# Studená válka v prohlížeči:

Princip 1

Na jedné straně stojí komunistická internacionála a na druhé tři západ představující hráči, kteří mohou být buď reální, nebo daemoničtí (za ty pak hrají hráči reální).

#### Praktické rady:

1. Následující praktické rady číst až po spuštění samotné hry.

Princip 2

Hra má svá kola. Nejprve jednou odtáhne každý západní hráč (tah sestává ze dvou fází- v první si hráči kupují nové postavy a ve druhé mohou využít jejích případné schopnosti).

#### Praktické rady:

1. Na začátku svého tahu hráč obdrží dvě příležitosti, přičemý z každé může vytěžit deset bodů libovolné komodity (a to kliknutím na příslušný rámeček).
2. Postava se koupí tak, že se chytne myší a přetáhne do volného prostoru nad rámečkem s informacemi o hráči.
3. Po dvojitém kliknutí na postavu se přibližně uprostřed obrazovky zobrazí její detail. Který obsahuje popis její schopnosti a případně také historickou vložku (ta zatím není u všech, což do prázdnin doplním). Detail je zavřen tím, že se na něj dvakrát klikne.
4. Některé postavy mají schopnosti, které se aktivují „během svého tahu“ (během fáze „Politics“ daného hráče, tedy té která následuje po té, co si dotyčný koupí nové postavy a klikne na tlačítko „Step into politics“) a „na konci rudé expanze“ (o té ještě později). Schopnost člověk může aktivovat, když otevře detail postavy a klikne na pravidla schopnost popisující.

## Princip 3

Po poklidném budování kapitalistického světa přijde komunistická expanze (kontrarevoluce), během níž se východní představitelé pokusí narušit stabilitu kapitalistického svět, v tom jim mohou jejich západní protějšky bránit, byť za cenu své politické anebo i reálné smrti.

1. Pokud se člověk chce bránit komunistům, kteří na něj útočí, musí čapnout nějakou ze svých figur, přetáhnout ji na komunistu a pustit. Komunista tento střet buď nepřežije, nebo se vrátí zpátky za železnou oponu.
2. Když hráč usoudí, že s obranou svého režimu skončil, klikne na tlačítko „Done“. Nebránění komunisté naruší jeho stabilitu a vrátí se zpět.
3. Když všichni hráči odkliknou tlačítko „Done“ skončí fáze „Contrarevolution“ a začne fáze „Reformation“, během té je možné aktivovat schopnosti „Na konci rudé expanze…“.
4. Když všichni hráči odkliknou tlačítko „Nothing more“, začne další kolo a tah prvního hráče.

Princip 4

Cílem západu je nasbírat 3 body SDI. Pokud se to kterémukoliv z hráčů podaří dojde, hra oznámí vítězství západního světa a nebude již dále hratelná.

Princip 5

Západ prohraje, pokud stabilita, kteréhokoliv z hráčů klesne pod nulu.