

1989



REGELHEFT

INHALT

1.0 Einführung.....	2	8.0 Machtkämpfe.....	10
2.0 Spielmaterial.....	2	9.0 Länderwertungen.....	12
3.0 Spielaufbau.....	5	10.0 Siegbedingungen.....	13
4.0 Spielablauf.....	5	11.0 Kartenerläuterungen.....	13
5.0 Karten spielen.....	6	12.0 UdSSR-Stabilitätsleiste.....	13
6.0 Operationen.....	7	Anmerkungen zu den Karten.....	14
7.0 Ereignisse.....	9	Eine Beispielerunde.....	24



1.0 EINFÜHRUNG

Zu Beginn des Jahres 1989 neigt sich der Kalte Krieg dem Ende zu. Vierzig Jahre lang war Europa durch den „Eisernen Vorhang“ in Osten und Westen geteilt worden. Dann hatte der sowjetische Führer Michail Gorbatschow ein Reformprogramm begonnen (Glasnost – „Offenheit“ und Perestroika „Umbau“), um dem Sozialismus neues Leben einzuhauchen. Zudem hatte er einseitiges Abrüsten angekündigt, was im Westen sehr freundlich aufgenommen wurde.

Diese Änderungen waren aber nicht überall populär. Die Sozialisten Osteuropas waren stets von sowjetischen Truppen und Waffen vor Aufständen der eigenen Bevölkerung geschützt worden. Nun waren sie auf sich allein gestellt.

Zu Beginn des Jahres 1989 erschien die politische Lage in Osteuropa normal. Wie bereits seit Jahrzehnten besaß eine kleine Machtelite, unterstützt von einer massiven Bürokratie, die uneingeschränkte Macht in jedem Land. Unterhalb der Oberfläche konnte man aber den Verfall bemerken. Die Ineffizienz der Kommandowirtschaft, das Ende der sowjetischen Subventionen und die hohen Schulden bei Banken im Westen hatten die Wirtschaft der osteuropäischen Staaten in Krisensituationen geführt. Die Sozialisten zweifelten nun selbst an ihrer Berechtigung, zu herrschen.

In **1989** werden die Revolutionen des Jahres 1989 nachgespielt. Ein Spieler agiert als Sozialist/Kommunist. Er versucht, durch eine clevere Kombination aus scharfem Vorgehen, Konzessionen und Reformen die Macht zu erhalten. Der andere Spieler ist der Demokrat, der die Führerschaft der Intellektuellen und die Demonstrationen der Studenten dazu verwenden möchte, eine Massenoppositionsbewegung zu schaffen, die eine Revolution auslösen kann. Beide Spieler hoffen, die Arbeiter auf ihre Seite zu ziehen. Zu Beginn des Spiels halten die Sozialisten in jedem Land die Macht. Der demokratische Spieler versucht, durch Wertungskarten die Macht zu übernehmen. Je länger er die Macht in einem Land halten kann, umso mehr Punkte wird der sozialistische Spieler bekommen. Wer seine Ziele erfolgreich umsetzen kann, gewinnt **1989**.

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes **1989**-Exemplar enthält:

- 2 Spielsteinbögen
- 1 großen Spielplan
- 2 Spielhilfen
- 110 Strategiekarten
- 52 Machtkampfkarten
- 2 Würfel
- 1 Übersetzungshilfe
- 1 Regelheft



2.1 DER SPIELPLAN




2.1.1 Der Plan zeigt sechs spielbare Länder: DDR, Polen, CSSR, Ungarn, Rumänien und Bulgarien. Angrenzende Länder, wie z.B. Jugoslawien, werden zwar dargestellt, sind aber nicht spielbar. Die Felder eines Landes haben dieselbe Hintergrundfarbe.

2.1.2 Osteuropa und der Balkan: DDR, Polen, CSSR und Ungarn bilden im Spiel Osteuropa; Rumänien und Bulgarien den Balkan. Einige Kartenereignisse beziehen sich auf diese Regionen.


