

# Twilight Struggle



by Jason Mattheus and Ananda Gupta  
Traducción: Horconboy (horconboy@yahoo.es)

## REGLAMENTO

### TABLA DE CONTENIDOS

1.	INTRODUCCIÓN.....	2	6.3.	GOLPES DE ESTADO.....	6
2.	COMPONENTES .....	2	6.4.	CARRERA ESPACIAL.....	7
2.1.	EL MAPA DE JUEGO .....	2	7.	EVENTOS .....	7
2.2.	CARTAS.....	3	8.	ESTADO DEFCON Y OPERACIONES MILITARES.....	8
2.3.	MARCADORES.....	3	8.1.	EL CONTADOR DEFCON .....	8
3.	PREPARACIÓN .....	3	8.2.	OPERACIONES MILITARES REQUERIDAS.....	8
4.	SECUENCIA DE JUEGO.....	4	9.	CHINA.....	9
5.	JUGAR LAS CARTAS.....	5	10.	PUNTUACIÓN Y VICTORIA.....	9
6.	OPERACIONES .....	5	10.1.	PUNTUACIÓN.....	9
6.1.	COLOCAR MARCADORES DE INFLUENCIA.....	5	10.2.	CONTADOR DE PUNTOS DE VICTORIA.....	10
6.2.	TIRADAS DE REALINEAMIENTO.....	6	10.3.	VICTORIA.....	10
			11.	REGLAS DE TORNEO.....	10



## 1. INTRODUCCIÓN

“Ahora los clarines vuelven a llamarnos. No es una llamada a empuñar las armas, aunque armas necesitamos; no es una llamada al combate, aunque combate entablemos, sino una llamada a sobrellevar la carga de una larga lucha crepuscular”

- John F. Kennedy, discurso inaugural, Enero 1961.



En 1945, improbables aliados acabaron con la bestia nazi, mientras las armas más devastadoras de la humanidad forzaban a la rendición al orgulloso Imperio Japonés en medio de una tormenta de fuego. Donde una vez hubo muchos grandes poderes, ahora solo quedaban dos. El mundo apenas había tenido tiempo de recuperarse antes de que un nuevo conflicto surgiera amenazante. A diferencia de los conflictos titánicos de las décadas precedentes, este conflicto no sería protagonizado principalmente por soldados y tanques, sino por espías y políticos, científicos e intelectuales, artistas y traidores.

*Twilight Struggle* es un juego para dos jugadores que simula el baile de 45 años de intriga, prestigio, y ocasionales destellos de guerra entre la Unión Soviética y los Estados Unidos. El planeta entero es el escenario en el que estos dos titanes luchan para adecuar el mundo a sus ideologías y modos de vida. El juego comienza entre las ruinas de Europa donde las dos nuevas “superpotencias” luchan sobre los restos de la Segunda Guerra Mundial, y termina en 1989, cuando solo Estados Unidos permanecía en pie.

*Twilight Struggle* hereda su sistema básico de los juegos conducidos por cartas *We the People* y *Hannibal: Rome vs. Carthage*. Es un juego de desarrollo rápido y sencillo. Las cartas de evento cubren un amplio abanico de sucesos, desde los conflictos árabe-israelíes de 1948 y 1967, hasta Vietnam y el movimiento pacifista americano, pasando por la crisis de los misiles de Cuba y otros incidentes que pusieron al mundo al borde de la aniquilación nuclear. Distintos subsistemas reflejan la lucha por el prestigio de la Carrera Espacial, así como las tensiones nucleares, con la posibilidad de que el juego termine en una guerra nuclear.

Estas reglas están organizadas en secciones numeradas, algunas de ellas divididas en subsecciones (por ejemplo, 2.1 y 2.2). En algunos lugares de las reglas verás referencias a secciones y subsecciones de las reglas relacionadas con lo que estés leyendo.



Además, los términos que tengan un significado especial en las reglas, como ‘Influencia’ o ‘Conflictivo’ se escriben con su inicial en mayúscula para evitar confusiones.

## 2. COMPONENTES

Un juego completo de *Twilight Struggle* incluye:

- Un mapa de 56 x 86 cm. (aprox)
- Una hoja de marcadores.
- Un libro de reglas.
- Una tarjeta de ayuda al jugador.
- 104 cartas.
- Dos dados de seis caras.

### 2.1. EL MAPA DE JUEGO

“Desde Stettin en el Báltico a Trieste en el Adriático, un telón de acero ha caído sobre el continente”.

- Winston Churchill.

**2.1.1.** El mapa está dividido en seis regiones: Europa, Asia, Centroamérica, Sudamérica, África y Oriente Medio. Una región es un grupo de naciones conectadas geopolíticamente, normalmente próximas geográficamente. Europa está dividida en dos regiones: Europa del Este y Europa Occidental. Dos países históricamente neutrales (Austria y Finlandia) pertenecen a las dos regiones. Asia también contiene una sub-región, el Sudeste Asiático. Los espacios del mapa que comprenden una región comparten un color. Las sub-regiones tienen otra tonalidad del mismo color.

*NOTA DE DISEÑO:* Aunque no sea geográficamente correcto, Oriente Medio incluye Libia y Egipto por motivos políticos, y Canadá y Turquía están incluidas en Europa.

**2.1.2.** Cualquier evento, regla, acción o carta que se refiera a Europa o Asia, comprende también a sus sub-regiones.

**2.1.3.** Cada espacio del mapa comprende a un país o conjunto de países (para simplificar, los llamaremos a todos país). Cada país tiene un Número de Estabilidad, que representa la estabilidad, independencia y poder del país.

**2.1.4. Estados Conflictivos.** Mientras la mayoría de los estados tienen su nombre sobre fondo claro, los países Conflictivos operan de la misma manera que los espacios normales, pero tienen reglas especiales para puntuación (ver 10.1) y golpes de estado (ver 6.3). El nombre de estos países se sitúa sobre fondo morado para reconocerlos fácilmente.

