procede poi con una carta alla volta per ogni giocatore, finché tutti e due non hanno ricevuto una mano completa. Un giocatore può ricevere più carte consecutivamente in una distribuzione, se necessita di più carte rispetto al suo avversario.

11.1.4 È possibile indire un'asta per determinare le fazioni. Ogni giocatore dovrebbe scrivere in segreto il nome di una fazione e un numero su un foglietto. Quindi le due puntate vengono rivelate. Se le puntate mostrano fazioni diverse, ogni giocatore prende la fazione che ha scelto. Se le puntate indicano la stessa fazione, il giocatore che ha scritto il numero più alto prende quella fazione. Il suo avversario riceve allora un ammontare aggiuntivo di punti Influenza pari al numero più alto, da collocare nel corso della preparazione, dopo che tutti i normali segnalini Influenza sono stati piazzati. Se i numeri sono pari, le fazioni vengono assegnate casualmente; il giocatore che ottiene la fazione che non era stata segnata sui foglietti riceve un ammontare di punti Influenza aggiuntivi pari alla puntata, come descritto sopra.

11.1.4.1 Un giocatore può assegnare i punti Influenza ricevuti in questo modo soltanto a quelle nazioni in cui già possiede Influenza (alla fine della fase di preparazione regolare) e non può portare l'Influenza di una nazione a un valore che superi per più di 2 punti il massimo richiesto per il controllo di quella nazione.

ESEMPIO: È la fine della preparazione regolare prima che l'Influenza dovuta all'asta venga piazzata, e il giocatore USA ha diritto a un certo ammontare di punti Influenza a causa della sua puntata. Gli USA hanno Influenza 3 in una nazione con Valore di Stabilità 3, mentre l'URSS possiede solo 1 punto Influenza. Dal momento che sono necessari 4 punti Influenza per il Controllo, agli USA non è permesso avere Influenza superiore a $4 + 2 = 6$ in quella nazione quando la partita avrà inizio.

12.0 VARIANTE DELLA GUERRA CIVILE CINESE

Da C3i #21, copyright RBM Studio

La Variante della Guerra Civile Cinese è concepita per essere giocata nel contesto delle regole già esistenti riguardanti la “Carta Cinese” (vedi 9.0). Tuttavia, laddove queste regole entrano in conflitto con le regole esistenti o con il testo delle carte Evento, questa sezione delle regole ha la precedenza.

12.1 LA CASELLA DELLA GUERRA CIVILE CINESE

La casella della Guerra Civile Cinese è considerata adiacente solo ed esclusivamente all'Unione Sovietica. Questa casella è considerata parte dell'Asia, ma non del Sudest Asiatico. Non influenza alcuna Carta Punteggio. L'unica azione che è possibile intraprendere nella casella della Guerra Civile Cinese è il piazzamento di punti Influenza da parte del giocatore URSS. Il giocatore USA non può condurre Operazioni o Eventi di alcun tipo per influenzare la casella della Guerra Civile Cinese. Una volta che il giocatore sovietico ha piazzato 3 punti Influenza nella casella della Guerra Civile Cinese, tale casella non ha più alcun altro effetto. I segnalini Influenza possono essere rimessi nella riserva del giocatore sovietico e la casella della Guerra Civile Cinese viene ignorata per il resto della partita.



12.2 CONTROLLO

L'URSS deve assegnare tre punti Influenza alla casella della Guerra Civile Cinese per poterla Controllare. L'Influenza dei sovietici viene piazzata sulla casella della Guerra Civile Cinese in base alle normali regole previste per l'assegnazione dell'Influenza nelle varie nazioni (vedi 6.1). Se la “Carta Cinese” non viene mai reclamata nel corso della partita, nessun giocatore riceve il Punto Vittoria dovuto al possesso della “Carta Cinese” durante il calcolo dei punteggi a fine partita.

12.3 IMPATTO DEL CONTROLLO

Fino a quando il giocatore URSS non ha piazzato 3 punti Influenza sulla casella della Guerra Civile Cinese, la “Carta Cinese” non è in possesso di alcun giocatore. Quando il giocatore sovietico ha piazzato 3 punti Influenza in quella casella, riceve immediatamente la “Carta Cinese” a faccia in su, pronta per essere giocata. Inoltre, il divieto di gioco degli Eventi “Paura Rossa/Epurazione”, “Rivoluzione Culturale” e “Risoluzione di Formosa” viene immediatamente rimosso (vedi 12.4).

12.4 RESTRIZIONI AGLI EVENTI

Fino a quando il giocatore URSS non ha piazzato 3 punti Influenza nella casella della Guerra Civile Cinese, il giocatore sovietico non può giocare gli Eventi “Paura Rossa/Epurazione” e “Rivoluzione Culturale”. Inoltre, il giocatore USA non può giocare l'Evento “Risoluzione di Formosa”. Queste carte possono però essere giocate per ottenere Punti Operazione normalmente.

12.4.1 Condizione speciale per gli USA: Al fine di giocare “Scherma-glia sul Fiume Ussuri” o “Nixon Gioca la Carta Cinese” come Eventi, gli USA sono considerati avere il possesso della “Carta Cinese” anche se il giocatore URSS non ha ancora collocato i 3 punti Influenza nella casella della Guerra Civile Cinese.

12.4.2 Fino a quando il giocatore URSS non ha collocato 3 punti Influenza nella casella della Guerra Civile Cinese, il giocatore sovietico sottrae un ulteriore –1 quando tira per la risoluzione dell'Evento “Guerra di Corea”.

12.4.3 Gli Eventi resi ingiocabili o soggetti a limitazioni a causa della regola 12.4 sono comunque giocabili al fine di ottenere Punti Operazione, come previsto dalla regola 7.5.

Uno scenario di Tarda Guerra per Twilight Struggle

di Volko Ruhnke

tratto da C3i Magazine #19, copyright RBM Studio

Se avete giocato a Twilight Struggle con la frequenza con cui ci ho giocato io, noterete che le carte Evento di Inizio Guerra e Metà Guerra appaiono un po' consumate rispetto a quelle di Tarda Guerra, che vengono usate più raramente. Per coloro a cui piacerebbe tuffarsi direttamente nell'epoca post-vietnamita e sperimentare le eccezionali possibilità offerte dalla casella Atterraggio dell'Aquila e dalle carte "Guerre Stellari", "Chernobyl", "Aldrich Ames Remix", "Crisi degli Ostaggi Iraniani" e "Terrorismo", ecco uno scenario atto proprio a questo scopo.

La mia interpretazione della struttura dei turni di gioco prevede che i turni rappresentino grossomodo gli anni seguenti:

Turno 1 = 1945-1948
 Turno 2 = 1949-1952
 Turno 3 = 1953-1956
 Turno 4 = 1957-1960
 Turno 5 = 1961-1964
 Turno 6 = 1965-1969
 Turno 7 = 1970-1974
 Turno 8 = 1975-1979
 Turno 9 = 1980-1984
 Turno 10 = 1985-1989.

Quindi, il periodo di Tarda Guerra avrà inizio più o meno nel 1975, con la Caduta di Saigon. Ho usato dunque quella data (e una buona dose di interpretazione storica della struttura di Twilight Struggle) per disporre le influenze e gli eventi di uno scenario che si apra nella fase di Tarda Guerra.

Ho notato con una certa sorpresa che gli USA si presentano sulla scena post-vietnamita con una posizione decisamente solida all'interno dei turni di gioco. Che l'effetto domino sia partito o meno, gli USA dominano ancora l'Asia, ad esempio. Giocando lo scenario, emerge che una Vittoria Automatica per gli USA è senz'altro possibile, quindi il giocatore sovietico in questo scenario vince semplicemente architettando un declino più naturale dell'esperimento socialista.

Buon divertimento, e cercate di evitare in tutti i modi The Day After...

Segnalini:

- Segnalino di Turno sulla casella 8
- Stato di DEFCON sulla casella 4
- Corsa allo Spazio: URSS a *Uomo in Orbita*; USA a *Atterraggio dell'Aquila*
- Segnalino PV sulla casella "URSS 4"

Segnalini degli Eventi in gioco

Patto di Mutua Difesa USA/Giappone, Piano Marshall, NATO, Firma del Patto di Varsavia, De Gaulle Guida la Francia, Flower Power.

Controllo e Influenza

- Gli USA Dominano il Sud America e l'Asia
- L'URSS Domina il Medio Oriente

L'Influenza va collocata al minimo necessario per ottenere il Controllo da parte della fazione indicata, tranne dove compare la dicitura (USA#/URSS#).

Gli USA Controllano:

Regno Unito	Italia	Benelux
Danimarca	Norvegia	Germania Ovest (5/1)
Israele	Iran	Pakistan Turchia
Zaire	Somalia	Kenya Nigeria
Giappone	Corea del Sud	Taiwan Filippine (3/1)
Thailandia	Indonesia	Australia Malesia (3/1)
Nicaragua	Panama	Haiti Honduras
Venezuela	Cile	Argentina Colombia (2/1)
Repubblica Dominicana		

L'URSS Controlla:

Germania Est	Polonia	Ungheria	Cecoslovacchia
Bulgaria	Cuba	Corea del Nord	
Iraq	Siria (0/3)	India	Afghanistan
Libia	Algeria	Etiopia	Zimbabwe
Angola (1/3)	Laos (0/2)	Vietnam (0/5)	
Stati Africani del SE (0/2)			

Neutrali con Influenza:

Spagna (1/0)	Francia (3/1)	Romania (1/3)
Giordania (2/2)	Egitto (1/0)	Sud Africa (2/1)
Finlandia (1/2)	Birmania (0/1)	Perù (2/1)
Jugoslavia (1/2)		
Arabia Saudita (2/0)		

Carte

Rimuovere tutte le carte Evento di Inizio Guerra* e Metà Guerra* (rimuovibili) TRANNE "Trappola per Orsi", "Accordi di Camp David", "Giovanni Paolo II Eletto Papa", "Restituzione del Canale di Panama".

Assegnare la "Carta Cinese" al giocatore URSS.

Mescolare le carte di Inizio Guerra, Metà Guerra e Tarda Guerra assieme e distribuirle per dare il via al Turno 8.

Vittoria:

Dopo avere calcolato i punteggi finali del Turno 10 o se gli USA giocano l'Evento "Wargames", gli USA devono possedere 20 o più PV, altrimenti vince il giocatore URSS.

Esempio Esteso di Gioco

Le pagine seguenti contengono una partita di esempio tenutasi alle finali dei tornei online della Boardgame Players' Association. La finale ha visto cimentarsi due dei migliori giocatori di *Twilight Struggle* del paese: Chris Withers e Stefan Mecay. Fino al 2009, Stefan aveva vinto tutti i tornei di *Twilight Struggle* tenutisi ai World Boardgaming Championships. Nel 2009 si qualificò alla semifinale dei World Boardgaming Championships e procedette a vincere il torneo.

In questa partita, nessuna delle carte opzionali è stata inclusa nel gioco. Inoltre, i due giocatori devono partecipare all'asta per scegliere la fazione. Chris vince l'asta e sceglie l'URSS. Stefan prende gli sfavoriti, ma grazie alla puntata, i suoi Stati Uniti iniziano la partita con cinque punti Influenza aggiuntivi. Questi punti possono essere piazzati soltanto nelle nazioni già soggette all'Influenza USA durante la preparazione del gioco.

Per aiutare i lettori a seguire lo sviluppo degli eventi, il numero di punti Influenza di una nazione viene indicato tra parentesi dopo che è stata eseguita l'azione. Il numero prima della barra è l'Influenza degli USA e il numero dopo la barra è l'Influenza dell'URSS (USA/URSS). Se il numero è in grassetto e seguito da un "C", sta a indicare il controllo.

Preparazione dell'URSS: 4 PI in Polonia (0/4C), 1 PI in Germania Est (0/4C), 1 PI in Jugoslavia (0/1).

Preparazione degli USA: 2 PI in Germania Ovest (2/0), 4 PI in Italia (4C/0), 1 PI in Francia (1/0);

Bonus della Puntata: 1 PI in Iran (2C/0), 2 PI in Francia (3C/0), 2 PI in Germania Ovest (4C/0).

Questa è una preparazione relativamente comune. Va sottolineato che si decide dove collocare la propria Influenza iniziale DOPO avere esaminato la propria mano di partenza. I sovietici si sono assicurati il Controllo della Polonia e della Germania Est. Hanno assegnato 1 punto Influenza in Jugoslavia per minacciare l'Italia e la Grecia. Quel singolo PI è sempre un rischio, in quanto può essere rovesciato tramite "Rossi Indipendenti".

Stefan cerca di privare i sovietici di qualsiasi evidente luogo dove sferare un primo Colpo di Stato e usa i PI ottenuti tramite la sua puntata per rinforzare l'Iran. Inoltre, ha rafforzato la posizione degli USA in Europa Occidentale, in modo che la carta "Punteggio dell'Europa" iniziale fornisca come risultato il Dominio degli USA.

TURNO 1

Fase di Apertura

URSS: "Giochi Olimpici" (2 Op)

USA: "Punteggio del Medio Oriente" (0 Op)

In questa fase, entrambi i giocatori scelgono una carta dalla loro mano. L'Evento su quella carta verrà quindi applicato. La carta con il valore in Punti Operazione più alto viene applicata per prima. In caso di parità, si applica prima la carta degli USA.

Stefan ha fatto una scelta rischiosa giocando la carta "Punteggio del Medio Oriente" in apertura. Se i sovietici avessero giocato una Carta di Apertura che avesse consentito loro di collocare dei punti Influenza, quei PI sarebbero finiti quasi sicuramente in Medio Oriente, trasformando questa giocata furtiva in un potenziale incubo. Purtroppo per Chris, la sua Carta di Apertura è un tentativo assai poco minaccioso di accaparrarsi un paio di Punti Vittoria al più presto.

Gli USA ottengono 4 punti per il Punteggio del Medio Oriente (controllo dell'Iran) mentre i sovietici vincono le prime Olimpiadi successive alla guerra. Il risultato netto è pari a USA +2.

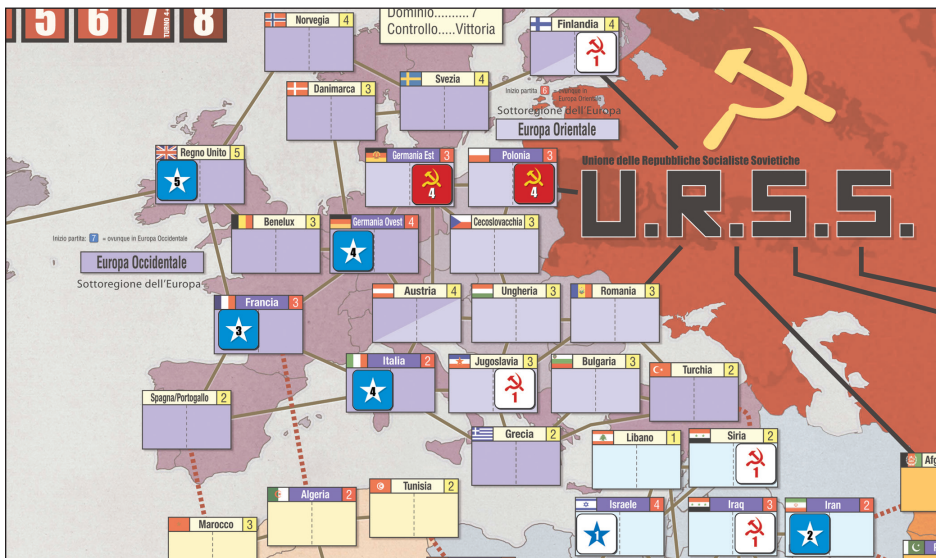
Round di Azione

Round di Azione URSS 1: "NATO" (4 Op) per Colpo di Stato in Iran. Tira e ottiene un 6; Influenza USA = 0, Influenza URSS = 4. I sovietici ottengono 4 Operazioni Militari e lo stato di DEFCON scende a 4.

Questa è una classica mossa di apertura. L'Iran è un anello di collegamento fondamentale per la presenza degli USA in Medio Oriente e, nei tempi più lunghi, per raggiungere i premi dell'Asia Meridionale: Afghanistan, Pakistan e India. Data l'Influenza extra ottenuta tramite la puntata iniziale, c'è bisogno di una carta più grande per assicurarsi il successo. Chris ce la fa con un ottimo tiro. Mr. Truman deve essersi addormentato al timone mentre le tessere del domino cominciano a cadere.

Round di Azione USA 1: "Risoluzione di Formosa" (2 Op) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Malesia (1/0) e 1 in Colombia (1/0).

Stefan sembra intenzionato a porre il giocatore sovietico di fronte a un dilemma in questa occasione. Minaccia lo Stato Conteso



#1: Situazione in Europa e nella parte superiore del Medio Oriente alla preparazione.

della Thailandia, e nel frattempo minaccia di dilagare in Sud America. Il giocatore sovietico, privo di un Evento interessante, può affrontare uno di questi problemi soltanto tramite un Colpo di Stato. La situazione in Sud America è un buon esempio di pianificazione a medio termine. Tuttavia, il trucco per avere successo a Twilight Struggle è cambiare le tempistiche del gioco ponendo l'avversario sulla difensiva. Per farlo, un giocatore deve smettere di limitarsi a reagire e compiere un minimo di pianificazione. Ed è esattamente questo che Stefan sta facendo.

Round di Azione URSS 2: “De-Stalinizzazione” (3 Op) come Evento. Aggiunge 1 punto Influenza in Cile (0/1), Venezuela (0/1), Thailandia (0/1) e Malesia (1/1), rimuovendoli da Finlandia (0/0), Jugoslavia (0/0) e 2 dall'Iran (0/2).

Purtroppo per Stefan, i sovietici di Chris hanno contrattaccato in modo perfetto. Chris probabilmente avrebbe preferito avere un po' più di Influenza sul tabellone prima di iniziare a cambiare la disposizione per affrontare la sfida di Stefan, ma quello che ha gli dovrà bastare. Improvvisamente, Chris passa all'offensiva sia in Sud America che in Asia.

Round di Azione USA 2: “Contenimento” (3 Op) per sferrare un Colpo di Stato in Thailandia. Tira e ottiene 1, nessun effetto. Gli USA ottengono 3 Operazioni Militari e lo stato di DEFCON scende a 3.

Il colpo va a vuoto. Questa è una grossa opportunità mancata per gli americani. I sovietici sono stati costretti a spostarsi in Thailandia pur

trovandosi sotto la minaccia di un Colpo di Stato, dato lo stato di DEFCON. Un successo degli USA quaggiù avrebbe davvero consolidato la posizione degli americani in Asia. L'India e il Pakistan sarebbero entrati subito dopo nel mirino. Ma non è andata così.



