

TWILIGHT STRUGGLE

A GUERRA FRIA, 1945-1989

Um jogo de Jason Matthews e Ananda Gupta



MANUAL DE REGRAS

DEVIR



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



SUMÁRIO

Créditos	2
Discurso de posse do Presidente J.F. Kennedy	3
1. Introdução	4
2. Componentes	4
3. Preparação	6
4. Sequência da partida	6
5. Cartas	7
6. Operações	8
7. Eventos	10
8. DEFCON e operações militares	10
9. China	11
10. Pontuação e Vitória	12
11. Torneios	13
12. Variante da Guerra Civil Chinesa	13
Cenário de fim da guerra	14
Exemplo da partida	15
A história e as cartas	22
Com a palavra, o desenvolvedor	34
Regras opcionais	35

CRÉDITOS

Game design: Jason Matthews e Ananda Gupta
Desenvolvimento: Jason Matthews
Auxiliares de desenvolvimento: George Young e William F. Ramsay Jr.
Direção de arte: Rodger MacGowan
Ilustração e projeto da caixa: Rodger MacGowan
Cartografia: Mark Simonitch e Guillaume Ries
Diagramação de marcadores e regras: Mark Simonitch

Jogadores da fase de testes: Greg Schloesser, Bill Edwards, Marvin Birnbaum, Brad e Brian Stock, Peter Reese, Joe Rossi Jr., Greg Kniaz, PJ Glowacki, Steve Viltoft, Doug Austin, Shawn Metcalf, Steve Kosakowski, Ken Gutermuth, e Ben e Marcia Baldanza

Jogadores da fase de testes da edição luxo: Ted Torgerson, Charles Robinson, Dave Gerson, Sakari Lahti, Randy Pippus, Riku Riekkinen, Doug Steinley, Rich Jenulis, Paul Sampson

Revisão de provas: Kevin Duke, Tom Wilde

Coordenação da produção: Tony Curtis

Produção: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

Agradecemos especialmente a Bruce Wigdor, Chris Withers, Stefan McCay, Randy Pippus e David Wilson.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO EM PORTUGUÊS

Tradução: Equipe Devir

Revisão de textos: Douglas Quinta Reis, Marcelo Fernandes

Diagramação: Antonio Catalán e Bascu

Consultores de regras: Jack ([youtube.com/jackexplicador](https://www.youtube.com/jackexplicador)) e Lukita (www.onboardbgg.com)



Distribuído no Brasil por:
Devir Livraria Ltda
 Rua Teodoreto Souto, 624
 São Paulo – SP
 CNPJ 57.883.647/0001-26.
sac@devir.com.br
 (11) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
Devir Livraria, Lda
 Pólo Ind. Brejos de Carreteiros
 Esc. 2 Armaz. 3
 Olhos de Água
 2950-554 Palmela
www.devir.pt



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

Discurso de posse do Presidente John Fitzgerald Kennedy

Capitólio dos Estados Unidos da América
Washington, D.C. 20 de janeiro de 1961

Vice-presidente Johnson, Sr. Presidente da Câmara, Sr. Presidente da Suprema Corte, Presidente Eisenhower, Vice-presidente Nixon, Presidente Truman, Autoridades Eclesiásticas, meus concidadãos:

Observamos hoje não a vitória de um partido, mas a celebração da liberdade - símbolo de um fim, mas também de um começo - que carrega o significado da renovação e da mudança. Pois jurei diante de vocês e de Deus Todo-Poderoso o mesmo juramento solene que nossos antepassados formularam há pouco mais de cento e setenta anos.

O mundo hoje é muito diferente, pois o homem detém em suas mãos mortais o poder de abolir todas as formas de pobreza humana e todas as formas de vida humana. No entanto, os mesmos ideais revolucionárias pelos quais lutaram nossos antepassados ainda são questionados em todo o mundo: a crença de que os direitos do homem não vêm da generosidade do Estado, mas da mão de Deus.

Hoje não ousamos esquecer que somos os herdeiros daquela primeira revolução. Que não se restrinja a este momento nem a este lugar, e que chegue igualmente a amigos e inimigos, a notícia de que a tocha foi passada a uma nova geração de norte-americanos — nascidos neste século, endurecidos pela guerra, disciplinados por uma dura e amarga paz, orgulhosos de nossa herança ancestral — e relutantes por testemunhar ou permitir o lento desgaste dos direitos humanos com os quais este país sempre esteve comprometido e com os quais nos comprometemos hoje, na nossa casa e ao redor do mundo.

Que cada nação, queira-nos bem ou mal, saiba que pagaremos qualquer preço, suportaremos qualquer fardo, enfrentaremos qualquer dificuldade, apoiaremos qualquer amigo, confrontaremos qualquer inimigo para garantir a sobrevivência e o sucesso da liberdade.

Com isso nos comprometemos, e com muito mais.

Para os antigos aliados, cujas origens culturais e espirituais compartilhamos, prometemos a lealdade de amigos fiéis. Unidos, há muito pouco que não possamos fazer diante de inúmeras iniciativas de cooperação. Divididos, há pouco que possamos fazer, pois não nos atreveremos a enfrentar um grande desafio se desunidos e em conflito.

Aos novos Estados, aos quais nós saudamos pelo ingresso nas fileiras das nações livres, empenhamos nossa palavra de que uma forma de controle colonial não há de ser derrotada para que uma tirania ainda mais ferrenha a substitua. Não devemos esperar que sempre apoiem nossos pontos de vista. Mas devemos sempre esperar que sustentem com firmeza sua própria liberdade - e se lembrem de que, no passado, aqueles que toalmente buscaram o poder cavalcando no dorso do tigre acabaram dentro dele.

Àqueles que vivem em casebres e aldeias na metade do mundo, lutando para romper os grilhões da miséria em massa, prometemos nossos melhores esforços para ajudá-los a se ajudarem, por quanto tempo for necessário. Não porque os comunistas talvez o façam, não porque buscamos seus votos, mas porque é justo. Se uma sociedade livre não pode ajudar os muitos que são pobres, também não pode salvar os poucos que são ricos.

Às repúblicas irmãs ao sul de nossa fronteira, fazemos uma promessa solene: transformar as boas palavras em boas ações, em uma nova aliança para o progresso, a fim de ajudar homens e governos livres a se desenvolverem das amarras da pobreza. Mas essa revolução pacífica da esperança não pode ser presa de potências hostis. Saibam todos os nossos vizinhos, que nos uniremos a vocês para nos opor à agressão e à subversão em cada canto das Américas. E saibam todas as demais potências que este hemisfério pretende continuar dono de sua própria casa.

Àquela assembleia mundial de Estados soberanos, as Nações Unidas, nossa última e melhor esperança em uma era na qual os instrumentos da guerra superaram em muito os instrumentos da paz, renovamos nosso compromisso de apoio para evitar que se torne apenas um fórum de afrontas, para fortalecer o escudo que protege o novo e o fraco e que o alcance de sua lei seja ampliado.

Finalmente, àquelas nações que se fazem adversárias, oferecemos não uma promessa, mas um pedido: que ambos os lados recomecem a busca pela paz, antes que as forças sombrias da destruição, desencadeadas pela ciência, engolfem a humanidade como um todo em um autoextermínio planejado ou acidental.

Nós não ousamos provocá-las com fraqueza. Pois somente quando nossas armas forem inquestionavelmente suficientes, poderemos estar inequivocadamente seguros de que jamais serão utilizadas.

Mas tampouco podem os dois grandes e poderosos grupos de nações achar confortável sua presente condição; ambos os lados sobrecarregados pelo custo das armas modernas, justificadamente alarmados com a contínua difusão do átomo letal, e ainda correndo para alterar o equilíbrio instável do terror que precariamente impede a eclosão da guerra final da humanidade.

Vamos então começar outra vez, lembrando, ambos os lados, que civilidade não é sinal de fraqueza, e que a sinceridade está sempre sujeita a prova. Que jamais negociemos por medo, mas que nunca tenhamos medo de negociar.

Que ambos os lados explorem mais quais problemas nos unem, em vez de se aprofundar naqueles que nos separam.

Que ambos os lados, pela primeira vez, formulem propostas sérias e precisas para a inspeção e o controle de armas e submetam o poder absoluto de destruir outras nações ao controle absoluto de todas as nações.

Que ambos os lados procurem invocar as maravilhas da ciência, e não os seus terrores. Juntos, havemos de explorar as estrelas, conquistar os desertos, erradicar as doenças, alcançar as profundezas do oceano e encorajar as artes e o comércio.

Que ambos os lados se juntem para ouvir em todos os cantos do mundo as palavras de Isaías: "removi os pesados fardos... (e) deixai os oprimidos serem livres".

E se a frente da cooperação puder recuar a selva da desconfiança, que os dois lados se unam para criar um novo esforço; não um novo equilíbrio de poder, mas um novo mundo de leis, onde os fortes sejam justos, os fracos, seguros, e a paz seja preservada.

Nada disso estará concluído nos primeiros cem dias. Nem nos primeiros mil dias, nem durante este mandato, nem mesmo, talvez, durante nossa vida na Terra. Mas devemos começar.

Meus concidadãos, reside em suas mãos, mais do que nas minhas, o êxito ou o fracasso de nosso curso de ação. Desde a fundação deste país, cada geração de americanos foi convocada para dar testemunho de sua lealdade à nação. Os túmulos de jovens americanos que responderam ao chamado para servir espalharam-se pelo mundo.

“Hoje o clarim volta a nos convocar – não para pegar em armas, apesar de precisarmos delas, não para nos chamar à batalha, apesar de estarmos entrincheirados –, e sim para arcar com o fardo de um longo embate nas sombras, ano após ano, “regozijando-nos na esperança, pacientes nas tribulações” — uma luta contra os inimigos comuns do homem: a tirania, a pobreza, e a própria guerra.

Conseguiremos forjar contra esses inimigos uma aliança ampla e global, de Norte a Sul, de Leste a Oeste, que possa garantir uma vida mais proveitosa para toda a humanidade? Vão se juntar a nós, fazendo parte deste esforço histórico?

Na longa história do mundo, a poucas gerações foi atribuído o papel de defender a liberdade nas horas de maior perigo. Eu não me esquivo desta responsabilidade — eu a recebo de bom grado. Creio que nenhum de nós trocaria de lugar com qualquer outro povo ou qualquer outra geração. A energia, a fé, a devoção que trouxermos para esta empreitada vão iluminar o nosso país e a todos os que a ele servem - e o brilho desse fogo pode verdadeiramente iluminar o mundo.

Por isso, meus compatriotas, não perguntem o que seu país pode fazer por vocês - mas o que vocês podem fazer pelo seu país.

Companheiros cidadãos do mundo, não perguntem o que a América fará por vocês, mas o que juntos podemos fazer pela liberdade do homem.

Por fim, sejam vocês cidadãos americanos ou do mundo, exijam de nós os mesmos padrões elevados de força e sacrifício que de vocês exigimos. Com uma consciência tranquila como única recompensa e a história como juiz final de nossos atos, vamos avante para conduzir a terra que amamos, implorando a bênção e a ajuda de Deus, sabendo porém que aqui neste mundo a verdadeira obra divina deve ser tarefa nossa.



1.0 INTRODUÇÃO

Now the trumpet summons us again – not as a call to bear arms, though arms we need, not as a call to battle, though embattled we are – but a call to bear the burden of a long Twilight Struggle [...].^{1}*

– John F. Kennedy, “Discurso de posse”, janeiro de 1961

Em 1945, aliados improváveis mataram o monstro nazista e as armas mais devastadoras já criadas pela humanidade deixaram de joelhos o orgulhoso império japonês, arrasado por uma tempestade de fogo. Se antes existiam várias grandes potências, agora restavam apenas duas. O mundo mal teve tempo de respirar aliviado e um novo conflito já ameaçava explodir. Diferente dos embates titânicos das décadas anteriores, esse conflito seria travado em grande parte não por soldados e tanques, e sim por espões, políticos, cientistas, intelectuais, artistas e traidores.

Twilight Struggle é um jogo para duas pessoas que simula os 45 anos da roda-viva de intrigas, disputas por prestígio e irrupções ocasionais de conflitos armados entre a União Soviética e os Estados Unidos. O mundo inteiro é a arena onde esses dois titãs se digladiam para proteger suas ideologias e seus modos de vida. A partida começa na Europa arruinada, no momento em que as duas novas “superpotências” disputam os destroços deixados pela Segunda Guerra Mundial, e termina em 1989, quando só os Estados Unidos continuavam de pé.

Os mecanismos fundamentais de **Twilight Struggle** foram herdados de jogos estratégicos clássicos que usam cartas, e não miniaturas, como **We the people** e **Hannibal: Rome vs. Carthage**. É um jogo rápido e pouco complexo dentro dessa tradição. As cartas de eventos cobrem uma imensa série de fatos históricos, desde os conflitos árabe-israelenses de 1948 e 1967, passando pela Guerra do Vietnã e o movimento pela paz nos EUA, até a Crise dos Mísseis de Cuba e outros incidentes semelhantes que levaram o mundo à beira da extinção nuclear. Mecanismos secundários simulam a prestigiosa corrida espacial e também as tensões entre as potências nucleares, com a possibilidade de uma guerra atômica encerrar a partida.

As regras são apresentadas neste manual em seções numeradas, algumas das quais se dividem em subseções (por exemplo, 2.1 e 2.2). Aqui e ali, você encontrará referências a seções e subseções relacionadas às regras que está lendo.

¹ **N. de T.:** “Hoje o clarim volta a nos convocar – não para pegar em armas, apesar de precisarmos delas, não para nos chamar à batalha, apesar de estarmos entrincheirados –, e sim para arcar com o fardo de um longo embate nas sombras [...]”

2.0 COMPONENTES

Twilight Struggle contém todos os elementos a seguir:

- 1 mapa-tabuleiro
- 2 pranchas de fichas destacáveis
- 1 manual de regras
- 2 folhas de consulta rápida
- 110 cartas
- 2 dados de seis faces

2.1.0 mapa

De Estetino no Báltico a Trieste no Adriático, uma cortina de ferro foi baixada, dividindo o continente [europeu].

– Winston Churchill

2.1.1 O mapa se divide em seis regiões: Europa, Ásia, América Central, América do Sul, África e Oriente Médio. Por **região** entende-se um grupo de nações ligadas por relações geopolíticas, em geral geograficamente muito próximas umas às outras. A Europa se divide em duas sub-regiões: Europa Oriental e Europa Ocidental. Dois países historicamente neutros (Áustria e Finlândia) fazem parte tanto da Europa Oriental quanto da Europa Ocidental. A Ásia também apresenta uma sub-região: o Sudeste Asiático. Os espaços nacionais de uma mesma região apresentam cor idêntica no mapa. As sub-regiões são apresentadas em tonalidades diferentes da mesma cor regional.

Europa
Presença.....3
Predominância..7
Controle... Vitória

Europa Ocidental

Europa Oriental

Nota: Apesar de não corresponder exatamente à geografia como a conhecemos, o Oriente Médio do jogo abrange a Líbia e o Egito por motivos políticos, além do fato de Canadá e Turquia integrarem a região europeia.

2.1.2 Qualquer evento, regra, ação ou carta que se refira à “Europa” ou à “Ásia” incluirá também as sub-regiões associadas.

2.1.3 Cada espaço no mapa representa um país ou bloco de países (de agora em diante chamado simplesmente de país). Cada país tem um índice de estabilidade que representa sua força, estabilidade e independência.



2.1.4 Países disputados. A maioria das nações tem seu nome grafado sobre fundo claro, mas os países disputados, apesar de funcionarem exatamente como os espaços normais, seguem regras especiais na hora de pontuar (consulte 10.1) e aplicar um golpe de estado (6.3). Os nomes desses países aparecem sobre fundo roxo para que sejam facilmente reconhecidos.

2.1.5 Dois espaços no mapa representam a localização geográfica dos Estados Unidos e da União Soviética. Não é possível posicionar fichas de influência nesses espaços, mas eles concedem os mesmos benefícios que os “países controlados adjacentes” na hora de resolver eventos e realinhamentos (6.2.2).

2.1.6 No mapa, os países se ligam uns aos outros por meio de linhas pretas, vermelhas e marrons. As linhas marrons representam ligações dentro de uma região. As linhas pontilhadas vermelhas representam ligações entre países de regiões diferentes. As linhas pretas indicam ligações entre países e superpotências. Considera-se que um país se encontra adjacente a todos os outros países aos quais está ligado.

Nota: *O conceito de adjacência não espelha totalmente a geografia. Vários países limítrofes no mundo real não estão ligados no mapa-tabuleiro. Não é um erro de cartografia, e sim uma parte importante da dinâmica do jogo e da situação política da época.*



Controle dos EUA



Influência dos EUA



Controle da URSS



Influência da URSS

2.1.7 Controle de países. Consideram-se os países no mapa controlados por um dos jogadores ou então não controlados. Considera-se um país controlado por um jogador quando:

- O jogador tem nesse espaço nacional uma quantidade de pontos de influência (PI) igual ou superior ao índice de estabilidade do país;
- E a diferença entre a influência do jogador e a influência de seu oponente nesse espaço nacional é, no mínimo, igual ao índice de estabilidade do país.

Exemplo: *Para controlar Israel (índice de estabilidade 4), o jogador precisa ter pelo menos 4 pontos de influência em Israel e pelo menos 4 pontos de influência a mais do que seu oponente tem ali.*

2.1.8 Alguns países apresentam números bem pequenos, sobre fundo azul ou vermelho, na parte inferior esquerda ou centro-direita do espaço nacional. Esses números indicam os pontos de influência designados ao país durante a preparação. Os pontos de influência designados a uma região, e não a um país específico, aparecem ao lado dos identificadores regionais no mapa. A relação completa dos pontos iniciais de influência é apresentada nas seções 3.2 e 3.3.

2.2 Cartas

2.2.1 O jogo usa 110 cartas. Com exceção das cartas de pontuação, todas apresentam: um valor em pontos de operações (PO), o nome do evento e a descrição do evento. As cartas de pontuação são identificadas pela palavra “pontuação” no nome e devem ser usadas obrigatoriamente no mesmo turno em que são compradas.

2.2.2 Cada carta tem um símbolo que indica qual superpotência está associada a seu evento, como veremos a seguir:

- As cartas que apresentam uma estrela toda vermelha estão associadas exclusivamente à URSS.
- As cartas que apresentam uma estrela toda branca estão associadas exclusivamente aos EUA.
- As cartas que apresentam uma estrela parte branca e parte vermelha estão associadas aos dois lados.

(Para saber o que acontece quando são baixadas as cartas de eventos associados à superpotência do oponente, consulte a seção 5.2.)

Exemplo de carta

Valor em pontos de operações

Evento



Número identificador da carta

Identificador de começo, meados ou fim da guerra

Asterisco = Remover da partida se usada como evento

2.2.3 É possível usar as cartas de duas maneiras: como eventos ou operações.

2.2.4 Várias cartas apresentam um asterisco logo após o nome do evento. Quando são usadas como eventos, essas cartas são removidas permanentemente da partida.

2.2.5 As cartas que apresentam o nome do evento sublinhado ficam expostas com a face para cima ao lado do tabuleiro até que sejam anuladas (ou a partida termine).

Dica: *os jogadores também podem indicar que os eventos sublinhados foram implementados usando as fichas numeradas correspondentes, que podem ser colocadas sobre o contador de turnos do mapa-tabuleiro.*

2.2.6 O monte de descarte (cartas já usadas, mas não removidas permanentemente da partida) fica ao lado do monte de compra, com a face das cartas voltada para cima.

2.3 Fichas

O jogo já fornece várias fichas úteis:



Corrida espacial dos EUA



Carta jogada na corrida espacial EUA



Corrida espacial da URSS



Carta jogada na corrida espacial URSS



DEFCON



Rodada de ação



Operações militares dos EUA



Operações militares da URSS



Ficha de turno



Ficha de pontos de vitória



Restrições de DEFCON



Evento em vigor



Verso da ficha de evento em vigor

3.0 PREPARAÇÃO

3.1 Embaralhe as cartas do começo da guerra e distribua 8 delas para cada jogador. Coloque a CARTADA DA CHINA com a face voltada para cima diante do jogador da URSS. Os jogadores podem examinar suas cartas antes de posicionar as fichas de influência iniciais.

3.2 O jogador da URSS é o primeiro a fazer isso. A URSS posiciona 15 fichas de influência no total, nas localidades a seguir: 1 na Síria, 1 no Iraque, 3 na Coreia do Norte, 3 na Alemanha Oriental, 1 na Finlândia e 6 em qualquer lugar da Europa Oriental.

3.3 O jogador dos EUA é o segundo, posicionando um total de 25 fichas de influência nas localidades a seguir: 2 no Canadá, 1 no Irã, 1 em Israel, 1 no Japão, 4 na Austrália, 1 nas Filipinas, 1 na Coreia do Sul, 1 no Panamá, 1 na África do Sul, 5 no Reino Unido e 7 em qualquer lugar da Europa Ocidental.

3.4 Coloque as fichas de corrida espacial dos EUA e da URSS à esquerda do indicador da corrida espacial. Cada jogador coloca sua ficha de operações militares na posição 0 (zero) de seu respectivo indicador de operações militares necessárias. Coloque a ficha de turno na primeira posição do contador de turnos. Coloque a ficha de DEFCON na posição 5 do indicador de DEFCON. Por último, coloque a ficha de pontos de vitória na posição 0 (zero) do placar.

4.0 SEQUÊNCIA DA PARTIDA

4.1 Twilight Struggle é jogado em dez turnos. Cada turno representa a passagem de três a cinco anos e dá a cada jogador a oportunidade de baixar seis ou sete cartas. No começo da partida, cada jogador recebe oito cartas do monte de compra, formado por cartas identificadas como “começo da guerra”. No início do turno 4, as cartas de “meados da guerra” são acrescentadas ao monte de compra e embaralhadas. A mão dos jogadores aumenta para 9 cartas. No começo do turno 8, as cartas do “fim da guerra” são acrescentadas ao monte de compra e embaralhadas.

4.2 O jogador da vez será aquele ou aquela que estiver resolvendo sua rodada de ação no momento.

4.3 Quando não houver mais cartas no monte de compra, reembalhe as que foram descartadas para formar um novo monte. **Atenção:** as cartas usadas como eventos marcados com um asterisco (*) são removidas da partida no momento em que são reveladas e, portanto, não entram nesse novo monte de compra.

4.3.1 Só reembalhe o descarte depois que todas as cartas do monte de compra forem distribuídas, a não ser nos turnos 4 e 8 (consulte a seção 4.4).

4.4 Ao passar do monte de compra do começo da guerra para o de meados da guerra, ou deste para o do fim da guerra, não junte o descarte: acrescente as cartas de meados ou fim da guerra (como for o caso) ao monte de compra disponível e reembalhe. O descarte será deixado de lado e só voltará a formar o monte de compra quando chegar a hora de reembalhá-lo mais uma vez.

4.5 Vejamos a sequência de acontecimentos em um turno de *Twilight Struggle*:

- A. Eleve a DEFCON
- B. Compre cartas
- C. Fase de manchetes
- D. Rodadas de ação

- E. Verifique a situação das operações militares
- F. Revele a carta retida (só em torneios)
- G. Vire a CARTADA DA CHINA
- H. Avance a ficha de turno
- I. Pontuação final (só após o turno 10)

A. Eleve a DEFCON. Se o nível de DEFCON for menor que 5, aumente a DEFCON em 1 (mova a ficha correspondente na direção da paz).

B. Compre cartas. Cada jogador recebe cartas suficientes para completar uma mão de 8 cartas nos turnos 1-3. Nos turnos 4-10, os jogadores devem receber cartas suficientes para completar uma mão de 9 cartas. A CARTADA DA CHINA nunca é contada como parte da mão.

C. Fase de manchetes. Cada jogador, em segredo, escolhe uma carta de sua mão. Escolhidas suas respectivas cartas, os dois jogadores as revelam simultaneamente. Essas cartas são chamadas de “manchetes” e seus eventos são resolvidos durante esta fase (e, se o nome do evento tiver um asterisco, a carta será removida da partida, como de praxe). Para determinar qual evento ocorrerá primeiro, basta verificar qual é o valor em pontos de operações de cada carta, que passa a ser o valor da manchete. A carta com a manchete de maior valor surtirá efeito primeiro. Em caso de empate, o evento usado como manchete pelo jogador dos EUA será o primeiro a surtir efeito.

- É permitido usar cartas de pontuação durante a fase de manchetes. No entanto, considera-se que tenham valor de manchete 0 (zero) e sempre surtem efeito em segundo lugar. Se os dois jogadores escolherem uma carta de pontuação como manchete, a carta do jogador dos EUA será a primeira a surtir efeito.
- Os jogadores são obrigados a criar uma manchete, quer se beneficiem com o evento baixado ou acabem ajudando o oponente.