**2.1.5.** Hay dos espacios en el mapa que representan la situación geográfica de los Estados Unidos y la Unión Soviética. Se consideran fuera de juego en lo que respecta a marcadores de Influencia, pero tienen su impacto en ciertas acciones del juego.

**2.1.6.** Los países conectan entre sí a través de líneas negras, rojas y marrones. Las líneas marrones representan conexiones dentro de una región. Las líneas rojas discontinuas representan conexiones entre países de distintas regiones. Las líneas negras representan conexiones entre países y superpotencias. Un país se considera adyacente a todos los países con los que está conectado.

*NOTA DE DISEÑO: Esta adyacencia no es reflejo de la geografía. Varios países que comparten fronteras físicas no tienen conexiones en el juego. No se trata de un error del mapa, sino de parte de la mecánica del juego y de la situación política de la época.*

**2.1.7. Controlar Países:** Cada país del mapa se considera Controlado por uno de los jugadores, o está incontrolado. Un país se considera Controlado por un jugador si:

- El jugador tiene en el país puntos de Influencia que igualan o superan el Número de Estabilidad del país, y
- La Influencia del jugador en el país supera a la del rival en una diferencia igual o mayor al Número de Estabilidad del país.

*EJEMPLO: Para controlar Israel (Número de Estabilidad = 4), un jugador debe tener al menos 4 puntos de Influencia en Israel, y debe tener al menos 4 puntos de Influencia más que su rival.*

## 2.2. CARTAS

**2.2.1.** Se usan 103 cartas en el juego (la carta 104 es una carta de ayuda). Cada carta contiene un valor de Puntos de Operación, un Título de Evento y una Descripción de Evento. Algunas cartas vienen señaladas como SCORING (puntuación), y deben ser jugadas en el turno en el que son robadas.

**2.2.2.** Cada carta tiene un símbolo para indicar qué superpotencia está asociada a su Evento, como sigue:

- Las cartas con una estrella Roja están asociadas a la URSS.
- Las cartas con una estrella Blanca están asociadas a los Estados Unidos.
- Las cartas con estrella Blanca y Roja no están asociadas con ningún bando.

(Ver 5.2 para ver los efectos de jugar una carta cuyo evento está asociado con la superpotencia del rival).

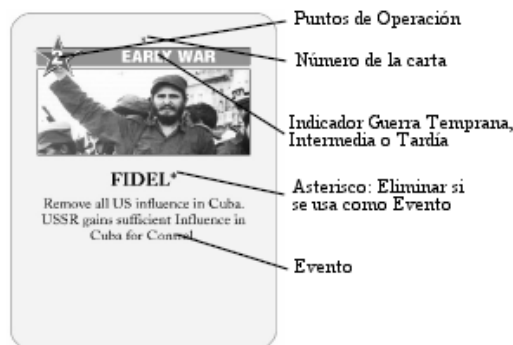
**2.2.3.** Las cartas pueden ser jugadas como Eventos o como Operaciones.

**2.2.4.** Muchas cartas tienen un asterisco detrás de su Título de Evento. Cuando estas cartas se juegan como Evento, son eliminadas del juego.

**2.2.5.** Las cartas que tienen su Título de Evento subrayado se muestran boca arriba a un lado del tablero hasta que sean canceladas (o termine el juego).

*NOTA DE JUEGO: Los jugadores también pueden indicar que se ha jugado un Evento subrayado usando los marcadores con el número correspondiente a la carta. Se pueden colocar en la posición actual del Contador de Turno.*

**2.2.6.** Las cartas descartadas (no eliminadas del juego) se colocan en una pila boca arriba junto a la pila principal.



## 2.3. MARCADORES

El juego incluye varios marcadores como ayuda:



## 3. PREPARACIÓN

**3.1.** Baraja las cartas de Guerra Temprana (Early War) y reparte 8 cartas a cada jugador. Además coloca 'The China Card' boca arriba frente al jugador soviético. Se permite a los jugadores ver sus cartas antes de colocar sus marcadores iniciales de Influencia.

**3.2.** El jugador soviético coloca primero. La URSS coloca un total de 15 marcadores de Influencia en los siguientes lugares: 1 en Siria, 1 en Irak, 3 en Corea del Norte, 3 en Alemania Oriental, 1 en Finlandia y otros 6 repartidos en cualquier lugar de la Europa del Este.

**3.3.** El jugador americano coloca en segundo lugar un total de 23 marcadores de Influencia en los siguientes lugares: 1 en Irán, 1 en Israel, 1 en Japón, 4 en Australia, 1 en Filipinas, 1 en Corea del Sur, 1 en Panamá, 1 en Sudáfrica, 5 en el Reino Unido y 7 repartidos en cualquier lugar de la Europa Occidental.

**3.4.** Coloca los marcadores de Carrera Espacial de la URSS y los EEUU a la izquierda del Contador de Carrera Espacial. Cada jugador coloca su marcador de Operaciones Militares en su respectivo Contador de Operaciones Militares. Coloca el marcador de Turno en el primer espacio del Contador de Turno. Coloca el marcador de DEFCON en la casilla 5 del Contador de DEFCON. Para terminar, coloca el marcador VP (Puntos de Victoria) en la casilla cero del Contador de Puntos de Victoria.

## 4. SECUENCIA DE JUEGO

**4.1.** *Twilight Struggle* dura 10 turnos. Cada turno representa entre tres y cinco años e implica que cada jugador juega seis o siete cartas normalmente. Al principio del juego cada jugador recibe ocho cartas del mazo de Guerra Temprana. Al principio del turno 4, el mazo de Guerra Intermedia (Mid War) se mezcla con el mazo principal y el tamaño de la mano aumenta hasta nueve cartas. Al principio del turno 8, el mazo de Guerra Tardía (Late War) se mezcla con el mazo principal.