2.1.3 Sozioökonomische Symbole: Die Felder in einem Land repräsentieren geographische Gebiete, aber auch abstrakt verschiedene sozioökonomische Segmente der Gesellschaft. Das Symbol oben rechts in jedem Feld zeigt an, um welche Art Feld es sich handelt:

- **Eliten-Feld (Limousine)** – Die sozialistische Gesellschaft wird von den Machteliten beherrscht. Dies sind die Mitglieder des Zentralkomitees, die Minister der Regierung und regionale Parteibosse. Sie genießen im Sozialismus besondere Privilegien. 
- **Bürokratie-Feld (Stern)** – Unterhalb der Machteliten bewegt sich die große Masse der Bürokraten, die das tägliche Funktionieren des sozialistischen Staates garantiert. Die Eliten benötigen die Bürokratie, um die Kontrolle über das Land zu behalten. 
- **Bauern-Feld (Sichel)** – Diese Felder repräsentieren ländliche Gebiete. 
- **Arbeiter-Feld (Hammer)** – Diese Felder stellen den größten Teil der Bevölkerung dar. Sie stellen auch die Masse der Schlachtfelder. Im Prinzip neigen die Arbeiter dem Sozialismus zu, sind aber mit den Fehlern der Partei unzufrieden. Es gibt Anzeichen, dass das Band zwischen Arbeitern und Partei schwächer wird. 
- **Intellektuellen-Feld (Schreibmaschine)** – Sie repräsentieren Dissidenten, die versuchen, eine Zivilgesellschaft außerhalb des sozialistischen Systems zu schaffen. Sie sind in der Lage, den demokratischen Bewegungen Führerschaft und Stimme zu geben. 
- **Studenten-Feld (Siegeszeichen)** – Die Studenten stellen die Speerspitze des Protestes gegen das Regime. Sie können vom demokratischen Spieler leicht mobilisiert werden, sind aber Repressionen des kommunistischen Spielers ausgesetzt. 

- **Kirchen-Feld (Kirche)** – Die Felder stellen religiöse Institutionen dar. Die katholische Kirche in Polen und die evangelische Kirche in der DDR sind die bedeutendsten Institutionen in diesen Ländern außerhalb der Kontrolle der Partei. Im Unterschied dazu haben die orthodoxen Kirchen Arrangements mit den Regimen getroffen. 


- **Minderheiten-Felder (muslimischer Halbmond und die Sonne und der Mond der Székely)** – Diese Felder gehören wichtigen Minderheiten, wie den Türken in Bulgarien oder den Ungarn in Rumänien. In Osteuropa und besonders in der Sowjetunion haben die Kommunisten ein „Nationalitätenproblem“ durch Völker, die Autonomie oder sogar Unabhängigkeit anstreben. 



2.1.4 Stabilitätswert: Jedes Feld hat oben rechts einen Stabilitätswert. Er zeigt an, wie viel Unterstützung eine Seite zur Kontrolle benötigt und wie der Widerstand gegen Unterstützungs-Checks ist.

2.1.5 Schlachtfelder: Sie weisen einen mehrfarbigen Hintergrund auf. Alle anderen Felder sind normale Felder. Schlachtfelder fungieren wie normale Felder, haben aber Sonderregeln bei Länderwertungen (siehe 9.0). 

2.1.6 Verbindungen: Felder sind auf dem Spielplan durch Verbindungslinien miteinander verbunden. Ein Feld ist zu allen verbundenen Feldern angrenzend.

2.1.7 Kontrolle über ein Feld: Jedes Feld des Spielplans wird entweder von einem der Spieler kontrolliert oder ist unkontrolliert. Ein Feld gilt als kontrolliert, wenn ein Spieler in einem Feld mit seinen Unterstützungs-Punkten (UP) die UP seines Gegenübers um mindestens den Stabilitätswert des Feldes übertrifft.

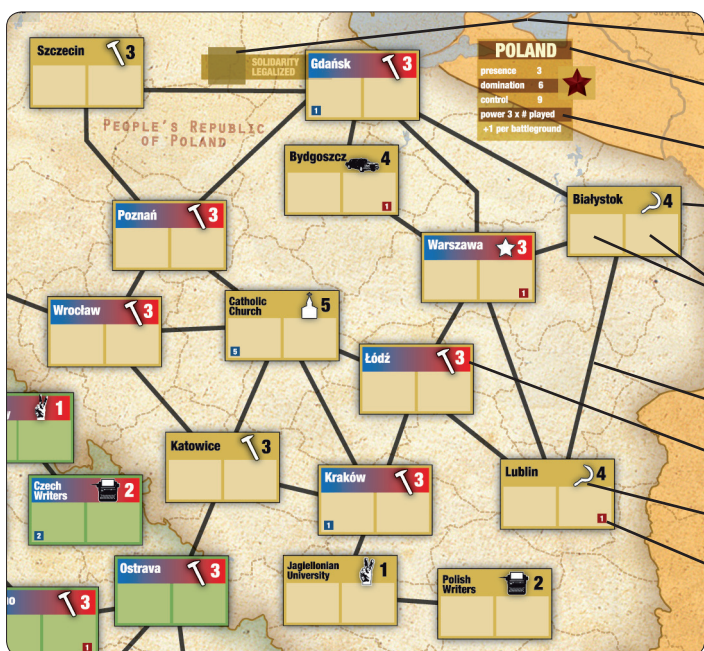
Beispiel: Dresden hat den Stabilitätswert 4. Hat der demokratische Spieler keine UP in Dresden, benötigt der kommunistische Spieler mindestens 4 UP, um das Feld zu kontrollieren. Hat Letzterer dort 2 UP, braucht der demokratische Spieler mindestens 6 UP zur Kontrolle.