Nota: Se você baixar um evento do oponente durante a fase de manchetes, seu adversário implementará a descrição do evento como se ele ou ela tivesse jogado a carta. Mas quem baixou a manchete ainda será considerado o jogador da vez se a DEFCON chegar a 1 (consulte 8.1.3).

- Não é permitido usar a CARTADA DA CHINA durante a fase de manchetes.
- A menos que o evento baixado como manchete mencione especificamente que há pontos de operações a serem aproveitados, nenhum jogador receberá os PO do valor das cartas reveladas como manchetes.

D. Rodadas de ação. São seis rodadas de ação nos turnos 1 a 3 e sete nos turnos 4 a 10. Os jogadores se alternam revelando as cartas, uma a cada rodada de ação, o que dá um total de seis cartas nos turnos 1 a 3 e de sete cartas nos turnos 4 a 10. O jogador da URSS é sempre o primeiro a resolver sua rodada de ação, seguido pelo jogador dos EUA. É preciso resolver todas as ações exigidas por uma carta antes de passar a vez para o próximo jogador, para que ele ou ela possa começar sua rodada de ação e baixar sua própria carta. O jogador que está resolvendo sua rodada de ação é chamado de “jogador da vez”.

- Normalmente, o jogador ainda terá uma carta na mão após completar todas as suas rodadas de ação. Considera-se essa carta “retida”, e ela poderá ser usada nas rodadas do turno subsequente. As cartas de pontuação não podem ser retidas.
- Se não tiver cartas suficientes para resolver o número necessário de ações do turno, o jogador ficará fora da partida durante as rodadas de ação restantes até o oponente completar o turno.

E. Verificação das operações militares. Os jogadores determinam se perderam pontos de vitória por não terem executado operações militares suficientes durante o turno (consulte 8.2). Depois disso, cada jogador devolve sua ficha de operações militares à posição 0 (zero).

F. Revele a carta retida. Em torneios ou partidas competitivas, os jogadores devem revelar as cartas retidas aos oponentes, para garantir que todas as cartas de pontuação foram necessariamente usadas durante o turno. Já que esta fase prejudica a discrição que é sempre bom manter durante o jogo, a regra não precisa ser aplicada a partidas amistosas.

G. Vire a CARTADA DA CHINA. Se, no decorrer do turno, a CARTADA DA CHINA tiver sido passada de um jogador a outro com a face voltada para baixo, vire-a com a face para cima nesta fase.

H. Avance a ficha de turno. Mova a ficha para o próximo turno indicado no contador. Chegando ao fim do turno 3, junte as cartas de meados da guerra ao monte de compra e embaralhe. Chegando ao fim do turno 7, junte as cartas do fim da guerra ao monte de compra e embaralhe.

I. Pontuação final: No fim do turno 10, calcule a pontuação final de acordo com as regras de contagem dos pontos de vitória.

5.0 CARTAS

5.1 É possível usar as cartas de duas maneiras: como eventos ou operações. Normalmente, os jogadores terão ainda uma carta nas mãos no fim do turno. Todas as outras terão sido usadas como eventos ou operações. Os jogadores não podem dispensar sua rodada recusando-se a baixar uma carta ou descartando uma carta da mão.

5.2 Eventos associados ao oponente. Se um jogador usar uma carta como operações e o evento da carta estiver associado exclusivamente a seu oponente, o evento ainda assim ocorrerá (e a carta, se apresentar um asterisco ao lado do nome do evento, será removida da partida).

Nota: Se você usar uma carta como operações e ela desencadear um evento do oponente, seu adversário implementará a descrição do evento como se ele ou ela tivesse baixado a carta.

- Cabe sempre ao jogador da vez decidir se o evento ocorrerá antes ou depois de as operações serem conduzidas.
- Se uma carta baixada desencadear um evento do oponente, mas esse evento não puder ocorrer porque uma carta prerequisite ainda não foi baixada ou uma condição mencionada pelo evento não tiver sido cumprida, o evento não acontecerá. Nesse caso, as cartas nas quais o evento se encontra marcado com um asterisco (*) são devolvidas ao monte de descarte, e não removidas da partida.
- Se uma carta baixada desencadear um evento do oponente proibido e suplantado por uma carta de evento jogada anteriormente, o evento não ocorrerá e a carta só será usada para conduzir operações.
- Se uma carta baixada desencadear um evento do oponente, mas esse evento não surtir efeito algum, considere que o evento foi implementado e, se tiver um asterisco, remova-o da partida.



O evento não pode ser usado antes de PLANO MARSHALL OU PACTO DE VARSÓVIA.

Permite que o evento OTAN seja usado.

Exemplo 1: O jogador da URSS baixa a carta OTAN antes que o evento PLANO MARSHALL OU PACTO DE VARSÓVIA tenha sido usado. O jogador da URSS ficaria com os 4 pontos de operações, mas os EUA não seriam beneficiados pelo evento OTAN. No entanto, apesar de ter um asterisco, a carta OTAN não seria removida da partida. Acabaria no monte de descarte para ser reembalhada com as outras e talvez usada mais tarde.

Exemplo 2: O jogador dos EUA baixa GUERRA ÁRABE-ISRAELENSE para conseguir 2 pontos de operações. Contudo, em sua rodada de ação anterior, ele tinha jogado ACORDOS DE CAMP DAVID, que proíbe o uso da carta GUERRA ÁRABE-ISRAELENSE como evento. O jogador dos EUA ainda conduziria 2 operações, mas o da URSS não seria beneficiado pelo evento e a carta não seria eliminada da partida.

Exemplo 3: O jogador da URSS baixa ALIANÇA PARA O PROGRESSO, mas o jogador dos EUA não controla nenhum país disputado na América do Sul ou Central. Mesmo assim, considera-se que o evento foi implementado e a carta será removida da partida terminada a rodada do jogador da URSS.

Exemplo 4: A URSS usa GUERRA NAS ESTRELAS como operações, o que normalmente desencadearia o evento, mas o jogador dos EUA ficou para trás no indicador da corrida espacial. O resultado: nada acontece e a carta GUERRA NAS ESTRELAS volta para o monte de descarte.

5.3 Quando uma carta usada como evento pede que uma outra carta com um valor específico seja baixada ou descartada, uma carta de maior valor irá atender igualmente à exigência.

Exemplo: A carta ATOLEIRO pede que o jogador dos EUA descarte uma carta de valor 2 em pontos de operações. Se o jogador dos EUA se livrar de uma carta de valor 3, a exigência será atendida da mesma maneira.

5.4 Quando um evento obriga um jogador a descartar, o evento descartado não é implementado. Essa regra também se aplica às cartas de pontuação.

5.5 Com exceção da regra descrita na seção 10.1.5, se o texto de uma carta contradizer as regras, o texto da carta terá precedência.

6.0 OPERAÇÕES

Quando a carta é usada como operações, o jogador precisa decidir em qual das alternativas a seguir usará todos os pontos: posicionamento de influência, testes de realinhamento, aplicação de golpes de estado ou tentativa de progredir na corrida espacial.

6.1 Posicionamento de influência

Não há quem não imponha seu próprio sistema dentro do alcance de seu exército.

— Iosef Stalin

6.1.1 As fichas de influência são posicionadas uma de cada vez. No entanto, todas as fichas têm de ser posicionadas no mesmo espaço ou em espaço adjacente ao das fichas aliadas que já estavam designadas no começo da rodada de ação do jogador da vez.

Exceção: As fichas posicionadas por exigência de um evento não ficam sujeitas a essa restrição, a menos que a carta indique explicitamente outra coisa.

Se o total de influência for suficiente para controlar o país, posicione a ficha com o lado mais escuro para cima.

6.1.2 Posicionar uma ficha de influência num país não controlado ou controlado pelo lado do próprio jogador custa 1 ponto de operações. Posicionar uma ficha de influência num país controlado pelo inimigo custa 2 pontos de operações. Se o controle de um país mudar de mãos enquanto as fichas de influência são posicionadas, aquelas que forem designadas depois da alteração, ainda durante a mesma rodada de ação, terão seu custo reduzido.

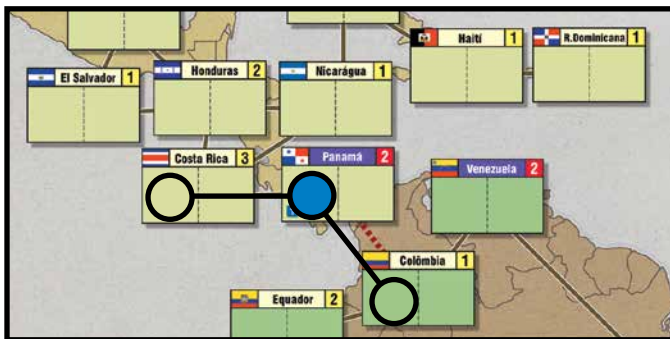
Exemplo: O jogador dos EUA tem duas fichas de influência na Turquia e o jogador da URSS ali não tem nenhuma. Portanto, os EUA controlam a Turquia. O jogador da URSS usa uma carta de 4 pontos de operações para posicionar fichas de influência. A primeira ficha posicionada na Turquia custará 2 pontos de operações. Contudo, uma vez posicionada a primeira ficha de influência da URSS, a diferença de influência dos EUA para a URSS na Turquia passa a ser inferior ao índice de estabilidade do país, que é 2. Sendo assim, uma segunda ou terceira ficha de influência soviética custaria apenas 1 ponto de operações. Se tivesse começado com apenas 1 ficha de influência na



Exemplo: O jogador dos EUA controla a Turquia e a Grécia; o jogador da URSS controla a Síria e o Líbano. Nenhum dos dois controla a Romênia e a Bulgária.

Turquia, o jogador dos EUA não controlaria o país. Daí, toda e qualquer ficha de influência posicionada pelos soviéticos custaria 1 ponto de operações.

6.1.3 As fichas de influência podem ser posicionadas em várias regiões e vários países, desde que o valor em pontos de operações da carta usada não seja ultrapassado.



Exemplo: O jogador dos EUA tem fichas no Panamá e na Coreia do Sul. Os EUA baixam uma carta de 3 pontos de operações para espalhar um pouco mais de influência. O jogador dos EUA pode posicionar fichas de influência tanto na Costa Rica quanto na Colômbia, mas não pode posicionar fichas de influência na Costa Rica e, em seguida, na Nicarágua. Por outro lado, como já existem fichas de influência na Coreia do Sul, ele ou ela poderia usar os pontos de operações remanescentes para fortalecer sua posição ali ou nos países vizinhos.

6.1.4 Sempre é possível posicionar fichas de influência em qualquer país adjacente (ligado) ao espaço da superpotência do jogador da vez.

6.1.5 Trate as fichas de influência como dinheiro. Os jogadores podem “dividir” um número alto em valores menores a qualquer momento. Além disso, a quantidade de fichas de influência que acompanham o jogo não é um limite absoluto. Se faltarem fichas de *Twilight Struggle*, use pequenas fichas de pôquer, moedas ou bloquinhos de madeira.

6.1.6 Se um jogador tiver duas ou mais fichas num mesmo país, coloque a de valor mais alto no topo da pilha. Os jogadores podem verificar as pilhas de fichas de influência a qualquer momento.

6.2 Testes de realinhamento

6.2.1 Os testes de realinhamento são usados para reduzir a influência inimiga em um país. Para tentar o teste de realinhamento, o jogador não precisa ter influência alguma no país-alvo nem em países adjacentes, mas ter essa influência aumenta bastante suas chances de êxito. No entanto, o oponente do jogador que tentará o realinhamento precisa ter pelo menos 1 ficha de influência no país-alvo. Ao usar uma carta para tentar testes de realinhamento, o jogador poderá resolver cada teste antes de declarar o próximo alvo. É possível tomar o mesmo país como alvo de um realinhamento várias vezes por rodada de ação.

6.2.2 Cada teste de realinhamento custa 1 ponto de operações. Cada jogador lança um dado e quem conseguir o maior resultado poderá remover do país-alvo uma quantidade de influência inimiga igual à diferença entre os valores obtidos. Resultados iguais levam ao empate e nenhuma ficha é removida. O resultado obtido no dado por cada jogador é modificado em:

- +1 para cada país adjacente controlado pelo jogador,
- +1 se o jogador tiver mais influência no país-alvo que seu oponente,
- +1 se a superpotência do jogador estiver adjacente ao país-alvo.

Exemplo: O jogador dos EUA toma a Coreia do Norte como alvo de um realinhamento. São 3 pontos de influência da URSS na Coreia do Norte e nenhum dos EUA. O jogador dos EUA não aplicará modificadores, pois não controla países adjacentes e tem menos influência na Coreia do Norte do que os soviéticos. O jogador da URSS terá +1, porque a Coreia do Norte está adjacente à URSS, e +1 por ter mais influência na Coreia do Norte do que os EUA. O jogador dos EUA dá sorte e obtém um 5 no dado, ao passo que o jogador da URSS consegue um 2 e, somando-se os modificadores, termina com um 4. Como resultado, o jogador da URSS terá de remover um ponto de influência da Coreia do Norte.

6.2.3 Nunca se acrescenta influência a um país como resultado de um teste de realinhamento.

6.3 Golpes de estado

6.3.1 O golpe de estado representa operações que não chegam a ser uma guerra franca, mas mudam a composição de governo do país-alvo. O jogador que tenta aplicar um golpe de estado não precisa ter influência alguma no país-alvo nem em países adjacentes. No entanto, o oponente precisa ter fichas de influência no país-alvo para que se possa tentar o golpe de estado.

6.3.2 Para resolver uma tentativa de golpe, multiplique por dois (x2) o índice de estabilidade do país-alvo. Em seguida, jogue um dado e some ao resultado o valor em pontos de operações da carta baixada. Se o resultado modificado do teste for superior ao dobro do índice de estabilidade, o golpe terá êxito. Caso contrário, será um fracasso. Se o golpe for bem-sucedido, remova do país-alvo uma quantidade de influência inimiga igual à diferença entre os dois valores. Se não houver influência suficiente a ser removida, acrescente fichas de influência da superpotência golpista até completar a diferença.

6.3.3 Mova a ficha do indicador de operações militares necessárias um número de posições igual ao valor em operações da carta usada.

Exemplo: O jogador dos EUA usa uma carta de 3 pontos de operações para tentar aplicar um golpe de estado no México. O jogador dos EUA não tem influência no México; o jogador da URSS tem ali 2 pontos de influência. Em primeiro lugar, o jogador dos EUA ajusta sua ficha no indicador de operações militares necessárias, para mostrar que investiu três pontos em operações militares no turno em questão (consulte 8.2). Em seguida, joga o dado e obtém um 4, acrescentando esse valor aos pontos de operações da carta (3), o que dá 7. Aí subtrai desse resultado o dobro do índice de estabilidade do México ($2 \times 2 = 4$) e chega a um total de 3. Essa é a quantidade de influência que ele ou ela poderá remover do México ou acrescentar a esse país. Para começar, os EUA removem 2 pontos de influência soviética; em seguida, posicionam 1 ponto de sua própria influência.



6.3.4 Qualquer tentativa de aplicar um golpe num país disputado rebaixará em um nível a DEFCON (na direção de uma guerra nuclear).

6.3.5 As cartas que permitem a um jogador fazer um “teste grátis de golpe de estado” numa determinada região podem ignorar as restrições geográficas do nível atual de DEFCON (consulte 8.1.5). Mas um “teste grátis de golpe de estado” contra um país disputado ainda rebaixaria a DEFCON, como explicado na seção 6.3.4.

6.4 A corrida espacial

Vamos ao espaço porque, qualquer que seja o empreendimento que se imponha à raça humana, os homens livres dele têm de participar integralmente [...] Acredito que esta nação [os EUA] deva se comprometer a alcançar o objetivo, antes do fim desta década, de colocar um homem na lua e fazê-lo voltar são e salvo à Terra.

– John F. Kennedy

6.4.1 O indicador da corrida espacial tem uma ficha para cada superpotência. Ambas podem investir pontos de operações para tentar mover sua respectiva ficha para a próxima posição do indicador. Para tanto, o jogador descarta uma carta com um valor em pontos de operações igual ou superior à quantidade exigida pela posição para a qual quer tentar passar. O dado é lançado: se o resultado estiver dentro do intervalo exigido pela posição visada no indicador da corrida espacial, a ficha será deslocada para a nova posição.



6.4.2 O jogador só pode jogar uma carta por turno na tentativa de progredir na corrida espacial. **Exceção:** As habilidades especiais concedidas pelo indicador da corrida espacial e determinados eventos podem alterar esse limite de uma carta ou fazer a ficha da superpotência progredir no indicador da Corrida Espacial.

6.4.3 O progresso no indicador da corrida espacial pode conferir pontos de vitória, uma habilidade especial ou as duas coisas. Cinco posições do indicador da corrida espacial apresentam números separados por uma barra; por exemplo, Órbita Lunar mostra os números 3/1. O número à esquerda é a quantidade de pontos de vitória concedida ao primeiro jogador que chegar à posição; o número à direita é a quantidade de pontos de vitória concedida ao segundo jogador que ali chegar. Os pontos de vitória recebidos são marcados imediatamente. Todos os pontos de vitória da corrida espacial são cumulativos.

6.4.4 As habilidades especiais são concedidas somente ao primeiro jogador que alcançar a posição. O efeito especial será anulado assim que o segundo jogador chegar à mesma posição.

- Ao alcançar a posição 2 (Animal no Espaço), o jogador terá permissão para jogar duas cartas por turno na Corrida Espacial (e não uma só).
- Quando um jogador alcançar a posição 4 (Homem em Órbita da Terra), o oponente será obrigado a escolher e revelar o evento que usará como manchete antes que o jogador com um Homem em Órbita da Terra escolha o seu.
- Ao alcançar a posição 6 (A Águia/O Urso Pousou), o jogador poderá descartar a carta retida no fim do turno.
- Ao alcançar a posição 8 (Estação Espacial), o jogador poderá resolver oito rodadas de ação por turno.

Os efeitos dessas habilidades especiais são imediatos e cumulativos.

Exemplo: O jogador da URSS consegue chegar à posição 2. Ele ou ela poderá investir uma segunda carta na corrida espacial em sua próxima rodada de ação. Se chegar à posição 4 antes de o jogador dos EUA alcançar a posição 2, o jogador da URSS poderá investir duas cartas por turno na corrida espacial e pedir ao jogador dos EUA para mostrar o evento que usará na fase de manchetes antes de escolher o seu.

6.4.5 Seja qual for o texto da carta, o evento descartado para permitir o lance do dado que pode fazer o jogador progredir no indicador da corrida espacial nunca é implementado. A carta vai para o monte de descarte.

Nota: A corrida espacial é sua “válvula de segurança”. Se tiver nas mãos uma carta com um evento que seria bom para o oponente e não quiser que esse evento ocorra, você poderá jogá-la na corrida espacial (desde que seu valor em pontos de operações seja suficiente para permitir a tentativa de progresso).

6.4.6 Se chegar à última posição da corrida espacial, o jogador não poderá mais investir cartas nesse indicador até o fim da partida.

7.0 EVENTOS

Vossa Excelência, embaixador Zorin, nega que a URSS tenha instalado e ainda esteja instalando mísseis e plataformas de lançamento de alcance médio e intermediário em Cuba? Sim ou não? Não espere o intérprete traduzir! Sim ou não?

– Adlai Stevenson, embaixador dos EUA junto às Nações Unidas

7.1 É possível usar uma carta como evento, e não como operações. Se estiver associado à superpotência do jogador ou às duas superpotências ao mesmo tempo, o evento surtirá efeito de acordo com o que estiver escrito na carta.

7.2 A carta PONTUAÇÃO NO SUDESTE ASIÁTICO apresenta um asterisco ao lado do nome do evento e é a única carta de pontuação a ser removida da partida logo depois de usada.

7.3 Eventos permanentes. Alguns eventos têm o nome sublinhado, por exemplo FLORES VENCENDO O CANHÃO. Isso indica que os efeitos desses eventos irão persistir até o fim da partida. Quando essas cartas são usadas como eventos, coloque-as ao lado do mapa ou posicione suas fichas no contador de turnos, para não esquecer que seus efeitos são contínuos.

7.4 Alguns eventos modificam o valor em pontos de operações das cartas baixadas posteriormente. Os modificadores são cumulativos e podem afetar A CARTADA DA CHINA.

Exemplo: O jogador dos EUA usa o evento PERIGO/EXPURGO VERMELHO na fase de manchetes. Normalmente, todas as cartas da URSS teriam seu valor em pontos de operações reduzido em 1. No entanto, como manchete, a URSS jogou REBELIÃO NO VIETNÃ. Esse evento dá ao jogador soviético +1 em todas as operações conduzidas no Sudeste Asiático. Em sua primeira rodada de ação, a URSS escolhe A CARTADA DA CHINA. Joga todos os pontos no Sudeste Asiático, o que dá um total de 5 em operações. Esse valor é modificado pela carta REBELIÃO NO VIETNÃ, o que concede ao jogador da URSS 6 pontos de operações. Mas a carta baixada anteriormente pelos EUA, PERIGO/EXPURGO VERMELHO, reduz o total a 5 pontos de operações.

7.4.1 Os eventos que modificam o valor em operações de uma carta só se aplicam a um jogador. O modificador não será transferido para o oponente caso este venha a tirar uma carta das mãos do jogador em questão.

Exemplo: O jogador da URSS usou DOUTRINA BREJNEV como evento e, portanto, recebe um modificador de +1 para aplicar ao valor em operações de todas as suas cartas. Se roubar uma das cartas do oponente – jogando, por exemplo, EXPORTAÇÃO DE GRÃOS PARA OS SOVIÉTICOS –, o jogador dos EUA não receberá +1 para aplicar ao valor em operações da carta roubada.

7.4.2 Os eventos que modificam o valor em operações das cartas baixadas posteriormente o fazem para todos os efeitos.

Exemplo 1: Se os soviéticos tiverem jogado PERIGO/EXPURGO VERMELHO para cima dos norte-americanos, e estes usarem uma carta de valor 2 em operações para tentar um golpe de estado, o jogador dos EUA só somaria 1 ao resultado do dado (o valor modificado da carta) e moveria sua ficha de operações militares apenas uma posição.

Exemplo 2: Se tivesse usado DOUTRINA BREJNEV no começo do turno, o jogador soviético poderia usar uma carta de valor 1 em operações para fazer o teste exigido por ARAPUCA.

Exemplo 3: Se tivesse jogado CONTENÇÃO no começo do turno, o jogador dos EUA poderia usar CRIAÇÃO DA CIA mais tarde e ficar com 2 pontos de operações.

7.4.3 Se um evento especificar que um jogador pode “conduzir operações, posicionar influência ou tentar realinhamentos como se” tivesse usado uma carta de um certo valor em operações, trate essas operações adicionais como se alguém tivesse baixado uma carta para usar o valor em pontos de operações. Portanto, essas operações ficam sujeitas a todas as restrições da regra 6.0 e a outros eventos que limitam seu valor ou posicionamento.

7.5 Se um evento não puder mais ser usado por ter sido anulado ou limitado por uma outra carta de evento, ainda será possível usar o valor em operações da carta inutilizada.

7.6 Eventos de guerra. Existem 5 eventos “de guerra” no jogo: GUERRA DA COREIA, GUERRA ÁRABE-ISRAELENSE, GUERRA INDO-PAQUISTANESA, GUERRA PERIFÉRICA e GUERRA IRÃ-IRAQUE. Esses eventos podem ser usados mesmo que os jogadores não tenham pontos de influência nos países agressores ou defensores. Não havendo influência ameaçada na guerra, quem tiver usado o evento ainda receberá os pontos de vitória se tiver êxito, além das operações militares, independentemente do resultado (consulte 8.2.4).

8.0 DEFCON E OPERAÇÕES MILITARES

Jogo estranho. A única jogada para vencer é não jogar.

– Joshua, o computador do NORAD em Jogos de guerra.

8.1 O indicador de DEFCON

8.1.1 A DEFCON [sigla em inglês para Condição de Prontidão das Defesas] mede a tensão entre as potências nucleares no jogo. No começo da partida, a DEFCON se encontra em seu nível máximo “em tempos de paz”, que é 5. Pode ser rebaixada e voltar a subir em função dos eventos e das ações dos jogadores, mas, se a qualquer momento for reduzida a 1, a partida será encerrada imediatamente.

8.1.2 Não há como a DEFCON ser elevada a mais do que 5. Um evento que poderia elevar a DEFCON a mais de 5 não teria efeito algum sobre a DEFCON.

8.1.3 Quando a DEFCON chega a 1, estoura uma guerra nuclear e a partida é imediatamente encerrada. O jogador da vez é o responsável pela ficha passar para DEFCON 1 e perde a partida.