**4.2.** El Jugador Activo es aquél cuya Ronda de Acción se esté jugando en ese momento.

**4.3.** Cuando no queden cartas en el mazo principal, baraja los descartes para formar un nuevo mazo. Las cartas con asterisco jugadas como Eventos se eliminan del juego tras ser usadas, y no se vuelven a barajar en el nuevo mazo.

**4.3.1.** Agota las cartas que queden en el mazo antes de volver a barajar los descartes, excepto en los turnos 4 y 8 (Ver 4.4).

**4.4.** Cuando pases de Guerra Temprana a Guerra Intermedia, o de Guerra Intermedia a Guerra Tardía, no añadas los descartes al mazo. En su lugar, añade el mazo de Guerra Intermedia o Guerra Tardía (según corresponda) al mazo principal y vuelve a barajar. Los descartes siguen quedando en la pila de descartes, pero pueden ser barajados de nuevo con el mazo en caso de agotarse éste.

**4.5.** Un turno de *Twilight Struggle* tiene la siguiente estructura:

- A. Aumentar Estado DEFCON.
- B. Repartir Cartas.
- C. Fase de Titular.
- D. Rondas de Acción.
- E. Comprobar Estado de Operaciones Militares.
- F. Mostrar Carta Guardada (sólo Torneos).
- G. Voltrear 'The China Card'.
- H. Avanzar el Contador de Turno.
- I. Puntuación Final (sólo al final de Turno 10).

**A. Aumentar Estado DEFCON:** Si el estado DEFCON está por debajo de 5, añádele un nivel (hacia el lado de la Paz).

**B. Repartir Cartas:** Cada jugador recibe las cartas necesarias hasta tener un total de 8 cartas en los turnos 1-3. En los turnos 4-10 reciben cartas hasta sumar 9. 'The China Card' no cuenta en esta suma.

**C. Fase de Titular:** Cada jugador escoge en secreto una carta de su mano. Una vez hecha la elección, los dos jugadores revelan su carta simultáneamente. Estas cartas se denominan 'Cartas de Titular' y sus Eventos tienen lugar durante esta fase (y si tienen un asterisco después del Título, se eliminan del juego). Para determinar qué Evento tiene lugar primero, se mira el valor de Operaciones de la carta. Ése es el Valor de Titular. La carta con el mayor Valor de Titular se juega en primer lugar. En caso de empate, la carta jugada por el jugador de los EEUU se juega primero.

- Se pueden jugar Cartas de Puntuación durante esta fase. Sin embargo, se considera que tienen un Valor de Titular de cero, y siempre se juegan en segundo lugar. Si ambos jugadores eligen una Carta de Puntuación, los EEUU juegan primero.
- Los jugadores han de jugar una Carta de Titular, independientemente de que les favorezca a ellos o a sus oponentes.

*NOTA: Si juegas un Evento del oponente durante la Fase de Titular, tu oponente pone en práctica el texto de la carta (y pasa a ser el Jugador Activo mientras lo hace) como si hubiera jugado él mismo la carta.*

- 'The China Card' no se puede jugar en la Fase de Titular.
- A no ser que el Evento de Titular hable específicamente de otorgar Puntos de Operación, ningún jugador recibe Puntos de Operación de las cartas jugadas durante esta fase.

**D. Rondas de Acción:** Hay seis Rondas de Acción en los turnos 1-3 y siete Rondas de Acción en los turnos 4-10. Los jugadores se alternan jugando cartas, una por Ronda, hasta un total de seis en los turnos 1-3 o siete en los turnos 4-10. La URSS juega primero, y a continuación los EEUU. Todas las acciones requeridas por la carta jugada han de ser resueltas antes de que el siguiente jugador inicie su Ronda de Acción. El jugador que esté ejerciendo la Ronda de Acción se denomina Jugador Activo.

- Por lo general, al final del turno un jugador tendrá una carta en su mano. Esta carta se denomina 'Carta Guardada', y se puede jugar en los siguientes turnos. Las Cartas de Puntuación no pueden ser guardadas.
- Si un jugador no tiene cartas suficientes para cumplir todas las Rondas de Acción de su turno, deberá 'pasar', y el rival jugará sus Rondas de Acción con normalidad hasta acabar el turno.

**E. Comprobar Estado de Operaciones Militares:** Cada jugador determina si es penalizado en Puntos de Victoria por no haber cumplido con la cantidad de Operaciones Militares requeridas (ver 8.2). Después, los jugadores vuelven a inicializar a cero el Contador de Operaciones Militares.

**F. Mostrar Carta Guardada (sólo Torneos):**

Durante Torneos o partidas de competición, ambos jugadores deben mostrar al oponente las Cartas Guardadas que conserven al final de turno. Ya que esta regla elimina parte del secreto del juego, no es necesario aplicarla en entornos no competitivos.

**G. Voltar ‘The China Card’:** Si ‘The China Card’ fue pasada boca abajo durante el turno, se pone boca arriba.

**H. Avanzar el Contador de Turno:** Mueve el Contador de Turno hasta la siguiente posición. Si es el final del turno 3, baraja las cartas de Mid War con las del mazo principal. Si es el final del turno 7, baraja las cartas de Late War con las del mazo principal.

**I. Puntuación Final:** Al final del turno 10, efectúa una Puntuación Final, tal como se indica en las reglas de Puntuación.

## 5. JUGAR LAS CARTAS

**5.1.** Las cartas se pueden jugar de dos maneras: como Eventos o como Operaciones. Normalmente, los jugadores se quedarán con una carta en la mano al final de su turno. El resto de las cartas serán usadas como Eventos u Operaciones. Los jugadores no pueden pasar en su turno, ya sea declinando hacer una jugada o descartándose.

