

ZIMNA WOJNA

CIA vs KGB

ZASADY GRY

Wstęp

„Nie ma nic złego we wprowadzaniu zmian, pod warunkiem, że zmierzą one w odpowiednią stronę.”

- Winston Churchill

Zakończenie II Wojny Światowej spowodowało na narody chaos i dezorientację, a dwa supermocarstwa – USA i ZSRR – zaczęły rywalizować między sobą.

W grze karcianej **Zimna wojna: CIA vs KGB** dwóch graczy, każdy kontrolujący jedną ze stron tego międzynarodowego konfliktu, wysyła swoich agentów, aby „przekonali” oni obce rządy, by te przyjęły jedyną „słuszną” ideologię. Podczas tych potajemnych działań wszystkie środki są dozwolone – brudne zagrania, przebiegłe intrygi, nieczne machinacje oraz bezczelne zdrady – wszystko po to, aby mieć pewność,

że to nasza strona odniesie zwycięstwo.

Witamy w tajnym świecie szpiegów, zabójców oraz wojen prowadzonych przez pełnomocników.

Oto właśnie Zimna wojna.

Cel zmagania

Podczas każdej rundy, która reprezentuje jeden rok konfliktu, głównym celem ideologicznego starcia pomiędzy USA i ZSRR staje się pojedynczy kraj lub wydarzenie (reprezentowane przez kartę celu). Każdy gracz wysyła swojego tajnego agenta (kartę agenta), aby ten stanął na czele działań, przeprowadził infiltrację oraz manipulował lokalnymi przedstawicielami (kartami grup), żeby zdobyć przewagę w danym zmaganiu. Poprzez uzyskiwanie dominacji gracze zdobywają karty celów, które zapewniają im punkty zwycięstwa. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zgromadzi 100 punktów zwycięstwa.

Elementy

12 kart agentów (6 CIA, 6 KGB)

Karty te reprezentują agentów, których supermocarstwa wykorzystują do zdobywania kart celów.



21 kart celów (15 państw, 6 wydarzeń)

Karty te reprezentują państwa lub wydarzenia, które supermocarstwa chcą zdominować.



24 karty grup (6 militarnych, 6 ekonomicznych, 6 medialnych, 6 politycznych)

Karty te reprezentują lokalne grupy nacisku, które supermocarstwa wykorzystują do zdobycia celu.



2 żetony dominacji (1 CIA, 1 KGB)

Żetony te są wykorzystywane do oznaczania, które mocarstwo zdobyło wpływy w starciu o dany cel.



1 żeton równowagi

Właściciel tego żetonu decyduje, które supermocarstwo musi wykonać pierwszy ruch podczas próby zdominowania danego celu.



2 karty punktacji (1 CIA, 1 KGB) oraz 2 znaczniki punktacji

Karty oraz znaczniki punktacji są wykorzystywane do oznaczania, jak dobrze każde supermocarstwo radzi sobie w czasach Zimnej wojny.



1 instrukcja (niniejsza książeczka)

Przygotowanie gry

Grę należy przygotować, postępując zgodnie z poniższymi krokami:

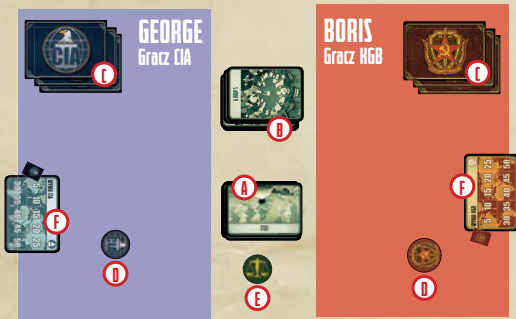
- 1. Stworzenie talii celów:** Karty celów należy potasować i położyć je zakryte na środku stołu, tworząc w ten sposób talię celów.
- 2. Stworzenie talii grup:** Karty grup należy potasować i położyć je zakryte na środku stołu, tworząc w ten sposób talię grup.
- 3. Wybór stron:** Jeden z graczy otrzymuje sześć

kart agentów CIA, a drugi sześć kart agentów KGB. Gracze kładą swoje karty agentów przed sobą w formie zakrytego stosu, tworząc w ten sposób swój SZTAB. Obie strony są sobie równe, jednak, jeśli obaj gracze chcą grać tą samą stroną, stronnictwa należy przydzielić w sposób losowy.