Exemplo: O jogador dos EUA baixa JOGOS OLÍMPICOS e a DEFCON está no nível 2. O jogador da URSS boicota os jogos. A DEFCON é rebaixada ao nível 1 e uma guerra nuclear é desencadeada. O jogador dos EUA, por ser o jogador da vez, perde a partida.

8.1.4 Qualquer tentativa de aplicar um golpe de estado num país disputado rebaixará em um nível a DEFCON.

8.1.5 As consequências de cada nível de DEFCON são apresentadas no indicador de DEFCON e reproduzidas aqui:

- **DEFCON 5:** nenhum efeito
- **DEFCON 4:** não são permitidos golpes nem realinhamentos na Europa.
- **DEFCON 3:** não são permitidos golpes nem realinhamentos na Europa ou na Ásia.
- **DEFCON 2:** não são permitidos golpes nem realinhamentos na Europa, na Ásia ou no Oriente Médio.
- **DEFCON 1:** fim de jogo. O jogador responsável pelo rebaixamento da DEFCON a 1 (o jogador da vez) perde a partida.

Dica: Os jogadores podem colocar uma ficha de restrição de DEFCON na região para não esquecer que não são permitidos golpes nem realinhamentos.



8.1.6 Fase de elevação da DEFCON. No começo de qualquer turno no qual o nível de DEFCON se encontrar inferior a 5, eleve a DEFCON em 1.

8.1.7 Elevar e rebaixar. Toda vez que as regras ou as cartas indicarem que é para “elevar” a DEFCON, mova a ficha de DEFCON para um número maior; se for para “rebaixar”, mova o marcador de DEFCON para um número menor.

8.2 Operações militares necessárias

Moderação? Para que se preocupar tanto em salvar as vidas deles? A ideia é matar os canalhas. No fim da guerra, se sobrares dois americanos e um russo vivos, nós ganhamos.

– General Thomas Power, Comando Aéreo Estratégico dos EUA

8.2.1 Ao final de cada turno, é obrigatório que cada jogador tenha conduzido um certo número de operações militares. Quem não cumprir essa meta perderá pontos de vitória. O número de operações militares necessárias a cada turno é igual ao nível atual de DEFCON. Se um jogador conduzir menos operações militares que o necessário, o oponente receberá 1 PV para cada ponto em operações militares que deixou de ser executado. Se os dois jogadores perderem pontos de vitória, basta marcar o total líquido no placar.



Exemplo: No fim do turno, o jogador dos EUA investiu dois pontos em operações militares. Se o nível de DEFCON atual for 4, o jogador da URSS receberá 2 pontos de vitória.

8.2.2 Tentativas de golpe de estado e eventos de guerra são operações militares. Os testes de realinhamento não são considerados operações militares.

8.2.3 Quando se investem pontos de operações numa tentativa de golpe, o jogador da vez desloca sua ficha no indicador de operações militares necessárias um número de posições igual ao valor em operações da carta. Quando um evento de guerra é usado (por exemplo, a GUERRA ÁRABE-ISRAELENSE, a GUERRA DA COREIA etc.), o jogador da vez move sua ficha de acordo com o número de posições designado na descrição do evento.

8.2.4 Se um jogador baixar uma carta para obter pontos de operações e, portanto, desencadear um evento de guerra associado a seu oponente, a ficha do oponente é que será deslocada no indicador de Operações Militares de acordo com a descrição do evento.

Exemplo: O jogador dos EUA baixa a carta GUERRA ÁRABE-ISRAELENSE para obter pontos de operações e, conseqüentemente, desencadeia também o evento de guerra (que está associado ao jogador da União Soviética). Além de o evento ocorrer como descrito na carta, o jogador da URSS moverá sua ficha duas posições no indicador de operações militares necessárias.

8.2.5 Os eventos que permitem um teste grátis de golpe de estado não contam como operações militares.

9.0 CHINA

9.1 A participação da China na Guerra Fria é representada abstratamente por A CARTADA DA CHINA. Qualquer um dos jogadores pode dar A CARTADA DA CHINA como se tivesse essa carta na mão. Mas A CARTADA DA CHINA não é contabilizada como parte da mão dos jogadores.

9.2 O uso de A CARTADA DA CHINA conta como uma das seis ou sete ações que o jogador pode realizar durante um turno. Portanto, é possível que sobrem mais cartas do que seria esperado nas mãos dos jogadores caso a A CARTADA DA CHINA seja usada.

9.3 Depois de usada, A CARTADA DA CHINA deve ser entregue imediatamente ao oponente, com a face voltada para baixo. O oponente não poderá utilizá-la no turno em andamento. No fim do turno, a face da carta é virada para cima e agora está pronta para ser usada pelo jogador que a detém.

9.4 Se passar de um jogador para outro em consequência de um evento, A CARTADA DA CHINA será entregue ao novo jogador da maneira especificada pelo evento.

9.5 A CARTADA DA CHINA não poderá ser usada:

- durante a fase de manchetes,
- se impedir que uma carta de pontuação seja baixada, ou
- se for um descarte exigido por um evento.

9.6 Para receber o ponto de operações adicional (+1) indicado em A CARTADA DA CHINA, todos os pontos de operações gerados pela carta devem ser investidos na Ásia (e isso inclui o Sudeste Asiático).

9.7 O valor em pontos de operações de A CARTADA DA CHINA pode ser modificado por outras cartas de eventos.

9.8 Nem eventos nem a falta de cartas durante as rodadas de ação podem obrigar um jogador a dar A CARTADA DA CHINA.



10.0 PONTUAÇÃO E VITÓRIA

O objetivo da partida é marcar pontos de vitória (PV). Marcam-se os pontos de vitória regionais com a distribuição de influência pelas seis regiões geográficas. Também é possível receber PV usando-se determinados eventos. Cada região tem sua própria “carta de pontuação”. Usar uma carta de pontuação faz com que os PV sejam marcados, de acordo com a quantidade de influência que cada superpotência exerce na região especificada no momento em que a carta é baixada.

Dica: *Tentar baixar as cartas de pontuação no momento em que sua superpotência exerce a maior influência possível numa região costuma ser um fator decisivo para ganhar a partida.*

10.1 Pontuação

10.1.1 As condições a seguir são avaliadas na hora de marcar os pontos de vitória regionais:

Presença: uma superpotência terá presença se controlar pelo menos um país da região.

Predominância: uma superpotência obterá a predominância se controlar mais países e mais nações disputadas nessa região que sua oponente. Para ter a predominância, a superpotência precisa controlar, no mínimo, um país disputado e um país não disputado na região.

Controle: uma superpotência terá o controle se controlar mais países que sua oponente e todos os países disputados da região.

10.1.2 Os jogadores podem marcar pontos de vitória regionais extras, como veremos a seguir:

- +1 PV para cada país adjacente à superpotência inimiga que controlarem na região
- +1 PV para cada país disputado que controlarem na região.
- Somam-se os pontos de vitória de um e outro jogador e a diferença entre as duas pontuações é marcada no placar.

Exemplo: *O jogador da URSS baixa a carta de PONTUAÇÃO NA AMÉRICA CENTRAL. A URSS controla Cuba, Haiti e República Dominicana. Os Estados Unidos controlam a Guatemala e têm 1 ponto de influência no Panamá. O jogador da URSS, portanto, receberia pontos por ter a predominância na América Central (3 PV), +1 PV por controlar um país disputado (Cuba), +1 PV por Cuba estar adjacente ao país natal do oponente, o que dá um total de 5 PV. Os Estados Unidos receberiam 1 PV por ter presença na América Central, pois controlam a Guatemala. Como os Estados Unidos têm apenas 1 ponto de influência no Panamá, seu jogador não o controla e, portanto, não tem o controle de nenhum país disputado. É por isso que o jogador da URSS fica com os pontos de predominância. Ele ou ela controla mais países disputados (Cuba) e mais países no total. Também passa no teste de controlar “pelo menos um país não disputado”: Haiti ou República Dominicana. Depois de calcular os pontos de vitória relativos: 5 PV para a URSS e 1 PV para os EUA, basta subtrair os PV norte-americanos dos PV soviéticos e mover a ficha no placar de pontos vitória 4 posições na direção do triunfo soviético.*

10.1.3 O uso de determinadas cartas como eventos pode dar pontos de vitória ao jogador.

10.1.4 É possível um jogador ganhar pontos de vitória quando o oponente não conduz o número necessário de operações militares no decorrer do turno (8.2).

10.1.5 Não se pode obrigar um jogador a reter uma carta de pontuação com os efeitos de um evento.

10.2 O placar de pontos vitória

10.2.1 O placar de pontos vitória mostra várias possibilidades de pontuação, de EUA-20 (vitória automática dos EUA) a URSS-20 (vitória automática da URSS). No começo da partida, coloque a ficha de PV no centro do placar, na posição identificada como “início”. Essa posição representa pontuação 0 (zero) ou o equilíbrio perfeito entre os dois lados. O espaço ocupado por essa posição deve ser contado quando os jogadores ajustarem suas pontuações.

Exemplo: *Se a ficha de PV estiver na posição URSS-1 e o jogador dos EUA receber 2 PV, a ficha será deslocada 2 posições até EUA-1.*

10.2.2 Toda vez que uma carta declarar que o jogador “recebe” um ponto de vitória, entenda que a ficha de PV será deslocada esse mesmo número de posições em favor do jogador em questão. Ou seja, se a ficha de PV estiver na posição EUA-10 e o jogador da URSS receber 2 PV, a ficha será movida para a posição EUA-8 do placar de PV.

10.2.3 Se os dois jogadores receberem pontos de vitória gerados por uma mesma carta ou evento, aplique apenas a diferença entre a maior e a menor pontuação.

10.3 Vitória

10.3.1 Vitória automática. Existem várias maneiras de obter uma vitória automática em *Twilight Struggle*:

- No instante em que um jogador chegar a 20 VP, a partida terminará e esse jogador será o vencedor. **Nota:** *Antes de determinar a vitória automática, aplique todos os PV recebidos (pelos dois jogadores) com a resolução de um evento ou carta de pontuação.*
- **Exceção:** Se um jogador alcançar 20 PV durante a fase de verificar a situação das operações militares, prossiga para a fase de revelar a carta retida antes de declarar o jogador como vencedor. Se o jogador que alcançar 20 PV for o jogador que possui uma carta de pontuação, então o jogador perde ao invés de ganhar.
- Se um dos lados controlar a Europa, esse lado vencerá se a carta PONTUAÇÃO NA EUROPA for baixada.
- **Guerra nuclear:** o jogador também pode vencer se o oponente rebaixar o nível de DEFCON a 1.

10.3.2 Vitória ao fim da partida. Se nenhum dos lados tiver conquistado a vitória de um jeito ou de outro ao final do turno 10, então marque os pontos obtidos por cada jogador em todas as regiões, como se alguém tivesse acabado de baixar as cartas de pontuação regionais (os novos PV são acrescentados à pontuação atual). Os pontos no Sudeste Asiático não são contabilizados à parte: são incluídos nos cálculos da pontuação na Ásia. É preciso marcar os pontos de todas as regiões antes de determinar a vitória. Chegar aos 20 PV não provoca a vitória automática quando a pontuação é marcada no fim do turno 10; no entanto, o controle da Europa dá ao jogador que o detém a vitória automática, seja qual for a pontuação no momento.

Contabilizadas todas as regiões, a vitória será do jogador que tiver marcado mais PV. Se a ficha de PV terminar numa posição azul do placar, os EUA serão os vencedores; se a ficha de PV terminar numa posição vermelha do placar, a vitória será da URSS. Se a ficha de PV terminar na posição 0 (zero), o resultado da partida será o empate.

11.0 TORNEIOS

Estas regras são opcionais e não precisam ser usadas em partidas “amistosas”. São sugestões de como conduzir torneios com partidas competitivas de *Twilight Struggle*.

11.1.1 Nos torneios, cada jogador deve mostrar a borda inferior de suas cartas ao oponente, para provar que não são cartas de pontuação. Isso evita a retenção acidental ou deliberada das cartas de pontuação.

11.1.2 Convencionou-se que o jogador flagrado retendo uma carta de pontuação durante a fase “revele a carta retida” tenha provocado acidentalmente uma guerra nuclear e, portanto, perde a partida.

11.1.3 Nos torneios, o jogador soviético deve receber a primeira carta a ser comprada em todos os turnos. As cartas são compradas alternando-se os jogadores, até que tenham completado suas respectivas mãos. É possível um jogador receber duas ou mais cartas consecutivas caso precise de mais cartas que seu oponente.

11.1.4 Para determinar os lados, pode-se recorrer a um leilão. Em segredo, cada jogador escreve o nome de uma superpotência e um número num pedaço de papel. Aí, os dois lances são revelados. Se os lances mostrarem superpotências diferentes, cada jogador ficará com o lado que anotou no papel e a partida começará em seguida. Se os lances mostrarem a mesma superpotência, o jogador que tiver anotado o número mais alto ficará com esse lado. Seu oponente receberá, em seguida, pontos adicionais de influência em quantidade igual ao número mais alto, que ele ou ela poderá distribuir durante a preparação depois de ter posicionado todas as outras fichas de influência. Se os números forem iguais, os lados serão determinados aleatoriamente. O jogador que ficar com o lado que não constava dos lances receberá uma quantidade de influência extra igual ao lance mais alto, como já foi explicado.

11.1.4.1 A influência obtida no leilão só pode ser posicionada nos países nos quais o jogador já tinha influência ao final da fase normal de preparação, e não é permitido ao jogador posicionar mais do que 2 pontos de influência além dos necessários para controlar um país.

Exemplo: *A fase normal de preparação chegou ao fim, mas a influência obtida pelo jogador dos EUA no leilão ainda não foi posicionada. Os EUA têm 3 pontos de influência num país de estabilidade 3, e a URSS tem 1. Já que são necessários 4 pontos de influência para obter o controle, os EUA não poderiam ter mais do que $(4 + 2 =) 6$ pontos de influência nesse país quando a partida começasse.*

12.0 VARIANTE DA GUERRA CIVIL CHINESA

Excerto da revista *C3i* nº 21 (© RBM Studio)

A variante da Guerra Civil Chinesa foi criada para aproveitar as regras já existentes para a A CARTADA DA CHINA (consulte a seção 9.0). No entanto, se as regras apresentadas aqui contradizerem as regras preexistentes ou a descrição do evento de uma carta, as regras desta seção terão precedência.

12.1 O espaço da Guerra Civil Chinesa

Considera-se o espaço da Guerra Civil Chinesa adjacente única e exclusivamente à União Soviética. Considera-se que esse espaço fique na Ásia, mas não no Sudeste Asiático. Ele não afeta nenhuma das cartas de pontuação. A única ação possível no espaço da Guerra Civil Chinesa

é o posicionamento de pontos de influência pelo jogador soviético. O jogador dos EUA não pode usar operações nem eventos de qualquer tipo para afetar o espaço da Guerra Civil Chinesa. Depois de o jogador soviético ter posicionado 3 pontos de influência no espaço da Guerra Civil Chinesa, este deixará de surtir qualquer efeito. As fichas podem voltar para a reserva do jogador soviético e o espaço da Guerra Civil Chinesa será ignorado até o fim da partida.



12.2 Controle

A União Soviética pode posicionar 3 pontos de influência no espaço da Guerra Civil Chinesa e controlá-lo. O posicionamento da influência soviética no espaço da Guerra Civil Chinesa segue as mesmas regras de posicionamento de influência nos países (seção 6.1). Se a CARTADA DA CHINA não for reivindicada por ninguém durante toda a partida, nenhum dos jogadores receberá o ponto de vitória pela posse de A CARTADA DA CHINA quando a pontuação final for realizada.

12.3 Efeito do controle

Até o jogador soviético ter posicionado 3 pontos de influência no espaço da Guerra Civil Chinesa, a CARTADA DA CHINA não terá dono. Assim que tiver posicionado 3 pontos de influência nesse espaço, o jogador soviético receberá a CARTADA DA CHINA imediatamente, com a face voltada para cima e pronta para ser usada. Além disso, a proibição de usar os eventos PERIGO/EXPURGO VERMELHO e RESOLUÇÃO FORMOSA é revogada imediatamente (consulte 12.4).

12.4 Limitação de eventos

Até ter posicionado 3 pontos de influência no espaço da Guerra Civil Chinesa, o jogador soviético não poderá usar PERIGO/EXPURGO VERMELHO nem REVOLUÇÃO CULTURAL como eventos. Além disso, o jogador dos EUA não poderá usar RESOLUÇÃO FORMOSA como evento. Essas cartas podem ser baixadas normalmente para produzir pontos de operações.

12.4.1 Condição especial dos EUA. Para usar a carta ESCARAMUÇA DO RIO USSURI OU NIXON DÁ A CARTADA DA CHINA como evento, os EUA serão considerados donos de A CARTADA DA CHINA caso o jogador soviético ainda não tiver posicionado 3 pontos de influência no espaço da Guerra Civil Chinesa.

12.4.2 Até ter posicionado 3 pontos de influência no espaço da Guerra Civil Chinesa, o jogador soviético reduzirá em 1 o resultado do dado ao fazer um teste para resolver o evento GUERRA DA COREIA.

12.4.3 As cartas com eventos inutilizados ou limitados pela regra 12.4 ainda serão utilizáveis como operações, como explicado na seção 7.5.

CENÁRIO DE FIM DA GUERRA

Volko Ruhnke

Excerto da revista *C3i* nº 19 (© RBM Studio)

Se você já tiver jogado *Twilight Struggle* tanto quanto eu, pode ser que suas cartas de começo e meados da guerra estejam um pouco mais surradas que os muito menos usados eventos do fim da guerra. Para quem quiser entrar de cabeça na era posterior ao atoleiro do Vietnã e experimentar as possibilidades bacanas oferecidas por A Águia Pousou, GUERRA NAS ESTRELAS, CHERNOBIL, ALDRICH AMES, CRISE DOS REFÊNS NO IRÃ e TERRORISMO, apresento um cenário que vai direto ao que interessa.

Minha interpretação da estrutura turno a turno do jogo é a de que cada turno representa aproximadamente os anos a seguir:

Turno 1 =	1945-1948	Turno 6 =	1965-1969
Turno 2 =	1949-1952	Turno 7 =	1970-1974
Turno 3 =	1953-1956	Turno 8 =	1975-1979
Turno 4 =	1957-1960	Turno 9 =	1980-1984
Turno 5 =	1961-1964	Turno 10 =	1985-1989.

Portanto, o fim da guerra começaria em 1975, com a queda de Saigon, digamos. Por isso usei essa data (e uma boa dose de interpretação histórica da estrutura de *Twilight Struggle*) para determinar a influência e os eventos em vigor no momento inicial do cenário.

Para minha surpresa, os EUA parecem começar a era pós-Vietnã numa posição de força. Por exemplo, tombando ou não os dominós, os EUA ainda predominam na Ásia. Testando o cenário, ficou claro que uma vitória automática dos EUA era um objetivo bem fácil de alcançar e, portanto, o jogador da União Soviética vencerá caso simplesmente consiga engendrar a decadência do experimento socialista sem perder a elegância.

Divirta-se e, por favor, tente evitar o O Dia Seguinte ...

Fichas

- A do contador de turnos em 8
- A de DEFCON em 4
- As do indicador da Corrida Espacial: URSS em Homem em Órbita da Terra; EUA em A Águia Pousou
- A do placar de PV em URSS-4

Eventos em vigor

ACORDO DE DEFESA MÚTUA EUA-JAPÃO, PLANO MARSHALL, OTAN, PACTO DE VARSÓVIA, DE GAULLE LIDERA A FRANÇA, FLORES VENCENDO O CANHÃO.

Controle e influência

- EUA têm predominância na América do Sul e na Ásia.
- Os soviéticos têm predominância no Oriente Médio.

Designa a influência de maneira que a superpotência em questão tenha o mínimo necessário para controlar o país, exceto quando os valores forem indicados explicitamente como US/URSS.

EUA controlam:

Reino Unido	Itália	Benelux	
Dinamarca	Noruega	Alemanha Ocidental (5/1)	
Israel	Irã	Paquistão	Turquia
Zaire	Somália	Quênia	Nigéria
Japão	Coreia do Sul	Taiwan	Filipinas (3/1)
Tailândia	Indonésia	Austrália	Malásia (3/1)
Nicarágua	Panamá	Haiti	Honduras
Venezuela	Chile	Argentina	Colômbia (2/1)
República Dominicana			

URSS controla:

Alemanha Oriental	Polônia	Hungria	Tchecoslováquia
Bulgária	Cuba	Coreia do Norte	
Iraque	Síria (0/3)	Índia	Afeganistão
Líbia	Argélia	Etiópia	Zimbábue
Angola (1/3)	Laos/ Camboja (0/2)	Vietnã (0/5)	
Sudeste Africano (0/2)			

Neutros em termos de influência:

Espanha (1/0)	França (3/1)	Romênia (1/3)
Jordânia (2/2)	Egito (1/0)	África do Sul (2/1)
Finlândia (1/2)	Birmânia (0/1)	Peru (2/1)
Iugoslávia (1/2)	Arábia Saudita (2/0)	

Cartas

Exclua todos os eventos removíveis (ou seja, aqueles que têm o asterisco) de começo e meados da guerra, **exceto** ARAPUCA, ACORDOS DE CAMP DAVID, ELEIÇÃO DO PAPA JOÃO PAULO II, DEVOLUÇÃO DO CANAL DO PANAMÁ.

Entregue a CARTADA DA CHINA ao jogador soviético.

Forme um monte com as cartas restantes de começo, meados e fim da guerra, embaralhe e distribua para começar o turno 8.

Vitória

Contabilizada a pontuação final após o turno 10 ou no caso de os EUA baixarem JOGOS DE GUERRA como evento, se os EUA não tiverem 20 ou mais PV, o jogador soviético vencerá a partida.

EXEMPLO DE PARTIDA

Você verá a seguir um exemplo de partida extraído diretamente das finais do torneio on-line da Boardgame Players' Association [Associação de Jogadores de Jogos de Tabuleiro]. Esta final é estrelada por dois dos melhores jogadores de *Twilight Struggle* nos Estados Unidos: Chris Withers e Stefan Mecay. Até 2009, Stefan tinha vencido todos os torneios de *Twilight Struggle* realizados nos World Boardgaming Championships [Campeonatos Mundiais de Jogos de Tabuleiro]. Chris Withers foi o único jogador a derrotar Stefan em competições. Em 2009, ele conseguiu essa façanha na semifinal dos World Boardgaming Championships e acabou vencendo o torneio.

Nesta partida, nenhuma das cartas opcionais é usada. Além disso, os dois jogadores disputam num leilão qual lado vão defender. Chris ganha o leilão e escolhe os soviéticos. Stefan fica com os azarões, mas, por causa do leilão, seu lado, os Estados Unidos, começará o jogo com cinco pontos de influência a mais. Esses pontos só podem ser designados aos países que já tenham recebido Influência dos EUA durante a preparação.

Para o leitor acompanhar a partida, informamos entre parênteses a quantidade de pontos de influência num determinado país depois de realizada a ação. O número antes da barra é a influência dos EUA e o número após a barra é a influência da URSS (EUA/URSS). Se estiver em negrito e for acompanhado por um "C", o número indicará controle.

Preparação da URSS: 4 PI na Polônia (0/4C), 1 PI na Alemanha Oriental (0/4C), 1 PI na Iugoslávia (0/1).

Preparação dos EUA: 2 PI na Alemanha Ocidental (2/0), 4 PI na Itália (4C/0), 1 PI na França (1/0);

Adicional do leilão = 1 PI no Irã (2C/0), 2 PI na França (3C/0), 2 PI na Alemanha Ocidental (4C/0).

*Nada de extraordinário nessa preparação. Lembrando que a decisão de onde colocar a influência inicial se dá **depois** que os jogadores examinam sua primeira mão de cartas. Os soviéticos blindaram a Polônia e a Alemanha Oriental. Colocaram 1 ponto de influência na Iugoslávia para ameaçar a Itália*

e a Grécia. Esse ponto único de influência é sempre um risco, pois pode ser detonado pela carta COMUNISTAS INDEPENDENTES.

Stefan está tentando privar os soviéticos de lugares óbvios para aplicar os primeiros golpes de estado ao usar os PI do leilão para fortalecer o Irã. Além disso, ele reforçou a posição dos EUA na Europa Ocidental para que, na eventualidade de a carta PONTUAÇÃO NA EUROPA aparecer logo cedo, os EUA tenham a predominância.

TURNO 1

Fase de manchetes

URSS: JOGOS OLÍMPICOS (PO 2)

EUA: PONTUAÇÃO NO ORIENTE MÉDIO (PO 0)

Nesta fase, os dois jogadores escolhem uma carta de suas respectivas mãos. Aí o evento descrito na carta é implementado. A carta que tiver o maior valor em operações é implementada primeiro. Em caso de empate, a carta dos EUA é implementada antes.