**5.2. Eventos asociados al rival:** Si un jugador juega una carta como Operación, y el evento de esa carta está asociado sólo al oponente, **el Evento tiene lugar** (y la carta, si tiene un asterisco, se elimina del juego).

*NOTA: Si juegas una carta como Operación y se ejecuta un Evento del oponente, el oponente ejecuta el texto del Evento como si hubiera jugado él mismo la carta.*

- El Jugador Activo decide si el Evento tiene lugar antes o después de efectuar sus Operaciones.
- Si una carta dispara un Evento del oponente, pero el Evento no puede suceder porque no se ha jugado una carta de prerrequisito, el Evento no tiene lugar. En ese caso, las cartas marcadas con un asterisco no se eliminan, sino que pasan a la pila de descartes.
- Si una carta dispara un Evento del oponente, pero ese Evento ha sido prohibido por otra carta, el Evento no ocurre, y la carta permanece en juego sólo por su valor en Puntos de Operación.
- Si una carta dispara un Evento del oponente, pero el Evento no produce ningún efecto, se considera de todas formas que el Evento ha sido jugado, y es eliminado del juego si tiene un asterisco.

*EJEMPLO 1: El jugador de la URSS juega la carta ‘NATO’ antes de que se hayan jugado ‘Marshall Plan’ o ‘Warsaw Pact’. El jugador de la URSS obtiene los cuatro Puntos de Operación, pero los EEUU no aprovechan el efecto del Evento. Sin*

*embargo, a pesar de tener un asterisco, la carta ‘NATO’ no se elimina del juego, sino que pasa a la pila de descartes.*

*EJEMPLO 2: El jugador americano juega ‘Arab-Israeli War’ para obtener dos Puntos de Operación. En su turno anterior había jugado ‘Camp David Accords’, que prohíbe jugar ‘Arab-Israeli War’ como Evento. El jugador americano sigue obteniendo dos Puntos de Operación, pero la URSS no obtiene el beneficio del Evento, y la carta no es eliminada del juego.*

*EJEMPLO 3: La URSS juega ‘Alliance for Progress’, pero los EEUU no controlan ningún País Conflictivo en Sudamérica o América Central. Aún así, el Evento se considera jugado, y la carta se elimina del juego al finalizar la ronda de la URSS.*

**5.3.** Cuando una carta jugada como Evento requiere que se juegue o descarte otra carta de un valor específico, se puede usar una carta que supere ese valor.

*EJEMPLO: La carta ‘Quagmire’ requiere que el jugador americano descarte una carta de 2 Puntos de Operación. Si el jugador usa una carta de 3 Puntos de Operación, el requisito se cumple.*

**5.4.** Cuando un Evento obliga a un jugador a descartarse de una carta, el Evento de la carta descartado no tiene lugar. Esta regla también se aplica a la Cartas de Puntuación.

**5.5.** Las cartas que contradicen a las reglas tienen preferencia sobre las reglas.

## 6. OPERACIONES

Las Operaciones se pueden usar de las siguientes formas: para colocar Marcadores de Influencia, para hacer Tiradas de Realineamiento, para intentar Golpes de Estado o para intentar avanzar en la Carrera Espacial. Cuando una carta se juega como Operación, **el jugador debe usar todos los Puntos de Operación en una de las siguientes opciones: colocación de Marcadores, tiradas de Realineamiento, intentos de Golpe o avance en la Carrera Espacial.**

### 6.1. COLOCAR MARCADORES DE INFLUENCIA

*“Todo el mundo intenta imponer su sistema hasta donde alcanza su ejército.”*

*- Joseph Stalin*



**6.1.1.** Los Marcadores de Influencia se colocan de uno en uno. Todos los marcadores deben colocarse en, o adyacentes a, marcadores propios que estuvieran colocados al principio de la Ronda de Acción del Jugador Activo. *Excepción: los marcadores colocados como*

requerimiento de un Evento no están sujetos a esta restricción, a no ser que se especifique lo contrario en la carta.

**6.1.2.** Cuesta 1 Punto de Operación colocar un Marcador de Influencia en un país controlado por el jugador o sin control. Cuesta 2 Puntos de Operación colocar un Marcador de influencia en un país controlado por el enemigo. Si el Control de un país cambia mientras se colocan Marcadores de Influencia, los marcadores adicionales se colocan al coste inferior.

*EJEMPLO: Los EEUU tienen dos Marcadores de Influencia en Turquía, y la URSS ninguno. Así pues, los EEUU controlan Turquía. El jugador soviético usa una carta de 4 Puntos de Operación para colocar marcadores de Influencia. Al colocar los marcadores en Turquía, el primer marcador cuesta 2 Puntos de Operación. Pero ahora los EEUU ya no superan la influencia soviética en Turquía en un número superior al Número de Estabilidad (2), así que un segundo o tercer marcador soviético en Turquía solo costarían 1 Punto de Operación cada uno. Si los EEUU hubieran empezado solo con 1 Marcador de Influencia en Turquía, el país no estaría controlado, y los marcadores de Influencia soviéticos sólo hubieran costado 1 Punto de Influencia cada uno.*

**6.1.3.** Los marcadores de Influencia se pueden colocar en varias regiones y países, hasta completar los Puntos de Operación de la carta jugada.

*EJEMPLO: El jugador americano tiene marcadores en Panamá y Corea del Sur. Entonces usa una carta de 3 Puntos de Operación para aumentar su Influencia. El jugador americano puede colocar marcadores de Influencia en Costa Rica y Colombia. Sin embargo, no puede colocar en Costa Rica y luego Nicaragua. Por otra parte, puede colocar los marcadores de Influencia sobrantes en Corea del Sur (donde ya tenía Influencia) o cualquier país limítrofe.*

**6.1.4.** Los marcadores de Influencia podrán colocarse siempre en países limítrofes (conectados) a la superpotencia del jugador.

