

БРОСКИ КУБИКА НА УРАВНИВАНИЕ ВЛИЯНИЯ

ЦЕЛЬ: Уменьшить Влияние врага в стране.

УСЛОВИЯ: Противник должен иметь маркеры Влияния в стране являющейся целью.

СТОИМОСТЬ: 1 Очко Операций.

ПРОЦЕДУРА: Каждый игрок бросает кубик, и каждый же игрок прибавляет модификаторы, приведенные ниже, к броску кубика. Игрок с более высоким броском удаляет разницу между бросками кубков из Влияния противника в стране являющейся целью. Равные броски считаются ничьими, никакие маркеры не удаляются.

МОДИФИКАТОРЫ:

«+1» за каждую Контролируемую прилегающую страну

«+1», если страна прилегает к сверхдержаве игрока «+1», если игрок, бросающий кубик, имеет больше Влияния, чем противник в стране являющейся целью

ПРИМЕЧАНИЕ: Если какие-либо очки были потрачены на Уравнивание влияния, то все Операционные Очки этой карточки должны быть потрачены на броски кубик на Уравнивание влияния.

ПОМЕЩЕНИЕ МАРКЕРОВ ВЛИЯНИЯ

ЦЕЛЬ: Увеличить Влияние в стране.

ОГРАНИЧЕНИЯ: Все маркеры должны быть помещены прилегая к/или в те же области, в которых находятся свои маркеры Влияния, которые находились на карте, когда карточка операций была сыграна.

СТОИМОСТЬ: 1 Очко Операций, чтобы поместить маркер Влияния в страну, которая Контролируется своими или является неконтролируемой. Два (2) Очка Операций стоит поместить маркер Влияния в Контролируемую врагом страну. Если состояние Контроля страны изменяется во время помещения маркеров Влияния, дополнительные маркеры, помещаемые во время этой акции, помещаются по более низкой цене.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если какие-либо очки были потрачены на помещение маркеров Влияния, то все Операционные Очки этой карточки должны быть потрачены на броски кубик на помещение маркеров Влияния.

ВОЕННЫЕ ПЕРЕВОРОТЫ

ЦЕЛЬ: Уменьшить вражеское Влияние в стране и, возможно, добавить Влияния своей сверхдержавы.

УСЛОВИЯ: Противник должен иметь маркеры Влияния в стране являющейся целью.

СТОИМОСТЬ: 1 карточка.

ПРОЦЕДУРА: Умножьте число стабильности страны являющейся целью на два (x2). Затем бросьте кубик и прибавьте к нему Очки Операций карточки. Если модифицированный бросок кубика выше удвоенного числа стабильности, то Переворот удачен, в противном же случае – нет.

МОДИФИКАТОРЫ: Нет.

ЭФФЕКТЫ:

МАРКЕРЫ ВЛИЯНИЯ:

- **УДАЧНЫЙ ПЕРЕВОРОТ:** Удалите число маркеров Влияния Вашего противника из страны являющейся целью, равное разнице получившейся в результате определения результатов Переворота. Если нет достаточного числа маркеров Влияния противника для того, чтобы убрать их, добавьте свои маркеры Влияния, чтобы восполнить разницу.
- **НЕУДАЧНЫЙ ПЕРЕВОРОТ:** Никаких маркеров Влияния не удаляется.

ВОЕННЫЕ ОПЕРАЦИИ: Двиньте марке на Дорожке требующихся военных операций на число ячеек равное уровню операций карточки.

ДОРОЖКА DEFCON: Любая попытка Переворота в Ключевой стране ухудшает состояние DEFCON на один уровень по направлению к ячейке «DEFCON 1» (ядерная война).

КОНТРОЛИРУЕМЫЕ СТРАНЫ

Страна считается Контролируемой игроком, если:

- Игрок имеет в этой стране число очков Влияния больше чем или равное значению стабильности этой страны, и
- Влияние игрока в этой стране превосходит Влияние его/ее противника как минимум на значение стабильности этой страны.

РАССТАНОВКА

- 8 карточек раннего периода войны *Early War* каждому игроку
- «Карточка Китая» *The China Card* игроку СССР.
- 15 маркеров Влияния СССР: 1 в Сирии, 1 в Ираке, 3 в Северной Корее, 3 в Восточной Германии, 1 в Финляндии и еще 6 где-либо в Восточной Европе.
- 23 маркера Влияния США: 1 в Иране, 1 в Израиле, 1 в Японии, 4 в Австралии, 1 на Филиппинах, 1 в Южной Корее, 1 в Панаме, 1 в Южной Африке, 5 в Соединенном Королевстве и еще 7 где-либо в Западной Европе.