4. Pobranie elementów graczy: Każdy gracz otrzymuje odpowiadający mu żeton dominacji (niebieski dla CIA, czerwony dla KGB), kartę punktacji oraz znacznik punktacji. Jeden gracz umieszcza żeton równowagi obok talii celów.

5. Rozpoczęcie rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE GRY (RYSUNEK)



A TALIA CELÓW

B TALIA GRUP

C SZTAB

D ŻETON DOMINACJI

E ŻETON RÓWNOWAGI

F KARTA PUNKTACJI ORAZ
ZNACZNIK

Przebieg gry

Każda runda gry jest podzielona na sześć faz:

1. Odprawa
2. Planowanie
3. Walka o wpływy
4. Zawieszenie broni
5. Sprawozdanie
6. Odprężenie

Każda faza musi zostać zakończona przez obu graczy, zanim będzie można rozpocząć kolejną fazę. Każda faza została szczegółowo opisana w dalszej części instrukcji.

Po każdej fazie odprężenia runda się kończy i, zaczynając od fazy odprawy, rozpoczyna się kolejna runda. Gracze kontynuują rozgrywanie rund, dopóki jeden z nich nie uzyska co najmniej 100 punktów zwycięstwa (patrz „Zwycięstwo” na stronie 14).

Faza 1: Odprawa

Podczas fazy odprawy każdej rundy przygotowuje się starcie, które będzie miało miejsce w danym roku. Każda faza odprawy składa się z trzech następujących etapów:

1. Wyznaczenie celu
2. Przyznanie żetonu równowagi
3. Potasowanie talii grup

Wyznaczenie celu

Należy odkryć kartę znajdującą się na wierzchu talii grup (i pozostawić ją odkrytą na wierzchu talii grup). Karta ta stanowi cel i w trakcie bieżącej rundy jest przedmiotem konfliktu. W skrócie nazywa się ją „celem”. Każdy cel ma wartość od 5 do 20 punktów zwycięstwa, w zależności od karty.

Większość celów reprezentuje narody, nad którymi supermocarstwa chcą przejąć kontrolę, jednak część z nich to karty wydarzeń, które prezentują inne obszary, na których ZSRR i USA walczyły o dominację.

Gracze, którzy zdobędą karty wydarzeń, otrzymują możliwość skorzystania ze specjalnej zdolności. Więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 14, w rozdziale „Specjalne zdolności kart wydarzeń”.

Przyznanie żetonu równowagi

Gracz, który w tym momencie ma mniej punktów zwycięstwa, otrzymuje żeton równowagi. W przypadku remisu żeton otrzymuje gracz, który przegrał ostatnią fazę zawieszenia broni. Jeśli obaj gracze doprowadzili w poprzedniej rundzie do powstania zamieszek, żeton pozostaje u gracza, który ma go w danym momencie (patrz strona 11).

Podczas pierwszej rundy żeton równowagi jest przyznawany w sposób losowy.

Gracz, który posiada żeton równowagi, decyduje, która strona rozpoczyna fazę walki o wpływy.

Potasowanie talii grup

Jeden z graczy tasuje talię grup wraz ze stosem odrzuconych kart grup. Ten etap jest pomijany podczas pierwszej rundy, ponieważ żadne karty grup nie zostały jeszcze odrzucone.

Uwaga: Jeśli w poprzedniej rundzie dowolny z graczy skutecznie skorzystał ze swojej karty agenta Analityk, wówczas podgląda trzy karty z wierzchu talii grup i odkłada je z powrotem, w wybranej przez siebie kolejności (patrz strona 13).

Przykład: Boris oraz George ujawniają swój pierwszy cel – odkrywają kartę „Kuba” i kładą ją odkrytą na wierzchu talii celów. W losowy sposób ustalają, że George jako pierwszy otrzyma żeton równowagi. Nie muszą tasować talii grup, ponieważ jest to pierwsza runda gry.

Faza 2: Planowanie

Podczas fazy planowania każdy gracz, w tajemnicy przed rywalem, wybiera jednego ze swoich agentów i wysyła go w teren, aby w danej rundzie walczył on o wyznaczony cel. Karta agenta wybrana przez każdego gracza staje się jego „agentem X” do końca obecnej rundy. Każdy gracz kładzie

KARTY CELÓW

Karta państwa



Karta wydarzenia



- 1 NAZWA
- 2 SYMBOLE STRONNICTW
- 3 SYMBOLE ZALUDNIENIA

- 4 WARTOŚĆ STABILIZACJI
- 5 ZDOLNOŚĆ SPECJALNA
- 6 PUNKTY ZWYCIĘSTWA

swojego agenta X, umieszczając go zakrytego przed sobą, osobno od swojego sztabu.