**6.1.6.** Si un jugador tiene dos o más marcadores en un país, coloca los de mayor denominación arriba. Los marcadores de Influencia pueden revisarse en cualquier momento.

## 6.2. TIRADAS DE REALINEAMIENTO

**6.2.1.** Las Tiradas de Realineamiento se usan para reducir la Influencia enemiga en un país. Para hacer una Tirada de Realineamiento, el Jugador Activo no necesita tener Influencia en el país objetivo ni en ningún país limítrofe, aunque eso aumentaría mucho las probabilidades de éxito. Cuando se usa una carta para hacer Tiradas de Realineamiento, el jugador puede resolver cada tirada antes de anunciar su próximo objetivo. Se pueden hacer varias Tiradas de Realineamiento en el mismo país en una misma Ronda de Acción.

**6.2.2.** Hacer una Tirada de Realineamiento cuesta 1 Punto de Operación. Ambos jugadores tiran un dado, y el que saque la tirada más alta elimina tantos marcadores de Influencia enemigos del país seleccionado como marque la diferencia entre las dos tiradas. En caso de empate, no se elimina ningún marcador. Para ambos jugadores, el resultado de la tirada se modifica de la siguiente manera:

- +1 por cada país limítrofe controlado.
- +1 si tienes más Influencia que tu oponente en el país objetivo.
- +1 si tu superpotencia está conectada con el país objetivo.

*EJEMPLO: El jugador americano intenta Realinear Corea del Norte. Hay 3 puntos de Influencia de la URSS en Corea del Norte, y ninguno de los EEUU. El jugador americano no aplica ningún modificador (no controla ningún país adyacente, y tiene menos influencia en el país que los soviéticos). La URSS tiene un +1 porque Corea del Norte es adyacente a la URSS y otro +1 por tener más puntos de Influencia en el país. El jugador americano tiene suerte y saca un 5, mientras que el soviético saca un 2, que se convierte en un 4 al sumar los modificadores. Como consecuencia, la URSS ha de eliminar 1 punto de Influencia de Corea del Norte.*

**6.2.3.** Jamás se añaden marcadores de Influencia a un país como resultado de una Tirada de Realineamiento.

## 6.3. GOLPES DE ESTADO

**6.3.1.** Un Golpe de Estado representa una serie de operaciones militares que tienen el objetivo de alterar la composición del gobierno del país objetivo. El jugador que intenta un Golpe de Estado no necesita tener Influencia en el país objetivo o en países limítrofes. Sin embargo, su oponente debe tener marcadores de Influencia en el país objetivo.

**6.3.2.** Para resolver un intento de Golpe, multiplica por dos (x2) el Número de Estabilidad del país objetivo. Entonces tira un dado y añade al resultado el número de Puntos de Operación de la carta utilizada. Si este resultado es superior al Número de Estabilidad multiplicado por dos, el Golpe ha tenido éxito. Si no, el Golpe ha fallado. Si el Golpe ha tenido éxito, elimina puntos de Influencia enemigos por valor de la diferencia entre la tirada y el número objetivo. Si no hay suficientes marcadores de Influencia enemigos que eliminar, añade marcadores propios de Influencia hasta completar la diferencia.

**6.3.3.** Avanza el Contador de Operaciones Militares tantas casillas como indique el número de Puntos de Operación de la carta utilizada.

*EJEMPLO: Los EEUU utilizan una carta de 3 Puntos de Operación para intentar un Golpe de Estado en México. Los EEUU no tienen influencia en México. La URSS tiene 2 puntos de Influencia. En primer lugar, el jugador americano avanza su Contador de Operaciones Militares para mostrar que*

ha gastado 3 puntos en Operaciones Militares en este turno (ver 8.2). Luego tira un dado, saca un 4 y suma el número de Operaciones (3) para hacer un total de 7. Ahora, sustrae el Número de Estabilidad de México multiplicado por dos ( $2 \times 2 = 4$ ) y obtiene un total de 3. Ahora elimina los dos marcadores de Influencia soviéticos, y añade uno americano, cumpliendo así con la diferencia de 3 obtenida anteriormente.

**6.3.4.** Cualquier intento de Golpe de Estado en un País Conflictivo disminuye un nivel el estado DEFCON (hacia la Guerra Nuclear).

## 6.4. CARRERA ESPACIAL

“Vamos al espacio porque cualquier tarea que la humanidad deba acometer, los hombres libres deben compartir... *Creo que esta nación debería marcarse como objetivo antes del fin de esta década, la llegada del hombre a la Luna y su regreso sano y salvo a la Tierra.*”

- John F. Kennedy

**6.4.1.** El Contador de Carrera Espacial tiene un marcador para cada superpotencia. Las superpotencias pueden gastar Puntos de Operación para intentar avanzar su marcador hasta la siguiente casilla del contador. Para ello, juega una carta con un valor de Puntos de Operación igual o superior al número mostrado en la casilla hacia la que intentas avanzar. Tira el dado: si el número se encuentra dentro del rango indicado en la casilla objetivo, mueve tu marcador hasta esa casilla.

**6.4.2.** Un jugador puede usar sólo una carta por turno intentando avanzar en la carrera espacial. *Excepción: Las Habilidades Especiales del Contador de Carrera Espacial y ciertos Eventos pueden alterar esta limitación de una sola carta, o avanzar el marcador de la superpotencia en el Contador.*

**6.4.3.** Avanzar en el Contador de Carrera Espacial se premia con Puntos de Victoria, habilidades especiales o ambas cosas. Cinco casillas del Contador están marcadas con dos números separados por una barra, por ejemplo, Lunar Orbit (Órbita Lunar) tiene los números 4/2. El número de la izquierda indica los Puntos de Victoria que obtiene el primer jugador en alcanzar esa casilla. El número de la derecha indica los Puntos de Victoria del segundo jugador en alcanzarla. Los Puntos de Victoria obtenidos en la Carrera Espacial son acumulativos.

