

Twilight Struggle • Zimna Wojna 1945–89

Godzina Zero

Rozszerzenie Godzina Zero daje okazję do odświeżenia doświadczeń płynących z rozgrywek w *Twilight Struggle Zimna Wojna 1945–89*. Wprowadza ono do gry mechanikę zmiany zakończenia II wojny światowej (i jej skutków), co zaowocuje zupełnie inną sytuacją polityczną u zarania zimnej wojny.

Ostrzeżenie: rozszerzenie Godzina Zero zmienia balans rozgrywki. Wielość możliwych „otwarć” spowoduje, że sytuacja początkowa będzie za każdym razem inna i gracze będą musieli dostosować do niej swoją strategię.

Rozszerzenie Godzina Zero zakłada rozgrywkę bez wariantu Chińskiej Wojny Domowej oraz bez opcjonalnych kart do gry (numery 104–110). Jeśli chcesz wykorzystać wariant Chińskiej Wojny Domowej, nie używaj karty Kryzysu Chińska Wojna Domowa do stworzenia talii Kryzysu (patrz krok 3 poniżej). Dodatkowo każdy gracz musi odrzucić po jednej losowej karcie Rządu przed rozpatrywaniem Kryzysów. Odrzucone karty Rządu powinny pozostać zakryte, aby gracze nie dowiedzieli się, którą kartę odrzucił ich przeciwnik.

Komponenty:

Rozszerzenie Godzina Zero zawiera niniejszą instrukcję, sześć kart Kryzysu, dziesięć kart Rządu, dwie zmodyfikowane karty Wydarzeń (Rozstrzygnięcie w Europie i Nacjonalistyczne Chiny) oraz sześć znaczników do oznaczania efektów Kryzysów. Karty Rządu należy podzielić pomiędzy graczy – każdy gracz otrzymuje karty oznaczone flagą kontrolowanego przez niego Supremocarstwa.

Zasady:

1. Gracze wybierają strony (nie zaleca się przeprowadzania licytacji do określenia stron). Jeżeli jednak zdecydujecie się na licytację, przebiega ona wg normalnych zasad.
2. Każdy gracz dobiera teraz swoje pięć kart Rządu.



3. Następnie, używając sześciu kart Kryzysu, należy utworzyć dwa osobne stosy, każdy składający się z trzech kart. Pierwszy stos powinien zawierać karty: **DZIEŃ ZWYCIĘSTWA W EUROPIE**, **JALTA I POCZDAM** oraz **WYBORY W ZJEDNOCZONYM KRÓLESTWIE W 1945**. Drugi stos powinien zawierać karty: **IZRAEL**, **DZIEŃ ZWYCIĘSTWA NA PACYFIKU** oraz

CHIŃSKA WOJNA DOMOWA. Jeżeli gracze decydują się na rozgrywkę z wykorzystaniem wariantu Chińskiej Wojny Domowej, powinni usunąć z drugiego stosu kartę Chińskiej Wojny Domowej. Oba stosy należy potasować.

4. Gracze odwracają wierzchnią kartę Kryzysu z pierwszego stosu.
5. Teraz każdy gracz wybiera jedną ze swoich kart Rządu i umieszcza ją przed sobą zakrytą.
6. Gracze jednocześnie ujawniają obie karty Rządu.



7. Należy rzucić kością, stosując przy tym modyfikatory z karty Rządu (jeżeli takowe występują). Gracze porównują otrzymany wynik z odkrytą kartą Kryzysu, a następnie rozpatrują wskazane efekty (jeżeli takowe występują). Rekomendujemy umieszczenie dodatkowych Punktów Wpływu na wskazanych obszarach mapy lub w ich pobliżu, gdzie będą miały być umieszczone. Znaczniki umożliwiają oznaczenie pozostałych efektów Kryzysów.



Należy zauważyć, że karty Rządu, które dodają modyfikator do rzutu kością, mogą zostać wykorzystane tylko raz; karty Zastępnych mogą być wykorzystywane wielokrotnie.

8. Należy powtórzyć kroki 4–7 dla pozostałych kart Kryzysu z pierwszego stosu, a następnie dla wszystkich kart z drugiego stosu.
 - 8.1. Po rozpatrzeniu wszystkich kart Kryzysu karty Rządu nie będą brały udziału w dalszej rozgrywce – należy je odłożyć do pudełka.
 - 8.2. Następnie należy zastosować się do modyfikacji talii Wydarzeń zgodnie z wynikiem Kryzysu, np. wynik „6” z karty **WYBORY W ZJEDNOCZONYM KRÓLESTWIE W 1945**. W sytuacji, gdy karta Kryzysu wskazuje, że Wydarzenie z karty nie ma efektu, karta tego Wydarzenia pozostaje dalej w talii. Zostaje ona usunięta z talii dopiero w chwili, w której jej Wydarzenie miałoby być rozpatrzone – nie przynosi ono jednak żadnego efektu.
 - 8.3. Wynik Kryzysu może wprowadzić do gry alternatywne karty Wydarzeń (Rozstrzygnięcie w Europie i Nacjonalistyczne Chiny) – w tej sytuacji należy odrzucić zastąpione karty do pudełka gry.
9. Jeżeli zostanie wylosowany wynik Kryzysu Jalta i Poczdam, który daje graczowi możliwość wyboru jednej karty do ręki startowej, ten gracz wybiera tę kartę w tym momencie, pokazując ją wcześniej przeciwnikowi.
10. Teraz należy rozdać karty. Każda karta dodana przed krokiem 10 jest traktowana jako karta rozdana – to znaczy, że wlicza się do startowego limitu kart na ręce tak, jakby była rozdana zgodnie ze standardowymi zasadami gry.
11. Następnie należy przeprowadzić standardową procedurę przygotowania do rozgrywki, w trakcie której gracze rozmieszczają Punkty Wpływu na planszy zgodnie ze zwykłymi zasadami gry, biorąc jednak pod uwagę modyfikacje wynikające z Kryzysów. Wszystkie dodatkowe Punkty Wpływu przyznane przez wyniki Kryzysów sumują się z Punktami Wpływu otrzymanymi podczas przygotowania rozgrywki; wszelkich redukcji Punktów Wpływu należy dokonywać na Punktach Wpływu otrzymanych w ramach standardowego przygotowania rozgrywki.