Gracz może wybrać na agenta X dowolnego z agentów, których ma w sztabie. Jednak agenci, którzy w poprzedniej rundzie zostali wysłani na zwolnienie (np. ponieważ w poprzedniej rundzie pracowali w terenie), nie znajdują się w sztabie i nie mogą być wybrani na agenta X (patrz strona 14). Podobnie agenci, którzy zostali zabici (w wyniku działania umiejętności Zabójcy albo w wyniku spowodowania zamieszek), nie są już dostępni w grze, w związku z czym nie mogą być wybierani (patrz strona 13).

Uwaga: Jeśli w poprzedniej rundzie graczowi skutecznie udało się skorzystać ze zdolności jego Podwójnego agenta, może dzięki temu mieć możliwość poznania tożsamości agenta X swojego rywala, zanim wybierze własnego agenta X (patrz strona 12).

Po tym, jak każdy gracz wybierze swojego agenta X, agenci wysłani na zwolnienie wracają do swoich sztabów, gotowi do otrzymania zadań w kolejnych rundach.

Przykład: George decyduje się zagrać agresywnie, więc na swojego agenta X wybiera „Zabójcę”. Kładzie tę kartę zakrytą przed sobą. Boris ma bardziej chytry plan, wybiera na swojego agenta X „Superszpiega” i kładzie go zakrytego przed sobą.

KARTY AGENTÓW



① NAZWA ② INICJATYWA ③ UMIEJĘTNOŚĆ

Faza 3: Walka o wpływ

Podczas fazy walki o wpływ, gracze na zmianę dobierają po jednej karcie grup, które składają się na sumę wpływów gracza. Każdy gracz stara się zgromadzić na swoich kartach sumę wpływów równą wartości stabilizacji odkrytej karty celu, ale bez jej przekraczania (patrz rysunek karty celu na stronie 5).

Każdy gracz musi także postarać się przewidzieć akcje przeciwnika, ponieważ tożsamość agenta X może później zaważyć o wyniku walki o wpływ i zmienić go w niespodziewany sposób. Czy wydaje się, że przeciwnik celowo stara się przegrać,

ponieważ wybrał swojego Superszpiega? Albo po prostu stara się zwieść swojego rywala?

Gracz, który ma żeton równowagi decyduje kto rozpoczyna. Podczas swojej tury gracz musi wybrać jedną z trzech poniższych opcji:

- **Rekrutowanie** grupy, czyli dobranie karty z wierzchu talii grup i wyłożenie jej odkrytej przed sobą.
- **Aktywowanie** grupy, czyli użycie zdolności opisanej na jednej z kart grup znajdujących się przed graczem.
- **Spasowanie**, czyli nie robienie niczego w danym momencie.

Gracz, który nie ma przed sobą żadnych kart grup, zawsze musi wybrać opcję rekrutowania grupy. Nie wolno mu aktywować grupy (co jest oczywiste), ale nie wolno mu także spasować.

Rekrutowanie grupy

W celu rekrutowania grupy gracz bierze kartę z wierzchu talii grup i kładzie ją odkrytą przed sobą.

Grupa leżąca przed graczem na stole może być w dwóch stanach: PRZYGOTOWANA albo ZMOBILIZOWANA. Przygotowana grupa jest układana pionowo, natomiast zmobilizowana poziomo. Kiedy przygotowana grupa zostaje zmobilizowana, należy

KARTY GRUP



1 NAZWA

2 WPŁYWY

3 STRONNICTWO

4 SIŁA



PRZYGOTOWANA



ZMOBILIZOWANA

obrócić ją na bok. Nowo rekrutowane grupy zawsze są układane na stole jako przygotowane.

Zarówno przygotowane, jak i zmobilizowane grupy zapewniają swoje wpływy podczas ustalania, który z graczy wygrywa w rywalizacji o kartę celu.