**6.4.4.** Las habilidades especiales sólo se otorgan al primer jugador que alcanza la casilla. El efecto especial se cancela cuando el segundo jugador alcanza esa misma casilla.

- Al llegar a la casilla 2 (Animal in Space - Animal en el Espacio), se permite al jugador utilizar dos cartas de Carrera Espacial por turno.
- Al llegar a la casilla 4 (Man in Space - Hombre en el Espacio), el oponente debe enseñar al jugador su Evento de Titular antes de que éste escoja el suyo.

- Al llegar a la casilla 6 (Space Walk - Paseo Espacial) el jugador puede descartar al final de turno su Carta Guardada.
- Al llegar a la casilla 8 (Eagle / Bear has Landed - El Águila / Oso ha Aterrizado) el jugador puede jugar 8 Rondas de Acción por turno.

Los efectos de estas habilidades especiales son inmediatos y acumulativos.

*EJEMPLO: El jugador soviético alcanza la casilla 2. Puede jugar una segunda carta de Carrera Espacial durante su siguiente Ronda de Acción. Si además alcanza la casilla 4 antes de que el jugador americano alcance la 2, podrá jugar dos cartas de Carrera Espacial por turno y además pedir al rival que le muestre su Evento de Titular antes de seleccionar el propio.*

**6.4.5.** Los Eventos de las cartas usadas en la Carrera Espacial no tienen lugar, sea cual sea su filiación.

*NOTA DE DISEÑO: La Carrera Espacial es tu 'válvula de seguridad'. Si tienes una carta cuyo Evento favorece a tu oponente y no quieres que este Evento tenga lugar, puedes usar esta carta en la Carrera Espacial (siempre que tenga suficientes Puntos de Operación para satisfacer los requisitos).*

**6.4.6.** Si un jugador alcanza la última casilla de la Carrera Espacial, no podrá usar más cartas en la Carrera Espacial hasta el final de la partida.

## 7. EVENTOS

*“¿Niega usted, Embajador Zorin, que la URSS ha instalado y está instalando misiles de medio alcance y rampas de lanzamiento en Cuba? ¿Sí o no? ¿No espere la traducción! ¿Sí o no?”*

- Adlai Stevenson, Embajador de los EEUU en la ONU.

**7.1.** Un jugador puede usar una carta como Evento, en lugar de cómo Operación. Si el evento está asociado con su superpotencia, o con las dos, se ejecuta siguiendo el texto de la carta.

**7.2.** La carta Southeast Asia Scoring (Puntuación del Sudeste Asiático) tiene un asterisco tras su Título de Evento, y es la única carta de puntuación que se elimina del juego tras su uso.

**7.3. Eventos Permanentes:** Algunas cartas tienen el título subrayado, p. ej. *Flower Power*. Esto indica que el efecto del Evento dura toda la partida. Cuando esas cartas se juegan como Eventos, colócalas a un lado del mapa, a la vista de ambos jugadores, como recordatorio de su efecto permanente.

**7.4.** Algunas cartas de Evento modifican el valor en Puntos de Operación de las cartas siguientes. Estos valores se acumulan, y pueden modificar ‘The China Card’.

*EJEMPLO: El jugador americano juega el Evento 'Red Scare / Purge' durante su Fase de Titular. En condiciones normales, todas las cartas de la URSS verían reducidas en 1 su valor en Puntos de Operación. Sin embargo, la URSS juega 'Vietnam Revolts' en su Fase de Titular. Este Evento da al jugador soviético un +1 a todas las operaciones efectuadas en el sudeste asiático. En su primera Ronda de Acción, la URSS juega 'The China Card'. Gasta los 5 Puntos de Operación en Asia. La carta 'Vietnam Revolts' aumenta a 6 los Puntos de Operación para el jugador soviético, pero 'Red Scare / Purge' los disminuye de nuevo a 5.*

**7.4.1.** Los Eventos que modifican el valor en Puntos de Operación de una carta solo se aplican a uno de los jugadores. El modificador no se transfiere al oponente si éste roba la carta de la mano del jugador.

*EJEMPLO: La URSS juega 'Brezhnev Doctrine' como Evento, y recibe así un modificador de +1 a los Puntos de Operación de todas sus cartas. Si el jugador americano roba una de sus cartas jugando, por ejemplo, 'Grain Sales to the Soviets', no se beneficia del modificador +1 a los Puntos de Operación de esa carta.*

**7.5.** Si un Evento no se puede jugar debido a su cancelación o restricción por parte de otra carta, la carta se sigue pudiendo usar para obtener Puntos de Operación.

## 8. ESTADO DEFCON Y OPERACIONES MILITARES

*"Extraño juego. La única manera de ganar es no jugando".  
- "Joshua", ordenador del N.O.R.A.D. en "Juegos de Guerra".*

### 8.1.El Contador DEFCON

**8.1.1.** El estado DEFCON mide la tensión nuclear en el juego. El nivel DEFCON comienza en su nivel máximo, 5 (paz). Puede subir y bajar a causa de los Eventos y acciones de los jugadores pero si, en algún momento, desciende a nivel 1, la partida termina inmediatamente.

**8.1.2.** El estado DEFCON nunca puede subir por encima de 5. Cualquier Evento que aumente el nivel DEFCON por encima de 5 no tiene efecto.

**8.1.3.** Si se alcanza el estado DEFCON 1, estalla la guerra nuclear y la partida termina inmediatamente. El Jugador Activo es el responsable de mover el marcador DEFCON a nivel 1, y pierde la partida.