Thailandia prima e dopo il Colpo di Stato

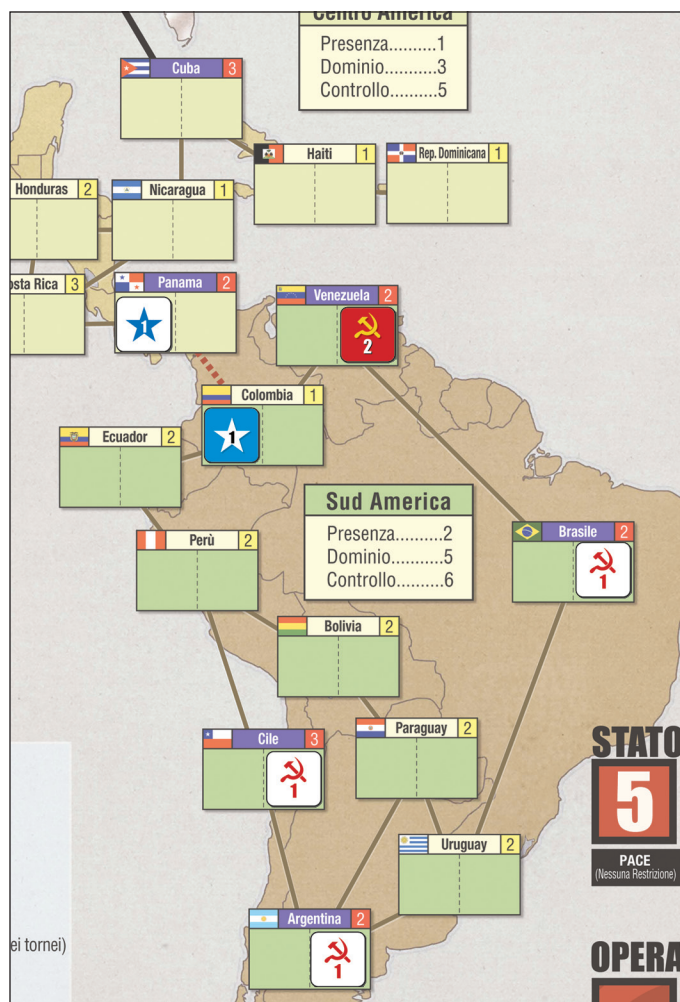
Round di Azione URSS 3: “COMECON” (3

Op) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Thailandia (0/2C), Venezuela (0/2C) e Afghanistan (0/1).

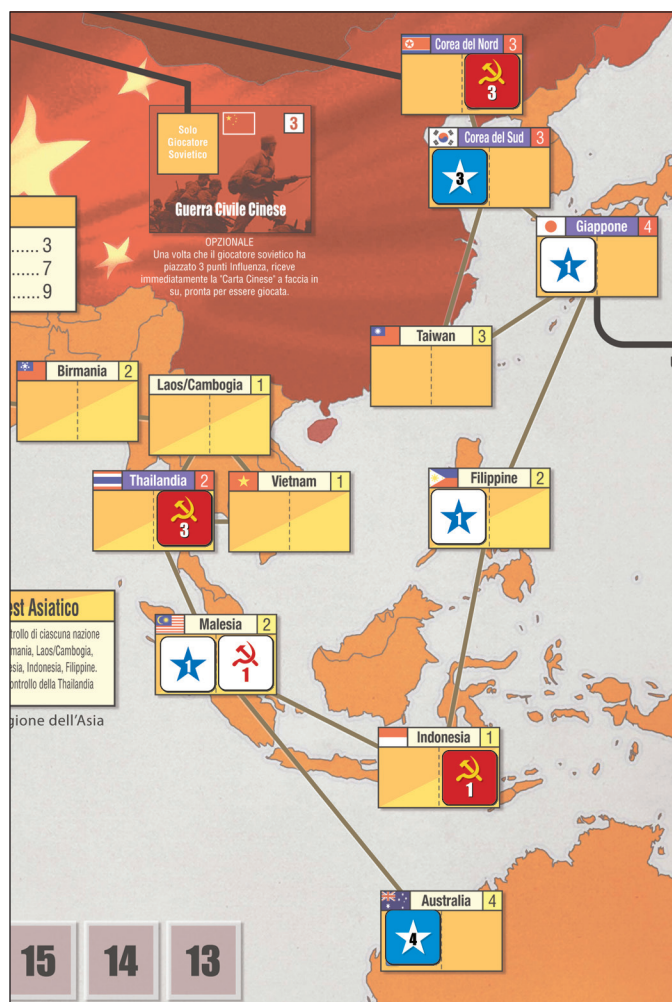
Chris può tirare il fiato grazie al fallimento del Colpo di Stato in Thailandia degli americani, e approfittarne per consolidare la sua posizione laggiù, oltre che in Sud America. È un inizio turbolento per la terra della libertà e dei coraggiosi.

Round di Azione USA 3: “Intervento ONU” con “Fidel” (2 Op) come Evento. Colpo di Stato in Venezuela. Tira e ottiene un 1, nessun effetto. Gli USA ottengono 2 Operazioni Militari e lo stato di DEFCON scende a 2.

Wow, qualcuno alla CIA deve essere licenziato! Ancora una volta, l'aspetto migliore della fugace incursione in Colombia/Malesia era il fatto di porre due punti diversi sotto pressione contemporaneamente. Prima, gli USA hanno cercato di sfruttare la Thailandia e sono rimasti scottati. Poi, con una mossa che ha dimostrato che la storia è ciclica,



#2: Il Sud America alla fine del Round di Azione URSS 4.



#3: L'Asia alla fine del Round di Azione USA 5.

anche il Colpo di Stato in Venezuela è andato a vuoto. Di sicuro tira una brutta aria alle riunioni della Casa Bianca.

Round di Azione URSS 4: “Firma del Patto di Varsavia” (3 Op) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Brasile (0/1), Argentina (0/1) e Indonesia (0/1C). Vedi Illustrazione #2.

A Mosca, Mr. Kruscev e signora stanno ballando il mambo per festeggiare le disgrazie degli americani. I sovietici espandono il loro movimento in Sud America e stringono la loro morsa sul Sudest Asiatico.

Round di Azione USA 4: “Punteggio dell’Europa” (0 Op). Gli USA ottengono 5 PV, portando il punteggio a “USA 7”.

L’attenzione che il giocatore ha rivolto al periodo di Metà Guerra ora dà dei frutti. La posizione degli USA in Europa in effetti non è mai stata scalfita. Stefan è libero di accaparrarsi rapidamente 5 punti grazie al Punteggio dell’Europa senza che i sovietici possano fare molto a riguardo.

Round di Azione URSS 5: “Dottrina Truman” (1 Op - US) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Thailandia (0/3C).

Chris gioca un evento USA. Normalmente, la “Dottrina Truman” avrebbe pizzicato Chris con l’Influenza dei sovietici in Jugoslavia. Tuttavia, quel punto Influenza è stato rimosso in seguito alla “De-Stalinizzazione”. Quindi, sebbene gli USA abbiano ottenuto l’Evento, quell’Evento non ha effetto e viene scartato dal mazzo.

Round di Azione USA 5: “Guerra di Corea” (2 Op - URSS) come punti Influenza. Aggiunge 2 punti Influenza alla Corea del Sud (2/0). Vedi Illustrazione #3.

Le cose si mettono male per gli Stati Uniti. La carta “Punteggio dell’Asia” è ancora in circolazione. Se Stefan non corre qualche rischio, la partita potrebbe durare poco. Quindi gioca “Guerra di Corea” e azzarda un tiro. Stavolta, il risultato di “1” gioca in suo favore. L’invasione della Corea del Nord non ha alcun effetto. Il futuro della Hyundai e della Samsung è garantito. Inoltre, il giocatore USA sfrutta l’occasione per iniziare a erigere a sua volta un muro.

Round di Azione URSS 6: “De Gaulle Guida la Francia” (3 Op) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Afghanistan (0/2C) e 2 in Pakistan (0/2C).

Nel timore che il giocatore USA possieda la carta “Punteggio dell’Asia”, Chris reagisce all’azzardo di Stefan in Corea attaccando il ventre molle dell’Asia, il Pakistan. Inoltre, dal momento che “Punteggio

dell’Europa” è stata già giocata, il Presidente De Gaulle ora risulta meno interessante come Evento da giocare.

Round di Azione USA 6: “Creazione della CIA” (1 Op) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Giordania (1/0). Vedi l’Illustrazione #4.

Gli USA vogliono rientrare in Medio Oriente. Il giocatore sceglie la Giordania come suo punto d’accesso. Si noti che Stefan non usa l’Evento. Questo perché vuole tenerlo nel mazzo come potenziale trappola per il giocatore sovietico. Inoltre, “Creazione della CIA” è il tipo di carta che è bene giocare all’inizio del turno per massimizzare il valore delle informazioni acquisite.

TURNO 2

(Lo stato di DEFCON sale a 3, i requisiti delle Operazioni Militari sono soddisfatti da entrambi i giocatori, nessun punto va perduto.)

Fase di Apertura

URSS: “Paura Rossa” (4 Op)

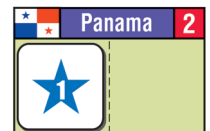
USA: “Guerra Indo-Pakistana” (2 Op)

“Paura Rossa/Epurazione” è una carta micidiale e viene quasi sempre automaticamente giocata come Carta di Apertura non appena il giocatore ci mette le mani sopra. Chris lo fa e cerca di rendere il secondo turno analogamente duro per gli americani, che perderanno 1 Punto Operazione per ogni carta giocata in questo turno. Stefan tiene ancora gli occhi aperti per il Punteggio dell’Asia. Partendo con “Guerra Indo-Pakistana”, può cercare di trasformare quella carta in qualcosa in cui sperare, anziché un Evento da temere.

Gli sforzi americani, tuttavia, sembrano non bastare. I modificatori della “Guerra Indo-Pakistana” sottraggono 1 al tiro di dado per ogni nazione Controllata che sia adiacente al bersaglio. Stefan rischia il tutto per tutto e punta al Pakistan (un successo gli procurerebbe 2 PV e lo scambio dell’Influenza sovietica con quella americana). Tuttavia, l’Iran e l’Afghanistan si trovano già nell’orbita dell’URSS. Quindi, gli americani devono ottenere un 6 al tiro. Ottengono invece un 5. Se non altro, questo tentativo procura loro 2 Operazioni Militari.

Round di Azione

Round di Azione URSS 1: “Guerra Arabo-Israeliana” (2 Op) per sferrare un Colpo di Stato a Panama. Tira e ottiene un 5, Influenza USA = 0, Influenza URSS = 2. I sovietici ottengono 2 Operazioni Militari e lo stato di DEFCON scende a 2.



Panama prima del Colpo di Stato

Il giocatore sovietico tiene i suoi occhi ben saldi su un premio di Metà Guerra. Avvertendo l’odore del sangue dopo il turno 1, cerca di espandere la sua presenza in America Latina per farne una base di potere. Questo significherebbe la rovina per gli americani durante la Metà Guerra. Le urla di “Yankee Go Home!” si fanno sempre più forti al sud. Inoltre, sferrando un Colpo di Stato immediatamente e facendo scendere lo stato di DEFCON a due, impedisce agli USA di prendere di mira uno Stato Conteso per un Colpo di Stato.

Round di Azione USA 1: “Piano Quinquennale” (2 Op modificati) come punti Influenza. Aggiunge 2 punti Influenza in Arabia Saudita (2/0).



#4: Il Medio Oriente alla fine del Round di Azione USA 6.

Gli sforzi di Stefan per recuperare terreno in Medio Oriente continuano. Sa di avere ora delle vie per tornare in America Latina, ma se lascia che Chris lo tagli fuori dal Medio Oriente, potrebbe nascere un problema che perdurerà per l'intera partita.

Round di Azione URSS 2: “Punteggio dell’Asia” (0 Op). I sovietici ottengono 6 PV, portando il totale a “USA 1”. Vedi di nuovo l’Illustrazione #3.

Ora possiamo capire quanto è stata previdente la mossa di Stefan in Pakistan. Se avesse avuto successo, l'intero tenore di questo turno sarebbe stato diverso. Ora la disposizione sul tabellone e i Punti Vittoria iniziano ad allinearsi a favore dei sovietici.

Round di Azione USA 2: “Abdicazione in Romania” (1 Op - URSS; non può essere modificato) come punto Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Arabia Saudita (3C/0).

Stefan cerca di salvare il salvabile. Cede a Chris la Romania (0/3C), che comunque non altera gli equilibri dell’Europa. In cambio ottiene uno Stato Conteso in Medio Oriente. Uno scambio equo, e quanto meno “Paura Rossa” non può far male a una carta da 1 Punto Operazione.



#5: Situazione dopo il Round di Azione USA 2.

Round di Azione URSS 3: “Decolonizzazione” (2 Op) come Evento. Aggiunge 1 punto Influenza in Birmania (0/1), Angola (0/1C), Nigeria (0/1C) e Algeria (0/1).

Avendo già messo gli americani in una pessima posizione, i sovietici ora cercano di porli in un dilemma. Gli americani hanno già il fiato corto in America Latina, e se l’Africa si aggiungesse ai loro problemi? “Decolonizzazione” è una carta devastante assolutamente fondamentale per i sovietici, e il giocatore sovietico spera di averla presto in mano almeno quanto gli americani.

In questo caso, Chris l’ha giocata bene, in quanto lo stato di DEFCON si trova già a 2. Quindi può aggiungere Influenza agli Stati Contesi africani dove la stabilità è labile, senza dover temere immediatamente un Colpo di Stato di reazione da parte degli USA.

Round di Azione USA 3: “Governi Socialisti” (2 Op modificati - URSS) per la Corsa allo Spazio. Tira e ottiene un 1. Aggiunge 2 PV portando il totale dei punti a “USA 3”.

Tutti i grandi eventi di Inizio Guerra sono usciti, e sono usciti tutti a favore dei sovietici. Stefan ha già subito un discreto pestaggio. Quanto meno può ottenere una piccola vendetta lanciando alcuni “compagni viaggiatori” del parlamento italiano in orbita stazionaria. Dal momento che ha usato la carta per effettuare il tiro relativo alla Corsa allo Spazio, l’evento sovietico non viene applicato.

Round di Azione URSS 4: “Duck and Cover” (3 Op - USA) per la Corsa allo Spazio. Tira e ottiene un 3. Ottiene 1 PV portando il totale a “USA 2”.

Come si dice in russo: “Tutto quello che tu sai fare, io lo so fare meglio”. “Duck and Cover”, a causa del suo impatto sul DEFCON, è una carta pericolosa da tenere in mano quando lo stato di DEFCON è basso. Inoltre, gli USA hanno messo in orbita un satellite, i sovietici non possono mica stare fermi a guardare!

Round di Azione USA 4: “Rossi Indipendenti” (1 Op modificato) come punto Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Sud Africa (2/0).

Con molta discrezione, Stefan sta lentamente rialzando la testa. Ha potuto riprendere fiato quando i sovietici hanno avuto bisogno di sbarazzarsi della carta “Duck and Cover”. Usa il suo unico Punto Operazione per insinuare un minimo di presenza in Africa.

Round di Azione URSS 5: “Scienziati Nazisti Catturati” (1 Op) come punto Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Libano (0/1C).

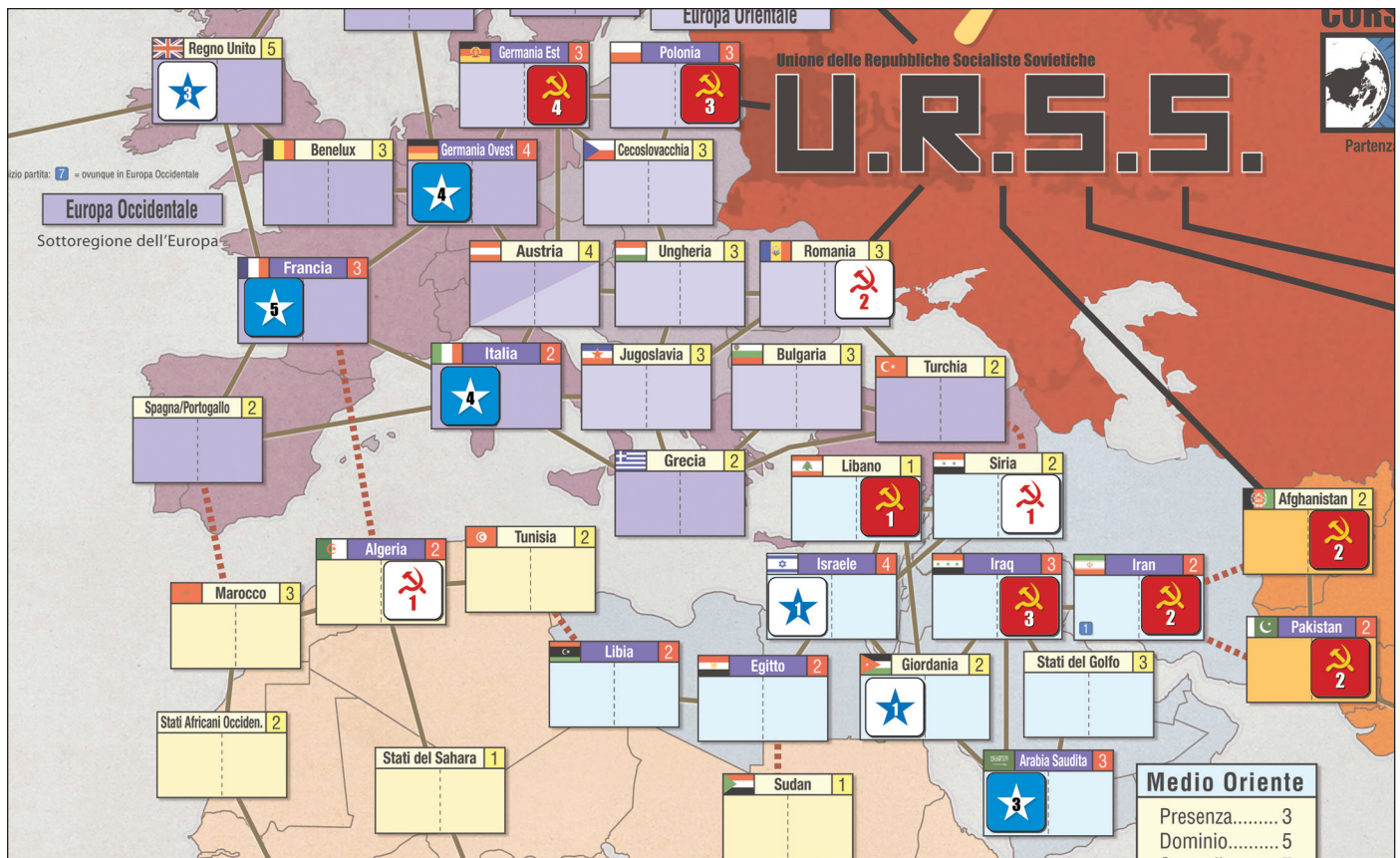
Chris tiene a mente la posizione consolidata di Stefan in Medio Oriente e inizia a mettere in atto delle contromisure. “Scienziati Nazisti Catturati” non è una carta da lasciare nel mazzo per farla trovare all’avversario in seguito. La strategia di Stefan, a quanto pare, ottiene l’effetto desiderato.

Round di Azione USA 5: “Crisi di Suez” (2 Op modificati - URSS) come punti Influenza. Aggiunge 2 punti Influenza in Francia (3C/0).

Questo è un buon esempio di come una brutta carta possa essere neutralizzata da un bravo giocatore. “Crisi di Suez” viene usata dal giocatore sovietico (Stefan gli concede di agire per primo) per rimuovere 2 punti Influenza dalla Francia (1/0) e 2 dal Regno Unito (3/0). Il Regno Unito non è più sotto una minaccia immediata, quindi Stefan aggiunge entrambi i punti Influenza ottenuti alla Francia. L’equilibrio in Europa non è cambiato e una minaccia alla Francia è stata rimossa dal mazzo. De Gaulle è ancora nascosto da qualche parte, però.

Round di Azione URSS 6: “Disordini in Europa Orientale” (3 Op - USA) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Germania Est (0/4C) e 2 in Iraq (0/3C).

In modo analogo, ma senza l’interferenza di “Paura Rossa”, Chris usa questa carta per rinforzare di fatto la sua mano in Medio Oriente. A tutti gli effetti, non ha contestato il Dominio dell’Europa di Stefan, ma è decisamente interessato a tutto quel petrolio! Gli USA fanno saltare 1 punto Influenza in Romania (0/2), Polonia (0/3C) e Germania Est (0/3C). Soltanto il punto della Germania Est viene ripristinato.