Gracz nigdy nie może rekrutować grupy, jeśli sprawi to, że **przekroczy** w ten sposób liczbę symboli zaludnienia znajdujących się na obecnym celu (patrz: Karty celów, na stronie 5). Innymi słowy, liczba kart grup, które gracz może mieć przed sobą, zawsze musi być równa lub mniejsza, niż liczba symboli zaludnienia na obecnej karcie celu. Zasada ta obowiązuje zawsze, nawet w przypadku specjalnej rekrutacji następującej w wyniku działania specjalnej zdolności karty wydarzenia – np. karty „Korzyści życiowe”.

Aktywowanie grupy

Akcja ta pozwala graczowi na skorzystanie ze zdolności jednej z grup, którą wcześniej zrekrutował.

Najpierw gracz mobilizuje wybraną przez siebie grupę i obraca ją do pozycji poziomej (na bok). Nie będzie mógł jej ponownie zmobilizować, dopóki jej wcześniej na nowo nie przygotuje (patrz „Karty ekonomiczne”, na stronie 9).

Następnie gracz postępuje zgodnie z instrukcjami zawartymi na danej karcie grupy. Wszystkie karty grup z tego samego stronnictwa – militarne, polityczne, ekonomiczne lub medialne, mają tę samą zdolność. Zdolność każdego ze stronnictw

została opisana poniżej:



Karty militarne mogą niszczyć inne karty grup obecne w grze. Dana karta militarna może zniszczyć dowolną inną, będącą w grze kartą grupy, która znajduje się u dowolnego z graczy, jednak nigdy nie może zniszczyć samej siebie. Zniszczone karty grup są umieszczane odkryte na stosie odrzuconych kart grup, który należy utworzyć obok talii grup. Gracze nie mogą przeglądać kart znajdujących się w stosie odrzuconych kart grup.



Karty polityczne mogą zamieniać przypisanie innych kart grup obecnych w grze, przesuując je ze strony jednego gracza, na stronę drugiego gracza. Gracz nie może jednak skorzystać z tej możliwości, jeśli sprawiłoby to, że liczba grup dowolnego z graczy przekroczyłaby liczbę symboli zaludnienia na karcie celu. Gracz nie może także skorzystać z tej opcji, jeśli sprawiłoby to, że wartość wpływów przeciwnika przekroczyłaby wartość stabilizacji wskazaną na karcie celu (ani jeśli wartość wpływów przeciwnika już przekracza wartość stabilizacji celu). Gracz jednak może przesunąć na swoją stronę jedną z grup przeciwnika, sprawiając w ten sposób, że wartość jego wpływów przekracza wartość stabilizacji celu. Takie zagranie jest ryzykowne, ale dozwolone. Grupy przesuwane pomiędzy graczami pozostają w swoim obecnym stanie (przygotowane albo zmobilizowane).



Karty ekonomiczne mogą zmieniać stan innych kart grup obecnych w grze. Pozwala to na zmobilizowanie przygotowanej karty albo na przygotowanie karty, która została zmobilizowana (w drugim przypadku, zdolność grupy nie odnosi efektu). **Wyjątkiem od tej zasady jest to, że zdolnością jednej karty ekonomicznej nie można wpływać na inną kartę ekonomiczną.**



Karty mediów pozwalają graczowi na podglądnięcie karty grupy znajdującej się na wierzchu talii grup i zdecydowanie, czy ją odkłada na stos odrzuconych kart grup, umieszcza odkrytą przed sobą (podobnie jak podczas akcji „rekrutacji grupy”), czy pozostawia zakrytą na wierzchu talii grup.

Pasowanie

Gracz pasuje, jeśli nie chce zrobić niczego w danym momencie. Na ogół gracze pasują, kiedy uważają, że mogą zdobyć obecny cel bez dokonywania żadnych dodatkowych zmian w sytuacji.

Gracz może zdecydować się spasować, a później wykonać akcję, pod warunkiem, że w międzyczasie nie nastąpi zakończenie fazy walki o wpływy. Oznacza to, że gracz, który spasował, nie musi pasować do końca obecnej fazy walki o wpływy.

Faza walki o wpływy dobiega końca, kiedy obaj gracze spasują kolejno jeden po drugim.

Dodatkowo, jeśli wartość wpływów dowolnego z graczy przekracza wartość stabilizacji celu, dany gracz wywołuje zamieszki (patrz strona 11), a faza walki o wpływy natychmiast dobiega końca.