Beispiel: Der demokratische Spieler kontrolliert Budapest und die Eotvos Lorand-Universität. Sein Gegenüber kontrolliert Miskolc. Niemand kontrolliert Tatabanya oder Szeged.

2.1.8 Einige Felder haben im linken oder rechten unteren Bereich des Felds kleine Ziffern mit blauen oder roten Hintergrund. Diese Ziffern stellen die UP dar, die beim Aufbau im Feld platziert werden.

2.1.9 Wertungsboxen: Jedes Land hat auf dem Spielplan eine Wertungsbox. Sie zeigt die Siegpunkte (SP), die die Spieler für Präsenz, Dominanz und Kontrolle bei einer Wertung erhalten. Zudem zeigt sie, wer die Macht im Land hat und wie oft der kommunistische Spieler bisher im Spiel gewertet hat (siehe 8.4.4 – 8.4.7).



- Box für Marker
- Name des Lands
- Länderwertung
- Feld
- Die beiden Bereiche in jedem Feld werden zur Ablage der Unterstützungs-Punkte-Marker verwendet.
- Verbindungslinie
- Stabilitätswert
- Sozioökonomisches Symbol
- Aufbauinformation zu Spielbeginn

Unterstützungs-Marker



Die Vorderseite (dunkler) wird verwendet, wenn der Spieler das Feld kontrolliert (siehe 2.1.4).

2.1.10 Siegpunkteleiste: Die Siegpunkteleiste zeigt die Punktstände von -20 (automatischer kommunistischer Sieg) bis +20 (automatischer demokratischer Sieg). Zu Spielbeginn wird der SP-Marker in die Mitte der Leiste gesetzt (Feld 0). Immer wenn ein Spieler einen Siegpunkt gewinnt oder verliert, wird der SP-Marker angepasst.

Beispiel: Der SP-Marker befindet sich im Feld +10 (demokratischer Sieg). Der kommunistische Spieler erhält 2 SP. Der SP-Marker wird um 2 Felder zugunsten des kommunistischen Spielers ins Feld +8 versetzt.

2.2 DIE STRATEGIEKARTEN

2.2.1 1989 enthält 110 Strategiekarten. Bis auf Wertungskarten haben alle Strategiekarten einen Operationspunkt- („Ops“) Wert, einen Namen und einen Ereignistext. Wertungskarten beinhalten „Wertungskarte – Land“ und müssen im Laufe der Runde, in der sie gezogen wurden, gespielt werden.

2.2.2 Jede Nicht-Wertungskarte zeigt mit einem Symbol an, welche Seite mit dem Ereignis verknüpft ist:

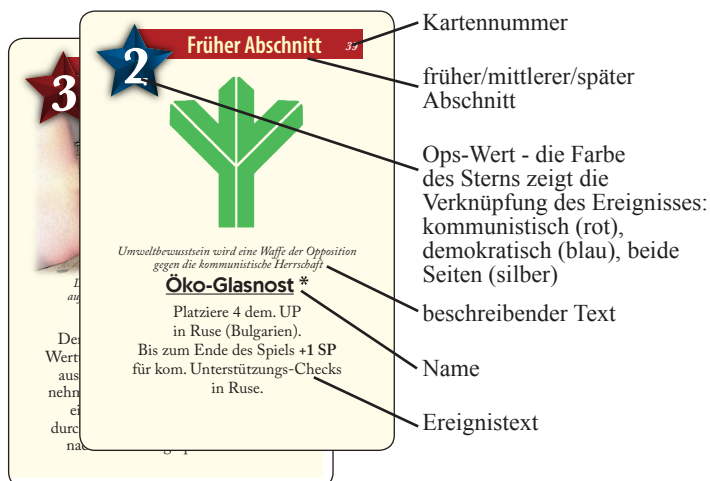
- **Karten mit rotem Stern sind mit dem kommunistischen Spieler verknüpft.**
- **Karten mit blauem Stern sind mit dem demokratischen Spieler verknüpft.**
- **Karten mit silbernem Stern sind mit beiden Seiten verknüpft.**

2.2.3 Nicht-Wertungskarten werden entweder als Ereignis oder als Operationen gespielt; Wertungskarten immer als Ereignis.