#6: Situazione in Europa alla fine del Turno 2.

Round di Azione USA 6: “Patto di Mutua Difesa USA/Giappone” (3 Op modificati) come punti Influenza. Aggiunge 2 punti Influenza in Francia (5C/0) e 1 in Sud Africa (3C/0).

La tentazione di giocare questa carta come Evento, in queste circostanze, è comprensibile. Garantirsi il Giappone come Stato Conteso per un'altra potenziale riscossione del Punteggio dell'Asia sembra interessante, considerati gli effetti di “Paura Rossa”. Ma rimuovere una carta da 4 Punti Operazione dal mazzo degli USA non è mai un'opzione troppo allettante. In ogni caso, il raddoppio di Stefan in Francia sembra prudente, visto che De Gaulle è ancora in circolazione e l'Europa è l'unico fulcro luminoso sulla mappa per lui. Inoltre è riuscito anche a creare una piccola roccaforte in Africa.

TURNO 3

(Lo stato di DEFCON sale a 3, i requisiti delle Operazioni Militari sono soddisfatti da entrambi i giocatori, nessun punto va perduto. Si rimescola il mazzo.)

Fase di Apertura

USA: “Piano Marshall” (4 Op)

URSS: “Decolonizzazione” (2 Op)

Ugh, non solo il giocatore sovietico si è accaparrato tutte le carte più importanti, ma Chris ha anche agguantato “Decolonizzazione” due volte! Nonostante questo, “Piano Marshall” permette all'americano di met-

tere al sicuro il suo vantaggio in Europa. Stefan aggiunge 1 punto Influenza in Francia (6C/0), Germania Ovest (5C/0), Regno Unito (4/0), Spagna/Portogallo (1/0), Grecia (1/0), Turchia (1/0) e Benelux (1/0). I sovietici accolgono ulteriori compagni nelle rivoluzioni di Algeria (0/2C), Zaire (0/1C), Sud Africa (3C/1) e Malesia (1/2).



Arabia Saudita
prima del Colpo
di Stato

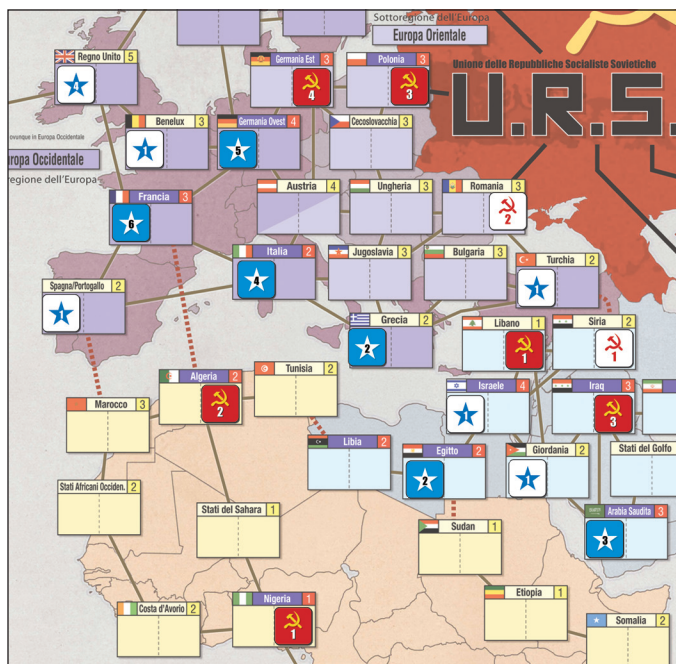
Round di Azione

Round di Azione URSS 1: “Disertori” (2 Op - USA) per sferrare un Colpo di Stato in Arabia Saudita. Tira e ottiene 5; Influenza USA = 2, Influenza URSS = 0. I sovietici ottengono 2 Operazioni Militari e lo stato di DEFCON scende a 2. Gli USA ottengono 1 PV portando il totale a “USA 3”.

Chris cerca di gestire le tempistiche dei suoi Colpi di Stato, specialmente considerando che ora controlla alcuni stati vulnerabili in Africa. L'uso di “Disertori” in Arabia Saudita non poteva avere un grosso impatto, e infatti così accade. Tuttavia, i suoi territori in Africa rimangono al sicuro.

Round di Azione USA 1: “Patto di Mutua Difesa USA/Giappone” (4 Op) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Arabia Saudita (3C/0), 2 in Egitto (2C/0) e 1 in Grecia (2C/0).

Dunque, tenere in mano “Patto di Mutua Difesa USA/Giappone” ha già fornito il risultato di un secondo uso immediato per Stefan, che fa un grosso passo avanti e preannuncia una possibile riscossione del



#7: Situazione in Europa al momento del Punteggio dell'Europa.

Punteggio in Europa accaparrandosi la Grecia (del resto, Chris non può farci granché in questa fase). L'alleanza americana con il Trono del Crisantemo attende ancora il suo turno nel mazzo.

Inoltre, Stefan approfitta del Colpo di Stato in reazione di Chris nel primo round per insinuare ulteriore Influenza in Egitto, rimpolpando la sua presenza in Medio Oriente.

Round di Azione URSS 2: “Rivolte in Vietnam” (2 Op) Come Evento. Aggiunge 2 punti Influenza in Vietnam (0/2C). +1 Punto Operazione a Operazioni nel Sudest Asiatico.

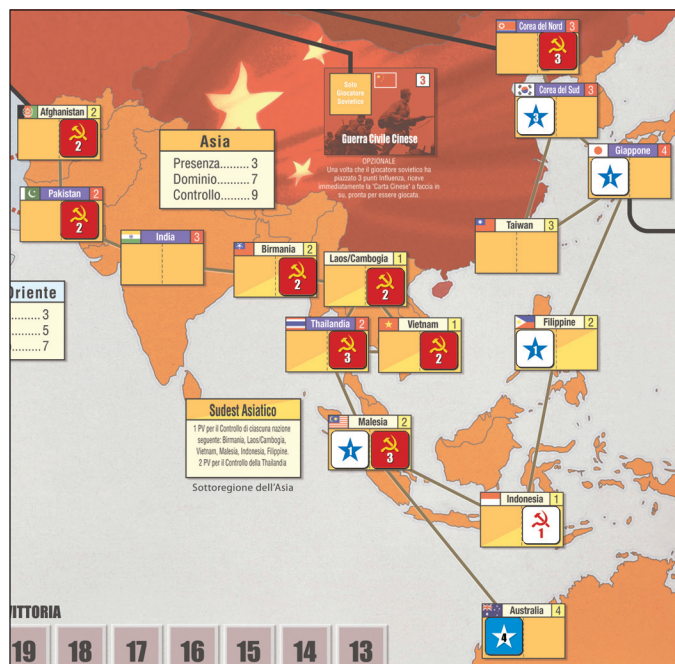
Abbiamo forse colto un indizio che preannuncia un'altra Carta Punteggio? Forse Stefan avrebbe fatto meglio a usare “Patto di Mutua Difesa” come Evento? Forse no. Chris ha già superato il chiodo fisso di Dominare l'Asia. Assicurare quell'ultimo Stato Conteso per rendere gli USA competitivi sembra un'impresa ardua, considerati tutti gli altri fuochi da estinguere in circolazione.

Round di Azione USA 2: “Punteggio dell'Europa” (0 Op). Gli USA ottengono 5 PV, portando il totale a “USA 8”.

Nessuna sorpresa qui. È una mossa che doveva risultare piuttosto chiara, vista l'altrimenti inutile incursione in Grecia.

Round di Azione URSS 3: “Governi Socialisti” (3 Op) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Birmania (0/2C), Malesia (1/3C) e 2 in Laos/Cambogia (0/2C) (incluso il bonus di “Rivolte in Vietnam”).

Se mai ci fosse stato qualche dubbio riguardo all'uso di “Punteggio dell'Europa” e “Punteggio dell'Asia” in questo round, questa carta li fuga rapidamente. Ovviamente, dato che il tempismo è tutto, non è stato poi utilissimo giocare la carta come Evento successivo a “Punteggio dell'Europa”. Chris sa che non vedrà di nuovo il “Punteggio dell'Europa” fino a quando il mazzo non verrà rimescolato a Metà Guerra, all'incirca all'inizio del turno 7.



#8: Situazione in Asia al momento del Punteggio dell'Asia.

La mossa di Chris nel Sudest Asiatico migliora la sua posizione sia relativamente al Punteggio dell'Asia che per la carta “Punteggio del Sudest Asiatico”, contenuta nel mazzo di Metà Guerra.

Round di Azione USA 3: “Giochi Olimpici” (2 Op) come punti Influenza. Aggiunge 2 punti Influenza in Israele (3/0).

Stefan è determinato più che mai a non lasciarsi sfuggire il Medio Oriente. Ha l'Europa, ma ha perso l'Asia. Le cose sembrano mettersi piuttosto male in America Latina e in Africa. Se la situazione in Medio Oriente precipita, Chris ne approfitterà per aprirsi un varco. Dunque, Israele ora è sempre più protetto dall'eventuale giocata di una “Guerra Arabo-Israeliana”, e quindi si guadagna una buona dose di amicizia statunitense.

Round di Azione URSS 4: “Punteggio dell'Asia” (0 Op). L'URSS ottiene 6 PV, portando il punteggio totale a “USA 2”.

Anche in questo caso, nessuna sorpresa. Chris ha telegrafato questa mossa in precedenza, giocando “Rivolte in Vietnam”. Ciò che sorprende è il fatto che nonostante alcune ottime giocate di Chris e un'eccellente serie di carte, il segnalino dei PV non sia ancora entrato in territorio sovietico... non ancora, almeno.

Round di Azione USA 4: “Guerra Arabo-Israeliana” (2 Op - URSS) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Israele (4C/0) e 1 in Giordania (2C/0).

Una minaccia disinnescata in modo molto ingegnoso. Stefan usa i 2 Punti Operazione ottenuti dalla carta per approfittare dei modificatori dell'Evento. Dal momento che ora controlla Israele, Egitto e Giordania, è impossibile che il tiro del sovietico abbia successo. Tuttavia, i sovietici ottengono comunque 2 Operazioni Militari da questa situazione. Una giocata tattica molto efficace, che rende inutile un Evento sovietico e consolida anche la posizione di Stefan in Medio Oriente.



#9: La situazione alla fine del Turno 3.

Round di Azione URSS 5: “NATO” (4 Op - USA) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Siria (0/2C), Brasile (0/2C) e 2 in Cile (0/3C).

I sovietici attivano la “NATO”, ma l'Europa non è di certo il loro bersaglio o la loro preoccupazione in questo momento. Il giocatore para invece qualche colpo in Medio Oriente e surriscalda la situazione in Sud America.

Round di Azione USA 5: “Intervento ONU” (2 Op) con “Blocco” (1 Op) come Evento. Aggiunge 1 punto Influenza in Libia (1/0).

Ugh, non è mai una soluzione ottimale lasciare “Blocco” nel mazzo, in nessuna circostanza, ma in questo caso è sicuramente meglio che giocarlo. Dal momento che “Blocco” è una carta da 1 Punto Operazione, non soddisfa i requisiti per un tiro di Corsa allo Spazio. La mossa in Libia rivela le intenzioni di Stefan di Dominare il Medio Oriente, anziché limitarsi a difenderlo. Tuttavia, Nasser potrebbe complicare le cose rapidamente in Egitto.

Round di Azione URSS 6: “Divieto di Test Nucleari” (4 Op) come punti Influenza. Aggiunge 1 punto Influenza in Argentina (0/2C) e 3 in Costa Rica (0/3C).

Chris si è astutamente preparato per un punteggio di Dominio immediato in Centro America. Il Controllo non è un'idea impossibile. Se le Carte Punteggio fanno capolino presto, Stefan dovrà aspettarsi alcuni turni molto duri.

Round di Azione USA 6: “Nasser” (1 Op - URSS) per sferrare un Colpo di Stato in Costa Rica. Tira e ottiene un 5. Nessun effetto. Gli USA ottengono 1 Operazione Militare.



Costa Rica prima e dopo il Colpo di Stato

Ah, quando si parla del diavolo, ecco Abdel che fa male all'America in Medio Oriente (mancando di poco il bersaglio in Costa Rica). Si noti che si è trattata di una carta con un valore basso in Punti Operazione contro una nazione ad alta stabilità: l'obiettivo non era in realtà quello di ottenere un impatto in Costa Rica, bensì di evitare una penalizzazione in PV per non essere riuscito a eseguire le Operazioni Militari richieste alla fine del round. Così facendo, il giocatore riduce le perdite della metà e ne perde 1. Tuttavia, deve anche rinunciare al controllo dell'Egitto. I sovietici ora ottengono Influenza 2 in Egitto (1/2) mentre l'Influenza degli USA viene ridotta della metà e scende a 1.

FINE?

Beh, non necessariamente, ma non starete certo pensando che avremmo rivelato tutti i segreti di due tra i migliori giocatori del mondo, vero? Per la cronaca, Stefan riuscì a vincere la partita ai punteggi finali. All'incirca attorno al turno 5, la fortuna delle carte e dei dadi iniziò a girare. Improvvisamente, Stefan faceva fuoco e fiamme e Chris doveva far fronte a molti eventi americani durissimi. Naturalmente, giocando correttamente, è consigliabile lasciare tutti gli Eventi più duri all'avversario, in modo che debba affrontarli esattamente nel momento meno opportuno. Come tutti immaginavano, Stefan ha conquistato un altro trofeo del torneo di Twilight Struggle.

Desidero ringraziare sia Chris che Stefan per averci aiutato a illustrare come si gioca e come si gioca bene. Vorrei anche ringraziare la Boardgame Players' Association per avere ospitato questo torneo e altri tornei simili. Offrono un grande servizio a tutti i giocatori. Infine, vorrei esprimere i miei più sentiti ringraziamenti a Randy Pippus. È anche lui un ottimo giocatore di Twilight Struggle, e si è dimostrato di grande aiuto per me e Ananda fornendo la trascrizione di questa partita.

La Storia nelle Carte

PUNTEGGIO DELL'ASIA — Forse l'Europa è stata l'obiettivo della Guerra Fredda, ma l'Asia è stata il suo campo di battaglia. Dalla Guerra Civile Cinese alla Guerra di Corea, dal Vietnam all'Afghanistan, l'Asia fu il luogo in cui la Guerra Fredda giunse molto vicina a farsi calda. Per questo motivo, l'Asia è la seconda regione più importante in termini di punteggio.

2
INIZIO GUERRA
PUNTEGGIO DELL'EUROPA
Assegnare i punti a entrambe le fazioni:
Presenza: 3
Dominio: 7
Controllo: Vittoria Automatica
+1 per ogni Stato Conteso Controllato nella Regione
+1 per ogni nazione Controllata che sia adiacente alla superpotenza nemica
NON PUÒ ESSERE CONSERVATA

PUNTEGGIO DELL'EUROPA — Alcuni storici della Guerra Fredda considerano questa lotta, costata milioni di vite, innumerevoli trilioni di dollari e fonte di una miriade di conflitti in tutto il globo, come una lotta per il futuro della Germania. Anche se questa chiave di lettura è forse troppo miope, è chiaro che l'Europa è sempre rimasta in cima alla lista degli obiettivi strategici e simbolici. La sconfitta in Europa è quella che alla fine ha segnato la sconfitta nella Guerra Fredda.

PUNTEGGIO DEL MEDIO ORIENTE — Nel 1946, Truman dovette minacciare l'invio di navi da guerra nel Mediterraneo per costringere i sovietici a rimuovere le loro truppe dall'Iran. Fu così che ebbe inizio la lotta della Guerra Fredda in Medio Oriente. Dal momento che questa regione forniva alle economie occidentali la loro linfa vitale, il petrolio, offriva anche all'URSS un'irresistibile opportunità per immischiarsi. Il sostegno degli USA a Israele offrì ai sovietici un'apertura verso il mondo arabo, un'apertura che avrebbero in seguito sfruttato ripetutamente.

DUCK AND COVER — (1950) Il Congresso degli Stati Uniti trasformò in legge l'Atto di Difesa Civile Federale, in reazione ai primi test condotti dai sovietici sulle armi nucleari nel 1949. "Duck and Cover" è forse il più memorabile tra i vari progetti di difesa civile mirati a stimolare l'opinione pubblica riguardo agli attacchi nucleari. Ironicamente, questi film potrebbero avere contribuito a incrementare le probabilità di una guerra nucleare, rendendo l'eventualità di un tale conflitto "concepibile" agli occhi dell'opinione pubblica.

PIANO QUINQUENNALE — (1946-1950) A partire dagli anni '20, l'Unione Sovietica sviluppò una vera e propria ossessione per una pianificazione centralizzata della sua economia e dello sviluppo industriale. Dodici progetti di questo tipo furono adottati dall'URSS nel corso della sua storia. Sebbene alcuni economisti dissentano al riguardo, è convinzione comune che questi progetti abbiano causato più difficoltà all'economia sovietica di quante ne abbiano risolte.

LA CARTA CINESE — La Repubblica Popolare Cinese svolse un ruolo fondamentale nel corso della Guerra Fredda. Sebbene la sua influenza fosse per lo più limitata ad alcuni paesi satelliti dell'Asia, la nazione svolse un ruolo importante nel mantenimento del precario equilibrio dei poteri in seguito alla Seconda Guerra Mondiale. Sebbene in partenza fosse alleata dell'URSS, la Cina prese a controbilanciare l'influenza sovietica in Asia durante le ultime fasi della Guerra Fredda.

GOVERNI SOCIALISTI — (1947) A partire dalla fine della Seconda Guerra Mondiale, gli USA furono sfidati da vari movimenti democratici di sinistra all'interno della sua sfera. L'Italia, sotto De Gasperi, fu scena di un contenzioso molto acceso con i socialisti e i comunisti che facevano parte del governo. La CIA finanziò un vasto programma di propaganda contro questi movimenti. I governi socialisti tornarono ad essere fonte di preoccupazione negli anni '60 in Francia e nel Regno Unito, dove prese piede il Partito Laburista di sinistra.

FIDEL — (1959) Salito al potere dopo avere spodestato il corrotto Batista, Castro disilluse tutte le aspettative degli USA quando divenne evidente che stava guidando una rivoluzione Marxista. Gli USA misero in atto vari piani per deporre o assassinare Castro, che culminarono nella disastrosa invasione della "Baia dei Porci". Alla fine, il governo comunista di Cuba fu in grado di prestare sostegno ai governi Marxisti in Angola ed Etiopia.

RIVOLTE IN VIETNAM — (1946) Ho Chi Minh cercò ripetutamente di assicurarsi l'aiuto dell'Amministrazione Truman per raggiungere l'indipendenza, ma le sue lettere non ottennero mai risposta. Il governo francese, con l'aiuto degli USA e della Gran Bretagna, tentò di ristabilire la sua colonia in Indocina. Quel tentativo finì male e si concluse col disastro di Dien Bien Phu.

BLOCCO — (1948-49) I sovietici tentarono di incrementare la pressione sugli alleati occidentali cercando di dissuaderli dal creare un governo tedesco "dell'ovest" indipendente nelle loro zone. Il punto di pressione principale fu il blocco di Berlino Ovest. Per tutta risposta, il Regno Unito e gli USA organizzarono il Ponte Aereo per Berlino, che al suo culmine, durante la "Parata di Pasqua", faceva atterrare un aereo cargo a Berlino ogni minuto.