*EJEMPLO: El jugador americano juega 'Olympic Games', y el nivel DEFCON es 2. La URSS boicotea los Juegos. El nivel DEFCON desciende a 1, y estalla*

*la guerra nuclear. El jugador americano, al ser el Jugador Activo en ese momento, pierde la partida.*

**8.1.4.** Cualquier intento de Golpe de Estado en un País Conflictivo disminuye en 1 el nivel DEFCON.

**8.1.5.** Las consecuencias de los distintos niveles DEFCON aparecen en el Contador DEFCON, y son reproducidas aquí:

- **DEFCON 5:** Sin efecto.
- **DEFCON 4:** No se permiten Tiradas de Realineamiento ni Golpes de Estado en Europa.
- **DEFCON 3:** No se permiten Tiradas de Realineamiento ni Golpes de Estado en Europa o Asia.
- **DEFCON 2:** No se permiten Tiradas de Realineamiento ni Golpes de Estado en Europa, Asia u Oriente Medio.
- **DEFCON 1:** Fin de la partida. El Jugador Activo pierde la partida.



**NOTA DE JUEGO:** Los jugadores pueden colocar un marcador de Restricción DEFCON en la región adecuada para recordar que no se permiten Golpes ni Realineamientos en esa región.

**8.1.6. Fase de Aumento de Estado DEFCON:** Al principio de cualquier turno en que el nivel DEFCON sea menor que 5, aumenta el nivel DEFCON en 1.

**8.1.7. Aumentar y Disminuir:** En cualquier caso, cuando las reglas o cartas indiquen que hay que Aumentar (*improve*) el estado DEFCON, quiere decir que se mueva el marcador DEFCON a un número más alto, mientras Disminuir (*degrade*) significa mover el marcador a un número más bajo.

### 8.2.Operaciones Militares Requeridas

*"¿Moderación? ¿Por qué están ustedes tan preocupados en salvar sus vidas? La idea consiste en matar a los bastardos. Al final de la guerra, si quedan dos americanos y un ruso vivos, nosotros ganamos."*

*- General Thomas Power, Comando Aéreo Estratégico de los EEUU.*

**8.2.1.** Al final de cada turno, cada jugador debe haber realizado un número determinado de Operaciones Militares. En caso de no hacerlo, se otorgan Puntos de Victoria al oponente. El número de Operaciones Militares requeridas cada turno es igual al nivel DEFCON *actual*. Si se realizan menos Operaciones Militares, el oponente gana un Punto de Victoria por cada Operación Militar no realizada.

*EJEMPLO: Al final del turno el jugador americano ha gastado dos puntos de Operaciones Militares. Si el nivel DEFCON se encuentra actualmente a nivel 4, el jugador soviético gana 2 Puntos de Victoria.*



**8.2.2.** Los Golpes de Estado y los Eventos de guerra son Operaciones Militares. Las Tiradas de Realineamiento no son Operaciones Militares.

**8.2.3.** Cuando se usan Puntos de Operación en un intento de Golpe, o cuando se juega un Evento de Guerra (p. ej. Arab-Israeli War, Korean War, etc.), el Jugador Activo mueve su marcador en el Contador de Operaciones Militares un número de casillas igual al valor en Puntos de Operación de la carta.



**8.2.4.** Si un jugador usa una carta como Puntos de Operación y desencadena un Evento de Guerra asociado a su oponente, es el marcador de Operaciones Militares del oponente el que avanza.

*EJEMPLO: El jugador americano juega 'Arab-Israeli War' como Operación, desencadenando el Evento de Guerra asociado a la URSS. Además de ejecutar el Evento según indique el texto de la carta, el jugador soviético avanza dos casillas su marcador de Operaciones Militares.*

**8.2.5.** Los Eventos que permiten un intento de Golpe gratis no cuentan como Operaciones Militares.

## 9. CHINA

**9.1.** El papel de China en la Guerra Fría es representado por 'The China Card'. Cualquier jugador puede usar 'The China Card' como si fuera parte de su mano. 'The China Card' no se tiene en cuenta para el tamaño límite de la mano.



**9.2.** Cada vez que se usa 'The China Card' cuenta como una de las Acciones (6 o 7) que un jugador tiene cada turno. Como consecuencia, puede que los jugadores se queden con más cartas de lo normal en la mano al final del turno si usan 'The China Card'.

**9.3.** Cuando se juega 'The China Card', se entrega inmediatamente, boca abajo, al rival. El rival no puede usarla este turno. Al final del turno, se coloca boca arriba y el rival podrá usarla a partir de ese momento.

**9.4.** Si tienes que pasar al rival 'The China Card' por imperativo de un Evento, se pasa boca arriba, y el rival puede usarla en este mismo turno.

**9.5.** No se puede jugar 'The China Card':

- durante la Fase de Titular,
- si impide que se juegue una Carta de Puntuación, o
- como descarte requerido por un Evento.

**9.6.** Para recibir el bonificador de +1 Puntos de Operación que se indica en la carta, todos los Puntos de Operación han de ser gastados en Asia (incluyendo sudeste asiático).

**9.7.** El valor en Puntos de operación de 'The China Card' puede ser modificado por otras cartas de Evento.

**9.8.** El uso de 'The China Card' no puede ser forzado por Eventos o por la falta de cartas durante las Rondas de Acción.

## 10. PUNTUACIÓN Y VICTORIA

El objetivo del juego es sumar Puntos de Victoria (VP's). Los Puntos de Victoria Regionales se consiguen a través de la Influencia geográfica sobre las seis Regiones. También se pueden conseguir VP's mediante algunas cartas de Evento. Cada Región tiene su propia 'Scoring Card' (carta de puntuación). Jugar una Scoring Card hace que se calculen Puntos de Victoria según la Influencia que las superpotencias tengan en esa región en el momento en que se juega la carta. *Nota de juego: Intentar jugar las scoring cards coincidiendo con un pico de Influencia de tu superpotencia en una región es normalmente un factor crucial para ganar la partida.*



### 10.1. PUNTUACIÓN

**10.1.1.** Se utilizan los siguientes términos durante una Puntuación Regional:

**Presencia:** Una superpotencia tiene Presencia en una Región si Controla al menos un país en esa Región.

**Dominio:** Una superpotencia Domina una Región si Controla más países en esa región que su oponente, y Controla más países Conflictivos en esa Región que su oponente. Una superpotencia debe Controlar al menos un país no-Conflictivo y un país Conflictivo en una Región para conseguir Dominio de esa Región

**Control:** Una superpotencia posee el Control de una Región si Controla más países que su oponente en esa Región, y además Controla todos los países Conflictivos.