Przykład: George posiada żeton równowagi i decyduje się wykonywać akcję jako pierwszy. Rozpoczyna, nie mając przed sobą żadnych kart grup, więc jego pierwszą akcją musi być rekrutowanie grupy. Dobiera kartę „Opozycja” (5 punktów wpływów, stronnictwo polityczne) i kładzie ją przed sobą w pozycji przygotowanej. Boris także nie ma przed sobą żadnych kart grup, więc musi rekrutować jedną. Dobiera „Przemysł” (4 punkty wpływów, stronnictwo ekonomiczne). Następnie George decyduje się aktywować zdolność grupy „Opozycja”, aby ukraść Borisowi grupę „Przemysł”. Mobilizuje „Opozycję”, przekręcając ją na bok, i przesuwając „Przemysł” na swoją stronę stołu. Suma jego wpływów wynosi obecnie 9. „Przemysł” pozostaje nadal w stanie przygotowanym.

Następnie znów przychodzi kolej Borisa. Nie ma on przed sobą żadnych kart grup, więc musi rekrutować. Dobiera „Gazety” (4 punkty wpływów, stronnictwo medialne).

Następnie swoją akcję wykonuje George. Aktywuje „Przemysł” i mobilizuje go, aby zmobilizować „Gazety” Borisa.

Kolej Borisa. Rekrutuje on nową grupę,

dobierając „Mafię” (2 punkty wpływów, stronnictwo ekonomiczne).

George uważa, że jego 9 punktów wpływów zapewnią mu dużą szansę na zdobycie karty celu, dlatego pasuje.

Boris aktywuje swoją kartę „Mafia” - mobilizuje ją aby przygotować swoje „Gazety”.

George znów pasuje.

Boris aktywuje „Gazety”, mobilizuje je aby podglądając kartę znajdującą się na wierzchu talii grup. Są nią „Kompanie spożywcze” (3 punkty wpływów, stronnictwo ekonomiczne). Zabiera ją i kładzie przed sobą w pozycji przygotowanej. Boris i George mają teraz po 9 punktów wpływów.

George ponownie pasuje, Boris robi to samo. W związku z tym, że obaj gracze spasowali kolejno jeden po drugim, faza walki o wpływy dobiega końca.

PRZYKŁAD: KONIEC WALKI O WPŁYWY



- 1 TALIA CELÓW
- 2 TALIA GRUP
- 3 AGENT X
- 4 SZTAB
- 5 ŻETON DOMINACJI
- 6 ŻETON RÓWNOWAGI
- 7 KARTA PUNKTACJI ORAZ ZNACZNIK
- 8 GRUPY

Faza 4: Zawieszenie broni

W trakcie fazy zawieszenia broni wyznaczany jest wynik fazy walki o wpływy.

Gracz, który ma wyższą wartość wpływów, która jednocześnie **nie przekracza** wartości stabilizacji celu, kładzie swój żeton dominacji na karcie celu. Należy pamiętać, że swoją wartość wpływów zapewniają zarówno karty przygotowane, jak i zmobilizowane. Gracz, którego suma punktów wpływów jest równa wartości stabilizacji, nie przekracza wartości stabilizacji.

Jednak, jeśli gracze remisują w liczbie punktów wpływów (i nie przekraczają wartości stabilizacji celu), remis jest rozpatrywany zgodnie z symbolami stronnictw przedstawionymi na karcie celu (patrz rysunek karty celu, na stronie 5). Symbole stronnictw na każdej karcie celu przedstawiają symbol każdego stronnictwa, szeregując je w kolejności malejącej w zależności od znaczenia danego stronnictwa dla danego kraju lub wydarzenia.

Najpierw należy sprawdzić najważniejsze (największe) stronnictwo. Gracz, który ma wyższą wartość pojedynczej karty z danego stronnictwa, wygrywa remis (liczy się wartość jednej karty, a nie wartość kilku grup). Jeśli żaden z graczy nie ma żadnej grupy z danego stronnictwa, sprawdza się następne (drugie pod względem wielkości symbolu) stronnictwo.

Czynność ta jest kontynuowana dopóki remis nie zostanie rozstrzygnięty. Gracz, na korzyść którego remis został rozstrzygnięty, umieszcza swój żeton dominacji na karcie celu.

Przykład: George i Boris mają po 9 punktów wpływów. Na karcie „Kuba” symbole stronnictw są ułożone w następującej kolejności (od największego do najmniejszego): ekonomiczne, militarne, polityczne oraz medialne. George i Boris rozpoczynają porównywanie swoich największych grup ze stronnictwa ekonomicznego. „Przemysł” George’a ma 4 punkty wpływów, podczas gry „Kompanie spożywcze” Borisa mają 3 punkty wpływów. George wygrywa remis bez potrzeby porównywania wartości militarnej, politycznej i medialnej. George umieszcza na „Kubie” swój żeton dominacji.