GUERRA DI COREA — (1950-53) Scatenata da un'invasione Nord Coreana oltre il 38° parallelo, la Guerra di Corea divenne la prima guerra avallata dalle Nazioni Unite. Erano presenti 15 nazioni dietro gli Stati Uniti e la Corea del Sud, le cui forze armate cercarono di difendere l'indipendenza della Corea del Sud. La campagna di MacArthur sul Fiume Yalu provocò la reazione dei cinesi, che riportò le sorti della guerra alle sue posizioni di partenza lungo il 38° parallelo.

ABDICAZIONE IN ROMANIA — (1947) Re Michele I, un monarca occidentalizzato, fu costretto ad abdicare sotto la minaccia delle armi. La Romania fu così trasformata in una repubblica socialista democratica. Dopo la morte del primo capo di stato comunista, Gheorghiu-Dej, la Romania fu governata da Nicolae Ceausescu, secondo solo a Stalin quanto a crudeltà verso il suo stesso popolo.

13
INIZIO GUERRA
GUERRA ARABO-ISRAELIANA
Una Coalizione Pan-Araba invade Israele.
Tirare un dado e sottrarre 1 se gli USA Controllano Israele e 1 per ogni nazione Controllata dagli USA adiacente a Israele.
Vittoria dell'URSS con un risultato di 4-6 al tiro modificato. L'URSS avanza di 2 caselle sul tracciato delle Operazioni Militari.
Effetti della Vittoria: L'URSS ottiene 2 PV e sostituisce tutta l'Influenza USA in Israele con Influenza URSS.

GUERRA ARABO-ISRAELIANA — (1948-49, 1956, 1967, 1968-1970, 1973, 1982) Lo stato di Israele nacque a tutti gli effetti a seguito della guerra. Dopo la fine del mandato britannico, Israele fu coinvolto nel conflitto con gli stati arabi vicini. Israele prevalse in tutti gli scontri, ad eccezione della sua invasione del Libano nel 1982, quando fu costretto a ritirarsi. Gli arabi giunsero a un passo dal trionfo grazie agli attacchi a sorpresa della Guerra dello Yom Kippur, ma alla fine anche quel tentativo fallì. Sebbene entrambe le superpotenze minaccias-

sero spesso di intervenire, i successi e i fallimenti di questi conflitti dipesero in buona parte dalle relative capacità degli eserciti locali.

COMECON — (1949-1991) Il Consiglio per la Mutua Assistenza Economica (COMECON) fu fondato in risposta alle lusinghe del Piano Marshall verso i satelliti sovietici dell'Europa Orientale. Sebbene la sua organizzazione fosse sommaria e nei primi anni di esistenza fosse dominata dai sovietici, col tempo il COMECON riuscì ad adempiere al suo ruolo di liberalizzazione commerciale e razionalizzazione industriale nell'Europa Orientale.

NASSER — (1954-1970) Gamal Abdel Nasser, uno dei giganti del movimento pan-arabo, salì al potere grazie a un colpo di stato militare. Cercando di seguire la via dell'indipendenza nel corso della Guerra Fredda, provocò

i governi occidentali accettando l'aiuto dei sovietici e nazionalizzando le proprietà commerciali (l'esempio più eloquente al riguardo fu il Canale di Suez). L'Egitto, sotto la sua guida, fu considerato un satellite dei sovietici e finì da longa manus dell'URSS durante le ripetute guerre con Israele. Nasser morì rimanendo ancora in carica dopo 18 anni di servizio, dopo avere frustrato gli attentati di numerosi nemici interni ed esteri.

FIRMA DEL PATTO DI VARSAVIA — (1955) In risposta a quella che veniva percepita come un'aggressione dell'Occidente con la creazione della NATO, il Patto di Varsavia fu un'alleanza militare dominata dall'URSS che coinvolse tutti gli stati dell'Europa Orientale con l'eccezione della Jugoslavia. Integrò sia le tattiche che l'equipaggiamento dei modelli sovietici in tutte le nazioni dell'alleanza. L'Albania si ritirò dal Patto nel 1968.

DE GAULLE GUIDA LA FRANCIA — (1958-1969) Il fondatore della Quinta Repubblica Francese, De Gaulle, svolse un ruolo nella Guerra Fredda che solitamente viene esaminato attraverso la lente della sua seconda presidenza. Pur rimanendo un alleato dell'Occidente, De Gaulle tentò di fare della Francia una voce indipendente entro i confini dello schieramento occidentale. Sviluppò un deterrente nucleare indipendente, si ritirò dalla struttura di comando unificata della NATO e criticò la politica degli USA in Vietnam. Intensificò inoltre gli scambi commerciali e culturali col blocco sovietico. Cercò in ogni modo di restituire alla Francia il suo vecchio posto di grande potenza negli affari del mondo.



SCIENTIATI NAZISTI CATTURATI

— (1945-1973) In un'operazione nota con il nome in codice "Operazione Paperclip" negli Stati Uniti, i vincitori della Seconda Guerra Mondiale si affrettarono a "reclutare" i vecchi scienziati nazisti all'interno dei loro programmi di ricerca. In Occidente, tali sforzi arrivarono anche a proteggere gli scienziati dalle indagini sui loro crimini di guerra. Forse il caso più famoso è quello di Wernher von Braun, considerato il padre del programma dei razzi spaziali americani. Molti affermano che

Stalin fu profondamente irritato dal fallimento dei sovietici di accaparrarsi per primi questo bagaglio di conoscenze.

DOTTRINA TRUMAN — (1947) Di fronte a una sessione plenaria del Congresso, il Presidente annunciò la nuova Dottrina Truman, dando inizio a un'era di serrati interventi a favore degli stati che presentavano istituzioni politiche ed economiche di stampo liberale. Truman affermava: "Credo che la politica degli Stati Uniti debba essere quella di sostenere i popoli liberi che resistono ai tentativi di sottomissione da parte di certe minoranze armate o di pressioni esterne." La Dottrina Truman nacque in risposta alla ritirata del Regno Unito dal suo ruolo di grande potenza nel Vicino Oriente. L'effetto immediato della dottrina fu un ingente flusso di aiuti economici verso la Grecia e la Turchia.

GIOCHI OLIMPICI — (1948, 1952, 1956, 1960, 1964, 1968, 1972, 1976, 1980, 1984, 1988) Lo sport spesso ebbe la funzione di valvola di sfogo per l'intensa competizione tra le superpotenze, e tale competizione non fu mai così intensa come in occasione delle Olimpiadi. Le Olimpiadi fungevano da cartina di tornasole per determinare quale società avesse fatto più passi avanti nel settore dello sviluppo fisico dell'uomo. Si adattava alla perfezione all'ideologia comunista dell'"Uomo Nuovo". I giochi spesso erano oggetto delle ripercussioni della situazione politica globale, come nel caso degli attacchi terroristici di Monaco, e divennero uno strumento politico vero e proprio col boicottaggio dei giochi di Mosca da parte degli USA nel 1980, a cui seguì il boicottaggio dei giochi di Los Angeles da parte dei sovietici nel 1984.

NATO — (1949) La seconda parte della strategia degli USA per ricostruire l'Europa, l'Organizzazione del Trattato del Nord Atlantico (NATO), divenne sinonimo dell'opposizione dell'Occidente nei confronti dell'Unione Sovietica. Una massima che viene spesso ripetuta riguardo agli obiettivi della NATO riassume bene la sua natura: "La NATO fu creata per tenere i sovietici fuori, gli americani dentro e i tedeschi sotto."

ROSSI INDIPENDENTI — (1948) L'Ufficio di Informazione Comunista, COMINFORM, espulse la Jugoslavia per il rifiuto del Maresciallo Tito di conformarsi al volere di Mosca. L'Albania in seguito si incamminò sullo stesso sentiero, staccandosi prima dalla Jugoslavia e poi dall'URSS di Krušev. Pur rimanendo all'interno della struttura sovietica, anche la Romania di Ceausescu mise alla prova la pazienza di Mosca con ricorrenti guizzi di indipendenza e nazionalismo.

PIANO MARSHALL — (1947) Il 5 giugno, il Segretario di Stato George C. Marshall annunciò al mondo il piano degli USA per la ricostruzione di tutta l'Europa. A causa delle pressioni sovietiche, gli stati dell'Europa Orientale non parteciparono. Tuttavia, per quelle 16 nazioni dell'Europa Occidentale che lo fecero, il Piano Marshall costituì il primo passo sulla via della ripresa e della vittoria finale nella Guerra Fredda.

GUERRA INDO-PAKISTANA — (1947-48, 1965, 1971) Fin dai tempi dell'indipendenza dell'India dalla Gran Bretagna, la popolazione musulmana e quella induista di questa vecchia colonia furono in conflitto tra loro. Il Pakistan tradizionalmente ha avuto la peggio in questi conflitti, ma ha potuto contare sul sostegno degli USA e della Repubblica Popolare Cinese per mantenere la credibilità militare contro una capacità di difesa indiana più solida.

CONTENIMENTO — (1947) Questo termine, coniato dal diplomatico e sovietologo George Kennan, divenne la pietra fondante della politica degli USA nei confronti dell'Unione Sovietica durante la prima fase della Guerra Fredda. Trovò le sue prime applicazioni nella Dottrina Truman e cercò di "contenere" il Comunismo in quelle aree dove già esisteva.

CREAZIONE DELLA CIA — (1947) Nel tentativo di porre fine alle liti interne che avevano minato i servizi segreti statunitensi nel corso della Seconda Guerra Mondiale, il Presidente Truman creò la prima agenzia indipendente degli Stati Uniti, capace sia di condurre analisi di informazioni che missioni sotto copertura. La CIA giocò al gatto col topo con la sua controparte sovietica, il KGB, per 40 anni, e questa lotta divenne materia di leggenda, nonché uno degli elementi più caratteristici della Guerra Fredda.



PATTO DI MUTUA DIFESA USA/GIAPPONE

— (1951) L'8 settembre, gli Stati Uniti estesero con discrezione il loro ombrello nucleare al loro ex-rivale nel Pacifico. Così facendo, riuscirono anche a placare i nervi dei vicini del Giappone riguardo alla possibile ricomparsa di un Giappone militarizzato sulla scena mondiale. In cambio, il Giappone si offrì di fungere da porta d'ingresso per la presenza dell'America in Asia. Il Giappone divenne a tutti gli effetti una portaerei inaffondabile che fu usata sia nella Guerra di Corea che

in Vietnam. Ovviamente, la scelta degli Stati Uniti di fare affidamento sui prodotti giapponesi nei conflitti che seguirono fu di grande aiuto nel favorire la graduale ripresa economica e il ritorno della nazione tra le grandi potenze commerciali.

CRISI DI SUEZ — (1956) La Crisi di Suez, fonte di serio imbarazzo tra gli alleati, pose fine a qualsiasi dubbio sulla sopravvivenza del vecchio sistema imperialistico delle Grandi Potenze. Minacciati dalla nazionalizzazione del Canale di Suez voluta da Nasser, Israele, la Francia e il Regno Unito cospirarono per alterare le politiche egiziane in punta di baionetta. Non

riuscirono a intuire la collera di Eisenhower di fronte alla loro inaspettata iniziativa. Pur avendo inizialmente successo, le tre potenze furono costrette a ritirarsi sotto le pressioni degli americani.

DISORDINI IN EUROPA ORIENTALE — (1956-1989) Come testimonia soprattutto i tentativi di Nagy di ritirarsi dal Patto di Varsavia e la Primavera di Praga del 1968 in Cecoslovacchia, i membri del Patto di Varsavia cercarono spesso di divincolarsi dalle strette briglie di Mosca. Quando si allontanavano troppo dalle direttive sovietiche, tuttavia, gli effetti potevano essere devastanti. I carri armati sovietici divennero un simbolo universale della determinazione dell'URSS a mantenere la presa sull'Europa Orientale, anche attraverso forme palesi di oppressione, se necessario.

DECOLONIZZAZIONE — (1947-1979) Sebbene sia difficile attribuire un periodo preciso al processo di decolonizzazione, queste date rappresentano due dei più significativi successi nel processo di restituzione dell'indipendenza. A dare il via alla ritirata dall'impero fu la mantenuta promessa della Gran Bretagna di concedere l'indipendenza all'India nel 1947. Agli antipodi, la prima maggioranza emersa dalle urne in Rhodesia segnò la fine del sistema dell'apartheid.

PAURA ROSSA/EPURAZIONE — (1945-1989) Alimentata dal timore del "nemico tra noi", la "paura rossa" giunse al suo apice con il senatore Joseph McCarthy e con le inchieste su "attività antiamericane" nella Casa dei Rappresentanti nel corso degli anni '50. Le epurazioni sovietiche furono invece un famigerato aspetto della transizione di potere in atto al Cremlino. Tuttavia fu Stalin il padrone indiscusso di queste tecniche; all'epoca della sua morte, nel 1953, 12 milioni di persone erano tenute prigioniere nei suoi campi.



INTERVENTO ONU — (1947-?) Le Nazioni Unite rimasero generalmente incapaci di influenzare la lotta tra le superpotenze, a causa del potere di veto del Consiglio di Sicurezza che perdurò per tutta la Guerra Fredda. Tuttavia, in certi casi erano una cartina tornasole per misurare l'opinione del resto del mondo, e potevano intervenire per mediare in quei conflitti arenati in fase di stallo in tutto il Terzo Mondo. Le Nazioni Unite furono anche lo scenario di alcuni momenti cruciali del conflitto, tra cui l'uscita dei sovietici durante la Guerra di Corea, il discorso "Vi seppelliremo" e, naturalmente, la Crisi dei Missili di Cuba: *non aspettate la traduzione, Ambasciatore Zorin!*

DE-STALINIZZAZIONE — (1956) Nel corso del 20° Congresso di Partito, Nikita Kruscev attaccò apertamente la politica di Stalin alla guida dell'Unione Sovietica. Questo fu visto sia in Unione Sovietica che all'estero come l'inizio di una nuova era. Questa chiave di lettura si rivelò un tragico errore per l'Ungheria di Nagy. Kruscev non aveva alcuna intenzione di "liberalizzare" il dominio sovietico dell'Europa Orientale, anche se stava cercando di porre fine al culto della personalità che aveva caratterizzato il governo interno sovietico fino ad allora.

DIVIETO DI TEST NUCLEARI — (1963-?) Il primo Divieto di Test Nucleari è frutto del graduale processo di riduzione di ostilità che seguì la Crisi dei Missili di Cuba. Furono proibiti ulteriori test nucleari in aria, sott'acqua o nello spazio. Le pressioni internazionali relative a questi divieti si fecero ancora più intense negli anni '50, quando alcuni rapporti scientifici dimostrarono i gravi danni ambientali provocati dai precedenti test atmosferici condotti dalle potenze nucleari. I test sotterranei rimasero un metodo di collaudo consentito, ma anche tutte le forme di "esplosioni nucleari pacifiche" furono bandite, dando un ulteriore giro di vite al regime anti-proliferazione.



Uniti, e l'equilibrio dei poteri nello Stretto di Taiwan sarebbe rimasto una questione di importanza strategica per gli Stati Uniti.

GUERRA LOCALE — (1947-?) Le guerre locali, termine che spesso includeva anche i conflitti di limitata intensità, tendevano a scoppiare in reazione alle condizioni locali interne di uno stato o ai rapporti tra due stati. Tuttavia, in quei casi in cui si protraevano o coinvolgevano una superpotenza, le guerre locali potevano degenerare in veri e propri conflitti tra le superpotenze. Alcuni esempi al riguardo comprendono la guerra civile in Mozambico e la guerra tra l'Etiopia e la Somalia.

PUNTEGGIO DEL CENTRO AMERICA — Il Centro America e i Caraibi venivano spesso chiamati il "cortile" o il "lago" dell'America. Con l'avvento di Fidel Castro nel 1959, gli americani non poterono dare più nulla per scontato in quella regione. La reazione degli USA alle influenze dei comunisti in quell'area condusse all'intervento diretto dell'esercito statunitense nella Repubblica Dominicana (1965) e a Grenada (1983). Negli ultimi anni della Guerra Fredda, Nicaragua, El Salvador e Honduras divennero stati di prima linea nella lotta tra le due superpotenze.

PUNTEGGIO DEL SUDEST ASIATICO — Nel Sudest Asiatico, il processo di decolonizzazione si intrecciò alla rivalità tra le superpotenze in modi particolarmente letali. A partire dalla controrivoluzione britannica in Malesia, le guerre degli Stati Uniti in Vietnam e in Cambogia, fino alla guerra Sino-Vietnamita del 1979, il Sudest Asiatico richiese l'attenzione dell'America più di qualsiasi altra regione. Tuttavia, dopo l'umiliante ritirata dell'America dalla regione, il Sudest Asiatico cessò di svolgere un ruolo centrale nella politica della Guerra Fredda.



CORSA AGLI ARMAMENTI — (1947-1989) La corsa agli armamenti tra l'Unione Sovietica e gli Stati Uniti non ebbe mai tregua per tutta la durata della Guerra Fredda, e molti attribuiscono il crollo dell'Unione Sovietica all'incapacità di tenere il passo con la corsa agli armamenti finale voluta da Ronald Reagan. Questo elemento di competizione riguardò sia le armi nucleari che quelle convenzionali, anche se spesso la linea di distinzione tra le due categorie era labile. Nelle prime fasi della Guerra Fredda, gli Stati Uniti

(che avevano rapidamente smobilitato dopo la Seconda Guerra Mondiale) dovettero affidarsi alle loro armi nucleari e a una dottrina di "rappresaglia di massa" per contrastare la preponderanza dei sovietici in termini di armi convenzionali. Quando anche i sovietici svilupparono le loro armi nucleari, entrambe le potenze fecero ritorno a un sistema di reazione più flessibile. La strategia nucleare soggiacente a tutta questa tarda epoca era la certezza dell'annientamento reciproco. Questa realtà rese assai improbabile l'eventualità di una guerra diretta di stampo convenzionale tra le due superpotenze. Tuttavia, la dinamica della competizione nelle armi convenzionali seguiva un suo paradigma. L'ovest si affidava a una tecnologia superiore

per progettare armi a prestazioni superiori, al fine di competere contro le gigantesche quantità di armi che l'economia nazionalizzata dei sovietici era in grado di produrre.



CRISI DEI MISSILI DI CUBA — (1962)

È sufficiente menzionare questo evento per evocare le paure di un olocausto nucleare che quasi divenne realtà. Per 14 giorni nell'ottobre del 1962, le due superpotenze sembrarono destinate a scontrarsi apertamente quando l'Unione Sovietica collocò dei Missili Balistici a Media Gittata (MBMG) e dei Missili Balistici a Gittata Intermedia (MBGI) a Cuba. Per evitare l'installazione di ulteriori armamenti a Cuba, John F. Kennedy instaurò una quarantena navale attorno a Cuba. Le tensioni

si inasprirono fino quasi a raggiungere il punto di non ritorno quando uno squadrone di U-2 fu abbattuto nei cieli di Cuba, e Kruscev pretese che gli USA rimuovessero i loro missili dalla Turchia in cambio della rimozione dei missili di Cuba da parte dell'Unione Sovietica. Alla fine, Kruscev dovette accontentarsi dell'impegno degli Stati Uniti a non invadere Cuba e a un accordo privato per risolvere la questione delle basi missilistiche della NATO in Turchia.

SOTTOMARINI NUCLEARI — (1955) Gli Stati Uniti lanciarono il primo sottomarino a propulsione nucleare. In questo modo, interi decenni di contromisure belliche anti-sottomarino sviluppate nella Seconda Guerra Mondiale divennero improvvisamente obsolete. L'Ammiraglio Hyman Rickover dovea dirigere lo sviluppo di una nuova flotta nucleare e creare un terzo braccio, apparentemente invulnerabile, della triade nucleare americana. Col tempo, anche i sovietici seguirono l'esempio americano.