2.2.4 Karten, die hinter ihrem Namen einen Stern aufweisen und als Ereignis gespielt werden, werden anschließend aus dem Spiel entfernt. Karten, die nicht dauerhaft aus dem Spiel entfernt werden, werden auf einen offenen Abwurfstapel gelegt. Die Spieler können sich den Abwurfstapel anschauen.

2.2.5 Karten, deren Name unterstrichen ist, haben dauerhafte Auswirkungen, wenn sie als Ereignis gespielt werden (siehe 7.2).

2.2.6 Karten, deren Name rot ist, sind eine Vorbedingung für ein anderes Ereignis. **Ausnahme:** *Die Schlussakte von Helsinki* ist rot, aber keine Vorbedingung für ein anderes Ereignis (siehe 11.3).



2.3 DIE MACHTKAMPF-KARTEN

2.3.1 1989 enthält 52 Machtkampfkarten. Sie werden verwendet, wenn ein Machtkampf (siehe 8.0) durch das Spielen einer Wertungskarte ausgelöst wird.

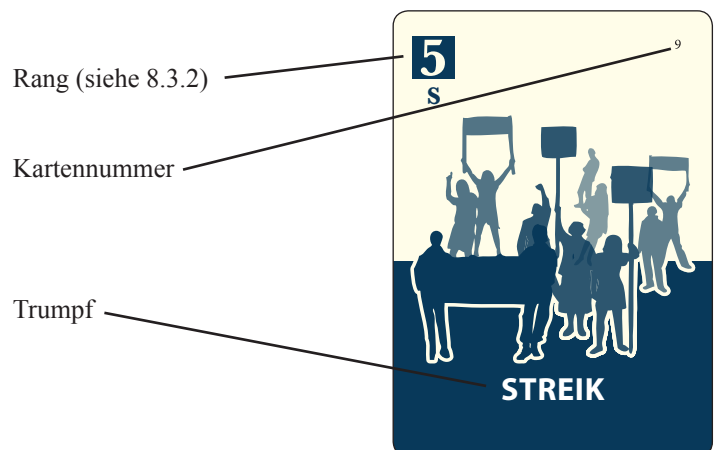
2.3.2 Es gibt drei Arten von Machtkampfkarten:

- **Trumpf:** Die hauptsächlichen Karten während eines Machtkampfs. Es gibt vier unterschiedliche „Trümpfe“: Versammlung auf dem Platz, Streik, Marsch und Petition.
- **Anführer:** Alle Anführer korrespondieren mit einer bestimmten Feld-Art (z.B. Eliten, Arbeiter, Studenten). Anführer können auf Wunsch des Spielers als beliebiger Trumpf eingesetzt werden, jedoch nur, wenn der Spieler ein Feld des entsprechenden Typs im Land, in dem der Machtkampf tobt, kontrolliert. Besitzt der Spieler kein entsprechendes Feld, ist die Karte wertlos und kann nur abgeworfen werden.

Beispiel: Der kommunistische Spieler kontrolliert Bydgoszcz (polnisches Eliten-Feld) und Lodz (eins von vielen polnischen Arbeiter-Feldern). Er kann einen Eliten-Anführer oder einen Arbeiterführer spielen, jedoch keinen Kirchenführer, da er das Feld der polnischen Kirche nicht kontrolliert.

- **Joker:** Dies sind besondere Karten, deren Auswirkungen auf den Karten zu finden sind.

2.3.3 Trumpf- und Anführerkarten haben einen aufgedruckten Rang. Er beeinflusst die Bestimmung der Initiative bei einem Machtkampf.



2.4 MARKER

2.4.1 Unterstützungs-Marker : Der Kampf um die Macht wird auf dem Spielplan mit Unterstützungs-Markern festgehalten. Die Zahl auf einem Unterstützungs-Marker bemisst, wie hoch die Unterstützung ist.