Stefan fez uma opção arriscada ao usar PONTUAÇÃO NO ORIENTE MÉDIO logo de cara. Se os soviéticos tivessem usado uma manchete que permitisse o posicionamento de influência, esses PI teriam certamente ido parar no Oriente Médio, transformando a jogada sorrateira de Stefan num possível pesadelo. Para azar do Chris, sua manchete é uma tentativa nada ameaçadora de faturar alguns pontos de vitória logo no começo da partida.

Os EUA ganham 4 pontos com a PONTUAÇÃO NO ORIENTE MÉDIO (controle do Irã) e os soviéticos vencem a primeira Olimpíada do pós-guerra. O resultado final é EUA+2.

Rodadas de ação

Rodada de ação 1 da URSS: OTAN (4 PO) para tentar um golpe de estado no Irã. Resultado do dado = 6, influência dos EUA = 0, influência da URSS = 4. Os soviéticos marcam 4 operações militares e a DEFCON cai para 4.

Essa é a abertura clássica. O Irã é a chave para o posicionamento dos EUA no Oriente Médio e, mais adiante, no Sudeste Asiático: os cobiçados Afeganistão, Paquistão e Índia. Graças à influência extra proporcionada pelo leilão, é preciso usar uma carta melhor para obter êxito. Chris consegue o que quer com um resultado alto no dado. O presidente Truman deve ter dormido no ponto enquanto os dominós tombavam.

Rodada de ação 1 dos EUA: RESOLUÇÃO FORMOSA (2 PO) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI à Malásia (1/0) e 1 PI à Colômbia (1/0).

Parece que Stefan está tentando criar um dilema para o jogador soviético. Ameaça a Tailândia, um país disputado crucial na Ásia, e também ameaça irromper na América do Sul. Sem um evento interessante, o jogador soviético só conseguirá lidar com um desses problemas por meio de



Figura 1. Configuração da Europa e do Oriente Médio durante a preparação.

um golpe de estado. O lance da América do Sul é um ótimo exemplo de planejamento em médio prazo. Mas a chave para jogar bem *Twilight Struggle* é mudar o ritmo da partida colocando o oponente na defensiva. Isso exige que os jogadores parem de reagir e comecem a planejar um pouco. É exatamente o que Stefan está tentando fazer.

Rodada de ação 2 da URSS: DESESTALINIZAÇÃO (3 PO) como evento. Acrescenta 1 PI a Chile (0/1), Venezuela (0/1), Tailândia (0/1) e Malásia (1/1), retirados de Finlândia (0/0), Iugoslávia (0/0) e 2 do Irã (0/2).

Para azar de Stefan, os soviéticos têm a contramedida perfeita. Chris provavelmente teria preferido posicionar um pouco mais de influência no tabuleiro antes de começar a redistribuí-la para responder ao desafio de Stefan, mas, mesmo assim, sua solução deve funcionar. E, de repente, Chris está na ofensiva tanto na América do Sul quanto na Ásia.

Rodada de ação 2 dos EUA: CONTENÇÃO (3 PO) para tentar um golpe de estado na Tailândia. Resultado do dado = 1, nenhum efeito. Os EUA marcam 3 operações militares e a DEFCON cai para 3.

E ele erra o alvo. Os norte-americanos perderam uma grande oportunidade. Os soviéticos foram encorajados a entrar na Tailândia, apesar da ameaça de golpe de estado que pairava sobre o país por causa do nível de DEFCON. O êxito dos EUA neste momento teria reforçado bastante a posição dos norte-americanos na Ásia. Índia e Paquistão logo, logo estariam de sobreaviso. Mas não era para ser.

Rodada de ação 3 da URSS: COMECON (3 PO) para posicionar influência. Acrescenta 1 a Tailândia (0/2C), Venezuela (0/2C) e Afeganistão (0/1).

Chris aproveita o respiro proporcionado pela tentativa fracassada de golpe dos norte-americanos na Tailândia para consolidar sua posição ali e na América do Sul. Início de partida complicado para a terra dos homens livres e a pátria dos bravos.

Rodada de ação 3 dos EUA: INTERVENÇÃO DA ONU (2 PO), tendo Fidel (2 PO) como carta de evento. Golpe de estado na Venezuela. Resultado do dado = 1, nenhum efeito. Os EUA marcam 2 operações militares e a DEFCON cai para 2.

Uau, tá na hora de pedir a cabeça de alguém na CIA! Não custa repetir: a beleza da manobra em torquês na Colômbia e na Malásia logo no começo da partida foi ter pressionado dois pontos diferentes. Primeiro, os EUA tentaram tirar proveito da Tailândia e se queimaram. E agora, com um lance que demonstra que o passado é prólogo, os EUA tentam o golpe na Venezuela... e nada. Teremos algumas reuniões constrangedoras na Casa Branca.

Rodada de ação 4 da URSS: PACTO DE VARSÓVIA (3 PO) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI a Brasil (0/1), Argentina (0/1) e Indonésia (0/1C). Dê uma olhada na Fig. 2.



A Tailândia antes e depois do golpe



Figura 2. A América do Sul no fim da rodada de ação 4 da URSS.

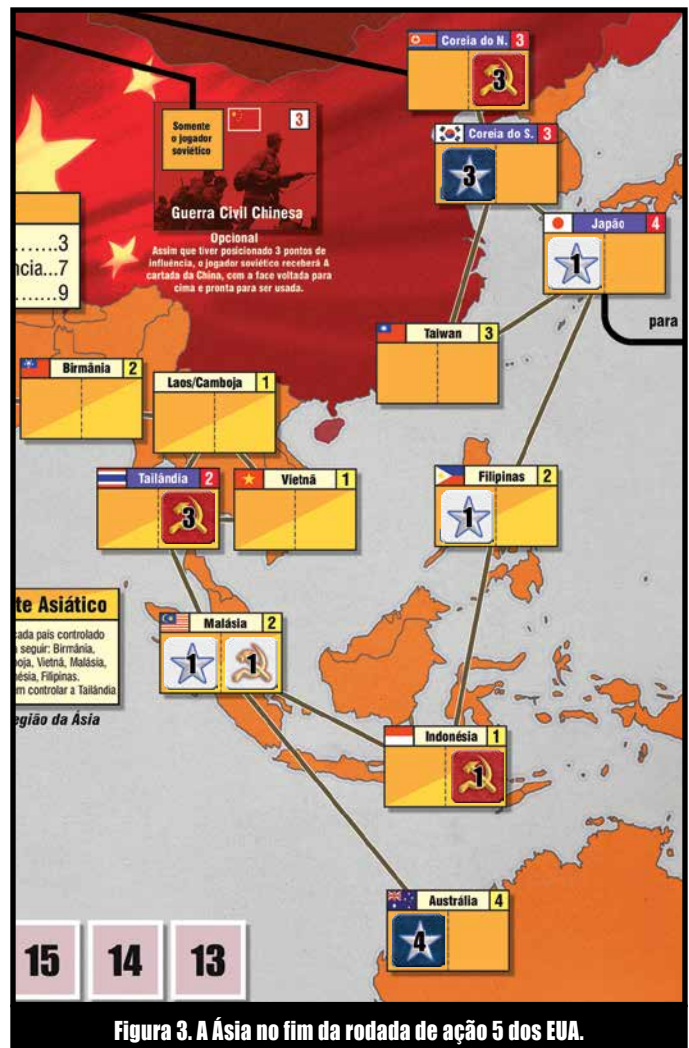


Figura 3. A Ásia no fim da rodada de ação 5 dos EUA.

Foi tamanha a alegria em Moscou com a desgraça dos norte-americanos que o casal Khrushchev resolveu tomar umas aulas de mambo. Os soviéticos ampliam as manobras na América do Sul e reforçam seu domínio sobre o Sudeste Asiático.

Rodada de ação 4 dos EUA: PONTUAÇÃO NA EUROPA (0 PO). Os EUA recebem 5 PV, e o placar agora é EUA-7.

O foco do jogador na etapa meados da guerra já começa a surtir efeito. A posição dos EUA na Europa continua praticamente intocada. Stefan pode ficar à vontade e ganhar 5 pontos com PONTUAÇÃO NA EUROPA sem muito barulho por parte dos soviéticos.

Rodada de ação 5 da URSS: DOCTRINA TRUMAN (1 PO - EUA) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI à Tailândia (0/3C).

Chris usa um evento norte-americano. A DOCTRINA TRUMAN teria tirado uma casquinha de Chris se ele ainda tivesse influência na Iugoslávia, mas esse ponto foi removido anteriormente pela DESESTALINIZAÇÃO. Portanto, apesar de os EUA ficarem com o evento, este não tem efeito e é descartado.

Rodada de ação 5 dos EUA: GUERRA DA COREIA (2 PO - URSS) para posicionar influência. Acrescenta 2 PI à Coreia do Sul (3/0). Dê uma olhada na Fig. 3.

As coisas já estiveram melhores para os EUA. A carta PONTUAÇÃO NA ÁSIA ainda não saiu. Se Stefan não correr certos riscos, pode ser que a partida acabe logo, logo. Por isso, ele usa "GUERRA DA COREIA" e arrisca o teste. Desta vez, "1" é bom para ele. A invasão norte-coreana não surte efeito algum. Está garantido o futuro da Hyundai e da Samsung. Além disso, o jogador dos EUA aproveita o ensejo para começar a erguer seu próprio muro.

Rodada de ação 6 da URSS: DE GAULLE LIDERA A FRANÇA (3 PO) para posicionar influência. Acrescenta 1 ao Afeganistão (0/2C), 2 ao Paquistão (0/2C).

Receando que o jogador dos EUA tenha a carta PONTUAÇÃO NA ÁSIA, Chris reage ao gambito coreano de Stefan atacando o ponto fraco da Ásia, o Paquistão. Além disso, como a PONTUAÇÃO NA EUROPA já foi usada, o presidente De Gaulle não parece tão interessante como evento.

Rodada de ação 6 dos EUA: CRIAÇÃO DA CIA (1 PO) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI à Jordânia (1/0). Dê uma olhada na Fig. 4.



Figura 4. O Oriente Médio no fim da rodada de ação 6 dos EUA.

Os EUA querem voltar ao Oriente Médio. Stefan escolhe a Jordânia como ponto de entrada. Repare que ele não usa o evento. É porque quer manter a carta no monte de compra, como uma possível armadilha para o jogador soviético. Além disso, CRIAÇÃO DA CIA é o tipo de evento que é melhor usar no começo do turno para aproveitar ao máximo as informações recolhidas.

TURNO 2

(DEFCON sobe para 3, os dois jogadores realizaram o número necessário de operações militares e ninguém perdeu pontos)

Fase de manchetes

URSS: PERIGO VERMELHO (4 PO)

EUA: GUERRA INDO-PAQUISTANESA (2 PO)

PERIGO/EXPURGO VERMELHO é uma carta matadora e, chegando às mãos de um jogador, é quase um reflexo que seja usada como manchete. É o que Chris acaba fazendo, aparentemente decidido a ser duro com os norte-americanos também no turno 2. Eles vão perder 1 ponto de operações de cada carta que baixarem neste turno. Stefan ainda está de olho em PONTUAÇÃO NA ÁSIA. Saindo na frente com a GUERRA INDO-PAQUISTANESA, pode ser que ele consiga transformar a tal carta de pontuação em algo a esperar, e não temer.

No entanto os esforços dos EUA não foram os suficientes. Os modificadores da GUERRA INDO-PAQUISTANESA reduzem em 1 o resultado do dado para cada país controlado pela superpotência rival adjacente ao alvo. Stefan aposta alto e tenta o Paquistão (se tiver êxito, ganhará 2 PV e trocará a influência soviética pela norte-americana). No entanto, Irã e Afeganistão já estão na órbita da URSS. Portanto, os norte-americanos precisam de um 6 no dado. E conseguem um 5. Pelo menos saem do negócio com duas operações militares realizadas.

Rodadas de ação

Rodada de ação 1 da URSS: GUERRA ÁRABE-ISRAELENSE (2 PO) para tentar um golpe de estado no Panamá. Resultado do dado = 5, influência dos EUA = 0, influência da URSS = 2. Os soviéticos marcam 2 operações militares e a DEFCON cai para 2.



O Panamá antes do golpe

O jogador soviético continua determinado a ganhar a partida em meados da guerra. Farejando sangue na água no fim do turno 1, ele tenta ampliar sua cabeça de ponte na América Latina e transformá-la numa base política. Seria o fim dos norte-americanos em meados da guerra. Ouvem-se berros cada vez mais altos de "Yankee go home" abaixo do Equador. Além disso, aplicando um golpe logo de cara e rebaixando a DEFCON para 2, ele impede os EUA de tentar um golpe de estado num país disputado.

Rodada de ação 1 dos EUA: PLANO QUINQUENAL (modificado para 2 PO) para posicionar influência. Acrescenta 2 PI à Arábia Saudita (2/0).

Stefan continua tentando se recuperar no Oriente Médio. Sabe que ainda tem como voltar para a América Latina, mas, se deixar o Chris barrá-lo no Oriente Médio, isso poderia ser um problema até o fim da partida.

Rodada de ação 2 da URSS: PONTUAÇÃO NA ÁSIA (0 PO). Os soviéticos recebem 6 PV, e a ficha se desloca para EUA-1. Volte a dar uma olhada na Fig. 3.

Agora dá para ver como Stefan foi previdente ao tentar o Paquistão. Se tivesse obtido êxito, a história deste turno seria outra. Agora o posicionamento no tabuleiro e os pontos de vitória começam a ficar no jeito para os soviéticos.

Rodada de ação 2 dos EUA: ABDICAÇÃO NA ROMÊNIA (1 PO – URSS, não se submete a modificadores) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI à Arábia Saudita (3C/0).

Stefan está tentando se virar com o que tem. Ele entrega ao Chris a Romênia (0/3C), que não chega de fato a desequilibrar as coisas na Europa. Ao mesmo tempo, ganha um país disputado no Oriente Médio. Uma troca justa... E pelo menos PERIGO VERMELHO não tem como afetar operações de 1 ponto.



Rodada de ação 3 da URSS: DESCOLONIZAÇÃO (2 PO) como evento. Acrescenta 1 PI a Birmânia (0/1), Angola (0/1C), Nigéria (0/1C) e Argélia (0/1).

Depois de colocar os norte-americanos numa fria, chegou a hora de os soviéticos armarem um dilema. Os EUA já estão ficando para trás na América Latina, por que não juntar a África ao problema? DESCOLONIZAÇÃO é uma carta de proliferação absolutamente vital para os soviéticos e que os norte-americanos torcem para ter nas mãos.

Chris a usou muito bem neste momento, pois a DEFCON já está em 2. Daí ele pode aumentar sua influência nos países disputados e de baixa estabilidade da África sem temer contragolpes imediatos dos EUA.

Rodada de ação 3 dos EUA: GOVERNOS SOCIALISTAS (modificado para 2 PO – URSS), jogados na corrida espacial. Resultado do dado = 1. Acrescenta 2 PV, e o placar agora está em EUA-3.

Todos os grandes eventos do começo da guerra já saíram e foram todos parar nas mãos dos soviéticos. Stefan já aguentou muita pancada. Ele experimenta o gostinho da vingança colocando alguns “camaradas simpatizantes” do parlamento italiano em órbita terrestre baixa. E como ele usou a carta para tentar o teste no indicador da corrida espacial, o evento soviético não é implementado.

Rodada de ação 4 da URSS: ABAIXE-SE E PROTEJA-SE (3 PO – EUA), jogado na corrida espacial. Resultado do dado = 3. Acrescenta 1 PV, e o placar agora está em EUA-2.

Como se diz “você vinha com o milho, e eu voltava com o fubá” em russo? ABAIXE-SE E PROTEJA-SE, da maneira como afeta a DEFCON, é uma carta perigosa para ter na mão quando a DEFCON está baixa. Fora que os EUA agora têm um satélite lá em cima: os soviéticos não vão nem se mexer na cadeira?

Rodada de ação 4 dos EUA: COMUNISTAS INDEPENDENTES (modificado para 1 PO) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI à África do Sul (2/0).

De uma maneira mais sorrateira, Stefan vai pouco a pouco recuperando posições. Ele conseguiu um respiro porque os soviéticos precisavam se livrar de ABAIXE-SE E PROTEJA-SE. Stefan usa seu único pontinho de operações para avançar milimetricamente rumo à presença norte-americana na África.

Rodada de ação 5 da URSS: CIENTISTAS NAZISTAS CAPTURADOS (1 PO) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI ao Líbano (0/1C).

Chris percebe que Stefan melhorou sua posição no Oriente Médio e começa a contra-atacar. Mas CIENTISTAS NAZISTAS CAPTURADOS não é uma carta que eu gosto de deixar na partida para meu oponente pegar mais tarde. A jogada de Stefan obviamente surtiu o efeito desejado.

Rodada de ação 5 dos EUA: CRISE DE SUEZ (modificado para 2 PO - URSS) para posicionar influência. Acrescenta 2 PI à França (3C/0).

É um bom exemplo de como uma carta-bomba pode ser desarmada por um bom jogador. A CRISE DE SUEZ é implementada pelo jogador soviético (Stefan deixa Chris agir primeiro) para remover 2 PI da França (1/0) e 2 do Reino Unido (3/0). A Grã-Bretanha não está ameaçada no momento, por isso Stefan devolve 2 pontos de influência à França. O equilíbrio na Europa continua intocado e a ameaça à França saiu de jogo. Mas De Gaulle ainda ronda por aí.

Rodada de ação 6 da URSS: LEVANTES NO LESTE EUROPEU (3 PO - EUA) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI à Alemanha Oriental (0/4C) e 2 PI ao Iraque (0/3C).

De maneira semelhante, mas sem a penalidade imposta pelo PERIGO VERMELHO, Chris usa essa carta para fortalecer sua presença no Oriente Médio. Ele não chegou a colocar em risco a predominância de Stefan na Europa. Mas está muito interessado em todo aquele petróleo! Os EUA tiram um ponto de influência soviético da Romênia (0/2), Polônia (0/3C) e Alemanha Oriental (0/3C). Somente a influência na Alemanha Oriental é restaurada.

Rodada de ação 6 dos EUA: ACORDO DE DEFESA MÚTUA EUA-JAPÃO (modificado para 3 PO) para posicionar influência. Acrescenta 2 PI à França (5C/0) e 1 à África do Sul (3C/0).

Eu talvez ficasse tentado a usar essa carta como evento, dadas as circunstâncias. Garantir o Japão disputado para o caso de PONTUAÇÃO NA ÁSIA aparecer novamente no turno seguinte é um opção atraente em vista do PERIGO VERMELHO. Mas tirar uma carta de 4 pontos de operações das possibilidades norte-americanas não é nada tentador. Em todo caso, o duplo investimento de Stefan na França parece prudente, visto que De Gaulle ainda está em jogo e a Europa é sua menina dos olhos. Ele também conseguiu estabelecer uma precária cabeça de ponte na África.

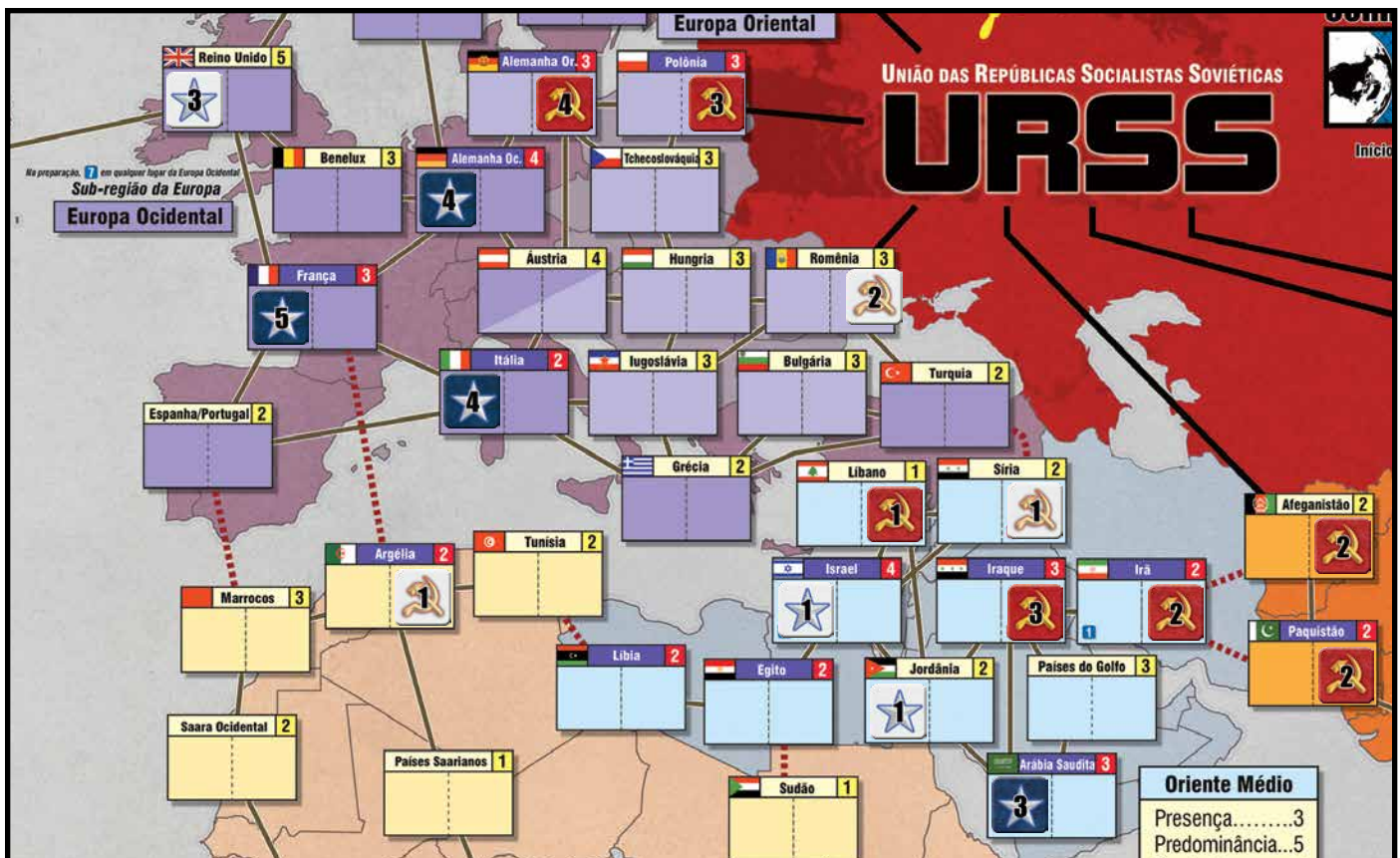


Figura 6: A situação na Europa no fim do turno 2.

TURNO 3

(DEFCON sobe para 3, os dois jogadores realizaram o número necessário de operações militares e ninguém perdeu pontos. As últimas cartas são compradas, o descarte é reembaralhado e as mãos são completadas.)

Fase de manchetes

EUA: PLANO MARSHALL (4 PO)
URSS: DESCOLONIZAÇÃO (2 PO)

Chris não só ficou com todas as melhores cartas da União Soviética como ainda comprou DESCOLONIZAÇÃO duas vezes! Contudo, o PLANO MARSHALL permite aos norte-americanos blindar sua vantagem na Europa. Stefan acrescenta 1 PI a França (6C/0), Alemanha Ocidental (5C/0), Reino Unido (4/0), Espanha/Portugal (1/0), Grécia (1/0), Turquia (1/0) e Benelux (1/0). Os soviéticos recebem de braços abertos novos camaradas revolucionários na Argélia (0/2C), Zaire (0/1C), África do Sul (3C/1) e Malásia (1/2).

Rodadas de ação

Rodada de ação 1 da URSS: DESERTORES (2 PO - EUA) para tentar um golpe de estado na Arábia Saudita. Resultado do dado = 5, influência dos EUA = 2, influência da URSS = 0. Os soviéticos marcam 2 operações militares e a DEFCON cai para 2. Os EUA recebem 1 PV e o placar agora é EUA-3.

Chris está decidido a ditar o ritmo dos golpes de estado, particularmente já que ele controla algumas nações vulneráveis na África. Usar DESERTORES na Arábia Saudita não causaria muito impacto mesmo. Mas suas possessões africanas continuam a salvo.

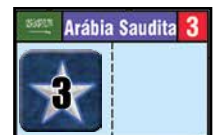
Rodada de ação 1 dos EUA: ACORDO DE DEFESA MÚTUA EUA-JAPÃO (4 PO) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI à Arábia Saudita (3C/0), 2 ao Egito (2C/0) e 1 à Grécia (2C/0).