**10.1.2.** Los jugadores obtienen puntos adicionales durante una Puntuación Regional como sigue:

- +1 VP por país Controlado adyacente a la superpotencia enemiga.
- +1 VP por país Conflictivo Controlado en la Región.
- Se suman los VP's de ambos jugadores por separado, y la diferencia neta se marca en el Contador de Puntos de Victoria.

*EJEMPLO: La URSS juega la carta de Puntuación de América Central. La URSS Controla Cuba, Haití y la República Dominicana. Los EEUU Controlan Guatemala, y tienen 1 punto de Influencia en Panamá. La URSS obtiene puntos por Dominio de América Central (3 VP's) + 1 VP por controlar un país Conflictivo (Cuba) + 1VP por ser Cuba adyacente a los EEUU. En total, 5 VP's. Los EEUU reciben 1 VP por Presencia en la Región, ya que Controlan Guatemala. Ya que los EEUU solo tienen 1 punto de Influencia en Panamá, no Controlan el país y, por tanto, no Controlan ningún país Conflictivo. Por esa razón, la URSS tiene Dominio. Controla más países Conflictivos (Cuba) y más países en total. También cumple el requisito de "al menos un país no-conflictivo" al controlar Haití y República Dominicana. Una vez calculados los VP's relativos, 5 para la URSS y 1 para los EEUU, se calcula la diferencia (4) y la URSS mueve el marcador de VP's 4 espacios a su favor.*

**10.1.3.** Algunas cartas de Evento otorgan Puntos de Victoria automáticos.

**10.1.4.** Se pueden obtener Puntos de Victoria cuando tu oponente no cumple con el número de Operaciones Militares obligatorias cada turno (ver 8.2).

## 10.2. Contador de Puntos de Victoria

**10.2.1.** El Contador de Puntos de Victoria muestra un rango entre +20 (victoria americana) y -20 (victoria soviética). Al principio de la partida, coloca el Marcador de VP's en el centro, en la casilla que pone 'At Start'. Esta casilla representa cero puntos, o el equilibrio entre los dos bandos. Esta casilla se cuenta como espacio cuando se ajustan las puntuaciones.

*EJEMPLO: Si el Marcador de VP's se encuentra en la casilla -1 y los EEUU consiguen 2 VP's, el Marcador se mueve a la casilla +1, no a la +2.*

**10.2.2.** Cuando una carta indica que un jugador gana X VP's, eso significa que el Marcador de VP's se mueve X espacios a su favor. Es decir, si el Marcador se encuentra en la casilla +10 y la URSS gana 2 VP's, el Marcador se mueve a la casilla +8.

**10.2.3.** Si ambos jugadores obtienen VP's de la misma carta o Evento, aplica solo la diferencia total.

## 10.3. VICTORIA

**10.3.1. Victoria Automática:** Hay varias maneras de conseguir una victoria automática en *Twilight Struggle*:

- En el momento en el que uno de los jugadores alcanza 20 VP's, termina la partida y ese jugador gana. *NOTA: Todos los VP's ganados por*

*ambos jugadores durante un Evento o Puntuación deben aplicarse antes de determinar una victoria automática.*

- Si cualquier bando Controla Europa, ese bando gana cuando se juegue la carta 'Europe Scoring Card'.
- **Guerra Nuclear:** Un jugador también gana en el instante en que su oponente provoca que el nivel DEFCON llegue a 1.

**10.3.2. Victoria al Final de la Partida:** Si ningún bando ha conseguido la victoria al final del Turno 10, se Puntúa cada Región como si se hubieran jugado las respectivas Cartas de Puntuación. No se puntúa el Sudeste Asiático por separado, se incluye en los cálculos de puntuación de Asia. Deben calcularse todas las puntuaciones antes de determinar un ganador. Alcanzar +/- 20 VP's no otorga Victoria Automática al final del Turno 10. Sin embargo, el Control de Europa sí que otorga la Victoria Automática al jugador correspondiente, independientemente del resto de Puntuaciones.

Una vez realizados todos los cálculos, se otorga la victoria al jugador que más VP's haya obtenido. Si el marcador de VP's está sobre un número positivo, ganan los EEUU. Si está sobre un número negativo, gana la URSS. Si está sobre el cero, la partida ha terminado en empate.

## 11. REGLAS DE TORNEO

*Estas reglas son opcionales, y no son necesarias para partidas 'amistosas'. Son simplemente guías de conducta para torneos competitivos de Twilight Struggle.*

**11.1.** Durante un torneo, las cartas Guardadas al final del turno deben mostrarse al oponente. Esto evita que se reserven, de manera intencionada o accidental, Cartas de Puntuación.

**11.2.** Si un jugador es sorprendido reservándose una Carta de Puntuación al final del turno, se considera que ha iniciado una Guerra Nuclear y pierde la partida.

**11.3.** Para asegurar el equilibrio en los torneos, elige aleatoriamente al jugador que comienza. Este jugador apuesta VP's para jugar con la superpotencia de su elección. Su oponente puede hacer una contraoferta y apostar más VP's. Cuando ambos jugadores declinan seguir apostando, ajusta el Marcador de Puntos de Victoria para reflejar la apuesta ganadora. Solo se descuenta la apuesta ganadora, las anteriores no tienen efecto.