- Unterstützungs-Marker können beliebig in kleinere Werte aufgeteilt werden. Zudem ist die im Spiel vorhandene Menge kein absolutes Limit; wenn nötig, können auch kleine Poker-Chips, Münzen oder Holzmarker verwendet werden.
- Kontrolliert ein Spieler ein Feld, sollten die Unterstützungs-Marker zur Kennzeichnung mit der dunkleren Seite nach oben platziert werden. Ansonsten sollten sie mit der helleren Seite platziert werden.
- Hat ein Spieler zwei oder mehr Marker in einem Feld, sollte der Marker mit dem höchstem Wert oben liegen. Unterstützungs-Marker können jederzeit von beiden Spielern eingesehen werden.

2.4.2 1989 enthält verschiedene andere Marker:

- Der Aktionsrundenanzeiger zeigt an, wie viele Aktionsrunden ein Spieler in der laufenden Runde ausgeführt hat. 
- Der Spielrundenanzeiger zeigt die aktuelle Spielrunde.
- Der Siegpunktmarker zeigt den gegenwärtigen Stand der Siegpunkte.
- Der Marker Himmlischer Frieden zeigt den Fortschritt der Spieler auf der Leiste Himmlischer Frieden an.  
- Der *Mauer*-Marker wird neben Berlin abgelegt. Er soll erinnern, dass das Mauer-Ereignis in Kraft ist. 
- Der *Solidarnosc*-Marker wird neben Gdansk abgelegt. Er soll erinnern, dass das Solidarnosc legalisiert-Ereignis in Kraft ist. 
- Der Systematisierung der Dörfer-Marker wird auf ein Feld in Rumänien gelegt, um die Spieler daran zu erinnern, dass das Feld vom kommunistischen Spieler zerstört wurde. 
- Der UdSSR-Stabilitäts-Marker wird auf die UdSSR-Stabilitäts-Leiste gelegt, um den Fortschritt der baltischen Unabhängigkeitsbewegungen festzuhalten. 
- Der Tyrann ist weg-Marker wird auf ein vom demokratischen Spieler gewähltes Feld gelegt, auf das die Ceausescu-Familie während der rumänischen Revolution geflohen ist. 

2.4.3 Optionale Erinnerungs-Marker: *1989* enthält 14 weitere Marker, die die Spieler auf Wunsch zur Erinnerung einsetzen können.

3.0 SPIELAUFBAU

3.1 Die Karten „Früher Abschnitt“ werden gemischt; jeder Spieler erhält dann 8 Karten. Die Spieler dürfen ihre Karten anschauen, bevor sie ihre Anfangs-Unterstützungspunkte platzieren.

3.2 Der kommunistische Spieler platziert Unterstützungspunkte in folgenden Feldern: 1 in Bydgoszcz, 1 in Warszawa, 1 in Lublin, 2 in Dresden, 2 in Berlin, 2 in Plzen, 2 in Praha, 1 in Brno, 1 in Szombathely, 2 in Cluj-Napoca, 2 in Bucuresti, 2 in Sofia und 1 in Stara Zagora.

3.3 Der demokratische Spieler platziert Unterstützungspunkte in folgenden Feldern: 5 im Feld der polnischen katholischen Kirche, 1 in Gdansk, 1 in Krakow, 1 im Feld der evangelischen Kirche der DDR, 2 im Feld der CSSR-Schriftsteller, 1 im Feld der katholischen Kirche der CSSR, 1 in Budapest, 1 in Szeged, 1 im Feld der ungarischen katholischen Kirche und 1 in Szekesfehervar.

3.4 Anschließend platzieren beide Spieler in folgender Reihenfolge je 7 Unterstützungspunkte:

1. Der kommunistische Spieler platziert 2.
2. Der demokratische Spieler platziert 3.
3. Der kommunistische Spieler platziert 3.
4. Der demokratische Spieler platziert 4.
5. Der kommunistische Spieler platziert 2.

Hinweis: Die Unterstützungspunkte dürfen auf ein beliebiges Feld (oder Felder) gelegt werden, das zum Zeitpunkt des Platzierens keine UP des Gegenübers enthält.

3.5 Platziere den demokratischen und den kommunistischen Marker Himmlischer Frieden („Tiananmen Square“) links von der Leiste Himmlischer Frieden. Der Spielrundenanzeiger wird ins erste Feld der Spielrundenanzeige gelegt, der Aktionsrundenanzeiger ins erste Feld der Aktionsrundenanzeige (mit kommunistischer Seite oben). Schließlich wird der SP-Marker ins Feld „0“ der Siegpunkteleiste gelegt.