Na koniec, każdy gracz, którego wartość wpływów przekracza wartość stabilizacji celu, wywołuje zamieszki. Jeśli tak się stanie, zwierzchnicy zdemaskowanego agenta X wypierają się go oraz jego działań i pozostawiają go własnemu losowi. Tożsamość takiego agenta X zostaje ujawniona, a agent zostaje zabity (usunięty z gry). Wyjątkiem od tej zasady jest Zastępca dyrektora, który zamiast tego natychmiast wraca do swojego sztabu. Co więcej, przeciwnik takiego gracza natychmiast zdobywa cel, niezależnie od tożsamości agenta X przeciwnika.

Jednak, jeśli obaj gracze wywołają zamieszki, obaj agenci X zostają ujawnieni i zabici (oczywiście za wyjątkiem Zastępcy dyrektora). W tym wypadku obecny cel jest odkładany (zakryty) na spód talii celów i nie zostaje zdobyty przez żadnego z graczy.

Faza 5: Sprawozdanie

Podczas fazy sprawozdania, rozpatrywane są umiejętności agentów X, którzy przeżyli.

Najpierw każdy gracz odkrywa swojego agenta X. (Oczywiście, jeśli agent X nie został zabity w wyniku zamieszek). Jeśli tylko jeden gracz wywołał zamieszki, drugi gracz normalnie rozpatruje umiejętność swojego agenta X (jeśli może).

Następnie umiejętności agentów X są odczytywane i rozgrywane, zgodnie z kolejnością inicjatywy, zaczynając od agenta o niższej wartości inicjatywy (1), kończąc na agencie o najwyższej wartości inicjatywy (6) (patrz rysunek karty agenta na stronie 6). Umiejętności niektórych agentów mają różne efekty w zależności od tego, który żeton dominacji został umieszczony na karcie celu. Jeśli efekty są różne, umiejętność w czerwonej ramce jest rozpatrywana, jeśli na karcie celu swój żeton dominacji umieścił gracz KGB, a umiejętność w niebieskiej ramce jest rozpatrywana, jeśli zrobił to gracz CIA. Efekty umiejętności innych agentów są takie same niezależnie od tego, która strona zdobywa

cel. Należy pamiętać, że nie rozgrywa się umiejętności agentów, którzy zostali zabici w wyniku zamieszek.

Sześć różnych umiejętności agentów to:

- **Superszpieg** (Inicjatywa 1) jest mistrzem siania zamętu i niepokoju. Do samego końca sprawia, że przeciwnik ma wrażenie, że prowadzi, aby na koniec ukraść mu cel. Agent ten sprawia, że cel zostaje zdobyty przez gracza, który nie umieścił swojego żetonu dominacji na karcie celu. (Zdolność ta nie odnosi żadnego efektu, jeśli gracz zdobył cel w wyniku zamieszek).
- **Zastępca dyrektora** (Inicjatywa 2) to anonimowy biurokrata, który podejmuje niepotrzebne ryzyko i jest, ogólnie rzecz biorąc, niekompetentny. Nie ma żadnego efektu dla gracza, który zdobędzie cel, ale zawsze udaje mu się uniknąć śmierci (niezależnie od tego, czy miałyby ona nastąpić w wyniku zabójstwa czy zamieszek) i nigdy nie udaje się na zwolnienie (zamiast tego natychmiast wraca do sztabu po zakończeniu zadania).
- **Podwójny agent** (Inicjatywa 3) tkwi uśpiony we wrogich strukturach, czekając na rozkaz podjęcia zdecydowanych działań albo zdania szczegółowego raportu. Agent ten wysłał natychmiast agenta z przeciwnego sztabu na zwolnienie albo pozwala graczowi, który nim kieruje, podglądać w kolejnej rundzie, podczas fazy planowania, agenta X przeciwnika, zanim wybierze własnego

agenta X. Druga opcja jest dozwolona nawet, jeśli Podwójny agent zostanie zabity przez wrogiego Zabójcę. Jeśli dwóch Podwójnych agentów zmierzy się ze sobą, swoją zdolność rozpatruje tylko ten, którego znacznik dominacji znajduje się na karcie celu.