Opcjonalny tor Wyścigu Kosmicznego

Jeśli chcesz użyć tego wariantu, podczas przygotowania rozgrywki umieść na planszy w miejscu wydrukowanego toru Wyścigu Kosmicznego planszatkę Opcjonalnego toru Wyścigu Kosmicznego z rozszerzenia Godzina Zero.

Tak samo jak w podstawowej wersji gry gracz, który jako pierwszy dotrze na dane miejsce na Opcjonalnym torze Wyścigu Kosmicznego, otrzymuje specjalne zdolności z niego wynikające. Są one natychmiast anulowane, kiedy drugi gracz dociera na to pole.




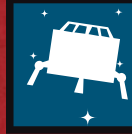



- Po dotarciu na drugie pole (Satelita Ziemski), a następnie podczas każdego sprawdzenia statusu Operacji Wojskowych, przed otrzymaniem ujemnych Punktów Zwycięstwa za nieprzeprowadzenie wystarczającej liczby Operacji Wojskowych, gracz dodaje 2 do sumy swoich Operacji Wojskowych.
- Po dotarciu na czwarte pole (Orzeł/Niedźwiedź wylądował) gracz może raz na Rundę rozmieścić jeden Punkt Wpływu w państwie kontrolowanym przez przeciwnika, wydając tylko jeden Punkt Operacji (zamiast dwóch Punktów stanowiących standardowy koszt tej akcji). Po użyciu tej zdolności gracz

umieszcza znacznik Kontroli w pobliżu toru Wyścigu Kosmicznego, aby zaznaczyć, że ta znizka nie może zostać przez niego wykorzystana ponownie aż do rozpoczęcia kolejnej Rundy.

- Po dotarciu na szóste pole (Pociski Antybalistyczne) gracz może raz na Etap przerzucić kość podczas rozpatrywania Przewrotu. Przy skorzystaniu z tej opcji gracz musi zaakceptować wynik ponownego rzutu. Przy wykorzystaniu tej umiejętności należy umieścić znacznik Kontroli w pobliżu toru, aby zaznaczyć, że ta zdolność nie może zostać wykorzystana aż do kolejnego Etapu.
- Po dotarciu na siódme pole (Bomby Neutronowe) przeciwnik otrzymuje modyfikator -1 do wszystkich rzutów w ramach Przewrotów.

Tak jak ma to miejsce na torze Wyścigu Kosmicznego w podstawowej wersji gry, tak i tutaj zdolności stają się dostępne natychmiast po wkroczeniu na odpowiednie pole i sumują się (tzn. gracz może korzystać z więcej niż jednej zdolności, jeżeli znajduje się odpowiednio dalej w Wyścigu Kosmicznym niż jego przeciwnik).

X/Y X = PZ dla pierwszego gracza na danym polu,
Y = PZ dla drugiego gracza na danym polu.

Start	Bomba Wodorowa	Satelita Ziemski	ICBMy	Orzeł/Niedźwiedź Wylądował	MIRVy	Pociski Antybalistyczne	Bomby Neutronowe	SDI
								
	2/1		2/0		3/1			4/2
	2 PO: rzut 1-3	2 PO: rzut 1-4	2 PO: rzut 1-3	2 PO: rzut 1-4	3 PO: rzut 1-3	3 PO: rzut 1-4	3 PO: rzut 1-3	4 PO: rzut 1-2
	Na początku sprawdzenia statusu Operacji Wojskowych gracz dodaje 2 do sumy swoich Operacji Wojskowych.			Raz na rundę gracz może rozmieścić Punkty Wpływu w państwie kontrolowanym przez przeciwnika za 1, a nie 2 Punkty Operacyjne.		Raz na Etap gracz może przerzucić kość podczas jednego Przewrotu. Wynik drugiego rzutu jest wiążący.		Przeciwnik otrzymuje modyfikator -1 do rzutów na Przewrót.



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford
CA 93232-1308
www.GMTGames.com



PHALANX

Edycja polska
Vertima Sp. z o.o.
Rynek 23/7 • 45-015 Opole • Polska
www.phalanxgames.pl

TŁUMACZENIE: Michał Włóczko
KOREKTA: Krzysztof Szymczyk, Michał Ozon, Mariusz Rosik
DTP: Krzysztof Klemiński