PANTANO — (1964-1975) È difficile stabilire una data precisa in cui il coinvolgimento degli Stati Uniti in Vietnam cessò di essere un semplice sostegno a una controrivoluzione anticomunista e divenne invece un pantano da cui si rivelò impossibile districarsi. Tuttavia, il passaggio al Congresso della risoluzione relativa al Golfo di Tonkin potrebbe essere un buon esempio al riguardo. In retrospettiva, è chiaro che gli Stati Uniti si sbagliarono sulla natura stessa del conflitto a cui avevano preso parte. Quella del Vietnam era fondamentale-

mente una guerra di liberazione nazionale, una lotta che era iniziata secoli prima contro il dominio dei cinesi, poi dei francesi, poi dei giapponesi e infine degli Stati Uniti. Forse il governo americano non si rese mai conto di essere caduto nel ruolo di "oppressore straniero", ma questo non attenuò certo la strenua resistenza dei vietnamiti. Come molte altre guerre coloniali, alla fine il tutto si ridusse a una questione di costi. Gli interessi degli Stati Uniti non erano semplicemente sostenibili di fronte ai costi in termini di morale nazionale, potenza militare e risorse economiche che il Vietnam stava consumando. Ma l'umiliazione di una superpotenza è un processo lungo, e così fu anche in Vietnam.

NEGOZIATI SALT — (1969, 1972) Le prime Trattative sulle Limitazioni delle Armi Strategiche (SALT) ebbero inizio durante l'Amministrazione Johnson e furono completate dal Presidente Nixon e dal Segretario Breznev; in pratica, si cercava di limitare il numero di piattaforme nucleari e di restringere i sistemi difensivi che minacciavano il sistema di deterrenza reciproca. Il successo di questo trattato condusse all'inizio di un secondo round di negoziati, noto come SALT II. Le trattative diplomatiche relative a questo trattato ebbero inizio sotto il Presidente Nixon e si conclusero nel

1979 con il Presidente Carter e il Segretario Breznev. SALT II produsse dei limiti più ampi alle nuove piattaforme strategiche di armamenti e vietò i missili balistici intercontinentali mobili. A causa dell'invasione sovietica in Afghanistan, tuttavia, il trattato non fu mai ratificato. Il Presidente Reagan affermò che i sovietici non stavano rispettando i termini del SALT II nel 1986 e si ritirò dal trattato.

TRAPPOLA PER ORSI — (1979-1992) In un periodo in cui l'arroganza sovietica sembrava crescere senza arrestarsi, l'URSS fece ritorno ai suoi vecchi schemi di potere immischiandosi negli affari dell'Afghanistan, il paese campo di battaglia del "Grande Gioco" tra la Russia Imperialista e la Gran Bretagna Vittoriana. I sovietici consideravano l'Afghanistan parte della loro sfera naturale di influenza. Tuttavia, quando le truppe sovietiche intervennero direttamente in una lotta di potere afgana e spodestarono il presidente in carica, commisero un grosso errore di valutazione riguardo alla reazione del resto del mondo. Dovendosi ancora riprendere dalla sconfitta in Vietnam per mano di forze apparentemente inferiori, l'Amministrazione Reagan cercò di fare dell'Afghanistan un incubo altrettanto grave per i sovietici. Nel corso di dieci anni, gli Stati Uniti fornirono assistenza per oltre due miliardi di dollari alla resistenza islamica mujaheddin in Afghanistan.



SUMMIT — (1959, 1961, 1972, 1973, 1974, 1979, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989)

I summit tra le autorità delle superpotenze divennero grandi arene di diplomazia pubblica nella fase centrale e negli ultimi anni della Guerra Fredda. Il successo veniva misurato dalle voci in agenda di cui veniva garantita la riuscita, dai trattati firmati e da chi si dimostrava più duro con chi. Come in un torneo di pugilato internazionale, i paesi non allineati osservavano la scena da bordo campo, tentando di capire quale delle due

potenze avrebbe prevalso. Teoricamente, tutti i principali accordi di controllo delle armi furono avviati o conclusi in occasione di un summit. Da quel punto di vista, i summit si dimostrarono uno strumento importante per valutare le intenzioni reciproche e per assicurarsi che la Guerra Fredda non si scaldasse mai troppo.

COME IMPARAI A NON PREOCCUPARMI — (1964) Mano a mano che la realtà di un olocausto nucleare veniva accettata dal pubblico, anche una sensazione di fatalismo riguardo alla sua inevitabilità prese piede. La famosa commedia amara del Dottor Stranamore colse alla perfezione questo nuovo stato d'animo. Tuttavia, tali atteggiamenti erano tutt'altro che unici. Un simile fatalismo riguardo al destino finale dell'umanità comparve in molte opere letterarie dell'epoca e diede origine a un nuovo sottogenere di fantascienza, il romanzo d'appendice ambientato in un mondo post-oloausto nucleare, popolato da mutanti generati dalle radiazioni e vaghi rimasugli della civiltà contemporanea. Ironicamente, il pessimismo che permeava queste opere forse alla fine tornò a favore di una possibile guerra nucleare, presentando tali scenari come "concepibili".

JUNTA — (1945-?) In spagnolo, il termine Junta significa "unire assieme". Nel contesto della Guerra Fredda, normalmente si riferisce all'unione dei movimenti militari di destra per spodestare un governo in carica e sostituirlo con una dittatura militare. Le giunte erano talmente comuni in America Latina in quel periodo che divennero una pratica quasi ritualistica. Nella maggior parte dei casi, le giunte militari godevano del tacito appoggio dei governi USA, in quanto contrastavano gli elementi di sinistra attivi in Centro America e in Sud America. Tra le giunte più famose vale la pena di ricordare le dittature militari che governarono l'Argentina dal 1976 al 1983 e il Guatemala dal 1954 al 1984.

DIBATTITO IN CUCINA — (1959) In un periodo di tensione crescente dovuto al successo del lancio dello Sputnik, l'allora vicepresidente Richard Nixon intraprese un viaggio in Russia per migliorare le relazioni tra i due paesi. Il risultato fu uno scambio di opinioni, a volte giocoso e a volte tagliente tra Nikita Kruscev e Nixon per tutta la permanenza a Mosca di quest'ultimo. Questo scambio è noto come il Dibattito in Cucina, a causa di uno scambio di pareri particolarmente aspro davanti al modello USA di una cucina elettrica della GE. Nixon rafforzò la sua posizione nella politica interna USA simulando un affondo al petto di Kruscev, rafforzando le sue credenziali anticomuniste in patria.

INVIDIA DEL MISSILE — (1984) Un termine coniato dalla dottoressa Helen Caldicott, che riflette la generica critica femminista secondo cui la Guerra Fredda era frutto dell'ego maschile, con espliciti sottintesi di stampo Freudiano. Esaminando la terminologia di "penetrazione profonda" e "rientro multiplo", viene da chiedersi se forse la dottoressa non avesse ragione. Caldicott in seguito fondò il movimento Medici per la Responsabilità Sociale, e il suo libro divenne un punto di raccordo per tutto il movimento antinucleare.

"VI SEPPELLIREMO" — (1956) Questa frase immortale, forse la più famosa di tutta la Guerra Fredda, fu rivolta dal Premier Sovietico Nikita Kruscev agli ambasciatori occidentali nel corso di un ricevimento a Mosca. Con queste parole, Kruscev annunciò un periodo in cui la Russia avrebbe sondato l'Occidente in cerca di qualsiasi debolezza e opportunità. La Crisi di Berlino fu la massima esemplificazione di questa politica espansionista.

DOTTRINA BREZNEV — (1968) La Dottrina Breznev, annunciata a una folla di operai polacchi da Breznev in persona, chiarificò la politica di fatto dell'Unione Sovietica, la Primavera di Praga. Nella fattispecie, i paesi della corrente socialista non erano autorizzati ad abbandonare il socialismo o ad adottare una posizione di neutralità. La dottrina aggravò l'errore di valutazione dei sovietici nei riguardi della reazione del mondo alla loro invasione dell'Afghanistan. Ai loro occhi, quella invasione era una semplice applicazione di quella ben nota dottrina.

L'IMPERO PORTOGHESE SI SGRETOLA — (1974) Il Portogallo fu l'ultima potenza europea ad abbandonare le sue principali proprietà coloniali in Africa. Sebbene fosse stato accettato dalla NATO, il Portogallo era retto dal governo dittatoriale di Antonio Salazar, che riteneva che i possedimenti coloniali avrebbero garantito il posto del Portogallo nel consesso delle nazioni. Tuttavia, la repressione delle insorgenze nazionaliste attirò sul Portogallo le critiche sia delle nazioni divenute da poco indipendenti che dei suoi alleati nella NATO. Alla fine, quando la dittatura cedette il passo a un governo democratico, il Portogallo rinunciò alle sue pretese. Di lì a poco, nelle ex-colonie portoghesi dell'Angola e del Mozambico scoppiò la guerra civile, e i due stati divennero dei punti caldi del continente africano agli occhi sia dell'Est che dell'Ovest.



le forze dell'UNITA che combattevano nella vicina Angola e appoggiarono il RENAMO in Mozambico. Tuttavia la continua crescita della popolazione nera, le potenti corporazioni commerciali nere e, in un secondo tempo, la pressione esercitata dall'Occidente misero il Sud Africa sulla difensiva.

DISORDINI IN SUD AFRICA — (1964-1994) Il governo minoritario e razzista in Sud Africa fu sfidato per la prima volta dal Congresso Nazionale Africano, con l'aiuto dei sovietici e dei cubani offerto dalle basi in Tanzania, Zambia e altri stati "di prima linea". L'era di questa resistenza pacifica ebbe formalmente termine con i massacri di Sharpeville e Langa. Da parte sua, il Sud Africa cercò di destabilizzare gli stati vicini. Il governo dell'Apartheid si rifiutò di porre fine all'occupazione della Namibia, sostenne

L'Amministrazione Reagan perseguì una politica di "ingaggio costruttivo", che però rimase una politica controversa sia in patria che all'estero. Alla fine, il crollo del blocco dell'Est privò il governo di P.W. Botha dell'ultima leva che poteva usare contro l'Occidente, e Nelson Mandela fu liberato.

ALLENDE — (1970-1973) Un medico di nome Salvador Allende fu eletto tramite voto popolare in Cile e diede inizio al primo governo socialista di quella nazione. Allende agì con rapidità per nazionalizzare la produzione del rame, la principale attività commerciale di esportazione del Cile. Le miniere erano per buona parte di proprietà di due compagnie USA: Kennecott e Anaconda. I rapporti con gli USA si fecero subito gelidi e la CIA appoggiò un colpo di stato che ebbe luogo nel 1970, ma fallì. Tuttavia, quando l'Occidente applicò severe sanzioni economiche, il regime di Allende naufragò nel suo secondo e terzo anno di vita. Nel 1973 i militari, guidati da Augusto Pinochet, spodestarono Allende con un assalto sanguinario al palazzo presidenziale. Allende si tolse la vita.

WILLY BRANDT — (1969) Willy Brandt, un convinto socialista e un avversario del partito Nazista durante la sua gioventù, guidò il partito Democratico Socialista della Germania Ovest al Cancellierato nel 1969. In quella veste applicò nei rapporti est-ovest lo stesso approccio pragmatico che aveva caratterizzato i suoi anni come sindaco di Berlino Ovest. Questa politica, indicata con il termine Ostpolitik, procurò alla Germania Ovest dei rapporti normalizzati con l'Unione Sovietica, la Polonia e la Cecoslovacchia. Pur non rinunciando al sogno della riunificazione tedesca, Brandt riconobbe l'invulnerabilità dei confini esistenti e iniziò a normalizzare i rapporti con la Germania Est. In seguito, il suo governo cadde a causa di uno scandalo interno di spionaggio.



RIVOLUZIONE MUSULMANA — (1979) Mentre gli stati secolari arabi e musulmani di tutto il Medio Oriente erano afflitti da corruzione, repressione e incompetenza, alcune forme più radicali di islamismo presero il sopravvento. La Confraternita Musulmana, fondata in Egitto, si pose l'obiettivo di sovvertire il regime secolare che controllava quella nazione e la Siria. Questo provocò l'inasprimento delle repressioni e del regime autoritario in quei paesi. Una simile spirale coinvolse l'Iran, sotto la guida dello Scià Mohammad Reza Pahlavi. Lo

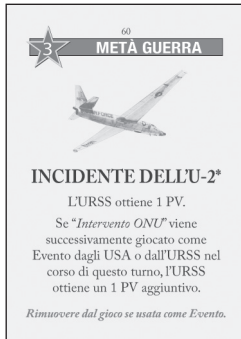
Scià, un alleato regionale di vecchia data degli Stati Uniti e dell'Occidente in generale, fu deposto da una rivoluzione popolare guidata dall'Ayatollah Khomeini, nemico dell'Ovest. Questo condusse alla nascita della prima teocrazia del mondo contemporaneo. I Mullah dell'Iran avrebbero passato quel che restava del XX secolo a tentare di esportare la loro rivoluzione presso altre comunità musulmane.

TRATTATO ABM — (1972) Il Trattato Anti Missili Balistici cercò di consolidare il sistema di distruzione reciproca assicurata, ritenuta chiave di volta della strategia dell'equilibrio. Il trattato ABM limitava la capacità delle due superpotenze di difendersi dagli attacchi nucleari. In teoria, questo rendeva superfluo il primo colpo necessario per prevenire la destabilizzazione dei sistemi difensivi. Entrambe le nazioni erano autorizzate a difendere la loro capitale o un campo di missili balistici intercontinentali con un sistema di difesa missilistico. I sovietici svilupparono un sistema di questo tipo attorno a Mosca. In seguito, gli Stati Uniti abbandonarono questo sistema, all'epoca collocato a Grand Forks, in North Dakota.

RIVOLUZIONE CULTURALE — (1966-1977) Pur rappresentando innanzitutto una lotta di potere interna nella Repubblica Popolare Cinese, la Rivoluzione Culturale ebbe profonde implicazioni internazionali. Quando Mao Tse Tung vide che veniva sempre più marginalizzato dai moderati nel Partito Comunista Cinese, reagì per restaurare la purezza ideologica del partito e addestrare la generazione successiva di rivoluzionari. Il tumulto

risultante di epurazioni e denunce e la fondazione delle Guardie Rosse portò la Cina sull'orlo della guerra civile. Rese inoltre più marcata la separazione tra la Cina e l'Unione Sovietica. Tuttavia, l'anarchia e l'isolazionismo imperanti impedirono un riavvicinamento tra gli Stati Uniti e la Repubblica Popolare Cinese. Quando l'amministrazione Nixon si insediò al potere, il vuoto che separava le due nazioni apparve a tutti incolmabile.

FLOWER POWER — (1965-1970) Un termine a detta comune coniato dal poeta Allen Ginsberg, "flower power" finì per rappresentare i movimenti pacifisti e non violenti degli anni '60. La frase veniva solitamente accompagnata dal gesto di infilare margherite nelle canne dei fucili e dallo slogan pacifista "fate l'amore, non la guerra". Il "flower power" simboleggia anche la generica ambivalenza dell'uso della forza militare che seguì all'esperienza americana in Vietnam.



INCIDENTE DELL'U-2 — (1960) A partire dal 1955, gli Stati Uniti iniziarono a condurre dei voli di pattugliamento sull'Unione Sovietica, ad altitudini superiori alla portata delle difese antieree dei sovietici. Tuttavia, nel maggio del 1960, un missile sovietico Sam II colpì il velivolo di Francis Gary Powers nello spazio aereo sovietico. L'aeroplano, il pilota e l'equipaggio furono catturati dall'URSS. L'incidente fu fonte di grave imbarazzo per l'amministrazione Eisenhower, che inizialmente tentò di negare che gli Stati

Uniti stessero effettuando missioni del genere. L'abbattimento dell'U-2 raggelò di colpo i rapporti tra le superpotenze e fu un colpo di fortuna per la propaganda dell'Unione Sovietica.

OPEC — (1960) L'OPEC, fondata per consentire ai paesi produttori di petrolio di esercitare un maggiore controllo sul prezzo del petrolio, e quindi sugli introiti dello stato, divenne col tempo un'istituzione che controllava due terzi delle riserve di petrolio del mondo e che generava circa la metà degli introiti dovuti all'esportazione mondiale di petrolio. La creazione dell'OPEC fu un durissimo colpo al controllo del mercato globale del petrolio da parte dei giganti occidentali come la Exxon e la British Petroleum. Sebbene l'OPEC includa anche nazioni non appartenenti al Medio Oriente, come il Venezuela, l'Indonesia e la Nigeria, l'organizzazione è dominata dai paesi di quella regione. Di conseguenza, l'OPEC è intervenuta in molte delle crisi politiche che hanno coinvolto quella zona. Uno degli atti più famosi fu il rifiuto dell'OPEC di esportare petrolio nelle nazioni occidentali che sostenevano Israele nella guerra dello Yom Kippur (nota anche come Guerra d'Ottobre). Questo provocò un incremento del 400% nei prezzi del petrolio e costrinse l'Occidente a praticare dei razionamenti.



"LONE GUNMAN" — (1963) Durante una campagna elettorale a Dallas, in Texas, il Presidente John F. Kennedy fu assassinato da Lee Harvey Oswald. Due commissioni, la Commissione Warren e l'House Select Committee on Assassinations, non riuscirono mai a mettersi d'accordo sul fatto che Oswald avesse agito da solo o meno. In ogni caso, le circostanze della morte del Presidente fecero precipitare il paese nel panico e diedero adito a teorie cospirative di ogni genere, che andavano dalla mafia al governo di Cuba, dal KGB alla stessa CIA

americana. Il delitto segnò anche l'inizio di una serie di assassini politici di alto profilo negli Stati Uniti, che colpì in seguito il reverendo Martin Luther King e il fratello di John Kennedy (nonché candidato dei Democratici alla Presidenza) Robert Kennedy. Queste morti inaspettate scossero le certezze dell'America e aggravarono il malessere diffuso dagli eventi del Vietnam.

RETROGUARDIE COLONIALI — (1946-1988) La Guerra Fredda fu istigata nel contesto di un sistema internazionale in costante evoluzione. Mano a mano che il mondo abbandonava un sistema multi-polare composto da imperi poliglotti, si riconfigurava in un sistema bipolare dominato da nazioni di dimensioni continentali. I movimenti anti-coloniali tendevano a sviluppare forti sentimenti di ostilità nei confronti dell'Occidente, in quanto le principali potenze coloniali ora facevano parte dello schieramento occidentale. Tuttavia, la spinta verso l'indipendenza non fu uniforme, e nemmeno il successo fu uniforme. Le retroguardie delle potenze coloniali rimasero impegnate in varie lunghe campagne che prolungarono la loro permanenza o alimentarono un rapporto di stampo quasi coloniale con le nazioni neo-indipendenti. L'intervento britannico in Malesia (1948), la resistenza francese all'indipendenza algerina (1954) e l'intransigenza del Sud Africa in Namibia (1966) sono tutti esempi caratteristici di questo aspetto dell'esperienza post-coloniale.