• **Analityk** (Inicjatywa 4) wyszukuje załazki kryzysów analizując raporty wywiadowcze. Pozwala kontrolującemu go graczowi na podglądnięcie trzech wierzchnich kart z talii grup podczas fazy odprawy w kolejnej rundzie i odłożenie ich z powrotem w wybranej przez gracza kolejności. Jeśli dwóch Analityków mierzy się ze sobą, ze swojej umiejętności korzysta tylko ten, którego żeton dominacji **nie został** umieszczony na karcie celu.

• **Zabójca** (Inicjatywa 5) czeka spokojnie na wrogiego agenta X, ignorując wszystko, co dzieje się wokół. Jego jedynym zadaniem jest upewnienie się, że rywal zamilknie na zawsze. Jeśli kontrolujący go gracz umieści swój żeton dominacji na karcie celu, wrogi agent X zostaje zabity (usunięty z gry), a karta celu zostaje odłożona z powrotem na spód talii celu. (Zdolność ta nie działa, jeśli gracz zdobył cel w wyniku zamieszek).

• **Dyrektor** (Inicjatywa 6) to człowiek o świątym umyśle, który sprawia, że konflikty rozgrywają się przede wszystkim w głowach, a nie na polu bitwy. Kiedy osobiście bierze udział w konflikcie, odkrywa rąbek wielkiej intrygi. Jeśli

gracz kontrolujący Dyrektora umieści swój żeton dominacji na karcie celu, Dyrektorowi udaje się zdobyć kolejny cel, poza rozgrywanym obecnie konfliktem!

Po tym, jak zdolności agentów X zostaną rozegrane, a żaden z graczy nie zdobył karty celu, gracz, który umieścił swój żeton na karcie celu, zdobywa ją, odkłada na swój stos zwycięstwa i przesuwając swój znacznik punktacji na karcie punktacji, aby odzwierciedlić uzyskane punkty.

Na koniec, żeton dominacji z karty celu wraca do swojego właściciela.

Przykład: George i Boris odkrywają swoich agentów X. Boris zagrał Superszpiega (Inicjatywa 1), a George Zabójcę (Inicjatywa 5).

Najpierw rozgrywa się zdolność Superszpiega. Kolor żetonu dominacji znajdującego się na karcie celu jest niebieski (USA), więc zgodnie ze zdolnością Superszpiega zagrane przez Borisa, to Boris zdobywa kartę celu i kładzie „Kubę” swoim stosie zwycięstwa.

Następnie rozgrywana jest zdolność Zabójcy zagrane przez George’a. W związku z tym, że na karcie celu znajduje się żeton dominacji w kolorze niebieskim (nie ma przy tym znaczenia, że „Kuba” już została zdobyta), agent X Borisa, jego Superszpieg, zostaje zabity i usunięty z gry. Jednak, w związku z tym, że „Kuba” już została zdobyta, druga część umiejętności Zabójcy

(„(...) zakryj kartę celu i odłóż ją na spód talii celu.”) nie może zostać zastosowana, w związku z czym ignoruje się ją.

Następnie George bierze z powrotem swój żeton dominacji.

Faza 6: Odprężenie

Odprężenie jest przede wszystkim fazą sprawdzenia wyników.

Najpierw agent X każdego gracza jest wysyłany na zwolnienie (wyjątkami od tej zasady są sytuacje kiedy agent X został zabity albo agent X to Zastępca dyrektora, który nigdy nie może zostać wysłany na zwolnienie, w związku z czym wraca od razu do sztabu). Agent, który zostaje wysłany na zwolnienie, jest układany odkryty obok sztabu gracza i nie może być wybrany na agenta X w kolejnej rundzie.

Potem każdy gracz odkłada wszystkie swoje karty grup na stos drzuconych kart grup

Następnie każdy gracz aktualizuje swoją kartę punktacji, przesuując w tym celu swój znacznik punktacji tak, aby odzwierciedlał on cele zdobyte w trakcie obecnej rundy.

Na koniec, jeśli żaden z graczy nie zebrał 100 punktów zwycięstwa, i tym samym wygrał grę, kolejna runda się rozpoczyna, zaczynając od fazy odprawy.

Przykład: Superspieg Borisa został zabity, więc zostaje usunięty z gry, zamiast być wysyłany na zwolnienie. George wysła swojego Zabójcę na zwolnienie, kładąc go odkrytego obok swojego sztabu.

