



TWILIGHT STRUGGLE



勝利条件

10ターン終了後の最終得点結果でVPが高い方が勝利。

20VPに到達した瞬間に到達側自動的勝利勝利。

※最終得点計算時には自動的勝利にならない。

欧州を支配している状況で「欧州の得点」カードを実行した場合、支配側の自動的勝利。

※最終得点時に欧州を支配している場合も自動的勝利となる。

支配国と中立国

自国が対象国の安定値以上の影響力を持っており、かつ影響力が対象国の安定値だけ敵国の影響力を上回っている。

安定値の背景色が赤い国は係争地。黄色い国は非係争地。

支配状況の判定は影響力の上昇・下降1ポイント毎に判定する。

デフコンレベル

5. 平和。
4. 欧州に対する影響力排除判定とクーデターを禁止。
3. 欧州・アジアに対する影響力排除判定とクーデターを禁止。
2. 欧州・アジア・中東に対する影響力排除判定とクーデターを禁止。
1. 手番プレイヤーは敗北する。

ターン進行

A. デフコンレベルが1回復する

※5以上にはならない。

B. カード補充

Early War : 8枚
Mid War以降: 9枚

C. ヘッドラインフェイスズ

カードを選択イベントを実行する
作戦値が高いカードより解決。同値の場合はUSAより解決

D. アクションラウンド

- 毎ターンソヴエト連邦より実行する
- Early War : 6ラウンド
 - Mid_War以降 : 7ラウンド
 - 宇宙ステーション到達: 8ラウンド (任意実行)

手札が無い場合は強制的にパスとなる。
※手札がある場合は必ず手札をプレイしなければならない。

E. 軍事作戦状況の確認

相手に支払う VP = 現在のデフコン値 - 軍事作戦値

F. 保留カードの公開 (競技試合の場合のみ)

※この時点で得点カードを保持していると敗北します

G. 中国カードを表にする

H. ターンマーカーを進める

I. 最終得点 (10ターン目終了時)

東南アジアの得点カード以外が実行されたものとして計算する。

※東南アジアの得点はアジアの得点に含める

得点カード種類と地域の情勢

Early War : 欧州・アジア・中東

Mid War : 中米・南米・アフリカ・東南アジア(使用後除去)

※アクションラウンド終了時に得点カードを保持したプレイヤーは敗北します。

存在 (Presence)

超大国が対象地域に少なくとも1つの支配国を持っている。

優勢 (Dominance)

対象地域での支配国数で相手プレイヤーを上回り、係争地の支配数でも相手プレイヤーを上回っている超大国は優勢とみなす。

このとき、少なくとも1つずつの係争地と非係争地を支配していなければならない。

支配 (Control)

対象地域での支配国数で相手を上回り、すべての係争地を支配している超大国は支配状態であるとみなす。

作戦

1. 影響力の配置

カードの作戦値(OPS)を影響力の配置を宣言した時点で、既に自超大国の影響力が配置してある国。もしくは、その隣接している国に対し、1OPSあたりに対し1点の影響力マーカーを配置できる。配置は分散しても良い。

敵超大国の支配している国へ影響力を配置する際は2OPSあたりに対し1点の影響力マーカーを配置できる。

2. 影響力排除判定

敵超大国の影響力が1以上配置されており、デフコンによる影響が無い地域にある国へ対し、OPSと等しい回数だけ影響力排除判定を行える。対象国は1判定ごとに異なる国を選んで良い。

超大国同士でダイスを振り合い、ダイス目の大きい超大国側が互いのダイス目の差分だけ敵超大国の影響力を除去する。ただしマイナスにはならない。

- 隣接している支配国ごとに+1
- 対象国における影響力が相手より多ければ+1
- 対象国が超大国に隣接していれば+1

3. クーデター判定

敵超大国の影響力が1以上配置されており、デフコンによる影響が無い地域にある国へ対し、クーデター判定を実施できる。

OPSの値だけ、軍事作戦マーカーを進める。

係争地でクーデター判定を実施した場合、デフコン値を1下げる。

4. 宇宙開発競争

各プレイヤーが宇宙開発競争のために使用できるカードは1ターンに1枚だけである。

例外：宇宙開発競争トラックにおける特殊効果や特定のイベントによって、この1枚制限が変更されたり宇宙開発競争マーカーが2マス以上進められたりする場合がある。

特殊効果

- 2番目のマス「動物宇宙飛行 (Animal in Space)」に到達したプレイヤーは、1ターンに宇宙開発競争を2回行うことができる。
 - 4番目のマス「有人宇宙飛行 (Man in Space)」に到達したプレイヤーの相手プレイヤーは、ヘッドラインフェイスズにおいて、「有人宇宙飛行」の特殊効果を得たプレイヤーがカードを選ぶ前に自分のカードを選んで公開せねばならない。
 - 6番目のマス「宇宙遊泳 (Space Walk)」に到達したプレイヤーは、ターン終了時に保留カードを捨札にしてもよい。
 - 8番目のマス「宇宙ステーション (Space Station)」に到達したプレイヤーは、ターン中に8回のアクションラウンドを行ってもよい。
- カードに何と書かれていようと、宇宙開発競争の判定に使用されたカードは決してイベントを誘発しない。カードは捨札の山に置く。
- 例外：「#103 愛節者」は、カードテキストが優先される。