Bom, ter mantido a carta ACORDO DE DEFESA MÚTUA EUA-JAPÃO na partida compensou: Stefan foi brindado com a possibilidade imediata de usá-la uma segunda vez. Ele avança a passos largos e indica que talvez vá usar PONTUAÇÃO NA EUROPA ao faturar a Grécia... Não que Chris possa fazer muito coisa a esse respeito no momento. A aliança norte-americana com o Trono do Crisântemo permanece na partida e ainda aguarda sua hora.

Além disso, Stefan aproveita o golpe malsucedido que Chris aplicou por puro reflexo na primeira rodada e contrabandeia influência para o Egito, aumentando mais ainda suas chances no Oriente Médio.

Rodada de ação 2 da URSS: REBELIÃO NO VIETNÃ (2 PO) como evento. Acrescenta 2 PI ao Vietnã (0/2C). +1 PO às operações conduzidas no Sudeste Asiático.

Seria um sinal de que vem por aí mais uma carta de pontuação? Stefan talvez devesse ter usado o ACORDO DE DEFESA como evento no fim das contas? Talvez não. Chris já tem a predominância na Ásia. Com todos os outros incêndios que os EUA precisam apagar, ganhar só por ganhar o último país disputado da região parece uma tarefa difícil.



Arábia Saudita antes do golpe



Rodada de ação 2 dos EUA: PONTUAÇÃO NA EUROPA (0 PO). Os EUA ganham 5 PV, e o placar agora é EUA-8.

Nenhuma surpresa. Deve ter ficado bem claro depois da jogada praticamente desnecessária da Grécia.

Rodada de ação 3 da URSS: GOVERNOS SOCIALISTAS (3 PO) para posicionar influência. Acrescenta 1 a Birmânia (0/2C), Malásia (1/3C) e 2 a Laos/Camboja (0/2C) (contando-se o bônus de REBELIÃO NO VIETNÃ).

Se havia alguma dúvida de que PONTUAÇÃO NA ÁSIA seria usada neste turno para compensar os efeitos de PONTUAÇÃO NA EUROPA, depois dessa carta, não há mais. Obviamente, como esperar pelo momento certo é essencial, não adiantaria muita coisa usar GOVERNOS SOCIALISTAS como evento depois de PONTUAÇÃO NA EUROPA. Chris sabe que não voltará a ver PONTUAÇÃO NA EUROPA até o reembaralhamento de meados da guerra, lá por volta do turno 7.

O investimento de Chris no Sudeste Asiático melhora sua posição tanto para a PONTUAÇÃO NA ÁSIA quanto para uma certa carta de meados da guerra, a PONTUAÇÃO NO SUDESTE ASIÁTICO.

Rodada de ação 3 dos EUA: JOGOS OLÍMPICOS (2 PO) para posicionar influência. Acrescenta 2 PI a Israel (3/0).

Stefan está absolutamente determinado a não deixar o Oriente Médio se esfacelar. Ele tem a Europa, perdeu a Ásia. As coisas não parecem nada boas na América Latina e na África. Se ele deixar ruir sua posição no Oriente Médio, será vitória certa para Chris. Mas então, Israel agora está bem mais a salvo de uma GUERRA ÁRABE-ISRAELENSE e, portanto, ganha o afeto dos EUA.

Rodada de ação 4 da URSS: PONTUAÇÃO NA ÁSIA (0 PO). A URSS recebe 6 PV, e o placar agora está em EUA-2.

Mais uma vez, nenhuma surpresa. Chris telegrafou esse lance ao jogar REBELIÃO NO VIETNÃ. Surpresa mesmo é, apesar de Chris estar jogando bem e de ter comprado cartas excelentes, o placar de PV não ter se entranhado em território soviético... ainda.



Rodada de ação 4 dos EUA: GUERRA ÁRABE-ISRAELENSE (2 PO) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI a Israel (4C/0) e 1 à Jordânia (2C/0).

Bomba lindamente desarmada. Stefan usa os dois pontos de operações da carta para sair por cima mesmo depois de implementados os modificadores do evento. Como ele agora controla Israel, Egito e Jordânia, não há como o jogador soviético ter êxito no teste. Ainda assim, os soviéticos saem do negócio com duas operações militares realizadas. Uma jogada tática muito boa que inutilizou um evento soviético e também cravou os pés de Stefan no Oriente Médio.

Rodada de ação 5 da URSS: OTAN (4 PO - EUA) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI a Síria (0/2C), Brasil (0/2C) e 2 PI ao Chile (0/3C).

Os soviéticos provocam a formação da OTAN, mas a Europa dificilmente é um alvo ou uma preocupação para Chris no momento. Ele prefere resistir de leve no Oriente Médio e esquentar as coisas na América do Sul.

Rodada de ação 5 dos EUA: INTERVENÇÃO DA ONU (2 PO), tendo BLOQUEIO DE BERLIM (1 PO) como evento. Acrescenta 1 PI à Líbia (1/0).

Eu detesto manter BLOQUEIO DE BERLIM na partida, seja qual for a situação, mas isso é obviamente melhor do que implementá-lo. Como seu valor em pontos de operações é apenas 1, BLOQUEIO DE BERLIM não cumpre as exigências da corrida espacial. O avanço na Líbia indica que Stefan tem a intenção de predominar no Oriente Médio, e não de simplesmente ficar na defensiva. No entanto, NASSER poderia gerar uma confusão com o posicionamento no Egito.



Rodada de ação 6 da URSS: PROIBIÇÃO DE TESTES NUCLEARES (4 PO) para posicionar influência. Acrescenta 1 PI à Argentina (0/2C) e 3 à Costa Rica (0/3C).

Chris foi esperto e se preparou para ganhar pontos de vitória com a predominância na América Central. Ter o controle da região não é uma tarefa impossível. Se as cartas de pontuação certas saírem cedo, Stefan terá vários turnos difíceis pela frente.

Rodada de ação 6 dos EUA: NASSER (1 PO - URSS) para tentar um golpe de estado na Costa Rica. Resultado do dado = 5. Nenhum efeito. Os EUA marcam 1 operação militar.



Costa Rica antes e depois do golpe

Ah, mas foi só falar no diabo e olha aí o Abdel, trazendo problemas para os EUA no Oriente Médio. E por pouco eles não tomaram a Costa Rica: repare que, com uma carta de valor tão baixo em pontos de operações e um país de estabilidade tão alta, o objetivo não era realmente afetar a Costa Rica, e sim abrandar um pouco a penalidade em PV por não ter conduzido a quantidade necessária de operações militares no fim do turno. Stefan reduziu a pena pela metade e perderá só 1. Mas também teve de ceder o controle do Egito. Os soviéticos agora recebem 2 pontos de influência no Egito (1/2) e a influência dos EUA é reduzida pela metade, terminando em 1.

Fim da partida?

Não. Mas você não achou realmente que eu revelaria todos os segredos de dois dos melhores jogadores de *Twilight Struggle*, né? O impressionante é que Stefan acabou ganhando a partida na pontuação final. Lá por volta do turno 5, a sorte nas cartas e no dado começou a mudar. De repente, Stefan estava com a corda toda e Chris só tirava eventos norte-americanos pesados. Naturalmente, quem sabe jogar direito deixa todos esses eventos complicados para seu oponente enfrentar bem na hora em que ele ou ela não tem como fazê-lo. Ninguém ficou exatamente surpreso ao ver Stefan faturar mais um título num torneio de *Twilight Struggle*.

Eu gostaria de agradecer ao Chris e ao Stefan por me ajudar a mostrar como se pode jogar *Twilight Struggle*, e jogá-lo bem. Também gostaria de agradecer ao pessoal da Board Game Player's Association por organizar o torneio e outras competições semelhantes. Eles prestam um grande serviço a todos os fãs. Por último, eu gostaria de agradecer a Randy Pippus em particular, do fundo do coração. Ele também é um excelente jogador de *Twilight Struggle* e nos ajudou imensamente – Ananda e eu – ao transcrever a partida final.



A HISTÓRIA E AS CARTAS

PONTUAÇÃO NA ÁSIA – A Europa talvez tenha sido o objetivo da Guerra Fria, mas a Ásia foi o campo de batalha. Da Guerra Civil Chinesa ao Afeganistão, passando pelas guerras da Coreia e do Vietnã, foi na Ásia que a Guerra Fria chegou bem perto de esquentar. Por esse motivo, a Ásia é a segunda região mais importante em termos de pontos de vitória.

PONTUAÇÃO NA EUROPA – Alguns cronistas da Guerra Fria veem o conflito inteiro – que custou milhões de vidas e incontáveis trilhões de dólares e foi travado no mundo todo – como a disputa pelo futuro da Alemanha. Essa maneira de ver as coisas pode ser um tanto míope, mas é nítido que a Europa sempre foi a tônica e o continente mais estratégico. Perder na Europa, em última instância, era perder a Guerra Fria.

PONTUAÇÃO NO ORIENTE MÉDIO – Em 1946, Truman teve de ameaçar mandar navios de guerra ao Mediterrâneo para obrigar os soviéticos a retirar suas tropas do Irã. E assim começou a Guerra Fria no Oriente Médio. Por ser vital para as economias ocidentais – fornecedora de petróleo –, a região também proporcionava à URSS uma oportunidade irresistível de interferir. O apoio dos EUA a Israel abriu aos soviéticos uma porta para o mundo árabe que eles aproveitariam várias vezes.

ABAIXE-SE E PROTEJA-SE – (1950) O Congresso dos EUA aprovou o Decreto de Criação da Defesa Civil Federal em resposta aos primeiros testes de armas nucleares realizados pela URSS em 1949. O filme *Duck and cover*, ou “abaixe-se e proteja-se”, talvez seja uma das tentativas mais memoráveis da defesa civil de conscientizar as pessoas sobre a possibilidade de um ataque nuclear. Ironicamente, o filme talvez tenha ajudado a aumentar as chances de ocorrência de uma guerra nuclear ao tornar “concebível” aos olhos do público um conflito desse tipo.

PLANO QUINQUENAL – (1946-50) A partir da década de 1920, a União Soviética passou a ter obsessão pelo planejamento centralizado de sua economia e desenvolvimento industrial. Doze planos quinquenais foram adotados pela URSS em toda a sua história. Há diferenças de opinião entre os economistas, mas a maioria concorda que esses planos desarranjaram mais do que sanaram a economia soviética.

A CARTADA DA CHINA – A República Popular da China desempenhou um papel importantíssimo durante a Guerra Fria. A influência da RPC limitou-se em grande parte a estados satélites da Ásia, mas a nação foi importante para manter o incômodo equilíbrio de forças que acabou se abatendo sobre o mundo após a Segunda Guerra. A princípio aliada à URSS, a China tornou-se um contrapeso para a influência soviética na Ásia nos últimos estágios da Guerra Fria.



GOVERNOS SOCIALISTAS – (1947) A partir do fim da Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos se viram desafiados por movimentos democráticos de esquerda dentro de sua esfera de influência. A Itália de Alcide de Gasperi mostrou-se particularmente contenciosa ao permitir a participação de comunistas e socialistas no governo. A CIA financiou um vasto programa de contrainformação para atacar esses movimentos. Os governos socialistas voltariam a ser motivo de preocupação durante a década de 1960 na França e com

a ascensão do partido trabalhista de esquerda no Reino Unido.

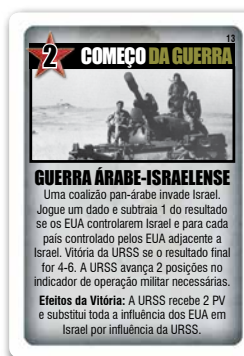
FIDEL – (1959) Chegando ao poder após a deposição do corrupto Fulgencio Batista, Fidel Castro desiluiu os EUA quando ficou claro que ele liderava uma revolução marxista. Os EUA planejaram várias vezes depor ou assassinar Fidel, o que acabou levando à desastrosa invasão da “Baía dos Porcos”. A Cuba comunista acabaria apoiando os governos marxistas em Angola e na Etiópia.

REBELIÃO NO VIETNÃ – (1946) Ho Chi Minh tentou mais de uma vez fazer com que o governo Truman apoiasse sua guerra de independência. Suas cartas nunca obtiveram resposta. O governo francês, com o apoio dos Estados Unidos e da Grã-Bretanha, tentou restabelecer sua colônia na Indochina. A malfadada tentativa levaria ao desastre em Dien Bien Phu.

BLOQUEIO DE BERLIM – (1948-9) Os soviéticos tentaram pressionar ainda mais os aliados ocidentais e dissuadi-los de criar um governo alemão “ocidental” e independente nas zonas controladas por eles. O principal ponto de pressão foi o bloqueio a Berlim Ocidental. Em resposta, o Reino Unido e os Estados Unidos criaram a ponte aérea de Berlim, que, em seu auge no “Desfile de Páscoa”, fazia pousar um avião de carga por minuto na cidade.

GUERRA DA COREIA – (1950-3) Tendo como estopim a transgressão do Paralelo 38 pelas forças norte-coreanas invasoras, a Guerra da Coreia viria a ser a primeira guerra sancionada pelas Nações Unidas. Outros quinze países além dos EUA e da Coreia do Sul tentaram defender a independência sul-coreana com suas forças armadas. Alcançando o rio Yalu, a campanha de MacArthur provocou uma resposta da China, o que devolveu as forças do conflito às posições iniciais no Paralelo 38.

ABDIÇÃO NA ROMÊNIA – (1947) O rei Miguel I, um monarca ocidentalizado, foi obrigado a abdicar sob a mira de um arma. A Romênia, em seguida, foi declarada uma república socialista democrática. Após a morte de seu primeiro líder comunista, Gheorghiu-Dej, a Romênia foi governada por Nicolae Ceaușescu. No quesito “crueldade dispensada ao próprio povo”, ele só perderia para Stalin.



GUERRA ÁRABE-ISRAELENSE – (1948-9, 1956, 1967, 1968-70, 1973, 1982) O Estado de Israel é praticamente fruto da guerra. Terminado o mandato britânico, Israel se viu em conflito com seus vizinhos árabes. Venceu todas as guerras, a não ser ao invadir o Líbano em 1982, de onde foi obrigado a se retirar. Os árabes quase tiveram êxito com os ataques-surpresa da Guerra do Yom Kippur, mas acabaram não conseguindo o que queriam. De um lado e de outro, houve ameaças de intervenção das superpotências, mas, no fim das contas, o sucesso ou fracasso nos conflitos dependeu da competência relativa das forças armadas árabes e israelenses.

COMECON – (1949-91) O Conselho para Assistência Econômica Mútua (Comecon) foi criado em resposta à tentação que aderir ao Plano Marshall representava para os estados satélites da URSS na Europa Oriental. Apesar de pouco organizado e dominado pelos soviéticos em seus primeiros anos, o Comecon acabaria cumprindo o papel de liberalizar o comércio e racionalizar a indústria na Europa Oriental.

NASSER – (1954-70) Um dos luminares do movimento pan-árabe, Gamal Abdel Nasser chegou ao poder por meio de um golpe militar. Tentando trilhar um caminho independente durante a Guerra Fria, ele provocou os governos ocidentais ao aceitar a ajuda soviética e nacionalizar propriedades comerciais: o Canal de Suez foi o exemplo mais importante. O Egito de Nasser era visto como estado cliente dos soviéticos e viria a atuar como representante russo nas repetidas guerras com Israel. Ele morreu ainda no cargo após dezoito anos de dedicação e depois de sobreviver a atentados e frustrar golpes de estado promovidos por vários inimigos internos e externos.

PACTO DE VARSÓVIA – (1955) O Pacto de Varsóvia, uma resposta ao que se entendeu como uma agressão ocidental por causa da criação da OTAN, foi uma aliança militar dominada pelos russos e que incluía todos os países da Europa Oriental, com exceção da Iugoslávia. Todos os integrantes da aliança usavam táticas e equipamentos soviéticos. A Albânia se retirou do Pacto em 1968.



DE GAULLE LIDERA A FRANÇA – (1958-69) Fundador da Quinta República francesa, De Gaulle e o papel que desempenhou durante a Guerra Fria geralmente são interpretados à luz de seu segundo mandato como presidente. Sem deixar de ser um aliado do Ocidente, De Gaulle tentou dar à França uma voz independente. Desenvolveu uma política de dissuasão nuclear própria, abandonou o comando integrado da OTAN e criticou a política externa dos EUA no Vietnã. Também tentou ampliar as relações comerciais e culturais com o Bloco Soviético. Sua intenção sempre foi devolver à França o papel importante que o país costumava desempenhar nas questões mundiais.



CIENTISTAS NAZISTAS CAPTURADOS – (1945-73) Os vencedores da Segunda Guerra Mundial correram para “recrutar” os cientistas nazistas e integrá-los a seus próprios efetivos. Essa operação recebeu, nos Estados Unidos, o codinome “Clipe de Papel”. No Ocidente, a empreitada também teve de blindar os cientistas contra as investigações de crimes de guerra. O caso mais famoso talvez seja o de Wernher von Braun, considerado o pai do programa balístico de foguetes dos Estados Unidos.

Dizem que Stalin ficou perplexo com o fato de os soviéticos não terem se apoderado primeiro de todo esse conhecimento.

DOCTRINA TRUMAN – (1947) Diante de uma sessão conjunta do Congresso norte-americano, o presidente Harry Truman apresentou a nova doutrina que levaria seu nome, renunciando uma era de intensa intervenção dos EUA com a desculpa de representar os países que tinham instituições políticas e econômicas liberais. Truman declarou: “Acredito que deva ser a política dos Estados Unidos apoiar os povos livres que resistem às tentativas de subjugação por minorias armadas ou forças externas”. A Doutrina Truman foi motivada pela abdicação, por parte do Reino Unido, a seu tradicional papel de grande potência no Oriente Próximo. O efeito imediato da doutrina foi o envio maciço de ajuda econômica e militar para a Grécia e a Turquia.

JOGOS OLÍMPICOS – (1948, 1952, 1956, 1960, 1964, 1968, 1972, 1976, 1980, 1984, 1988) Os esportes geralmente eram a válvula de escape para a intensa competição entre as superpotências, e essa competição nunca foi tão acirrada quanto nas olimpíadas. Os jogos eram um campo de provas para ver qual das duas sociedades conseguiria levar mais longe os limites da capacidade física humana. Enquadravam-se perfeitamente na ideologia comunista do “Novo Homem Soviético”. Os jogos muitas vezes espelhavam a situação política mundial, como foi o caso dos ataques terroristas em Munique, e tornaram-se instrumentos políticos declarados com o boicote dos EUA aos jogos de Moscou em 1980 e o boicote soviético à Olimpíada de Los Angeles em 1984.

OTAN – (1949) A Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN), a segunda parte da estratégia norte-americana para reconstruir a Europa, virou sinônimo de oposição ocidental à União Soviética. A máxima tantas vezes repetida a respeito dos objetivos da OTAN já diz tudo: “A OTAN foi criada para manter os soviéticos fora, os norte-americanos dentro e os alemães por baixo”.

COMUNISTAS INDEPENDENTES – (1948) O Bureau de Informação dos Partidos Comunistas e Operários, ou Kominform, expulsou a Iugoslávia porque o marechal Tito se recusou a acatar a vontade de Moscou. A Albânia acabaria seguindo caminho semelhante, rompendo com a Iugoslávia e, em seguida, com a URSS de Nikita Khrushchev. Apesar de continuar na estrutura soviética, a Romênia de Nicolae Ceaușescu também colocaria à prova os limites da paciência de Moscou com rompantes ocasionais de independência e nacionalismo.

PLANO MARSHALL – (1947) No dia 5 de junho, o ministro de relações exteriores dos EUA, George C. Marshall, anunciou ao mundo o plano norte-americano de reconstruir toda a Europa. Pressionados pelos soviéticos, os países da Europa Ocidental não participaram. No entanto, para as 16 nações da Europa Ocidental que o fizeram, o Plano Marshall foi o primeiro passo rumo à recuperação e, em última instância, à vitória na Guerra Fria.

GUERRA INDO-PAQUISTANESA – (1947-8, 1965, 1971) Desde a independência da Índia em relação à Grã-Bretanha, as comunidades muçulmana e hindu da ex-colônia estão em pé de guerra. Tradicionalmente, o Paquistão sempre acaba perdendo os conflitos, mas conta com o apoio dos EUA e da China para não fazer feio, militarmente falando, contra as defesas mais robustas da Índia.

CONTENÇÃO – (1947) Termo cunhado pelo diplomata e soviólogo George Kennan, viria a ser a pedra fundamental da política externa norte-americana em relação à União Soviética no começo da Guerra Fria. Sua primeira aplicação prática foi a Doutrina Truman e tinha como objetivo “conter” o comunismo, restringindo-o às áreas onde já existia.

CRIAÇÃO DA CIA – (1947) Tentando pôr um fim às disputas internas que prejudicaram o serviço secreto norte-americano durante a Segunda Guerra, o presidente Truman criou a primeira agência independente dos EUA, capaz não só de analisar informações como também de realizar operações secretas. O jogo de gato e rato de quarenta anos com sua contraparte soviética, a KGB, viria a se tornar lendário e também seria uma das características marcantes da Guerra Fria.



ACORDO DE DEFESA MÚTUA EUA-JAPÃO – (1951) Em 8 de setembro, os Estados Unidos estenderam discretamente seu guarda-chuva nuclear ao ex-rival no Pacífico. Fazendo isso, também tranquilizaram os vizinhos do Japão, que temiam o ressurgimento de um império japonês militarizado no cenário mundial. Em troca, o Japão acolheu os postos avançados dos EUA na Ásia. Para todos os efeitos, o Japão viria a ser um porta-aviões que ninguém conseguiria afundar nas guerras da Coreia e do Vietnã. Obviamente,

a dependência norte-americana dos produtos japoneses durante os conflitos que se seguiram ajudaram bastante o Japão a se recuperar e a estabelecer seu poderio econômico.

CRISE DE SUEZ – (1956) Situação embaraçosa envolvendo nações aliadas, a Crise de Suez não deixou dúvida alguma de que o velho imperialismo das Grandes Potências estava extinto. Ameaçados pela nacionalização do Canal de Suez promovida por Nasser, Israel, França e Reino Unido conspiraram para mudar pela força das armas a política egípcia. Não imaginaram que o presidente dos EUA, Dwight Eisenhower, entenderia como provocação essa iniciativa velada. Mesmo obtendo êxito militar num primeiro momento, as três potências foram obrigadas a se retirar, pressionadas pelos norte-americanos.

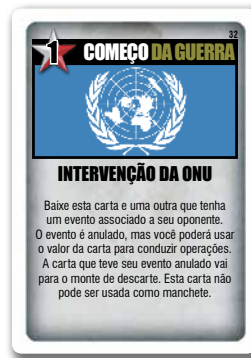


LEVANTES NO LESTE EUROPEU – (1956-89) Bem representados pela tentativa de Imre Nagy de retirar a Hungria do Pacto de Varsóvia e pela Primavera de Praga na Tchecoslováquia em 1968, os membros do Pacto de Varsóvia tentaram várias vezes afrouxar as rédeas de Moscou. Do ponto de vista soviético, os efeitos desses movimentos, se levados a extremos, poderiam ser devastadores. Os tanques soviéticos tornaram-se o símbolo universal da determinação da URSS em controlar a

Europa Oriental, mesmo que para isso precisasse recorrer à opressão indistigada.

DESCOLONIZAÇÃO – (1947-79) É difícil atribuir datas precisas ao processo de descolonização, mas escolhemos as duas que representam os casos bem-sucedidos mais significativos. O abandono do imperialismo começa com a Grã-Bretanha cumprindo sua promessa de emancipar a Índia em 1947. No outro extremo, as primeiras eleições majoritárias na Rodésia determinaram o fim do regime de apartheid.

PERIGO/EXPURGO VERMELHO – (1945-89) Nos EUA, o medo do “perigo vermelho”, que começou com o receio de que o inimigo já tivesse se infiltrado, chegou ao auge com o senador Joseph McCarthy e as audiências sobre “atividades antiamericanas” na Câmara dos Deputados na década de 1950. Os expurgos soviéticos eram uma constante toda vez que o poder trocava de mãos no Kremlin. Mas Stalin foi o verdadeiro mestre: por ocasião de sua morte em 1953, 12 milhões de pessoas já tinham sido mandadas para os campos de concentração.



INTERVENÇÃO DA ONU – (1947-?) Em geral, as Nações Unidas não tiveram influência alguma sobre o conflito entre as superpotências durante a Guerra Fria, graças ao poder de veto dos membros permanentes no Conselho de Segurança. Mas, volta e meia, a ONU foi uma espécie de termômetro da opinião pública mundial e conseguiu mediar impasses no Terceiro Mundo. As Nações Unidas também foram o pano de fundo para vários momentos fundamentais do conflito, entre eles:

o boicote soviético à votação que sancionou a Guerra da Coreia, o discurso: “vamos enterrar vocês”, e, obviamente, a Crise dos Mísseis de Cuba (“não espere o intérprete traduzir, sr. Zorin!”).