RESTITUZIONE DEL CANALE DI PANAMA — (1970) Sebbene ampiamente criticata dalla destra sul fronte della politica interna, la decisione dell'amministrazione Carter di restituire il Canale di Panama a Panama si rivelò molto popolare in America Latina. Il Canale era stato un collegamento strategico vitale per la marina degli Stati Uniti sia nella Prima che nella Seconda Guerra Mondiale. Tuttavia, all'epoca della Guerra di Corea, il canale non era più abbastanza largo da consentire il transito delle navi da guerra contemporanee. Essendo la sua utilità all'esercito degli Stati Uniti pressoché nulla, mentre il suo valore propagandistico come reliquia dell'imperialismo americano continuava a imperversare, Carter intuì che una graduale riconsegna del canale era la migliore alternativa politica da perseguire.



ACCORDI DI CAMP DAVID — (1978) A seguito di un ristagnamento nel processo di pace del Medio Oriente, causato dalle elezioni presidenziali del 1976, il Presidente Carter si insediò alla Casa Bianca determinato a infondere nuovo vigore al processo. Sfruttando direttamente il suo carisma personale, Carter riuscì a concludere in modo definitivo la guerra dello Yom Kippur e cambiò completamente le dinamiche della questione mediorientale. Israele e l'Egitto normalizzarono i loro rapporti e si giunse a un accordo per una pace

strutturale in Medio Oriente. Questo pose le basi per l'accordo di Oslo, stipulato alcuni anni dopo, e per il trattato di pace Giordania-Israele. Inoltre, Carter si assicurò anche il completo riallineamento dell'Egitto. Quello che un tempo era un crogiolo di sentimenti anti-occidentali guidato da Nasser, ora era diventato uno dei più solidi alleati dell'America nella regione. Sadat avrebbe pagato a caro prezzo il suo sfoggio di autorità nel corso delle trattative. Fu assassinato da un gruppo di radicali islamici nel 1981.

GOVERNI FANTOCCIO — (1949-?) Il termine "governo fantoccio", un concetto tutt'altro che esclusivo della Guerra Fredda, si riferisce a un regime che ha ottenuto e conserva il potere grazie al sostegno dell'Unione Sovietica o degli Stati Uniti. È un termine dispregiativo che quasi sempre viene usato dagli avversari di uno stato per delegittimare la natura di quel governo. Sia i sovietici che gli americani applicavano il termine a qualsiasi stato strettamente loro alleato, ma i casi più esemplari al riguardo sono forse quelli del governo di Diem nel Vietnam del Sud o il governo di Mariam in Etiopia.

VENDITA DI GRANO AI SOVIETICI — (1973-1980, 1981-?) Nel 1973, alcune difficoltose circostanze climatiche spinsero il Presidente Nixon ad autorizzare la vendita di ingenti quantità di grano all'Unione Sovietica. Pur sferrando un duro colpo all'orgoglio dei russi, il programma fu comunque un passo avanti verso una normalizzazione dei rapporti tra le due superpotenze. Inoltre, condusse alla nascita di una tenace lobby domestica che fece pressioni per proseguire nel disgelo dei rapporti economici tra i due paesi.

Nel 1980, il Presidente Carter sospese il programma come ritorsione per l'invasione sovietica dell'Afghanistan. Le spedizioni ripresero un anno dopo, sotto il governo del Presidente Reagan. Questo condusse a un trattato con i sovietici, in cui la Russia si impegnava ad acquistare 9 milioni di tonnellate di grano statunitense all'anno.

GIOVANNI PAOLO II ELETTO PAPA — (1978) Papa Giovanni Paolo II, il primo Papa non italiano ad essere eletto fin dal XVI secolo, fu simbolo di un rifiorire dell'influenza cattolica sul palcoscenico mondiale. Gli Stati Uniti concessero un formale riconoscimento diplomatico al papato per la prima volta nella storia. In quanto Papa proveniente dalla Polonia comunista, Giovanni Paolo II costituì una seria sfida al governo della Polonia. Criticare il nuovo papato sarebbe servito solo ad alienarsi le simpatie della scena pubblica, ma abbracciarlo significava entrare in antitesi con le dottrine comuniste. Inoltre, Giovanni Paolo II era noto per essere un convinto detrattore del comunismo. L'elezione di Giovanni Paolo II segnò un punto di svolta nelle dinamiche politiche interne della Polonia, che sarebbero giunte al culmine nel movimento di Solidarnosc. Mikhail Gorbaciov affermò che la caduta della cortina di ferro sarebbe stata impossibile senza Giovanni Paolo II.

SQUADRE DELLA MORTE IN AMERICA LATINA — (1960-1989) Per tutta la durata della Guerra Fredda, sia i governi di destra che quelli di sinistra sostennero dei regimi reazionari che fecero ricorso a un uso sproporzionato della forza ogni volta che dovevano reagire a una minaccia al loro potere. Sebbene il fenomeno fosse tipico soprattutto nei governi di destra dell'America Latina, anche i governi di sinistra dimostrarono la loro prontezza a ricorrere alla brutalità. El Salvador, Guatemala e Colombia restano gli esempi più terrificanti della pratica degli omicidi autorizzati dal governo. In un'occasione, il Presidente Osorio del Guatemala rilasciò la famigerata dichiarazione: "Se è necessario trasformare il paese in un cimitero al fine di riportare la pace, io non esiterò a farlo."



FONDAZIONE DELL'OAS — (1948, 1967) L'OAS, fondata con lo scopo specifico di promuovere la democrazia nell'emisfero occidentale, si è dimostrata a volte un organismo utile per la promozione degli interessi statunitensi in questo emisfero. Procurò agli USA la legittimazione internazionale per le sue azioni durante sia la Crisi dei Missili di Cuba che durante l'invasione statunitense di Grenada. A Buenos Aires nel 1967, all'atto costitutivo dell'OAS furono aggiunti anche la promozione commerciale e lo sviluppo

economico. La revisione dell'atto costitutivo istituì anche un flusso di introiti diplomatici permanenti per l'OAS, grazie alla fondazione di un'Assemblea Generale con sede a Washington, DC.

NIXON GIOCA LA CARTA CINESE — (1972) Intuendo che la normalizzazione dei rapporti con la Cina era fondamentale per il ritiro degli USA dal Vietnam del Sud, Nixon cercò di tenere un summit con Mao. Il Presidente inviò Henry Kissinger ad avviare dei negoziati segreti con il ministro degli esteri della Repubblica Popolare Cinese Chou En-lai e a porre le basi per la visita. Facendo leva sul deteriorarsi dei rapporti tra Cina e URSS, Nixon mise a segno quello che forse fu il colpo diplomatico migliore di tutta la Guerra Fredda. Il Comunicato di Shanghai diffuso a seguito del summit aggrava agilmente quelli che erano vari punti di disaccordo tra le due nazioni, tra cui Taiwan e Vietnam. Tuttavia, fu chiaro che l'Unione Sovietica non poteva più dipendere dal sostegno dei cinesi nei conflitti regionali. Sebbene Nixon esprimesse il desiderio di normalizzare fino in fondo i rapporti tra le due nazioni in tempi brevi, il Watergate interruppe i suoi progetti. Sarebbe toccato a Jimmy Carter riprendere il filo dei rapporti diplomatici tra i due paesi.

SADAT ESPELLE I SOVIETICI — (1972) Anwar Sadat fu uno dei primi partecipanti alle attività anti-coloniali contro la monarchia egiziana patrocinata dalla Gran Bretagna. Divenne vicepresidente sotto Nasser ed ereditò rapporti deteriorati con l'URSS quando assunse la presidenza. I sovietici respinsero le richieste egiziane di ulteriori aiuti economici e militari, e gli egiziani ebbero grosse difficoltà a mantenere il piede in due staffe. Per tutta reazione, Sadat espulse i 5.000 consiglieri militari sovietici e i 15.000 membri del personale dell'aviazione presenti in Egitto. Dopo il trattato di pace in Medio Oriente stipulato a seguito della guerra del 1973, Sadat si convinse del bisogno di stringere ulteriori rapporti con Washington.

DIPLOMAZIA ITINERANTE — (1973) La Diplomazia Itinerante, una forma di diplomazia personalizzata che sfruttava al massimo le recenti innovazioni nei trasporti e nelle comunicazioni, fu il marchio di fabbrica del mandato di Henry Kissinger come Segretario di Stato. In uno degli esempi più famosi, fu usata per stipulare un cessate il fuoco tra Israele e Egitto dopo la guerra dello Yom Kippur. Agendo da intermediario personale tra gli egiziani e gli israeliani, Kissinger mantenne un ruolo cruciale nel corso delle trattative e minimizzò l'influenza dei sovietici nel corso dei negoziati. Kissinger utilizzò uno stile analogo nel favorire la normalizzazione dei rapporti tra gli Stati Uniti e la Repubblica Popolare Cinese.



LA VOCE DELL'AMERICA — (1947) Fondata nel 1942 sotto l'Ufficio di Informazione di Guerra, la Voce dell'America inizialmente trasmetteva notizie di guerra nell'Europa occupata dai Nazisti. Nel 1947 alterò la sua missione e prese a trasmettere nell'Unione Sovietica. La Voce dell'America divenne uno dei più noti sforzi di trasmissione su scala mondiale. Costituì un importante legame con il mondo estero per gli stati del blocco dell'Est le cui comunicazioni erano controllate dallo stato. Assieme a Radio Europa Libera e Radio

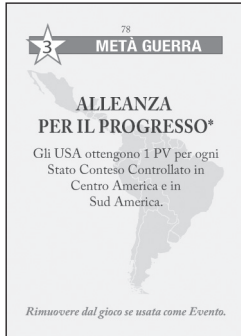
Asia Libera, la Voce dell'America divenne un simbolo degli sforzi diplomatici pubblici degli Stati Uniti nel corso della Guerra Fredda.

TEOLOGIA DELLA LIBERAZIONE — (1969-?) La teologia della liberazione, frutto del Secondo Concilio Vaticano, sottolinea il ruolo di Gesù Cristo come liberatore. La branca teologica che sosteneva questa teoria ebbe origine in America Latina e si sviluppò in quella regione, specialmente presso l'ordine dei Gesuiti. Non fu mai abbracciata da Papa Giovanni Paolo II a causa dei suoi sottintesi marxisti, ma la teologia della liberazione rimane assai popolare presso molti sacerdoti e laici del terzo mondo. La sua enfasi sulla giustizia sociale e la sua critica degli eccessi del capitalismo sono state tuttavia incorporate in una più vasta dottrina della Chiesa.

SCHERMAGLIA SUL FIUME USSURI — (1969) Dopo anni di deterioramento dei rapporti e il primo test nucleare della Cina, le forze della Repubblica Popolare Cinese e dell'Unione Sovietica si scontrarono lungo i vasti e irregolari confini. Il possesso dei fiumi Ussuri e Amur rimase incerto tra le due nazioni e fu fonte di numerose frizioni. A seguito di un ammasso di forze militari lungo entrambi i lati del confine, le tensioni sfociarono in varie aspre schermaglie. Anche se la guerra in piena regola fu evitata, lo scontro spinse subito la Repubblica Popolare a normalizzare rapidamente i rapporti con gli Stati Uniti.

"NON CHIEDETEVI COSA PUÒ FARE IL VOSTRO PAESE PER VOI..." — (1961) La linea seminale di quello che forse è il più potente discorso di inaugurazione mai tenuto da un presidente degli Stati Uniti segnò l'ingresso dell'America in una nuova era di determinazione e risoluzione durante la Guerra Fredda. Kennedy, molto popolare presso i giovani americani, ispirò una rinnovata dedizione al servizio pubblico sia tramite ambiziosi obiettivi scientifici sponsorizzati dal governo che tramite servizi

pubblici orientati alla gioventù, come i Corpi Civili di Pace. Il suo appello a dedicarsi altruisticamente ai bisogni della nazione fu lo specchio delle passioni di una generazione irrequieta di giovani americani, impazienti di lasciare il segno nel mondo.



ALLEANZA PER IL PROGRESSO — (1961-1973) Istituita dal Presidente Kennedy per contrastare la crescente influenza cubana in Centro America e in Sud America, l'Alleanza per il Progresso doveva favorire l'integrazione tra le economie del Nord America e dell'America Latina. Il programma poneva l'enfasi sulle riforme territoriali, quelle democratiche e quelle fiscali. Alla fine degli anni '60, gli Stati Uniti erano rimasti totalmente coinvolti nelle vicende del Vietnam e del Sud Est Asiatico, quindi gli aiuti all'America Latina iniziarono

a rarefarsi. Inoltre, furono pochi i paesi dell'America Latina che si dimostrarono disponibili a mettere in atto le riforme richieste. Di conseguenza, l'Organizzazione degli Stati Americani dichiarò sciolto il Comitato "permanente" dell'Alleanza per il Progresso nel 1973.

PUNTEGGIO DELL'AFRICA — La storia dell'Africa nel corso della Guerra Fredda è segnata dall'alternarsi di promesse e tragedie che da sempre caratterizza le esperienze di quel continente. Tenuta a galla inizialmente dai successi politici della rapida decolonizzazione, vide col tempo l'esultanza dei suoi popoli degenerare nel cinismo. Uno dopo l'altro, i governi indipendenti appena formati cedevano il passo a "presidenti a vita", corruzione politica, caos economico e violenze etniche. Privi di risorse, i governi africani erano rapidi ad approfittare della rivalità tra le superpotenze per massimizzare i sostegni economici e militari offerti ai loro regimi. Nell'era post-coloniale, una lunga serie di guerre civili sconvolse il continente. Angola, Mozambico, Ciad ed Etiopia furono soltanto alcune delle nazioni che sperimentarono la violenza teoricamente in nome della lotta globale tra il comunismo e il capitalismo.

"UN PICCOLO PASSO..." — (1961-1969) Dopo anni di ritardo rispetto ai progressi spaziali dell'Unione Sovietica, gli Stati Uniti rivolsero tutta la loro potenza economica e intellettuale alla "corsa alla luna". Il Presidente Kennedy diede il via al Progetto Mercurio. Col tempo, l'Aeronautica Nazionale e l'Amministrazione Spaziale riuscirono a superare gli immani ostacoli tecnologici sul loro cammino e a condurre un uomo sulla luna. Neil Armstrong, il primo uomo a mettere piede sulla superficie della luna, scese dal razzo spaziale e pronunciò l'immortale frase: "È un piccolo passo per un uomo, ma è un grande passo per tutta l'umanità." Nel farlo, segnò anche la rivincita nella corsa allo spazio che vedeva contrapposte le due superpotenze.

PUNTEGGIO DEL SUD AMERICA — La tendenza di questa regione a rivolgersi a uomini forti o a giunte militari per risolvere i problemi di instabilità funsero da sprone al Sud America per numerose reazioni di sinistra nel corso della Guerra Fredda. L'ascesa dei nazionalismi e il sentimento anti-imperialista che dilagava per tutto il mondo finirono anche per influenzare i rapporti tra gli Stati Uniti e le nazioni del Sud America. I sovietici cercarono di sfruttare ogni apertura che si presentava, e instaurarono stretti rapporti con alcune nazioni come l'Argentina. Il più grande riallineamento potenziale in quella regione fu soppresso dal colpo di stato nel Cile di Salvador Allende, a detta di molti istigato dalla CIA.

CRISI DEGLI OSTAGGI IRANIANI — (1979-1981) Come violenta reazione al tradizionale sostegno degli Stati Uniti verso il regime oppressivo dello Scià dell'Iran Mohammed Reza Pahlavi, 65 americani furono tenuti prigionieri per 444 giorni dopo che un gruppo di rivoluzionari islamici assalì l'ambasciata statunitense. Il nuovo capo di governo della teocrazia iraniana appena costituitosi, l'Ayatollah Khomeini nutriva un odio viscerale contro

gli americani e incitava i suoi seguaci ad agire contro le influenze dell'Occidente. Il Presidente Carter intraprese due infruttuose missioni di salvataggio, una delle quali produsse anche un umiliante incidente per i militari USA e per l'Amministrazione Carter. Il fallimento di Carter nell'assicurare la liberazione degli ostaggi è in genere ritenuto il motivo della cocente sconfitta elettorale che subì in seguito. Alla fine, l'invasione dell'Iran da parte dell'Iraq nel 1980 rese l'Iran più malleabile e consentì la risoluzione della crisi. Attraverso l'uso di alcuni intermediari algerini, i negoziati raggiunsero l'obiettivo. Come ultimo schiaffo a Carter, gli ostaggi furono formalmente restituiti alla custodia degli USA il 21 gennaio 1981, pochi minuti dopo il discorso inaugurale di Reagan.

LA LADY DI FERRO — (1979-1990) Anticipando sotto molti aspetti la "rivoluzione Reaganiana" negli Stati Uniti, Margaret Thatcher si mise alla guida di un processo di rinnovamento del movimento conservatore del Regno Unito. La Thatcher, una convinta anti-comunista, fu soprannominata "Lady di Ferro" dal giornale sovietico "La Stella Rossa". La Thatcher si rivelò una controparte perfetta per Ronald Reagan, e insieme rinsaldarono quella "relazione speciale" che aveva costituito il fulcro dell'Alleanza Atlantica post-bellica. Il momento più alto della Thatcher fu forse la sua energica difesa dell'avamposto coloniale britannico nelle Isole Falkland. La giunta militare che governava l'Argentina aveva lanciato un'invasione di quelle che loro chiamavano le Isole Malvinas. In un'energica e fulminea azione militare, il Regno Unito espulse le forze argentine e restituì un po' di lustro alle vecchie ambizioni imperialistiche della Gran Bretagna. La Thatcher rimase al potere fino al termine della Guerra Fredda ed è il primo ministro britannico rimasto in servizio più a lungo.

REAGAN BOMBARDA LA LIBIA — (1986) Dopo la caduta di Nasser, un uomo forte salito al potere grazie ai petrodollari, Muammar Gheddafi, cercò di procurare alla Libia il suo momento di gloria come guida del mondo arabo. Per dimostrare la sua buona fede, Gheddafi divenne l'architetto di vari atti di terrorismo avallati dallo stato contro l'Occidente. Mentre l'Iran si imponeva come nuovo modello di resistenza contro l'Occidente, Gheddafi imprimeva alle sue crociate contro l'ovest toni sempre più religiosi. A seguito di alcuni scontri nel Golfo della Sirte, gli Stati Uniti lanciarono una rapida rappresaglia per l'apparente coinvolgimento della Libia nell'attentato in una discoteca della Germania Ovest, dove un agente americano era rimasto ucciso. L'obiettivo dichiarato era quello di uccidere Gheddafi, le cui residenze personali finirono nel mirino. Gheddafi scampò alla morte, ma il suo prestigio internazionale ne uscì assai sminuito.



GUERRE STELLARI — (1983-?) Questo progetto, ufficialmente noto come Iniziativa di Difesa Strategica, fu annunciato dal Presidente Reagan in diretta televisiva al pubblico americano e segnò il distacco dell'America dalla tipica dottrina della Guerra Fredda di "distruzione reciproca assicurata". Il concetto iniziale di "scudo spaziale" fu sviluppato al Lawrence Livermore National Laboratory dal dottor Peter Hagelstein. Si prevedeva in pratica la creazione di una serie di satelliti spaziali alimentati da reattori nucleari, che avrebbero

creato un campo impenetrabile, bloccando i missili balistici intercontinentali sovietici. Pur risultando realizzabile sulla carta, il progetto non fu mai messo in atto con successo. Altre varianti successive prevedevano l'uso di "smart pebbles" e di intercettori anti-missili. Lo Scudo Spaziale viene spesso indicato come uno dei fattori che convinsero Gorbaciov del fatto che l'Unione Sovietica non era più in grado di competere con gli USA nella Guerra Fredda.