Boris zdobył „Kubę”, więc przesuwa swój znacznik punktacji na pole z 10 punktami zwycięstwa. George nie zdobył jeszcze żadnych celów, więc pozostawia swój znacznik punktacji na polu 0.

W związku z tym, że ani Boris ani George nie odnieśli zwycięstwa, rozpoczyna się kolejna runda gry.

Zwycięstwo

Celem gry **Zimna wojna: CIA vs KGB** jest zgromadzenie 100 punktów zwycięstwa. Wygrywa gracz, który w fazie odprężenia jako pierwszy uzyska w sumie 100 punktów zwycięstwa. Jeśli obaj gracze zdobędą po 100 punktów zwycięstwa w tej samej fazie odprężenia, wygrywa gracz, który zebrał więcej punktów. Jeśli gracze nadal remisują, rozgrywa się dodatkowe rundy, dopóki podczas fazy odprężenia jeden gracz nie będzie miał więcej punktów niż jego rywal.

Specjalne zdolności kart wydarzeń

Na każdej karcie wydarzenia została wydrukowana specjalna zdolność, która umożliwia wykonanie specjalnej akcji graczowi, który zdobył daną kartę.

Specjalne zdolności kart wydarzeń mogą być wykorzystywane podczas różnych faz rundy, zgodnie z tym, co opisano na samej karcie. W celu skorzystania ze specjalnej zdolności karty wydarzenia, gracz, który ją posiada, ogłasza, że chce to uczynić (w odpowiedniej fazie), a następnie rozgrywa jej efekt zgodnie z opisem.

Jeśli użycie karty spowoduje odrzucenie kilku kart (np. „Wyścig atomowy”), gracz, który skorzystał ze specjalnej zdolności, może ułożyć karty na stosie kart odrzuconych w dowolnej kolejności.

Po skorzystaniu ze specjalnej zdolności karty wydarzenia, punkty zwycięstwa z nią powiązane zostają utracone na zawsze. Gracz, który skorzystał ze specjalnej zdolności, musi odrzucić kartę celu na stos odrzuconych kart celu oraz natychmiast musi cofnąć swój znacznik punktacji, aby oznaczyć w ten sposób liczbę utraconych punktów.

Guerre Froide jest © 2007 Edge Entertainment oraz jest znakiem towarowym należącym do Edge Entertainment, wszelkie prawa zastrzeżone. **Zimna wojna: CIA vs KGB** jest © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Zimna wojna: CIA vs KGB, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, oraz log FFG są znakami towarowymi należącymi do Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować tę informację na wypadek reklamacji. Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 36 miesięcy, ponieważ zawiera małe elementy. Elementy mogą być różne od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. **PRODUKT TEN NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.**

Twórcy gry

Projekt gry: David Rakoto oraz Sebastien Gigaudaut

Projekt graficzny: David Rakoto

Skład oraz dodatkowy projekt graficzny: Edge Studio (www.edgeent.com)

Edycja Fantasy Flight Games

Producent: Mark O'Connor

Redakcja oraz korekta: Mark O'Connor, Jeff Tidball oraz James Torr

Pomoc w językiem rosyjskim: Steven Collier

Projekt graficzny: Peter Wocken

Kierownictwo artystyczne: Andrew Navaro

Okładka: Scott Schomburg

Kierownik produkcji: Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Polska wersja: Galakta 2011

Przebieg rundy



1. Odprawa

1. Wyznaczenie celu
2. Przyznanie żetonu równowagi
3. Potasowanie talii grup

2. Planowanie

1. Wybór agenta X

3. Walka o wpływ

- Rekrutowanie grupy
- Aktywowanie grupy
- Pasowanie

4. Zawieszenie broni

1. Umieszczenie żetonu dominacji (rozstrzygnięcie remisów, jeśli zajdzie taka konieczność)
2. Rozpatrzenie zamieszek (jeśli następują)

5. Sprawozdanie

1. Rozpatrzenie zdolności agenta X (w kolejności inicjatywy, od najniższej do najwyższej)

6. Odprężenie

1. Wysłanie Agentu X na zwolnienie
2. Odrzucenie zrekrutowanych kart grup
3. Zaktualizowanie karty punktacji
4. Sprawdzenie zwycięstwa

WWW.GALAKTA.PL

edge®

WWW.EDGEENT.COM



FANTASY
FLIGHT
GAMES