DESESTALINIZAÇÃO – (1956) Durante o vigésimo Congresso do Partido Comunista, Nikita Khrushchev atacou publicamente Stalin e a maneira como ele havia conduzido a União Soviética. Isso foi visto interna e externamente como o começo de uma nova era, uma suposição que teria consequências particularmente sangrentas para a Hungria de Imre Nagy. Khrushchev não tinha a intenção de “liberalizar” o domínio soviético sobre a Europa Oriental, muito embora tentasse acabar com o culto à personalidade que havia caracterizado o governo interno do país.

PROIBIÇÃO DE TESTES NUCLEARES – (1963-?) O primeiro tratado de Proibição de Testes Nucleares é fruto do processo de desarmamento que se seguiu à Crise dos Mísseis de Cuba. Proibiu novos testes nucleares na atmosfera, no espaço sideral e sob a água. A pressão internacional para que a proibição ocorresse aumentara na década de 1950 com a documentação científica dos graves danos ambientais provocados pelos primeiros testes atmosféricos conduzidos pelas potências nucleares. Os testes subterrâneos continuaram permitidos, mas todas os tipos de “detonações nucleares em tempos de paz” também foram proibidas, endurecendo o regime de não proliferação.

PONTUAÇÃO NA AMÉRICA DO SUL – A propensão regional de recorrer a caudilhos ou juntas militares para resolver instabilidades políticas fez da América do Sul um terreno fértil para a reação da esquerda durante toda a Guerra Fria. O nacionalismo em ascensão e a onda global de anti-imperialismo também marcaram a relação dos Estados Unidos com os países da América do Sul. Os soviéticos tentaram aproveitar as brechas oferecidas e estabeleceram relações muito próximas com nações como a Argentina. O realinhamento que poderia ter sido o mais importante na região foi reprimido por um golpe de estado supostamente instigado pela CIA no Chile de Salvador Allende.

GUERRA PERIFÉRICA – (1947-?) Descritas também como conflitos de baixa intensidade, as guerras periféricas costumavam irromper em resposta às condições específicas de um país ou das relações entre dois países. No entanto, graças à sua duração ou à intervenção de EUA e URSS, uma disputa essencialmente local podia ser elevada à condição de conflito entre superpotências. Entre os exemplos, temos a guerra civil em Moçambique e a guerra entre a Etiópia-Somália.

PONTUAÇÃO NA AMÉRICA CENTRAL – A América Central e o Caribe já foram chamados mais de uma vez de “o quintal” e “o lagunho” dos Estados Unidos, respectivamente. Com o advento de Fidel Castro em 1959, não havia mais como os norte-americanos subestimarem a região. A reação dos EUA à influência comunista na área provocou a intervenção militar direta na República Dominicana (1965) e em

Granada (1983). Nos últimos anos da Guerra Fria, Nicarágua, El Salvador e Honduras tornaram-se a linha de frente do conflito entre as superpotências.

PONTUAÇÃO NO SUDESTE ASIÁTICO – No Sudeste Asiático, o processo de descolonização se combinou à rivalidade das superpotências de maneira particularmente violenta. Começando com a repressão britânica à insurreição malaia, passando pelas guerras travadas pelos EUA no Vietnã e no Camboja e terminando em 1979 com o conflito sino-vietnamita, nenhuma outra região do mundo teria tanto a atenção norte-americana quanto o Sudeste Asiático. Contudo, seguindo-se à humilhante retirada das tropas norte-americanas da região, esta deixaria de ser o pivô da política na Guerra Fria.



CORRIDA ARMAMENTISTA – (1947-89) A corrida armamentista entre a União Soviética e os Estados Unidos persistiu durante toda a Guerra Fria, e muitos atribuem a queda da URSS à sua incapacidade de acompanhar o ritmo imposto por Ronald Reagan. Essa competição entre as duas nações envolvia armas convencionais e nucleares. Era muito comum haver uma interação dos dois tipos de forças. No começo da Guerra Fria, os Estados Unidos (tendo desmobilizado suas tropas

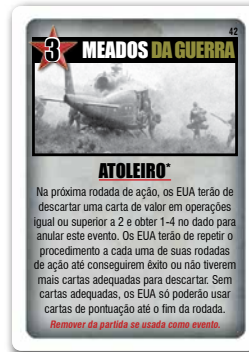
logo após a Segunda Guerra Mundial) tiveram de contar com suas armas nucleares e depender da doutrina de “retaliação maciça” para se oporem à superioridade soviética nas armas convencionais. Depois que os soviéticos desenvolveram suas próprias armas nucleares, as duas potências voltaram ao sistema de resposta flexível. Subjacente à estratégia nuclear durante toda essa última etapa estava o conceito de destruição mútua assegurada. Esse dado da realidade reduziu as chances de ocorrência de uma guerra convencional envolvendo diretamente as superpotências. No entanto, a dinâmica da competição no armamento convencional tinha seu próprio paradigma. Nesse quesito, o Ocidente contava com a superioridade tecnológica para projetar armas de alto desempenho e fazer frente ao enorme arsenal que a economia planificada dos soviéticos era capaz de produzir.



CRISE DOS MÍSSEIS DE CUBA – (1962) A simples menção a este incidente traz à tona o horror do holocausto nuclear que quase aconteceu. Durante catorze dias do mês de outubro de 1962, as duas superpotências pareciam destinadas a bater de frente por causa das plataformas soviéticas de lançamento de mísseis balísticos de médio alcance (MRBM) e alcance intermediário (IRBM) em Cuba. Para impedir a instalação de novas armas ofensivas ali, John F. Kennedy declarou um bloqueio naval à ilha.

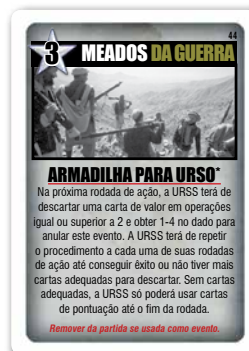
A tensão chegou ao extremo quando um avião U-2 foi abatido em espaço aéreo cubano e Nikita Khrushchev exigiu que mísseis norte-americanos fossem retirados da Turquia para que os soviéticos removessem os seus de Cuba. Por fim, Khrushchev foi obrigado a se contentar com a promessa dos EUA de não invadir Cuba e com um acordo confidencial para a retirada das plataformas da OTAN da Turquia.

SUBMARINOS NUCLEARES – (1955) Os Estados Unidos lançaram ao mar o primeiro submarino movido a energia nuclear. E, de uma hora para outra, tornaram obsoletas todas as táticas antissubmarinas desenvolvidas durante a Segunda Guerra Mundial. O almirante Hyman Rickover foi encarregado de supervisionar o desenvolvimento de uma nova marinha nuclear e criar a terceira perna, aparentemente invulnerável, do tripé nuclear norte-americano. Mas os soviéticos não demorariam a seguir o exemplo.



ATOLEIRO – (1964-75) É difícil citar a data exata em que o envolvimento dos EUA no Vietnã deixou de ser mero apoio à repressão de um levante comunista e virou um atoleiro inescapável. No entanto, a aprovação pelo Congresso norte-americano da resolução do Golfo de Tonkin parece ser um bom momento, por falta de outro melhor. Em retrospecto, fica claro que os Estados Unidos não entenderam o conflito no qual se meteram. O Vietnã foi, fundamentalmente, uma guerra de libertação nacional, uma luta que começara séculos antes contra a dominação chinesa, depois francesa, japonesa e, por fim, norte-americana. O governo dos EUA talvez nunca tenha percebido que havia encarnado o papel de “opressor estrangeiro”, mas isso em nada diminui o valor da resistência vietnamita. Exatamente como na maioria das guerras coloniais, foi só uma questão de pôr as despesas no papel. Os dividendos norte-americanos já não compensavam mais o desânimo nacional, a perda de soldados e os recursos econômicos que o Vietnã consumia. Mas colocar uma superpotência em seu devido lugar é um processo demorado, e não foi diferente no Vietnã.

NEGOCIAÇÕES DOS SALT – (1969, 1972) Iniciadas durante o governo de Lyndon Johnson e completadas pelo presidente Richard Nixon e o secretário Leonid Brejnev, as negociações do Tratado para a Limitação de Armas Estratégicas (SALT, em inglês) tentou basicamente limitar a quantidade de plataformas de lançamento de mísseis nucleares e restringir os sistemas defensivos que colocavam em risco a dinâmica da dissuasão mútua. O êxito desse tratado levou a uma segunda rodada de negociações, ou SALT II. A contenda diplomática por causa desse acordo começou no governo Nixon e só foi terminar em 1979, com Jimmy Carter e Brejnev. SALT II estabeleceu limites generosos para as novas plataformas de lançamento de armas estratégicas e proibiu os mísseis balísticos intercontinentais (ICBM) móveis. Por causa da invasão do Afeganistão pelos soviéticos, o tratado nunca foi ratificado. Em 1986, o presidente Ronald Reagan declarou que a União Soviética não estava cumprindo os termos do SALT II e retirou os EUA do tratado.



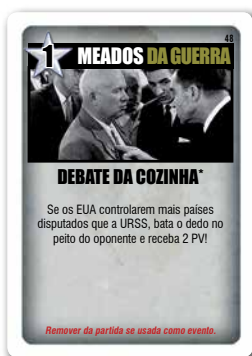
ARMADILHA PARA URSO – (1979-92) Numa época em que a arrogância soviética aparentemente só aumentava, a URSS voltou a adotar os antigos modelos de política de poder ao interferir nos assuntos do Afeganistão, o país disputado no “Grande Jogo” pelos rivais Rússia imperialista e Grã-Bretanha vitoriana. Os soviéticos consideravam o Afeganistão parte de sua esfera natural de influência. No entanto, quando os soldados soviéticos intervieram diretamente num conflito pelo

poder no Afeganistão e depuseram o presidente, descobriram que haviam calculado mal a reação da opinião pública mundial. Tendo aprendido bastante com a derrota no Vietnã por forças aparentemente inferiores, o governo Reagan tentou transformar o Afeganistão em pesadelo idêntico. Em dez anos, os Estados Unidos forneceram mais de 2 bilhões de dólares à resistência islâmica (ou mujahidin) no Afeganistão.

CONFERÊNCIA DE CÚPULA – (1959, 1961, 1972, 1973, 1974, 1979, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989) As reuniões dos líderes das duas superpotências tornaram-se instrumentos importantes da diplomacia pública desde meados da Guerra Fria até seu fim. A avaliação do êxito das cúpulas dependia de objetivos assegurados, tratados assinados e quem pegava mais pesado com quem. Como se fosse uma luta internacional de boxe, os países não alinhados assistiam a tudo da arquibancada, tentando descobrir qual lado estaria ganhando. Praticamente todos os grandes acordos de controle de armas se iniciaram ou terminaram durante uma cúpula. Nesse sentido, as conferências eram um instrumento importante para avaliar as intenções das superpotências e garantir que a Guerra Fria não esquentasse.

DR. FANTÁSTICO – (1964) Com a aceitação por parte do público de que o holocausto nuclear era uma possibilidade real, instalou-se também o fatalismo em relação à sua inevitabilidade. O seminal filme de humor negro *Dr. Fantástico* reproduziu perfeitamente esse novo estado de ânimo. Mas dificilmente se poderia dizer que esse tipo de postura fosse raro.. Um fatalismo semelhante em relação ao derradeiro destino da humanidade pode ser encontrado em toda a literatura da época e deu origem a um subgênero inteiro da ficção científica, o folhetim pós-holocausto nuclear, repleto de mutantes atômicos e restos indefinidos da civilização contemporânea. Ironicamente, o pessimismo espelhado nessas obras pode ter contribuído para tornar a guerra nuclear uma possibilidade ao transformá-la em algo “concebível”.

JUNTA MILITAR – (1945-?) No contexto da Guerra Fria, a “junta” dos países latino-americanos normalmente se referia à união de panelinhas direitistas das forças armadas para depor o governante eleito e substituí-lo por uma ditadura militar. As juntas militares tornaram-se tão comuns na América Latina durante a Guerra Fria que praticamente seguiam um rito todo próprio. Era muito comum as juntas militares receberem o apoio tácito do governo dos EUA, pois tentavam manter os esquerdistas sob controle nas Américas do Sul e Central. Entre as juntas militares se destacam as ditaduras na Argentina de 1976 a 1983 e na Guatemala de 1954 a 1984.



diantes de um modelo ilustrativo de uma cozinha norte-americana equipada com eletro-eletrônicos da GE. Nixon promoveu os próprios interesses políticos ao dar a impressão de que batia o dedo no peito de Khrushchev, confirmando suas referências anticomunistas para os eleitores de seu país natal.

DEBATE DA COZINHA – (1959) No período de alta tensão que se seguiu ao lançamento bem-sucedido do Sputnik, o então vice-presidente dos EUA Richard Nixon foi à Rússia em missão de boa vontade. O que se seguiu foram diálogos públicos entre Nixon e Nikita Khrushchev, às vezes brincalhões, outras vezes contundentes, durante toda a estada do norte-americano em Moscou. O diálogo ficou conhecido como o Debate da Cozinha, por causa de uma conversa particularmente mordaz

INVEJA DO MÍSSIL – (1984) Expressão cunhada pela dra. Helen Caldicott e que resume a crítica feminista dirigida à percepção de que a Guerra Fria era movida pelo ego do macho com tendências freudianas. Basta analisar as expressões “penetração profunda” e “reentradas múltiplas” para alguém se perguntar se ela não teria razão. Caldicott não parou por aí e fundou a organização Médicos pela Responsabilidade Social. Seu livro, *Missile envy*, foi uma das coisas que uniu o movimento antinuclear.

“VAMOS ENTERRAR VOCÊS” – (1956) Talvez seja a citação mais famosa de toda a Guerra Fria, uma frase imortal pronunciada pelo premier soviético Nikita Khrushchev ao se dirigir aos embaixadores do Ocidente numa recepção em Moscou. Com essas palavras, Khrushchev prenunciou um período em que ele cutucaria o Ocidente à procura de pontos fracos e oportunidades. A Crise de Berlim foi um exemplo dessa política expansionista.

DOCTRINA BREJNEV – (1968) Anunciada a uma multidão formada por operários poloneses pelo próprio Brejnev, a doutrina que levaria seu nome deixou clara qual seria a verdadeira política externa da União Soviética diante de movimentos como a Primavera de Praga. A saber, os países socialistas da época não teriam mais permissão para abandonar o socialismo nem de adotar a neutralidade. A doutrina ajudou a aprofundar o erro de cálculo dos soviéticos em relação à opinião pública mundial no que diz respeito à invasão do Afeganistão. Eles viam a invasão como mera aplicação de uma doutrina já devidamente esclarecida.

QUEDA DO IMPÉRIO PORTUGUÊS – (1974) Portugal foi o último país europeu a abandonar suas grandes colônias na África. Apesar de ter sido aceito na OTAN, Portugal era governado pelo ditador António Salazar, que achava que as colônias manteriam o país em seu devido lugar na comunidade das nações. Não obstante, a repressão às insurreições nacionalistas angariou críticas não só dos países que haviam recentemente declarado independência como também dos aliados de Portugal na OTAN. Por fim, já com um governo democrático reinstalado, Portugal abriu mão de suas possessões. Pouco depois, as ex-colônias portuguesas Angola e Moçambique sucumbiram à guerra civil e tornaram-se grandes pontos de ignição entre o Oriente e o Ocidente no continente africano.

LEVANTES NA ÁFRICA DO SUL – (1964-94) O governo racista e minoritário da África do Sul começou a ser contestado pelo Congresso Nacional Africano com a ajuda soviética e cubana a partir de suas bases na Tanzânia, na Zâmbia e em outros países de “linha de frente”. A era de resistência pacífica terminou formalmente com os massacres em Sharpeville e Langa. Por sua vez, a África do Sul tentou desestabilizar os vizinhos. O governo do apartheid recusou-se a pôr um fim à ocupação da Namíbia, apoiou as forças da UNITA que lutavam na vizinha Angola e a Renamo em Moçambique. No entanto, a expansão da população negra, seus sindicatos poderosos e, por fim, a pressão ocidental deixaram a África do Sul na defensiva. O governo Reagan tentou a política do “diálogo construtivo”, mas ela gerou controvérsia não só nos EUA como no resto do mundo também. Por fim, o desmoronamento do Bloco Oriental privou o governo de P. W. Botha de seu último trunfo no Ocidente e Nelson Mandela foi libertado.

ALLENDE – (1970-3) Médico, Salvador Allende foi eleito pelo voto popular no Chile para liderar o primeiro governo socialista do país. Allende tratou rapidamente de socializar a produção de cobre, o principal bem de exportação do Chile. As minas eram, em sua maioria, controladas por duas companhias norte-americanas, a Kennecott e a Anaconda. As relações com os EUA logo esfriaram e a CIA apoiou uma tentativa de golpe de estado em 1970. Não deu certo. Mas, com a aplicação de

duras sanções econômicas pelo Ocidente, o governo Allende patinou no segundo e terceiro anos do mandato. Em 1973, os militares, liderados por Augusto Pinochet, depuseram Allende com um ataque sanguinário ao palácio presidencial. Allende tirou a própria vida.

WILLY BRANDT – (1969) Socialista ardoroso e opositor do partido nazista na juventude, Willy Brandt levou os sociais-democratas da Alemanha Ocidental à chancelaria em 1969. No cargo, imprimiu às relações leste-oeste a mesma abordagem pragmática que havia caracterizado seu mandato como prefeito de Berlim Ocidental. Sob a égide da *Ostpolitik* [política do leste], no governo Brandt a Alemanha Ocidental normalizou as relações com a União Soviética, Polônia e Tchecoslováquia. Mesmo não abandonando a ideia de reunificação alemã, ele reconheceu a inviolabilidade das fronteiras estabelecidas e chegou a normalizar as relações com a Alemanha Oriental. No fim das contas, seu governo foi derrubado por um escândalo interno de espionagem.

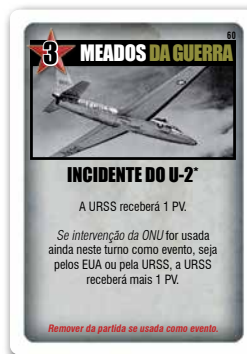


REVOLUÇÃO ISLÂMICA – (1979) Estados árabes e muçulmanos seculares começaram a se mostrar corruptos, repressores e incompetentes em todo o Oriente Médio, e isso levou ao surgimento de formas mais radicais de islamismo. A Irmandade Muçulmana, fundada no Egito, tentou derrubar o regime secular não só ali como também na Síria, o que levou a novos ciclos de repressão e autoritarismo nesses países. Um ciclo semelhante ocorreria no Irã, governado pelo xá Reza Pahlevi. Aliado de longa data dos Estados Unidos e o do Ocidente em geral, o xá foi deposto por uma revolução popular liderada pelo anticidental aiatolá Khomeini, o que levou à primeira teocracia contemporânea do mundo. Os mulás iranianos passariam o resto do século vinte tentando exportar sua revolução para outras comunidades muçulmanas xiitas.

TRATADO ABM – (1972) O Tratado sobre Mísseis Antibalísticos (ABM, em inglês) tentou consolidar o sistema de destruição mútua assegurada como a chave para o equilíbrio estratégico. O tratado ABM restringiu a capacidade das duas superpotências de se defenderem de um ataque nuclear. Teoricamente, tornava desnecessário um ataque preemptivo para impedir a instalação de sistemas de defesa desestabilizadores. Os dois países tinham permissão para defender sua capital ou um campo de mísseis balísticos intercontinentais (ICBM) com um sistema de defesa antimíssil. Os soviéticos instalaram um desses sistemas nos arredores de Moscou. No fim das contas, os Estados Unidos abandonaram o sistema instalado em Grand Forks, Dakota do Norte.

REVOLUÇÃO CULTURAL – (1966-77) Representando, principalmente, uma luta interna pelo poder na República Popular da China, a Revolução Cultural teve profundas implicações internacionais. À medida que ia se sentindo cada vez mais marginalizado pelos moderados do partido comunista chinês, Mao Zedong foi a luta para restaurar a pureza ideológica e treinar a geração seguinte de revolucionários. O tumulto que se seguiu, com expurgos, delações e a criação da Guarda Vermelha, levou a China à beira da guerra civil. Também aprofundou a ruptura entre a China e a União Soviética. No entanto, a anarquia e o isolacionismo que reinavam impossibilitaram o estabelecimento de relações amigáveis entre os Estados Unidos e a RPC. Quando Richard Nixon assumiu a presidência dos EUA, o abismo que separava as duas nações parecia maior do que nunca.

FLORES VENCENDO O CANHÃO – (1965-70) Retirada da canção “Para não dizer que não falei das flores” de Geraldo Vandré, a frase faz referência à expressão supostamente cunhada pelo poeta norte-americano Allen Ginsberg, “flower power” [o poder das flores], que passou a representar os movimentos de paz e não violência dos anos 1960. A imagem que contextualiza as duas frases é a de pessoas colocando margaridas nos canos dos fuzis e as palavras de ordem antibélicas “faça amor, não faça a guerra”. Também representam, nos EUA, o sentimento generalizado de ambivalência em relação ao emprego da força militar, resultado da experiência norte-americana no Vietnã.



INCIDENTE DO U-2 – (1960) Em 1955, os Estados Unidos começaram a mandar aviões de reconhecimento sobrevoar a URSS fora do alcance altitudinal das baterias antiaéreas soviéticas. Contudo, em maio de 1960, um míssil SA-2 soviético atingiu a aeronave de Francis Gary Powers no espaço aéreo da URSS. Avião, piloto e equipamento foram capturados pela União Soviética. O incidente se revelou um grande constrangimento para o governo de Dwight Eisenhower, pois este, a princípio, negou que os EUA estivessem conduzindo missões daquele tipo. A derrubada do U-2 esfriou bastante as relações entre as superpotências e foi usada como material de propaganda pela União Soviética.



OPEP – (1960) Fundada para permitir aos países produtores de petróleo maior controle sobre o preço do recurso e, desse modo, aumentar suas receitas, a OPEP se transformou numa instituição que hoje controla dois terços das reservas mundiais e responde por aproximadamente metade das exportações de petróleo do planeta. A criação da OPEP foi um golpe violento no monopólio do mercado de petróleo global exercido por megaempresas ocidentais como a Exxon e a British Petroleum. Apesar

de incluir países de fora do Oriente Médio, como Venezuela, Indonésia e Nigéria, a OPEP é dominada por países da região e, por isso, vive interferindo nas crises políticas locais. O episódio mais famoso foi a OPEP ter se recusado a vender petróleo para os países ocidentais que apoiaram Israel na Guerra do Yom Kippur (ou Guerra de Outubro) em 1973. Isso levou a um aumento de quatrocentos por cento no preço do petróleo e obrigou o Ocidente a racionar.

“PISTOLEIRO SOLITÁRIO” – (1963) Fazendo campanha em Dallas, Texas, EUA, o presidente John F. Kennedy foi assassinado por Lee Harvey Oswald. Duas comissões, a Comissão Warren e a Comissão Exclusiva da Câmara sobre os Assassinatos, divergiram quanto à possibilidade de Oswald ter agido ou não sozinho. Em todo caso, as circunstâncias da morte do presidente causaram pânico no país e deram vazão a teorias conspiratórias que envolviam a Máfia, o governo cubano, a KGB e a própria CIA. Também marcaram o começo de uma série de assassinatos políticos de grande visibilidade nos Estados Unidos, que incluiria o dr. Martin Luther King e o irmão de John Kennedy (e candidato democrata à presidência), Robert Kennedy. Essas mortes prematuras abalaram a confiança do país e aumentaram o mal-estar da era do Vietnã.

REACIONARISMO COLONIAL – (1946-88) A Guerra Fria tem origem no contexto de um sistema geopolítico internacional em transformação. O mundo abandonou um sistema multipolar composto de impérios polígotos e o trocou por um sistema bipolar dominado por países de dimensões continentais. A tendência dos movimentos anticolonialistas era ter forte ponto de vista antiocidental, pois as antigas potências coloniais estavam agora todas do lado do Ocidente. No entanto, o caminho para a independência não foi uniforme nem uniformemente bem-sucedido. Vários conflitos reacionários e demorados foram travados pelas potências coloniais que prolongaram sua permanência ou mantiveram uma relação semicolonialista com o país recém-liberto. A intervenção britânica na Malásia (1948), a resistência francesa à independência da Argélia (1954) e a intransigência sul-africana na Namíbia (1966) são bons exemplos desse aspecto da experiência pós-colonial.