PETROLIO NEL MARE DEL NORD — (1980) Le prime tracce di petrolio nel Mare del Nord furono scoperte nel 1960, ma fu soltanto all'epoca della crisi iraniana che lo sfruttamento del Mare del Nord divenne economi-

camente fattibile. Il Mare del Nord contiene la maggior parte delle riserve di petrolio dell'Europa ed è diventato una delle principali regioni produttrici di petrolio al di fuori dell'OPEC. I giacimenti del Mare del Nord, ripartiti tra Regno Unito, Paesi Bassi e Norvegia, si rivelarono una gradita opportunità per liberarsi dalla morsa in cui l'OPEC teneva stretta l'Europa Occidentale.

87
3
TARDA GUERRA



IL RIFORMATORE*

Aggiungere 4 punti Influenza in Europa (non più di 2 per nazione). Se l'URSS possiede più PV degli USA, allora può aggiungere 6 punti Influenza anziché 4.

L'URSS non può più tentare Colpi di Stato in Europa.

Migliora l'effetto dell'Evento "Glasnost".

Rimuovere dal gioco se usata come Evento.

IL RIFORMATORE — (1985-1991) Mikhail Gorbaciov, successore al brevissimo premiato di Konstantin Chernenko, fu l'unico capo sovietico ad essere nato dopo la Rivoluzione Russa del 1917. La sua esperienza nel Politburo gli procurò un'approfondita conoscenza dell'Occidente, che influenzò con forza il suo pensiero riguardo al futuro dell'URSS. "Gorby", come era noto nell'Ovest, si procurò numerosi simpatizzanti. Un famoso commento di Margaret Thatcher all'insediamento di Gorbaciov fu: "Mi piace Mr. Gorbaciov... con lui

possiamo fare affari." Gorbaciov si rivelò l'architetto dello smantellamento del blocco sovietico. La sua agenda di riforme, che comprendeva la Perestroika (riforma economica) e la Glasnost (libertà politica) lo rese molto popolare in Occidente, ma meno gradito in Unione Sovietica. Alla fine, Gorbaciov fu rimosso dall'incarico a seguito di un colpo di stato militare reazionario del 1991. Sulla scia del suo fallimento, la Federazione Russa si rivolse a un nuovo eroe appena coniato, Boris Yeltsin.

BOMBARDAMENTO DELLE CASERME DEI MARINES — (1983) Dopo l'invasione del Libano da parte di Israele, gli Stati Uniti e la Francia inviarono le loro truppe come forza di pace che fungesse da barriera tra le due fazioni contrapposte. Gli attacchi dei terroristi contro le caserme di entrambe le nazioni furono causa di gravi perdite. 241 soldati USA e 58 paramilitari francesi rimasero uccisi negli attacchi. Fu il peggior singolo giorno in termini di perdite subite dalla Marina statunitense fin dai tempi di Iwo Jima. Sebbene i sospetti degli Stati Uniti puntassero sui gruppi di terroristi iraniani patrocinati da Hezbollah, i veri colpevoli non furono mai identificati.

I SOVIETICI ABBATTONO IL KAL-007 — (1983) Lo sfortunato volo delle Aerolinee Coreane 007, in viaggio da New York a Seul in Corea del Sud, deviò nello spazio aereo sovietico a causa di un errore di navigazione del pilota automatico. Sebbene i sovietici affermassero all'unisono di non sapere che l'aereo era civile, i nastri messi in circolazione dopo la Guerra Fredda dimostrano che al velivolo non fu concesso praticamente nessun avvertimento. L'amministrazione Reagan scatenò l'opinione pubblica mondiale contro i sovietici, anche grazie ad alcuni nastri decriptati che furono fatti ascoltare al Consiglio di Sicurezza delle Nazioni Unite. 269 passeggeri e i membri dell'equipaggio rimasero uccisi durante l'attacco, tra cui un membro del Congresso.

GLASNOST — (1985-1989) Il termine russo per "trasparenza", Glasnost, fu introdotto nella politica pubblica da Mikhail Gorbaciov. Anche se il suo obiettivo a lungo termine doveva essere quello di migliorare le libertà del popolo russo, il suo scopo più immediato era quello di incrementare le pressioni sugli apparati conservatori affinché accettassero le riforme economiche della "perestroika". Gli Stati Uniti solitamente equiparavano la Glasnost alla libertà di parola, ma in realtà essa era un tentativo di portare in trasparenza il funzionamento del Politburo.

ORTEGA ELETTO IN NICARAGUA — (1985-1990) Daniel Ortega, un dissidente politico fin dall'età di 16 anni, passò un periodo di tempo in una prigione di Managua. Una volta rilasciato, fuggì a Cuba e stabilì dei rapporti che si sarebbero rivelati vitali per il movimento Sandinista. Quando i Sandinisti osteggiarono il regime di Somoza, Ortega riuscì a imporsi come presidente di fatto. Gli stretti legami di Ortega col regime di Castro

spinsero gli Stati Uniti a sostenere i ribelli della Contras. Colpendo dal Nicaragua del nord e traendo sostegno dagli interessi agricoli che erano stati collettivizzati, i Contras si dimostrarono un grosso ostacolo sulla strada del governo Sandinista. Alla fine, la stagnazione economica si rivelò la rovina del governo di Ortega.

TERRORISMO — (1949-?) Sebbene sia una minaccia antica quanto l'umanità, l'uso del terrorismo come strumento per interferire nelle politiche internazionali conobbe alti e bassi nel corso di tutta la Guerra Fredda. Era noto che l'Unione Sovietica e gli alleati del Patto di Varsavia addestravano organizzazioni terroristiche entro i loro confini, tra cui gli elementi più radicali dell'Organizzazione per la Liberazione della Palestina (OLP). Sotto molti aspetti, l'OLP costituì l'archetipo di quasi tutte le organizzazioni terroristiche della Guerra Fredda. Grazie alla sua ideologia anti-occidentale e anti-israeliana, divenne una causa celebre per tutti coloro che ritenevano che l'Occidente fosse in procinto di lanciare una crociata neo-imperialistica contro il terzo mondo. I terroristi palestinesi dirottano vari aerei e attaccano l'Achille Lauro, ma forse il loro atto più infame fu l'assassinio di 11 atleti israeliani alle Olimpiadi di Monaco nel 1972. Alcuni terroristi affiliati con i comunisti potevano contare anche su basi nel mondo occidentale, come le Brigate Rosse in Italia e l'Armata Rossa in Giappone. Quando la Guerra Fredda volse al termine e l'Unione Sovietica dovette far fronte a difficoltà sempre più gravi col fondamentalismo islamico, il suo sostegno ai terroristi si ridusse fino a svanire.

SCANDALO IRAN-CONTRAS — (1985) Nel tentativo di assicurare la liberazione degli ostaggi USA in Libano, Reagan intraprese dei negoziati segreti con l'Iran, che prevedevano lo scambio di "armi con ostaggi". Questo violava la politica ufficiale degli Stati Uniti di non scendere mai a patti con i terroristi. A complicare ulteriormente la situazione stava il fatto che i proventi della vendita di armi all'Iran venivano usati per finanziare di nascosto la guerriglia dei Contras in Nicaragua. Questo violava la politica ufficiale dell'Amministrazione, nonché le leggi promulgate dal Congresso, sotto il controllo dei Democratici. Il Colonnello Oliver North e l'Ammiraglio John Poindexter furono entrambi giudicati penalmente per lo scandalo, ma il rapporto finale del Congresso stabilì che la responsabilità finale dello scandalo ricadeva sul Presidente Reagan.

94
3
TARDA GUERRA



CHERNOBYL*

Il giocatore USA può designare una Regione. Per il resto del turno, l'URSS non può aggiungere ulteriori punti Influenza in quella Regione tramite il gioco di carte come Operazione per il piazzamento di Influenza.

Rimuovere dal gioco se usata come Evento.

CHERNOBYL — (1986) L'incidente di Chernobyl fu il peggior disastro nella storia dell'energia nucleare. I detriti radioattivi si dispersero in una gigantesca nube che toccò tutta l'Europa Occidentale e si spinse fino alle coste orientali degli Stati Uniti. 200.000 abitanti dovettero essere trasferiti dalle regioni gravemente contaminate dell'Ucraina e della Bielorussia, controllate dall'Unione Sovietica. Si ritiene che almeno 4.000 soggetti sarebbero in seguito morti a causa delle micidiali esposizioni alle radiazioni subite

in quel giorno. Chernobyl è un tragico esempio della devastante incompetenza che segnò le decisioni burocratiche sovietiche negli ultimi anni della Guerra Fredda.

CRISI DEL DEBITO IN AMERICA LATINA — (1982-1989) Come conseguenza dell'ascesa delle potenze petrolifere in Medio Oriente, i governi Latino Americani conobbero una crescita straordinaria dagli anni '50 fino agli anni '70. Tuttavia, tale crescita conobbe un brusco arresto. Purtroppo, nonostante una straordinaria crescita economica, nazioni dell'America Latina come il Brasile e l'Ecuador continuarono ad accumulare ingenti debiti esteri. Con l'ascesa dei nuovi capitali globali fondati sui petrodollari, i governi dell'America Latina trovarono chi era disposto a concedere loro i prestiti necessari. I debiti esteri dell'America Latina salirono al 1.000% dal 1970 al 1980. Quando una recessione globale originata dalla crisi petrolifera

iraniana scosse le economie mondiali, buona parte dei governi sud americani non riuscì a reggere ulteriormente. Alla fine, molti di questi governi dovettero mettere in atto drastiche ristrutturazioni delle loro economie per ridurre il loro debito.

“ABBATTETE QUESTO MURO” — (1987) In un discorso che ricordava quello tenuto da Kennedy di fronte al muro di Berlino, Ronald Reagan sfidò il leader sovietico Mikhail Gorbaciov, appena insediato, con queste parole pronunciate davanti alla porta di Brandeburgo: “Segretario Generale Gorbaciov, se desiderate la pace, se desiderate la prosperità per l’Unione Sovietica e l’Europa Orientale, se desiderate la liberalizzazione, venite davanti a questa porta! Signor Gorbaciov, aprite questa porta! Signor Gorbaciov, abbattete questo muro!” Nonostante la provocazione, il discorso evidenziò una critica difficilmente contestabile dall’Unione Sovietica: le nazioni che funzionano non hanno bisogno di tenere i loro cittadini prigionieri dietro un muro. Soltanto due anni dopo, il Muro di Berlino sarebbe caduto.



“UN IMPERO DEL MALE” — (1983) La definizione “impero del male”, usata per la prima volta da Ronald Reagan presso l’Associazione Nazionale Evangelica, fu poi adottata dai conservatori in generale per indicare l’Unione Sovietica. Questo cambiamento di terminologia voleva simboleggiare il rifiuto da parte del movimento conservatore dell’ambiguità morale che aveva caratterizzato la politica di distensione di Nixon. Il discorso suscitò varie controversie tra gli alleati della NATO, in quanto molti capi di stato europei

trovarono il discorso di Reagan gratuitamente provocatorio. Sul fronte interno, la sinistra osservò che gli Stati Uniti non avevano alcun titolo per biasimare le azioni dei sovietici durante la Guerra Fredda, puntando il dito contro il coinvolgimento della CIA in vicende come quella del Cile. Il discorso fu un ulteriore segno del fatto che l’ultima fase della Guerra Fredda sarebbe stata caratterizzata da scontri più diretti.

ALDRICH AMES REMIX — (1985-1994) Aldrich Ames, responsabile della prima riuscita infiltrazione nella CIA da parte del KGB, compromise centinaia di operazioni della CIA e fornì informazioni che portarono all’arresto di 10 talpe degli Stati Uniti. La CIA passò anni interi alla ricerca di un’altra possibile spiegazione per la fuga di informazioni, ipotizzando soprattutto la possibilità che il KGB avesse piazzato delle cimici nel suo quartier generale. La motivazione di Ames non era certo ideologica: assieme a sua moglie, si godette tutti i lussi che i 2,5 milioni di dollari con cui era stato corrotto gli consentivano di permettersi. Ames fece il suo ingresso nell’ambasciata sovietica nel 1995, quando divenne supervisore dell’analisi dei servizi segreti sovietici in Europa.

SCHIERAMENTO DEI PERSHING II — (1984-1985) Il missile Pershing II fu concepito per contrastare direttamente i Missili Sovietici a Gittata Intermedia, gli SS-20. Lo schieramento di 108 missili di questo tipo nella Germania Ovest, in Italia e nel Regno Unito si rivelò una dura prova alla solidità della NATO. Le proteste pubbliche contro lo schieramento dei missili furono enormi. Tuttavia, nonostante le tensioni, le armi furono schierate e fornirono alla NATO una carta in più da giocare nel corso dei successivi trattati sulle Forze Nucleari Intermedie (INF). Quei negoziati si erano interrotti nel 1983 e il riuscito schieramento dei Pershing II fornì l’impulso necessario a riavviare le trattative nel 1985. Alla fine, il frutto delle trattative fu il summit di Reykjavik in Islanda, nel 1986.

WARGAMES — (1956-1995) La “politica del rischio calcolato” fu un termine coniato da John Foster Dulles per descrivere la politica di spingersi a un passo dalla guerra senza cadere nell’abisso. In vari momenti, nel corso delle

crisi più disparate, questa politica fu adottata da entrambe le superpotenze. Tuttavia, rimaneva sempre il pericolo che la politica del rischio calcolato trasformasse la Guerra Fredda in una guerra molto calda. Inoltre, la politica del rischio calcolato incoraggiava un atteggiamento nucleare di “lancio al primo allarme”. In base a questa teoria, se l’avversario avesse lanciato un attacco nucleare su larga scala, anche i propri missili nucleari dovevano essere lanciati per evitare che esplodessero nei propri silos. Queste dottrine abbreviarono i tempi di reazione dei leader mondiali da ore a minuti. Il 9 novembre 1979, gli Stati Uniti si prepararono a un attacco nucleare quando un computer del NORAD indicò erroneamente che era partito un attacco nucleare sovietico su larga scala. Più recentemente, nel 1995, la Russia scambiò il lancio di un missile scientifico norvegese per un attacco, e a Boris Yeltsin fu chiesto di decidere se contrattaccare o meno.

SOLIDARNOSC — (1980-?) Solidarnosc, un movimento sindacale che ebbe origine nei cantieri navali polacchi di Danzica, divenne il punto focale della resistenza ai comunisti all’interno del blocco dell’Est. Solidarnosc si evolse presto oltre la sua natura di semplice movimento operaio e radunò simpatizzanti cattolici, intellettuali e altri dissidenti sociali sotto le sue bandiere. La sua tolleranza all’interno di una nazione del Patto di Varsavia fu un caso senza precedenti, e richiese un perenne gioco di gatto col topo che faceva leva sull’esame pubblico delle intenzioni dei sovietici, sul prestigio del Papa polacco Giovanni Paolo II e sul coraggio politico del suo capo, Lech Walesa. Quando il governo comunista polacco guidato da Jaruzelski intervenne contro Solidarnosc e imprigionò molti dei suoi capi, l’organizzazione divenne clandestina e iniziò a ricrescere. Nel 1988, gli scioperi guidati da Solidarnosc costrinsero i comunisti polacchi a negoziare apertamente con il movimento.



GUERRA IRAN-IRAQ — (1980-1988)

Quando gli fu chiesto un commento su questa guerra, Henry Kissinger rispose col famoso commento: “Peccato che non possano perdere tutti e due”. Scoppiata a causa di una vecchia faida territoriale riguardo lo Shatt al-Arab, fu sfruttata da Saddam Hussein per consolidare l’Iraq come vera potenza regionale, e anche per arginare il diffondersi del fondamentalismo promulgato dallo Scià iraniano. Inizialmente, l’Iraq riportò alcune parziali vittorie, ma poi le forze iraniane si ripresero e lanciarono una controffensiva ai danni dell’Iraq. Non avendo alleati dichiarati da sostenere nel conflitto, gli Stati Uniti si impegnarono in un cinico gioco mirato a rifornire entrambe le fazioni affinché la guerra non si interrompesse. Alla fine, gli USA si schierarono gradualmente con l’Iraq, in quanto una vittoria dell’Iran sarebbe risultata totalmente inaccettabile. L’Iran utilizzò anche il petrolio come arma, costringendo gli USA ad arruolare le petroliere del Kuwait per garantirsi le riserve di petrolio necessario. Dopo 8 anni di guerra, i confini tornarono quelli che erano stati all’inizio del conflitto. Tuttavia, entrambe le nazioni uscirono pesantemente indebolite dalla guerra.

DISERTORI — (1945-1989) Prima dell’inizio della Guerra Fredda, molti cittadini del blocco dell’Est fuggirono in Occidente o disertarono. Esistevano due tipi principali di disertori: spie e agenti che erano stati scoperti o erano costretti a “venire dal freddo”, che spesso fuggivano via dai loro padroni ed eludevano la cattura. Alcuni esempi di questo tipo includono il vicecapo Yuri Nosenko e il capo dell’ufficio di Londra del KGB Oleg Gordievsky. Casi ancora più imbarazzanti erano forse quelli dei molti artisti sovietici di talento che disertavano nel corso di una tournée negli Stati Uniti o in Europa. Sebbene anche l’Occidente subì alcune defezioni, specialmente da parte di qualche occidentale coinvolto in operazioni di spionaggio, il fenomeno non raggiunse mai le proporzioni o il livello di risonanza pubblica di quello sovietico.

104 - OPZIONALE
INIZIO GUERRA



I CINQUE DI CAMBRIDGE

Il giocatore USA rivela tutte le Carte Punteggio che ha in mano. Dopodiché il giocatore URSS può aggiungere 1 punto Influenza in una Regione qualsiasi tra quelle elencate su quelle Carte Punteggio (a scelta dell'URSS). Non può essere giocata come Evento in Tarda Guerra.

I CINQUE DI CAMBRIDGE – I “Cinque di Cambridge” (Kim Philby, Guy Burgess, Anthony Blunt, John Cairncross e Donald Maclean) erano servitori civili del Regno Unito che, all’insaputa del governo britannico, erano diventati comunisti all’università ed erano stati reclutati come agenti sovietici poco dopo. Il loro circolo spionistico fu una delle più efficaci cellule di informatori sovietici di tutta la Guerra Fredda: i cinque raggiunsero posizioni di grande responsabilità e incarichi di fiducia nel servizio civile. Maclean in particolare ebbe accesso a numerosi segreti nucleari; le informazioni riguardo

alle dimensioni e all’approntamento dell’arsenale nucleare occidentale giocò un ruolo cruciale nella decisione di Stalin di bloccare Berlino e di armare la Corea del Nord per invadere la Corea del Sud. Il circolo spionistico si sfaldò quando il progetto statunitense VENONA smascherò Maclean; costui e Burgess disertarono nel 1951. Philby riuscì a rimanere nell’ombra fino al 1963, trasmettendo segreti fino ad allora; poi anche lui riuscì a disertare. Blunt fu smascherato all’incirca nello stesso periodo, ma rilasciò in segreto una confessione che condusse all’identificazione di altri agenti (tra cui Cairncross).

RELAZIONE SPECIALE – Nel 1946 Winston Churchill parlò di una “relazione speciale tra l’Impero Britannico del Commonwealth e gli Stati Uniti”. Durante la Seconda Guerra Mondiale, lo sviluppo della bomba atomica richiese tra il governo britannico, quello canadese e quello americano un livello di collaborazione e fiducia reciproca che prima sarebbe stato impossibile immaginare. Inoltre, nel 1943, il Regno Unito prese la decisione cruciale di condividere i risultati della decrittazione dei codici ULTRA direttamente con i servizi segreti statunitensi. Questo rapporto condusse alla nascita degli Accordi BRUSA, che consentirono uno scambio reciproco di informazioni nel corso di tutta la Guerra Fredda. Ancora oggi, gli USA e il Regno Unito restano solidi alleati e condividono basi militari e interessi economici in tutto il mondo.