DEVOLUÇÃO DO CANAL DO PANAMÁ – (1970) Apesar de ter sido muito criticada pela direita norte-americana, a decisão do governo Jimmy Carter de devolver o canal ao Panamá mostrou-se imensamente popular na América Latina. O canal foi uma conexão estratégica importantíssima para a marinha dos EUA durante a Primeira e Segunda Guerras Mundiais. No entanto, com a Guerra da Coreia, o canal já não era grande o suficiente para permitir a passagem dos navios bélicos contemporâneos. Já que o canal não tinha mais tanta serventia para as forças armadas norte-americanas e seu valor propagandístico como relíquia do imperialismo dos EUA só aumentava, Carter percebeu que a melhor alternativa política era devolvê-lo ao Panamá de pouco em pouco.



ACORDOS DE CAMP DAVID – (1978)

Depois de uma pausa no processo de paz no Oriente Médio, provocada pelas eleições presidenciais de 1976, o presidente Jimmy Carter assumiu o cargo extremamente disposto a cuidar desse assunto. Com um apelo pessoal e direto, Carter conseguiu resolver de uma vez por todas a Guerra do Yom Kippur e mudar completamente a dinâmica do problema no Oriente Médio. Israel e Egito normalizaram relações e foi aprovado um enquadramento para as negociações de paz no Oriente Médio, o que permitiria, anos depois, o acordo de Oslo e o Tratado de Paz entre Israel e Jordânia. Além disso, Carter também garantiu o total realinhamento do Egito. Antes, o Egito de Nasser era terreno fértil para o sentimento antiocidental, mas acabaria se tornando um dos principais aliados dos EUA na região. Sadat pagaria caro por ter demonstrado liderança durante as negociações. Ele seria assassinado por radicais islâmicos em 1981.

ESTADOS FANTOCHES – (1949-?) Mesmo não sendo um conceito exclusivo da Guerra Fria, a expressão “estados fantoches” se refere a regimes que detêm o poder graças à União Soviética ou aos Estados Unidos ou então porque são apoiados por uma das superpotências. Pejorativa, a expressão costuma ser usada pelos oponentes de um governo para atacar sua legitimidade. Tanto os soviéticos como os norte-americanos aplicavam a expressão a qualquer país com o qual mantivessem laços estreitos, mas a melhor maneira de entendê-la talvez seja no contexto do governo Diem no Vietnã do Sul ou de Mariam na Etiópia.

EXPORTAÇÃO DE GRÃOS PARA OS SOVIÉTICOS – (1973-80, 1981-?) Em 1973, circunstâncias climáticas difíceis e safras desastrosas levaram o presidente Richard Nixon a permitir a exportação maciça de

cereais dos Estados Unidos para a União Soviética. Foi um duro golpe no orgulho russo, mas o programa ajudou a normalizar as relações entre as superpotências. Além disso, estabeleceu nos EUA um *lobby* interno permanente para reivindicar o degelo contínuo das relações econômicas entre os dois países. Em 1980, o presidente Jimmy Carter suspendeu o programa como retaliação à invasão do Afeganistão pelos soviéticos. As exportações foram retomadas um ano depois, já no governo Ronald Reagan. Isso acabou levando a um tratado com os soviéticos, que prometeram importar 9 milhões de toneladas de grãos dos EUA por ano.

ELEIÇÃO DO PAPA JOÃO PAULO II – (1978) O primeiro não italiano a ser eleito papa desde o século XVI, João Paulo II representou a renovação da influência católica no cenário mundial. Pela primeira vez na história, os Estados Unidos reconheceram diplomática e formalmente o papado. Por ser natural da Polônia comunista, o papa eleito representava uma dificuldade enorme para o governo polonês. Criticar o novo papa só faria alienar o público; recebê-lo de braços abertos seria a antítese da doutrina comunista. Além disso, sabia-se que João Paulo II era um crítico ardoroso do comunismo. A eleição de João Paulo II marcou uma reviravolta na dinâmica política interna da Polônia, que acabaria levando ao movimento Solidariedade. Mikhail Gorbachev comentaria que a queda da cortina de ferro teria sido impossível sem João Paulo II.

ESQUADRÕES DA MORTE LATINO-AMERICANOS – (1960 – 1989)

Durante toda a Guerra Fria, governos de esquerda e direita apoiaram regimes reacionários que recorreram ao uso desproporcional da força ao responder a ameaças ao governo. Apesar de ser uma tendência particular dos governos de direita na América Latina, os de esquerda também se mostraram capazes de fazer uso hábil da brutalidade. El Salvador, Guatemala e Colômbia ainda são os exemplos mais terríveis da prática de assassinar pessoas a mando do governo. O presidente Osorio da Guatemala fez certa vez o comentário infame: “Se for necessário transformar o país num cemitério para pacificá-lo, não hesitarei em fazer isso.”



FUNDAÇÃO DA OEA – (1948, 1967)

Fundada com o objetivo específico de promover a democracia no hemisfério ocidental, a OEA tem sido, por vezes, um organismo útil para promover os interesses dos EUA no continente americano. Legitimou internacionalmente as ações dos EUA durante a Crise dos Mísseis de Cuba e a invasão de Granada. O estímulo ao comércio e ao desenvolvimento econômico foi acrescentado à carta constitucional da OEA em Buenos Aires em 1967. A revisão da carta também estabeleceu a existência de fóruns diplomáticos permanentes da OEA, com a criação da Assembleia Geral em Washington, DC, EUA.

NIXON DÁ A CARTADA DA CHINA – (1972) Percebendo que a normalização das relações com a China era crucial para a retirada dos EUA do Vietnã do Sul, o presidente Richard Nixon tentou agendar uma conferência de cúpula com Mao Zedong. Nixon mandou Henry Kissinger conversar em segredo com o ministro de relações exteriores da RPC, Zhou Enlai, e preparar o terreno para a visita. Aproveitando-se do estado de deterioração das relações sino-soviéticas, Nixon talvez tenha conseguido aplicar o maior golpe diplomático da Guerra Fria. O Comunicado de Shanghai que se seguiu à cúpula girou em torno de várias discordâncias fundamentais entre os dois países, entre eles Taiwan e Vietnã. No entanto, ficou claro que a União Soviética não

poderia mais depender do apoio chinês nos conflitos regionais. Nixon deixou clara sua vontade de normalizar completamente as relações entre os dois países, e rápido, mas o escândalo Watergate interrompeu seus planos. Caberia a Jimmy Carter restaurar em sua plenitude as relações diplomáticas entre os dois países.

SADAT EXPULSA OS SOVIÉTICOS – (1972) Anwar al Sadat foi um dos primeiros a participar de atividades anticolonialistas contra a monarquia egípcia patrocinada pelos britânicos. Tornou-se o vice-presidente de Nasser e herdou o estado de deterioração das relações com a URSS ao assumir a presidência. Os soviéticos não atenderam às solicitações egípcias de ampliar a ajuda econômica e militar ao país, que estava tentando não tomar partido. Como resposta, Sadat expulsou do Egito 5 mil consultores militares soviéticos e 15 mil elementos da força aérea da URSS. Após a intermediação do acordo de paz no Oriente Médio, que se seguiu à guerra de 1973, Sadat se convenceu de que era preciso estreitar relações com Washington.

DIPLOMACIA DE PONTE AÉREA – (1973) Diplomacia personalizada que usava os avanços tecnológicos nas comunicações e nos meios de transporte, a Diplomacia de Ponte Aérea foi a marca registrada do mandato de Henry Kissinger como ministro das relações exteriores dos EUA. No episódio mais famoso, foi usada para negociar um cessar-fogo entre Israel e Egito após a Guerra do Yom Kippur. Atuando pessoalmente como intermediário entre egípcios e israelenses, Kissinger manteve um papel essencial nas discussões e minimizou a influência soviética sobre as negociações. Kissinger recorreu a um estilo semelhante ao lidar com a normalização das relações entre os Estados Unidos e a República Popular da China.



VOZ DA AMÉRICA – (1947) Formada em 1942 e encampada pela Secretaria de Informações de Guerra dos Estados Unidos, a VOA (sigla em inglês para Voice of America), no começo, transmitia notícias da guerra para a Europa ocupada pelos nazistas. Em 1947, sua missão foi alterada para que passasse a transmitir para a União Soviética. A Voz da América tornou-se um dos esforços de radiodifusão internacional mais conhecidos do mundo. Oferecia uma importante alternativa externa aos sistemas

midiáticos controlados pelo estado do Bloco Oriental. Ao lado das rádios Free Europe e Free Asia, a Voz da América tornou-se a marca registrada da diplomacia pública norte-americana durante a Guerra Fria.

TEOLOGIA DA LIBERTAÇÃO – (1969-?) Fruto do Segundo Concílio do Vaticano, a teologia da libertação destaca Jesus Cristo como o libertador. A linha teológica que defendia essa interpretação começou na América Latina e lá prosperou, particularmente na ordem dos jesuítas. Apesar de nunca ter sido endossada pelo papa João Paulo II, por ter tendências marxistas, a teologia da libertação ainda é muito popular entre alguns padres e leigos do Terceiro Mundo. Mas sua ênfase na justiça social e a crítica aos excessos capitalistas foram incorporadas à doutrina geral da Igreja Católica.

ESCARAMUÇA DO RIO USSURI – (1969) Depois de anos de deterioração das relações e do primeiro teste nuclear chinês, as forças da República Popular da China e da União Soviética entraram em conflito na longa e porosa fronteira entre os dois países. A posse dos rios Ussuri e Amur continuava indefinida entre as duas nações e era motivo de atrito. Seguindo-se à concentração de forças militares nos dois lados

da fronteira, as tensões encontraram vazão em várias escaramuças ferozes. Evitou-se a guerra franca, mas o conflito despertou o interesse da República Popular da China em normalizar rapidamente as relações com os Estados Unidos.

“NÃO PERGUNTEM O QUE SEU PAÍS PODE FAZER POR VOCÊ...” – (1961) Com essa frase seminal do que talvez seja o discurso de posse mais vigoroso já proferido por um presidente dos Estados Unidos, John F. Kennedy anunciou uma era de autoconfiança e determinação para os norte-americanos durante a Guerra Fria. Popular entre a juventude do país, Kennedy redespertou o interesse pelo serviço público estabelecendo metas ambiciosas para a ciência financiada pelo governo e também criando cargos e instituições dirigidos aos jovens, como o Corpo da Paz. Sua convocação para que as pessoas se dedicassem com altruísmo às necessidades da nação ecoava o ardor de uma geração insatisfeita de jovens norte-americanos, ansiosos para deixar sua marca no mundo.

ALIANÇA PARA O PROGRESSO – (1961-73) Iniciada pelo presidente Kennedy como contramedida à crescente influência de Cuba nas Américas do Sul e Central, a Aliança para o Progresso devia ajudar a integrar as economias das Américas Latina e do Norte. As ênfases do programa estavam nas reformas agrária, democrática e fiscal. Lá pelo fim da década de 1960, os Estados Unidos haviam se enredado completamente no Vietnã e no sul da Ásia e, portanto, a assistência à América Latina diminuiu. Além disso, poucos países latino-americanos se mostraram dispostos a promover as reformas necessárias. Como resultado, a Organização dos Estados Americanos acabara desfazendo sua comissão “permanente” da Aliança para o Progresso em 1973.

PONTUAÇÃO NA ÁFRICA – A África sempre foi um continente ao mesmo tempo promissor e trágico, e sua história durante toda a Guerra Fria é um reflexo disso. Alentado, a princípio, pelo êxito político da rápida descolonização, o júbilo acabaria degenerando e dando lugar ao cinismo. Um após o outro, os novos governos independentes abririam espaço para “presidentes vitalícios”, corrupção política, caos econômico e violência étnica. Sem recursos, os governos africanos não demorariam a se aproveitar da rivalidade entre as superpotências para maximizar a assistência econômica e militar a seus regimes. Na era pós-colonial, várias guerras civis por procuração foram travadas no continente. Angola, Moçambique, Chade e Etiópia são apenas algumas das nações que sentiram na pele a violência, supostamente em nome do conflito global entre o comunismo e o capitalismo.



“UM PEQUENO PASSO...” – (1961-9) Depois de anos assistindo de longe às façanhas espaciais soviéticas, os Estados Unidos investiram toda a sua capacidade intelectual e econômica na “corrida para chegar à lua”. O presidente John Kennedy iniciou o Projeto Mercury. A NASA (sigla em inglês para Administração Nacional da Aeronáutica e do Espaço) acabaria superando enormes barreiras tecnológicas para colocar um homem na lua. No momento em que Neil Armstrong, o primeiro ser humano a pisar na superfície do satélite natural da Terra, desceu do veículo espacial, ele pronunciou a frase imortal: “um pequeno passo para um homem, um grande salto para a humanidade”. Com isso, confirmou a vitória de virada dos EUA na corrida espacial entre as superpotências.

SOLIDARIEDADE – (1980-?) Movimento sindicalista originário dos estaleiros poloneses de Gdańsk, o Solidariedade tornou-se o foco da resistência anticomunista no Bloco Oriental. O Solidariedade logo deixaria de ser um simples movimento da causa operária e arregimentaria intelectuais pró-catolicismo e outros dissidentes sociais sob seu estandarte. Ter sido tolerado num país integrante do Pacto de Varsóvia foi algo sem precedentes e envolveu um jogo de gato e rato que dependia muito da fiscalização pública das intenções soviéticas, do prestígio do papa polonês, João Paulo II, e da coragem política de seu líder, Lech Wałęsa. O governo comunista da Polônia, tendo Wojciech Jaruzelski à frente, chegou de fato a reprimir o Solidariedade e encarcerou boa parte de seus líderes, mas a organização começou a se refazer na clandestinidade. Por volta de 1988, as greves lideradas pelo Solidariedade já haviam obrigado os comunistas poloneses a abrir negociações.



CRISE DOS REFÊNS NO IRÃ – (1979-81) Como reação violenta ao tradicional apoio dos EUA ao regime repressivo do xá do Irã, Mohammed Reza Pahlevi, 65 norte-americanos foram mantidos em cativeiro durante 444 dias, seguindo-se à invasão da embaixada dos EUA por revolucionários islâmicos. O recém-empossado líder da teocracia iraniana, o aiatolá Khomeini, era fanaticamente antiamericano e havia incitado seus seguidores a reagir à influência do Ocidente. O presidente dos

EUA Jimmy Carter chegou a abortar duas missões de resgate, uma das quais teve como resultado um acidente humilhante para as forças armadas norte-americanas e seu governo. Atribuiu-se geralmente ao fato de Carter não ter conseguido garantir a libertação dos reféns antes do fim da campanha eleitoral de 1980 sua derrota substancial nas urnas. Por fim, a invasão do Irã pelo Iraque em 1980 deixou o primeiro mais receptivo à possibilidade de dar um fim à crise. Com a intermediação da Argélia, as negociações finalmente foram bem-sucedidas. O último tapa na cara de Carter foi a libertação formal dos reféns em 2 de janeiro de 1981, minutos após a posse de Ronald Reagan.



A DAMA DE FERRO – (1979-90) Pressagiando em vários sentidos a “revolução Reagan” nos Estados Unidos, Margaret Thatcher promoveu a renovação do movimento conservador no Reino Unido. Anticomunista fervorosa, Thatcher foi apelidada de “Dama de Ferro” pelo jornal soviético *Krasnaia Zvezda* (Estrela Vermelha). Thatcher foi a parceira perfeita de Ronald Reagan e, juntos, eles renovaram a “relação especial” que foi o pilar da Aliança do Atlântico no pós-guerra.

O momento de glória de Thatcher talvez tenha sido sua defesa vigorosa do domínio colonial da Grã-Bretanha nas ilhas Malvinas, que os ingleses chamam de Falklands. A junta militar que governava a Argentina ordenou uma invasão. Com uma operação militar breve e contundente, o Reino Unido expulsou as forças argentinas e devolveu um certo brilho às antigas pretensões imperialistas da Grã-Bretanha. Thatcher reinou até o fim da Guerra Fria e é, até hoje, a primeira-ministra britânica que mais tempo ocupou o cargo.

REAGAN BOMBARDEIA A LÍBIA – (1986) Depois da morte de Nasser, Muammar Gaddafi, um caudilho alçado ao poder pelos petrodólares, buscou um lugar ao sol para a Líbia como líder do mundo árabe. Para provar sua boa fé, o país de Gaddafi tornou-se o principal financiador estatal do terrorismo dirigido ao Ocidente. Se o Irã apresentava um novo modelo de resistência aos ocidentais, Gaddafi foi se tornando cada vez mais carola ao detratar o Ocidente. Seguindo incidentes anteriores envolvendo o Golfo de Sidra, os Estados Unidos retaliaram rapidamente por causa do aparente envolvimento da Líbia na explosão criminosa de uma discoteca na Alemanha Ocidental que matou um militar norte-americano. O objetivo era matar Gaddafi, e suas residências particulares foram tomadas como alvos. Ele escapou com vida, mas seu prestígio internacional saiu bastante arranhado.

GUERRA NAS ESTRELAS – (1983-?) Conhecido pelo nome mais apropriado de Iniciativa Estratégica de Defesa (SDI em inglês), esse desvio radical em relação à doutrina da Guerra Fria de “destruição mútua assegurada” foi anunciado pelo presidente Ronald Reagan num discurso transmitido ao vivo pela televisão para o público norte-americano. O conceito original do “escudo espacial” foi desenvolvido no Laboratório Nacional de Lawrence Livermore pelo dr. Peter Hagelstein. A ideia era desenvolver uma série de satélites movidos a energia nuclear que ficariam localizados no espaço e gerariam um campo impenetrável para bloquear os mísseis balísticos intercontinentais soviéticos. Apesar de, no papel, ser cientificamente robusto, o conceito nunca foi implementado na prática. As versões posteriores envolveriam “pedras inteligentes” e mísseis interceptadores. É costume citar a SDI como um dos fatores que convenceram Gorbatchev de que a União Soviética não conseguiria sustentar a Guerra Fria.

PETRÓLEO DO MAR DO NORTE – (1980) Os primeiros campos petrolíferos do Mar do Norte foram descobertos em 1960, mas só depois da crise do petróleo iraniano é que a exploração das jazidas da região viria a se tornar economicamente viável. O Mar do Norte compreende a maioria das reservas petrolíferas da Europa e tornou-se uma das principais regiões produtoras de petróleo do mundo fora da OPEP. Divididos entre o Reino Unido, a Holanda e a Noruega, os campos do Mar do Norte foram um alívio para o aperto em que a OPEP vinha, até então, mantendo a Europa Ocidental.



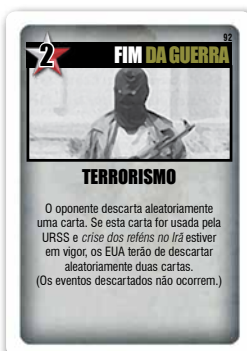
O REFORMADOR – (1985-91) Sucessor do breve primeiro-ministro Konstantin Chernenko, Mikhail Gorbatchev foi o único líder soviético a ter nascido após a Revolução Russa de 1917. Sua experiência no Politburo proporcionou-lhe amplo contato com o Ocidente, o que afetou profundamente seu modo de pensar o futuro da URSS. “Gorby”, como ficaria conhecido nos países ocidentais de língua inglesa, foi inspiração para uma espécie de séquito de fãs. Margaret Thatcher fez um comentário que ficou famoso, quando ele chegou ao poder: “Gosto do sr. Gorbatchev: com ele, é possível negociar”. Gorbatchev acabaria supervisionando o desmantelamento do bloco soviético. Seu plano reformista, que incluía a *perestroika* (reforma econômica) e a *glasnost* (liberdade política) fez dele uma pessoa extremamente popular no Ocidente, mas nem tanto assim na União Soviética. Gorbatchev acabaria deposto por um golpe militar reacionário em 1991. Na esteira de seu fracasso, a Federação Russa se voltaria para um novo herói: Boris Iéltsin

ATENTADO AO QUARTEL DOS FUZILEIROS – (1983) Depois da invasão do Líbano por Israel, os Estados Unidos e a França despacharam tropas para formar uma força de paz que se interpusesse entre os lados antagônicos. Ataques terroristas aos quartéis dos dois países provocaram baixas terríveis. 241 soldados norte-americanos e 58 paraquedistas franceses foram mortos nos ataques. Foi o maior número de baixas num único dia sofrido pelo Corpo de Fuzileiros Navais dos EUA desde a batalha de Iwo Jima. As suspeitas dos EUA se concentraram em terroristas do Hizbollah patrocinados pelos iranianos, mas não se sabe até hoje quem exatamente foram os responsáveis.

SOVIÉTICOS DERRUBAM O VOO KAL-007 – (1983) Fazendo a rota Nova York-Seul, o fatídico voo 007 da Korean Airlines entrou por engano no espaço aéreo soviético por causa de um erro de navegação envolvendo o piloto automático do avião. Na época, os soviéticos alegaram que não sabiam que se tratava de um avião civil, mas gravações liberadas após o fim da Guerra Fria indicam que a aeronave comercial não recebeu praticamente nenhum aviso. O governo Reagan incitou a reação global aos soviéticos, chegando a reproduzir mensagens decodificadas perante o Conselho de Segurança da ONU. Duzentos e sessenta e nove passageiros e tripulantes foram mortos no ataque, entre eles um integrante do Congresso norte-americano.

GLASNOST – (1985-9) Palavra russa para abertura, a *glasnost* foi apresentada como política pública por Mikhail Gorbachev. Seu objetivo em longo prazo pode ter sido ampliar a liberdade do povo russo, mas sua meta mais imediata era aumentar a pressão sobre os *apparatchiki*, para que aceitassem as reformas econômicas da *perestroika* de Gorbachev. Apesar de os EUA normalmente sinonimizarem *glasnost* e liberdade de expressão, tratou-se na verdade de uma tentativa de dar transparência às atividades do Politburo.

ELEIÇÃO DE ORTEGA NA NICARÁGUA – (1985-90) Dissidente político desde os 16 anos de idade, Daniel Ortega Saavedra passou algum tempo numa prisão em Manágua. Ao ser libertado, fugiu para Cuba e estabeleceu contatos que seriam cruciais para o movimento sandinista. Quando os sandinistas derrubaram o regime dos Somoza, Ortega deu um jeito de chegar à presidência. E os laços de Ortega com o regime de Castro, por sua vez, levaram os EUA a apoiar os contras. Com bases no norte da Nicarágua e apoiados pelos latifundiários que perderam terras com a reforma agrária, os contras viriam a se revelar um obstáculo importante ao êxito da gestão sandinista. A estagnação econômica acabaria se revelando a ruína do governo Ortega.



TERRORISMO – (1949-?) Apesar de ser um perigo tão antigo quanto a civilização, o uso do terrorismo como instrumento para mudar a política internacional teve altos e baixos durante toda a Guerra Fria. Sabia-se que a União Soviética e seus aliados no Pacto de Varsóvia treinavam organizações terroristas dentro de suas fronteiras, sem deixar de fora os radicais da Organização para a Libertação da Palestina (OLP). Em muitos aspectos, a OLP foi o arquétipo de uma organização terrorista durante toda a

Guerra Fria. Com sua ideologia antiocidental e anti-israelense, tornou-se uma causa célebre para quem afirmava que o Ocidente empreendia uma cruzada neoimperialista no Terceiro Mundo. Os terroristas palestinos sequestraram aviões, atacaram o navio de cruzeiro *Achille Lauro* e, provavelmente no episódio mais infame, assassinaram atletas israelenses na Olimpíada de Munique em 1972. Também havia os

grupos terroristas ocidentais de filiação comunista, como as Brigadas Vermelhas da Itália e o Exército Vermelho Japonês. Com o fim da Guerra Fria e as dificuldades crescentes da União Soviética com o fundamentalismo muçulmano, cessou o apoio ao terrorismo.



outra violação da política de governo e também de leis adotadas pelo Congresso controlado pelo Partido Democrata. O coronel Oliver North e o almirante John Poindexter foram indiciados criminalmente por conta do escândalo, mas o relatório da comissão de inquérito do Congresso concluiu que o presidente Reagan era, em última instância, o responsável.

CHERNOBIL – (1986) O acidente de Chernobil foi o pior desastre em toda a história da energia nuclear. A radiação se espalhou numa imensa nuvem que se estendeu por toda a Europa Ocidental e acabou chegando à costa leste dos Estados Unidos. Duzentas mil pessoas tiveram de ser removidas das regiões contaminadas na Ucrânia e na Bielorrússia, controladas pelos soviéticos. A estimativa é de que o número de mortos em decorrência da exposição letal sofrida naquele dia chegue a 4 mil. Chernobil foi uma mostra da incompetência desconcertante do processo burocrático de tomada de decisões da URSS perto do fim da Guerra Fria.

CRISE DA DÍVIDA LATINO-AMERICANA – (1982-9) Consequência direta da alta do preço do petróleo do Oriente Médio, os governos latino-americanos tiveram um crescimento fenomenal entre as décadas de 1950 e 1970. No entanto, esse desenvolvimento cessou de repente. Infelizmente, mesmo com o impressionante crescimento econômico, países latino-americanos como o Brasil e o Equador continuaram a aumentar sua dívida externa e, graças ao recém-formado mercado global inundado de petrodólares, não faltaram credores condescendentes. A dívida externa da América Latina aumentou em mil por cento de 1970 a 1980. Quando uma recessão global desencadeada pela crise do petróleo iraniano afligiu as economias mundiais, a maioria dos governos latino-americanos simplesmente não resistiu. Por fim, esses governos se veriam obrigados a se empenhar numa reestruturação significativa de suas economias para reduzir a dívida.



"DERRUBE ESTE MURO" – (1987) Num discurso que lembrava o de John Kennedy diante do muro de Berlim, Ronald Reagan desafiou o recém-empossado líder soviético Mikhail Gorbachev. Reagan, tendo o Portão de Brandemburgo como pano de fundo, declarou: "Secretário geral Gorbachev, se é a paz o que busca, se é a prosperidade da União Soviética e da Europa Oriental, se é a liberalização: venha a este portão! Sr. Gorbachev, abra esta portão! Sr. Gorbachev, derrube este muro!" Apesar de ser uma provocação, o discurso dirigiu uma crítica

difícil à União Soviética: países bem-sucedidos não precisavam isolar seus cidadãos dentro de muros. Dois anos depois, o Muro de Berlim seria derrubado.

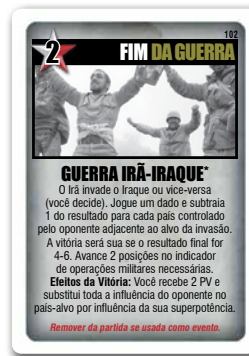
“IMPÉRIO DO MAL” – (1983) Usada pela primeira vez pelo presidente Ronald Reagan diante da Associação Nacional dos Evangélicos nos EUA, a expressão “império do mal” foi aplicada à União Soviética pelos conservadores. Essa mudança na terminologia resumia a rejeição do movimento conservador à política externa moralmente ambígua da *détente* de Richard Nixon. O discurso causou polêmica na OTAN, pois muitos líderes europeus consideraram-no desnecessariamente provocador. Internamente, a esquerda argumentou que os Estados Unidos não tinham moral para criticar as atitudes soviéticas durante a Guerra Fria e denunciou o envolvimento da CIA em países como o Chile. O discurso também deu a entender que a última fase da Guerra Fria seria marcada pela confrontação.

ALDRICH AMES – (1985-94) Primeiro caso de infiltração bem-sucedida da CIA pela KGB, Aldrich Ames comprometeu centenas de operações da agência norte-americana e forneceu informações que levaram à execução de dez fontes dos EUA. A CIA passou anos procurando uma outra explicação para os vazamentos, particularmente a possibilidade de a KGB ter grampeado sua sede. A motivação de Ames não foi ideológica: ele e sua esposa levavam a vida extravagante que os subornos no montante de 2,5 milhões de dólares proporcionaram aos dois. Ames entrou pela primeira vez na embaixada soviética em 1995. Na época, ele supervisionava a análise das operações de inteligência soviéticas na Europa.

INSTALAÇÃO DOS PERSHING II – (1984-5) O míssil Pershing II foi projetado como contramedida direta ao míssil balístico de alcance intermediário soviético, o SS-20. A instalação de 108 desses mísseis na Alemanha Ocidental, Itália e Reino Unido revelou-se uma dura prova para a determinação da OTAN. Os protestos públicos contra a instalação das plataformas foram maciços. No entanto, apesar das pressões, as armas foram instaladas, propiciando à OTAN uma moeda de troca nas discussões do proposto tratado de Forças Nucleares de Alcance Intermediário (INF, em inglês). Essas negociações tinham sido suspensas em 1983, e a instalação bem-sucedida dos Pershing II motivou a retomada do diálogo em 1985. As discussões acabariam obtendo êxito na conferência de cúpula de Reykjavik, Islândia, em 1986.

JOGOS DE GUERRA – (1956-95) *Brinkmanship* (malabarismo político ou a arte da temeridade) é um termo cunhado por John Foster Dulles para descrever a política de chegar à beira da guerra sem cair no precipício. Em épocas e crises diferentes, essa política foi adotada pelas duas superpotências. No entanto, havia sempre o perigo de a *brinkmanship* esquentar a guerra “fria”. Além disso, ela estimulava a estratégia nuclear de “retaliação imediata ao primeiro sinal de alerta”. A teoria dos jogos exigia que, se o oponente lançasse um ataque nuclear maciço, era preciso disparar as próprias armas antes que estas fossem destruídas em seus silos. Essas doutrinas reduziram o tempo de resposta dos líderes mundiais de horas para minutos. Em 9 de novembro de 1979, os Estados Unidos se prepararam para desferir um ataque nuclear retaliatório quando um defeito no computador do NORAD deu a entender que os soviéticos haviam lançado um ataque total. E, mais recentemente, em 1995, a Rússia tomou o lançamento de um míssil científico norueguês como um ataque, e Boris Léltsin teve de decidir se contra-atacaria ou não.

RESOLUÇÃO FORMOSA – (1955) Reagindo à “perda da China”, o Congresso dos Estados Unidos concedeu ao presidente Dwight Eisenhower autoridade plena para defender Taiwan – tecnicamente conhecida como República da China em Taiwan – com as forças armadas norte-americanas. A resolução apareceu no momento em que os Estados Unidos eram desafiados pela RPC na Indochina e também na península coreana. Para todos os efeitos, Formosa ficava protegida pelo guarda-chuva nuclear dos EUA e o equilíbrio de poder no Estreito de Taiwan seria, a partir de então, um ponto de importância estratégica para os Estados Unidos.



GUERRA IRÃ-IRAQUE – (1980-8) Comentando a guerra, Henry Kissinger seria lembrado por dizer: “Pena que não há como os dois lados perderem”. Inflamado pela disputa territorial de longa data na região do Chat al-Arab, Saddam Hussein tentou estabelecer o Iraque como uma verdadeira potência regional e também deter a disseminação do fundamentalismo xiita iraniano. A princípio, o Iraque obteve algumas vitórias, mas as forças iranianas se reorganizaram e começaram uma contraofensiva em território iraquiano. Sem aliados definidos no conflito, os Estados Unidos abusaram do cinismo, tentando suprir os dois lados para que a guerra continuasse. Por fim, os EUA começaram a pender para o lado do Iraque, pois uma vitória iraniana na guerra seria inaceitável. O Irã também utilizou o petróleo como arma, forçando os EUA a hastear sua bandeira em petroleiros kuwaitianos para garantir o fornecimento. Após oito anos de conflito, a fronteira voltou a sua condição ante bellum. No entanto, as duas nações ficaram seriamente enfraquecidas.

DESERTORES – (1945-89) Antecipando-se ao começo da Guerra Fria, cidadãos do Bloco Oriental fugiram ou desertaram para o Ocidente. Havia dois tipos fundamentais de desertores. Espiões e agentes duplos que foram descobertos ou precisavam “sair do frio” muitas vezes corriam para junto de seus mestres antes de serem capturados. Como exemplos desse tipo de desertores, temos o chefe adjunto Iuri Nosenko e o chefe do departamento londrino Oleg Gordievski, ambos da KGB. Os episódios mais constrangedores, talvez, e certamente os mais notórios, foram os muitos artistas soviéticos de talento que desertaram durante turnês nos Estados Unidos ou na Europa. O Ocidente também sofreu baixas ocasionais por causa da deserção, particularmente de ocidentais envolvidos em espionagem, mas nunca nas mesmas proporções nem no mesmo patamar de espetáculo público.



NORAD – (1958-?) O Comando de Defesa Aeroespacial da América do Norte (NORAD, em inglês) é uma organização militar conjunta mantida pelos governos do Canadá e dos Estados Unidos. Sua missão é monitorar e controlar o espaço aéreo da América do Norte e protegê-lo de incursões hostis. Foi criado, a princípio, para proteger o continente de bombardeiros soviéticos de baixa altitude que poderiam vir do Ártico e desferir ataques. Durante a Guerra Fria, era de conhecimento público que o Comando ocupava instalações no monte Cheyenne, Colorado, EUA, mostradas no filme *Jogos de guerra*. No seu auge, o NORAD tinha sob suas ordens um quadro de 250 mil militares. O comando é um exemplo da total

integração e cooperação dos aliados norte-americanos sob o guarda-chuva nuclear dos EUA e sua estrutura de alianças.



NOSSO HOMEM EM TEERÃ – (1941-79) Substituindo o pai deposto, o xá Mohammed Reza Pahlevi foi fundamental para os planos de britânicos, num primeiro momento, e norte-americanos para o Oriente Médio. Pahlevi aceitou o papel de reformador ocidentalizado, mas costumava se irritar com o neoimperialismo nas relações econômicas, particularmente no que dizia respeito ao petróleo. Mesmo assim, os petrodólares iranianos colocaram Pahlevi no centro da geopolítica global e sua

associação com os Estados Unidos era vital para as posições dos dois países na região. No entanto, por mais que o Irã projetasse no exterior um ar reformista, Pahlevi também fez uso de uma força policial interna e brutal, a SAVAK (sigla persa para Organização de Segurança e Inteligência Nacional), e tornou-se despótico e megalomaniaco nos últimos anos de seu reinado. Foi a brecha que os inquietos revolucionários do Irã aguardavam.

IURI E SAMANTHA – (1982) Num dos muitos momentos humanos e esdrúxulos da Guerra Fria, Samantha Smith, uma estudante norte-americana de dez anos, mandou uma carta para o recém-empossado secretário geral do Partido Comunista soviético, Iuri Andropov. Ele acabara de suceder Brejnev e, por ser um dos arquitetos da repressão à Primavera de Praga, sua ascensão foi considerada nada auspiciosa para as relações entre o Ocidente e o Oriente. Para grande surpresa de todos, Samantha recebeu uma resposta do próprio secretário, convidando-a a visitar a União Soviética. Apesar da apreensão manifestada pelo ministério de relações exteriores dos EUA, Samantha aceitou o convite e foi à União Soviética. Sua viagem foi anunciada como um primeiro e importante passo para melhorar as relações diplomáticas e a imagem de Andropov no Ocidente.

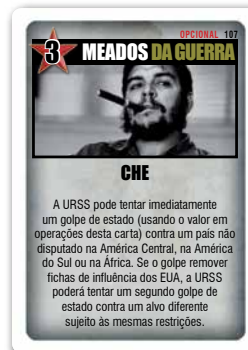


VENDA DO AWACS AOS SAUDITAS – (1986) A aeronave E3 “AWACS” é uma das plataformas mais sofisticadas de comando e reconhecimento antecipados à disposição da força aérea dos Estados Unidos. Imagine a surpresa do Congresso quando o presidente Ronald Reagan anunciou a venda de cinco delas para a Arábia Saudita pouco depois de entrarem em funcionamento nos EUA. A venda do “sistema aéreo de controle e alerta” (AWACS, em inglês) foi, na época, a

maior venda militar da história. Apesar de ter encontrado resistência no Congresso dos EUA e junto ao governo israelense, o objetivo último foi consolidar a Arábia Saudita como o novo esteio norte-americano contra Teerã. O visível risco político associado a essa venda de armas continuaria a unir os dois governos muito depois de terminada a Guerra Fria.

RELAÇÃO ESPECIAL – Em 1946, Winston Churchill falou da “relação especial entre o Império Britânico e sua Comunidade e os Estados Unidos”. Durante a Segunda Guerra Mundial, o desenvolvimento da bomba atômica exigiu colaboração e confiança mútua dos governos britânico, canadense e norte-americano num nível talvez inimaginável até então. Além disso, em 1943, a Grã-Bretanha tomou a decisão

crucial de dividir com o serviço secreto norte-americano os resultados da decodificação das informações ULTRA. Essa relação desabrochou com o Acordo Bretanha-Estados Unidos, que orientaria todo o compartilhamento de informações durante a Guerra Fria. Hoje ainda, o Reino Unido e os EUA continuam a ser aliados muito próximos, dividindo bases militares e relações econômicas em todo o mundo.



CHE – Ernesto “Che” Guevara é um dos símbolos mais conhecidos da esquerda no mundo todo: seu rosto aparece em camisetas, canecas e cartazes, com seu olhar penetrante fitando o horizonte. Ao conhecer Fidel Castro em 1955, Guevara percebeu que havia encontrado a causa que tanto procurava. Subiu rapidamente no conceito de Castro, graças a seu fervor, arrojo e carisma e, quando os revolucionários finalmente derrubaram o ditador pró-Estados Unidos Fulgencio Batista, Guevara assumiu o comando da prisão La Cabana, onde supervisionou e conduziu milhares de execuções por crimes políticos. Guevara cultivou laços muito próximos com a União Soviética, o que acabaria levando à remessa de mísseis nucleares soviéticos para Cuba (Guevara mais tarde diria que, se estivesse no comando durante a crise, teria disparado os mísseis sem hesitação). Em 1965, Guevara decidiu continuar a revolução cubana em outras partes do mundo, liderando guerrilheiros comunistas no Congo e na Bolívia, onde encontrou seu fim ao ser capturado pelas forças armadas bolivianas (com a ajuda da CIA) e executado por ordem do presidente do país. Continua a ser, ainda hoje, um símbolo internacional da revolução de esquerda.

OS CINCO DE CAMBRIDGE – Os Cinco de Cambridge (Kim Philby, Guy Burgess, Anthony Blunt, John Cairncross e Donald Maclean) eram funcionários públicos britânicos que, sem que o governo soubesse, haviam se tornado comunistas na universidade e foram recrutados como agentes soviéticos pouco depois. A célula de espões foi uma das operações secretas soviéticas mais eficazes durante a Guerra Fria, pois todos os cinco chegaram a cargos de grande responsabilidade e confiança na carreira pública. Maclean, em particular, tinha acesso privilegiado a um grande número de segredos nucleares; a informação a respeito do tamanho e da prontidão do arsenal nuclear ocidental desempenhou uma papel chave na decisão de Stalin de impor o bloqueio a Berlim e armar os norte-coreanos para que invadissem a Coreia do Sul. A célula de espões se esfacelou quando o projeto VENONA dos EUA desmascarou Maclean: ele e Burgess desertaram em 1951. Philby conseguiu evitar o desmascaramento até 1963, passando segredos adiante esse tempo todo: ele também conseguiu desertar. Blunt foi revelado na mesma época, mas confessou sob sigilo, denunciando outros agentes (entre eles, Cairncross).

Com a Palavra, o Desenvolvedor

O longo embate nas sombras

Como acontece com a maioria dos *game designers* novatos, levamos anos para refinar este jogo. *Twilight Struggle*, acima de tudo, é um jogo criado para atender às nossas necessidades. Nós dois somos grandes fãs dos jogos estratégicos baseados em cartas e da maneira como eles deram novo alento aos jogos de guerra em geral. Como um Lázaro moderno, os jogos estratégicos baseados em cartas ressuscitaram o nosso hobby. No entanto, mesmo cinco anos atrás, quando Ananda e eu decidimos que queríamos tentar projetar um jogo, os presságios já eram claros. Os jogos baseados em cartas estavam fadados a se tornar cada vez mais diferentes de *We the people* e *Hannibal* e mais parecidos com *Paths of glory* and *Barbarossa to Berlin*. Não é uma crítica ao trabalho do *game designer* Ted Raicer. Na verdade, acreditamos que *Paths of glory* precisou existir para demonstrar todo o potencial de um jogo estratégico baseado em cartas. Mas havia o choque com uma outra realidade. Estávamos ficando velhos. Nossas vidas já não eram mais aquela sucessão de dias e dias de jogatina dos tempos de faculdade, e sim o mundo prosaico da família “nuclear”. Passar oito horas jogando uma única partida era algo cada vez mais improvável. Por isso, fomos egoístas e projetamos um jogo que se encaixasse no tempo que tínhamos disponível. Dá para jogar uma partida de *Twilight Struggle* do começo ao fim no mesmo intervalo de tempo que tomaria o cenário “rápido” de muitos outros jogos. Caramba, dá para trocar de lado e travar a Guerra Fria segundo os dois pontos de vista se vocês forem realmente ambiciosos. Tudo isso para dizer que o grande fator limitante do design foi o tempo.

A segunda pergunta a que precisávamos responder era qual seria o tema. Acredito que as guerras civis sejam o tema perfeito para o mecanismo de posicionamento de influência. Portanto, a princípio, convenci Ananda a tentar a Guerra Civil Espanhola. Bastou lermos alguns livros sobre o assunto para nos convenceremos de que levaríamos anos para dominar toda a política por trás daquela guerra e, para sermos francos, não queríamos esperar anos para começar. Aí Ananda, num lance de gênio, sugeriu a Guerra Fria como substituto. Era um tema excelente. Poucos jogos lidam seriamente com os aspectos políticos da Guerra Fria e esses já eram raros quando ainda a estávamos travando. O mecanismo básico de posicionamento de influência funcionava perfeitamente. O rigor histórico não seria um problema, já que, como aluno de graduação em Relações Exteriores na década de 1980, eu havia passado quatro anos estudando a Guerra Fria. Por último, uma das melhores experiências de jogo da minha vida foi *Balance of power* de Chris Crawford. O tema do jogo era a política da Guerra Fria e, mais do que isso, o *brinkmanship* de uma crise entre as superpotências. Até hoje, os jogos eletrônicos se inspiram em seus mecanismos inovadores. Nunca vou esquecer a frase imortal do jogo quando provocávamos o holocausto nuclear com algo tão ridículo quanto o financiamento de guerrilheiros no Quênia.

Você provocou uma guerra nuclear. E não, não exibiremos nenhuma animação com um cogumelo atômico e corpos mutilados voando para todos os lados. Não recompensamos o fracasso.

Se eu tivesse tomado pau no terceiro ano do ensino médio, a culpa teria sido de Chris Crawford. Daí que a ideia excelente de Ananda nos dava a oportunidade de tentar recriar um pouco da mágica daquele jogo.

Usamos a palavra “jogo” com toda a deliberação. *Twilight Struggle* não pretende ser o que não é. Toda vez que era preciso escolher entre realismo e jogabilidade, ficamos com a jogabilidade. Queremos evocar a sensação da Guerra Fria, torcemos para que as pessoas entendam algumas coisas que talvez não tivessem entendido antes, mas não temos a menor pretensão de achar que um jogo com esta abrangência ou duração possa ser uma simulação.

Também é importante que os jogadores entendam que o jogo tem um ponto de vista limitadíssimo. *Twilight Struggle* aceita fundamentalmente como verdadeira toda a lógica interna da Guerra Fria, mesmo os pontos que se pode demonstrar como falsos. Portanto, as únicas relações de importância neste jogo são aquelas que se estabelecem entre um país e as superpotências. O mundo é um conveniente tabuleiro de xadrez para as ambições soviéticas e norte-americanas, mas todas as outras nações são meros peões (e um ou outro bispo). Até mesmo a China torna-se uma abstração, uma carta que os dois países passam de um para outro. Além disso, a teoria dos dominós não só funciona como é prerequisite para a ampliação da área de influência numa região. Os historiadores contestariam, e com razão, todos esses pressupostos, mas, em conformidade com a filosofia por trás do design, acreditamos que eles propiciam um jogo melhor.

Uma outra diferença digna de nota entre *Twilight Struggle* e outros jogos sobre a guerra fria é a pressuposição de que a guerra nuclear seria ruim. Muitos outros designs tornam irresistível a ideia de deixar o gênio nuclear sair da lâmpada. Com a vantagem que temos de olhar para a história em retrospecto, sabemos que a guerra nuclear era inconcebível e, por isso, não aconteceu. Sim, chegamos bem perto, mas acreditamos que os protagonistas ouviriam à razão e não apertariam o botão. Porque, se fosse apertado, a guerra nuclear teria seguido sua própria lógica sinistra, e a extinção da humanidade poderia ter sido o resultado.

Muitas decisões foram tomadas para garantir a jogabilidade, mas mencionaremos duas. Primeiro, nem todos os países que geograficamente são vizinhos estão ligados uns aos outros. Há algumas razões para isso. Por exemplo, muitos países são fusões, e isso já bagunça a geografia logo de cara. Segundo, e mais importante, queríamos que a teoria dos dominós tivesse impacto real e os jogadores espalhassem aos poucos sua influência pelo mapa. Imagine aqueles documentários antigos e suas animações, nas quais setas vermelhas partiam da União Soviética em todas as direções. Por último, e também a razão menos frequente, não haver uma ligação entre dois países é reflexo dos antagonismos regionais entre supostos aliados.

A segunda decisão que pede uma explicação um pouco mais longa é em relação a quais países foram rotulados como “disputados”. Havia basicamente três maneiras de assegurar essa condição. Primeiro, ser uma potência regional reconhecida. Os países disputados na América do Sul são bons exemplos disso. Segundo, se uma nação possuísse recursos estratégicos importantes, isso também garantia a condição de disputada. Obviamente, seria esse o caso da maioria dos países

disputados no Oriente Médio e também de Angola e Venezuela. Por último, se foi de fato disputada em batalha pelas superpotências, como é o caso da Coreia do Sul, a nação recebia essa condição. Portanto, aos nossos primos ingleses e australianos, entendam por favor que não colocamos vocês atrás de nossos aliados franceses. Nada disso, vocês são as âncoras da influência dos EUA na Europa e na Ásia no começo da partida.

Temos orgulho de vários aspectos do jogo, mas o mais divertido é a maneira como *Twilight Struggle* reproduz a psicologia da Guerra Fria. As áreas ganham importância só porque seu oponente acredita que sejam importantes: tem que haver um motivo para o cara estar interessado naquele lugar! Também nos orgulhamos da interação do indicador de DEFCON com o de operações militares. É algo que realmente obriga os jogadores a realizar várias ações diferentes a cada turno, e isso deixa a partida mais tensa e emocionante.

No fim das contas, *Twilight Struggle* representa uma certa nostalgia da Guerra Fria. Num mundo de inimigos apátridas, para quem a destruição dos Estados Unidos é um fim em si mesmo, a Guerra Fria parece uma extravagante discordância sobre economia. O chauvinismo religioso vai marginalizando a ideologia e temos saudade de uma época mais simples, sem ameaças invisíveis, quando lutávamos em nome de um princípio que nos era caro, contra um inimigo que conseguíamos compreender. Então vamos bater o sapato na mesa mais uma vez, pegar o telefone vermelho e fazer vigília em Berlim. A Guerra Fria terminou, mas a partida está só começando.



REGRAS OPCIONAIS

As regras a seguir também foram testadas pelos designers durante o desenvolvimento de Twilight Struggle, mas, por motivos diversos, foram abandonadas à beira da estrada que levou à sua publicação. Pode ser que os jogadores interessados em dar mais variedade ao jogo achem estas regras interessantes e valiosas. Os organizadores de competições podem ficar à vontade para incorporar algumas destas regras ou todas elas em seus torneios, desde que os jogadores sejam avisados com antecedência.

Testes de Realinhamento

Experimentamos muitas variações das regras de realinhamento. Um dos grandes desafios durante a criação e o desenvolvimento de Twilight Struggle foi inventar uma maneira simples de lidar com as mudanças políticas provocadas pelas superpotências que não eram suficientemente violentas para configurar uma tentativa de golpe de estado. Estamos contentes com as regras que acabamos implementando, mas, se os jogadores quiserem conhecer algumas das outras vias que experimentamos, aí vão elas. É possível usá-las separadamente ou em conjunto.

Os testes de realinhamento não ficam sujeitos às restrições geográficas impostas pela DEFCON. Ou seja, é possível tomar países de quaisquer regiões como alvos dos testes de realinhamento, seja qual for o nível de DEFCON no momento.

O jogador da vez não perde influência no país tomado como alvo de um teste de realinhamento.

Os pontos de operações podem ser usados para pagar normalmente os custos tanto das fichas de influência como dos testes de realinhamento, mas não é possível posicionar fichas de influência num país tomado como alvo de um teste de realinhamento durante a rodada de ação em andamento; e os testes de realinhamento não podem visar países que receberam fichas de influência durante a atual rodada de ação.

A Corrida Espacial

O jogador que “enterrar” uma carta na corrida espacial pode optar por não jogar o dado (e, portanto, abrirá mão da oportunidade de avançar nesse indicador).



Distribuído no Brasil por:
Devir Livraria Ltda
Rua Teodoreto Souto, 624
São Paulo – SP
CNPJ 57.883.647/0001-26.
sac@devir.com.br
(11) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
Devir Livraria, Lda
Pólo Ind. Brejos de Carreiros
Esc. 2 Armaz. 3
Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt



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