NORAD — (1958-?) Il Comando di Difesa Aerospaziale del Nord America è un’organizzazione militare congiunta, voluta dai governi del Canada e degli Stati Uniti. La sua missione è monitorare e controllare lo spazio aereo del Nord America per prevenire incursioni ostili. Fu fondato in origine per proteggere l’America dalla minaccia dei bombardieri sovietici a bassa quota che potevano attaccare provenendo dalla regione artica. Durante la Guerra Fredda, la sede del Comando era una base sul Monte Cheyenne, resa famosa dal film Wargames. Al suo apice, il NORAD contava 250.000 militari tra il suo personale. Il comando è un classico esempio della piena integrazione e della collaborazione degli alleati degli USA nella costruzione dell’ombrello nucleare e nella struttura dell’alleanza.

107 - OPZIONALE
METÀ GUERRA



CHE

L'URSS può immediatamente tentare un Colpo di Stato usando il valore in Punti Operazione di questa carta in uno Stato Non-Conteso in Centro America, Sud America o Africa.

Se il Colpo di Stato rimuove un qualsiasi ammontare di Influenza USA, l'URSS può effettuare un secondo tentativo di Colpo di Stato contro un bersaglio diverso seguendo le stesse restrizioni.

CHE – Ernesto “Che” Guevara è una delle icone della sinistra più conosciute nel mondo; il suo volto che fissa intensamente l’orizzonte compare su magliette, tazze e poster. Quando incontrò Fidel Castro nel 1955, Guevara capì di avere trovato la causa che stava cercando. Si distinse rapidamente agli occhi di Castro, grazie al suo fervore, alla sua audacia e al suo carisma, e quando i rivoluzionari finalmente spodestarono il dittatore filoamericano Fulgencio Batista, Guevara assunse il comando della Prigione di Cabana, dove ordinò ed

esegui migliaia di esecuzioni per crimini politici. Guevara manteneva stretti contatti con l’Unione Sovietica, contatti che culminarono nella spedizione dei missili nucleari sovietici a Cuba (in seguito Guevara affermò che se fosse

stato lui al comando durante la crisi, avrebbe fatto partire i missili senza esitare). Nel 1965, Guevara decise di diffondere la rivoluzione cubana nel resto del mondo e divenne un capo guerrigliero comunista in Congo e in Bolivia. Quest’ultima guerra segnò la sua fine, quando fu catturato dalle forze armate boliviane (con l’aiuto della CIA) e giustiziato per ordine del presidente boliviano. Ancora oggi resta un simbolo dei rivoluzionari di sinistra in tutto il mondo.

108 - OPZIONALE
METÀ GUERRA



IL NOSTRO UOMO A TEHERAN*

Se gli USA Controllano almeno una nazione del Medio Oriente, il giocatore USA pesca le prime 5 carte dal mazzo. Può rivelare e poi scartare tutte le carte pescate o una parte di esse senza attivare l'Evento.

Le eventuali carte rimanenti vengono riposte nel mazzo, che viene rimescolato.

Rimuovere dal gioco se usata come Evento.

IL NOSTRO UOMO A TEHERAN – (1941-1979) Quando prese il posto del padre spodestato, lo Scià Mohammad Reza Pahlavi divenne una figura centrale per i progetti britannici (e in seguito per quelli americani) in Medio Oriente. Anche se Pahlavi vestiva i panni del riformista occidentale, spesso i rapporti economici sotto i neo-imperialisti lo irritavano, specialmente se c’era di mezzo il petrolio. Nonostante questo, i ricchi giacimenti petroliferi dell’Iran condussero Pahlavi al centro delle geopolitiche globali, e i suoi rapporti

con gli Stati Uniti si rivelarono fondamentali per le posizioni di entrambe le nazioni nella regione. Tuttavia, a prescindere dagli elementi di riforma che aveva in mente a livello estero per l’Iran, Pahlavi fece anche uso di una brutale forza di polizia interna, la SAVAK, e divenne una figura dispotica e megalomane negli ultimi anni del suo regno. Questo bastò agli elementi rivoluzionari dell’Iran che attendevano nell’ombra per entrare in azione.

YURI E SAMANTHA – (1982) In uno dei molti insoliti momenti di umanità della Guerra Fredda, Samantha Smith, una bambina americana di dieci anni, scrisse una lettera al Segretario Generale del Partito Comunista Sovietico Yuri Andropov, che si era appena insediato ed era uno degli architetti della Primavera di Praga; la sua ascesa era vista come uno sviluppo di pessimo auspicio per i rapporti tra Est e Ovest. Con grande sorpresa di tutti, Samantha ricevette una risposta personale, accompagnata da un invito in Unione Sovietica. Nonostante le preoccupazioni espresse dal Dipartimento di Stato degli USA, Samantha accettò e si recò in Unione Sovietica. Il suo viaggio fu visto come un importante primo passo nel disgelo tra le due superpotenze e migliorò l’immagine pubblica di Andropov in Occidente.

110 - OPZIONALE
TARDA GUERRA



VENDITA DEGLI AWACS AI SAUDITI*

Gli USA ricevono 2 punti Influenza in Arabia Saudita. La carta “Rivoluzione Musulmana” non può più essere giocata come Evento.

Rimuovere dal gioco se usata come Evento.

VENDITA DEGLI AWACS AI SAUDITI – (1986) L’aereo E3 “AWACS” è una delle più sofisticate piattaforme di comando e sorveglianza disponibili per le Forze Aeree degli Stati Uniti. È facile immaginare la sorpresa del Congresso quando il Presidente Ronald Reagan annunciò l’intenzione di vendere 5 di essi all’Arabia Saudita poco dopo la loro comparsa in dotazione agli Stati Uniti. La vendita dei “Sistemi di Controllo e di Allarme Aereo” fu, all’epoca, la più grande vendita militare mai

effettuata. Sebbene il Congresso oppose resistenza, come anche il governo israeliano, l’obiettivo di Reagan era quello di cementare l’Arabia Saudita agli Stati Uniti e di farne una nuova ancora contro Teheran. L’alto profilo del rischio politico associato a questa vendita di armi tenne legati assieme i due governi per molto tempo dopo la conclusione della Guerra Fredda.

Note degli Autori

La lunga genesi di *Twilight Struggle*

Come numerosi autori di giochi esordienti, abbiamo passato molti anni a mettere assieme questo gioco. *Twilight Struggle*, più di ogni altra cosa, è un gioco nato per soddisfare le nostre esigenze. Siamo entrambi dei grandi appassionati di wargames basati sulle carte, un meccanismo che ha rivitalizzato tutta la categoria dei wargames. Come un Lazzaro dei tempi moderni, il nostro hobby è risorto dalla tomba grazie all'uso delle carte, che ha instillato nuova vita nel genere. Eppure cinque anni fa, quando Ananda e io decidemmo che volevamo cimentarci nella creazione di un gioco, i segnali erano già molto chiari. I giochi basati sulle carte si stavano allontanando sempre di più dai modelli di *We The People* e *Hannibal*, per avvicinarsi gradualmente ad altri come *Paths of Glory* e *Barbarossa to Berlin*. Questa non vuole essere una critica al lavoro di Mr. Raicer. Anzi, pensiamo che *Paths of Glory* sia stato fondamentale per dimostrare quanto può essere ricco un gioco basato sulle carte. Tuttavia, questo entrava in conflitto con un'altra realtà. Gli anni passavano anche per noi. Le nostre vite erano sempre più lontane dai giorni delle grandi partite al college e sempre più vicine alle giornate lavorative di una tipica famiglia "nucleare". Trovare otto ore da dedicare a una singola partita era un'impresa sempre più ardua. E così, egoisticamente parlando, abbiamo creato un gioco adatto alla nostra tabella di marcia. È possibile partecipare a una partita completa di *Twilight Struggle* nello stesso arco di tempo che solitamente è richiesto per giocare gli scenari "brevi" di molti altri giochi. Anzi, è perfino possibile che i due giocatori si scambino di ruolo e partecipino alla Guerra Fredda come entrambe le superpotenze, per chi ha grandi ambizioni. Questa lunga introduzione vuole soltanto dire che la prima restrizione che ci siamo imposti in termini di creazione è stato il tempo.

La seconda domanda a cui dovevamo rispondere era la scelta del soggetto. Credo che le guerre civili siano il soggetto perfetto per il sistema delle influenze. Quindi, inizialmente convinsi Ananda a cimentarsi in un gioco ispirato alla Guerra Civile Spagnola. Un paio di libri sull'argomento ci convinsero che ci sarebbero voluti anni interi per padroneggiare le sfumature politiche di quella guerra, e francamente non volevamo aspettare anni prima di cominciare. E così Ananda, in un colpo di genio, suggerì la Guerra Fredda come argomento alternativo. Ed era un argomento grandioso. Esistono pochissimi giochi che affrontano gli aspetti della Guerra Fredda in modo serio: non ne esistevano molti nemmeno quando la Guerra Fredda era ancora in atto. Il sistema base delle influenze poteva essere facilmente trapiantato in questo scenario. L'aspetto storico non era un problema, poiché in qualità di specialista in Rapporti Internazionali negli anni '80 avevo passato praticamente quattro anni a studiare la Guerra Fredda. Infine, una delle migliori esperienze di gioco che abbia mai avuto è stato *Balance of Power* di Chris Crawford. Si trattava di un gioco incentrato sulla politica della Guerra Fredda, e soprattutto sulla politica del rischio calcolato di una crisi tra le superpotenze. Ancora oggi, molti giochi per computer si ispirano alle sue innovazioni. Non dimenticherò mai la battuta immortale del gioco quando un giocatore portava il mondo alla distruzione nucleare per qualche motivo ridicolo come il finanziamento di una guerriglia in Kenya.

"Hai scatenato una guerra nucleare. E no, non c'è nessun filmato animato, e nessuna nube a forma di fungo con parti del corpo che volano in aria in ogni direzione. Non offriamo ricompense ai fallimenti."

Se fossi stato bocciato all'ultimo anno di liceo, sarebbe stata sicuramente colpa di Chris Crawford. E così, l'intuizione geniale di Ananda ci diede l'occasione di provare a ricreare parte della magia di quel gioco.

Stiamo usando il termine "gioco" con cognizione di causa. *Twilight Struggle* non si spinge oltre i suoi limiti. Là dove era necessario scegliere tra realismo e giocabilità, abbiamo optato per quest'ultima. Il nostro scopo era quello di evocare le atmosfere della Guerra Fredda, e magari di fornire ai giocatori qualche nozione che non avevano, ma non avevamo la pretesa di realizzare una simulazione attraverso un gioco di questa lunghezza e di questa portata.

Un'altra cosa importante che i giocatori devono tenere a mente è che il gioco è basato su un punto di vista ben preciso. *Twilight Struggle* praticamente accetta che tutte le logiche interne della Guerra Fredda siano vere... anche in quei casi in cui alcune sue parti siano facilmente dimostrabili come false. Quindi, gli unici rapporti che contano all'interno del gioco sono quelli tra una nazione e le superpotenze. Il mondo costituisce una comoda scacchiera per le ambizioni degli USA e dell'Unione Sovietica, ma tutte le altre nazioni sono soltanto dei pedoni (forse con l'aggiunta di qualche alfiere) da manovrare nel corso del gioco. Perfino la Cina viene rappresentata in modo astratto, come una carta che le due superpotenze si passano l'un l'altra. Inoltre, non solo la teoria del domino funziona, ma è anzi un prerequisito per estendere la propria influenza in una regione. Gli storici potrebbero giustamente mettere in dubbio queste affermazioni, ma per rimanere fedeli alla filosofia di creazione, riteniamo che esse servano a creare un gioco migliore.

Un'altra differenza degna di nota tra *Twilight Struggle* e gli altri giochi sulla Guerra Fredda consiste nel fatto che riteniamo che una guerra nucleare sarebbe una brutta cosa. In molti altri giochi, l'idea di liberare il genio nucleare dalla sua lampada appare irresistibile. Dal nostro punto di vista avvantaggiato, in retrospettiva, possiamo dire che la guerra nucleare era qualcosa di inconcepibile, e quindi non divenne mai realtà. Certo, ci andammo molto vicini, ma riteniamo che la razionalità abbia sempre spinto l'uomo a non premere il bottone. Una volta premuto quel bottone, la guerra nucleare avrebbe seguito una macabra logica tutta sua, e avrebbe avuto come unico risultato l'estinzione del genere umano.

Abbiamo preso molte decisioni in nome della giocabilità, ma vale la pena menzionarne almeno due. Per prima cosa, non tutti i paesi che sono geograficamente adiacenti sono collegati l'uno all'altro. Questo è dovuto a tre motivi precisi. Innanzi tutto, molti paesi sono degli amalgame, quindi questo altera la geografia già in partenza. Inoltre, cosa più importante, volevamo che la teoria del domino esercitasse un vero impatto sul gioco, spingendo i giocatori ad ampliare gradualmente la loro influenza sulla mappa. Basti pensare ai vecchi documentari in cui una serie di frecce rosse animate partiva dall'Unione Sovietica e si diffondeva in tutte le direzioni. Infine, anche se più raramente, l'assenza di un collegamento tra le nazioni può riflettere gli antagonismi locali tra due presunti alleati.

La seconda decisione, che richiede un minimo di elaborazione, è stata la scelta di etichettare alcune nazioni come "Stati Contesi". Basilarmente, c'erano tre modi per rientrare in questa categoria. Primo, le potenze regionali riconosciute come tali sono state incluse nella categoria. Le nazioni contese del Sud America sono un buon esempio al riguardo. Inoltre, se una nazione era in possesso di importanti risorse strategiche, anche quello ne avrebbe fatto uno stato conteso. Ovviamente, molte nazioni del Medio Oriente, oltre all'Angola e al Venezuela, rientrano in questa categoria. Infine, se una nazione era già uno stato conteso vero e proprio tra le superpotenze, come la Corea del Sud, anch'essa è stata inclusa nell'elenco. Quindi, cugini inglesi e australiani, ricordate che non era nostra intenzione porvi al di sotto dei nostri alleati francesi. È invece vostro il ruolo di ancora dell'influenza statunitense in Europa e in Asia all'inizio del gioco.

Ci sono molti aspetti del gioco di cui siamo orgogliosi, ma il più divertente è senza dubbio il modo in cui il gioco riesce a cogliere la psicologia della Guerra Fredda. Certe aree diventano importanti semplicemente perché l'avversario crede che siano importanti: ci deve essere un motivo ben preciso se sta andando laggiù! Inoltre, siamo orgogliosi del modo in cui lo stato di DEFCON interagisce con le operazioni militari. Questo imparte a ogni turno una gamma diversa di azioni che rende il gioco più teso ed emozionante.

A conti fatti, *Twilight Struggle* contiene anche un briciolo di nostalgia per la Guerra Fredda. In un mondo di nemici invisibili, per cui la distruzione è fine a se stessa, la Guerra Fredda ora sembra una frivola disputa su questioni economiche. Mano a mano che l'integralismo religioso prende il posto delle ideologie, quasi si rimpiange un'epoca più semplice, dove le minacce non erano invisibili e si combatteva in nome di principi da sostenere, contro un nemico che era possibile capire. Quindi prepariamoci a marciare, alziamo la cornetta della linea rossa e montiamo la guardia a Berlino. La Guerra Fredda è finita, ma il gioco è appena iniziato!

REGOLE OPZIONALI

Queste regole sono state collaudate dagli autori del gioco durante lo sviluppo di Twilight Struggle, ma per varie ragioni sono state messe da parte lungo la strada che portava alla pubblicazione. Quei giocatori che desiderano applicare delle varianti al gioco potrebbero trovare queste regole interessanti e meritevoli. Gli organizzatori possono liberamente includere tutte queste regole o parte di esse nei loro tornei, purché i giocatori ne siano resi edotti anzitempo.

Tiri di Riallineamento

Sono state esaminate molte varianti delle regole dei Riallineamenti. Una delle più grandi sfide nella realizzazione di Twilight Struggle è stata quella di scoprire un sistema sufficientemente semplice per gestire quei cambiamenti politici orchestrati dalle superpotenze che non fossero abbastanza violenti da poter essere classificati come Colpi di Stato. Siamo soddisfatti della versione finale delle regole, ma se i giocatori volessero provare alcune delle alternative prese in considerazione, le riportiamo di seguito. Possono essere giocate separatamente, o anche tutte assieme.

I tiri di Riallineamento non sono soggetti alle restrizioni geografiche di DEFCON. Vale a dire, le nazioni di qualsiasi Regione possono essere bersaglio dei tiri di Riallineamento, a prescindere dall'attuale stato di DEFCON.

Il Giocatore Attivo non può perdere Influenza in una nazione scelta come bersaglio di un tiro di Riallineamento.

I Punti Operazione possono essere usati per acquisire sia segnalini Influenza che tiri di Riallineamento al costo normale, ma i segnalini Influenza non possono essere piazzati in una nazione già scelta come bersaglio di un tiro di Riallineamento durante il Round di Azione attuale; inoltre i tiri di Riallineamento non possono scegliere come bersaglio le nazioni sulle quali sono stati piazzati dei segnalini Influenza durante il Round di Azione attuale.

La Corsa allo Spazio

Un giocatore che si sbarazza di una carta tramite la Corsa allo Spazio può scegliere, se lo desidera, di non tirare il dado (rinunciando quindi a qualsiasi possibilità di avanzare sul tracciato).

Riconoscimenti

CREAZIONE DEL GIOCO: Jason Matthews & Ananda Gupta

SVILUPPO: Jason Matthews

ASSISTENTE ALLO SVILUPPO: George Young e William F. Ramsay, Jr.

DIRETTORE ARTISTICO: Rodger MacGowan

GRAFICA E PROGETTAZIONE DELLA SCATOLA: Rodger MacGowan

MAPPA: Mark Simonitch e Guillaume Ries

SEGNALINI E LAYOUT DEL REGOLAMENTO: Mark Simonitch

PLAYTESTER: Greg Schloesser, Bill Edwards, Marvin Birnbaum, Brad e Brian Stock, Peter Reese, Joe Rossi Jr., Greg Kniaz, PJ Glowacki, Steve Vilttoft, Doug Austin, Shawn Metcalf, Steve Kosakowski, Ken Gutermuth, e Ben & Marcia Baldanza

PLAYTESTER DELL'EDIZIONE DELUXE: Ted Torgerson, Charles Robinson, Dave Gerson, Sakari Lahti, Randy Pippus, Riku Riekkinen, Doug Steinley, Rich Jenulis, Paul Sampson

REVISIONE: Kevin Duke, Tom Wilde

COORDINATORE DI PRODUZIONE: Tony Curtis

PRODUTTORI: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

Ringraziamenti speciali a Bruce Wigdor, Chris Withers, Stefan McCay, Randy Pippus e David Wilson.

Edizione Italiana a cura di Asterion Press s.r.l.

SUPERVISIONE: Massimo Bianchini

REVISIONE: Luca Cattini, Massimo Bianchini

TRADUZIONE: Fiorenzo Delle Rupi, Gianni Sorio

ADATTAMENTO GRAFICO: Chiara Soave

SI RINGRAZIANO PER LA COLLABORAZIONE: Nando Ferrari de "I Giochi dei Grandi", Gennarino Cappella, Umberto Colapicchioni e Fabrizio Mattei



Twilight Struggle è un gioco pubblicato in Italia da Asterion Press s.r.l., Via Manzotti 7 – 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@asterionpress.com. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Fabbriato in Cina.

©2011 Asterion Press s.r.l.