4.0 SPIELABLAUF

4.1 ALLGEMEINE REGEL

1989 wird über 10 Spielrunden gespielt. Jede Runde repräsentiert einen unterschiedlich langen Zeitabschnitt – von zwei Monaten im Frühen Abschnitt bis zu zwei bis drei Wochen im Späten Abschnitt. Jeder Spieler führt pro Spielrunde sieben Aktionsrunden aus (*Ausnahme:* Der kommunistische Spieler führt acht Aktionsrunden aus, wenn das *Honecker-Ereignis* in Kraft ist.). Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler so viele Karten, um seine Kartenhand auf 8 Karten aufzufüllen. Zu Beginn von Runde 4 wird das Mittlere Abschnitt-Deck in den Zugstapel gemischt. Zu Beginn von Runde 8 wird das Später Abschnitt-Deck in den Zugstapel gemischt.

4.2 DER AKTIVE SPIELER

Der aktive Spieler ist derjenige, dessen Aktionsrunde gerade läuft.

4.3 NEUES MISCHEN

Ist das Strategiekartendeck vollkommen geleert, wird der Abwurfstapel gemischt, um ein neues Strategiekartendeck zu bilden. **Achtung:** Karten, die als Ereignis mit Stern (*) gespielt wurden, werden aus dem Spiel entfernt und nicht ins neue Strategiekartendeck eingemischt.

4.4 DAS HINZUFÜGEN DER KARTEN MITTLER UND SPÄTER ABSCHNITT

Wenn sich die Spieler vom Frühen in den Mittleren bzw. vom Mittleren in den Späten Abschnitt bewegen, wird der Abwurfstapel nicht eingemischt. Stattdessen werden die Karten des Mittleren bzw. Späten Abschnitts hinzugefügt und dann neu gemischt. Die Karten des Abwurfstapels werden erst eingemischt, wenn das Strategiekartendeck geleert wurde.

4.5 SPIELRUNDENABLAUF

Eine *1989*-Spielrunde läuft in folgenden Phasen ab:

1. Strategiekarten ausgeben
2. Aktionsrunden ausspielen
3. Zusätzliche Unterstützungs-Checks ausführen (wenn nötig)
4. Gehaltene Karten überprüfen
5. Neujahrs-Party feiern (wenn zutreffend)
6. Rundenanzeiger vorrücken
7. Endwertung (nach Runde 10)

4.5.1 Strategiekarten austeilen: Die Spieler erhalten so viele Karten, um ihre Kartenhand auf 8 Karten aufzufüllen. Die erste Karte erhält der

kommunistische Spieler, anschließend sollten die Karten abwechselnd verteilt werden, bis beide Seiten ihre volle Kartenhand haben.

Sollte einem Spieler durch die Leiste Himmlischer Frieden erlaubt sein, eine Karte abzuwerfen und dafür eine Ersatzkarte zu ziehen (siehe 6.3.5), darf er dies nach dem Verteilen von allen Karten tun.

4.5.2 Aktionsrunden: Dies ist das Herz einer Spielrunde. Beide Spieler verfügen über 7 Aktionsrunden. Sie wechseln sich mit Aktionsrunden ab und spielen pro Runde eine Strategiekarte aus. Der kommunistische Spieler führt seine Aktionsrunde immer zuerst aus, gefolgt vom demokratischen Spieler. Alle von der Karte geforderten Aktionen müssen ausgeführt worden sein, bevor der nächste Spieler seine Aktionsrunde mit dem Spielen einer Karte beginnt.

- Normalerweise wird ein Spieler nach dem Ende aller Aktionsrunden eine Karte übrig haben. Diese Karte darf „gehalten“ und in späteren Spielrunden gespielt werden. Wertungskarten dürfen niemals gehalten werden!
- Sollte ein Spieler aus irgendeinem Grund zu Beginn seiner Aktionsrunde keine Karte haben, muss er die Aktionsrunde verfallen lassen und führt keine Aktion aus.

4.5.3 Zusätzliche Unterstützungs-Checks: Wenn ein Spieler durch Fortschritt auf der Leiste Himmlischer Frieden einen kostenlosen Unterstützungs-Check am Rundenende ausführen darf (siehe 6.3.5), macht der Spieler ihn zu diesem Zeitpunkt.

Hinweis: Ereignisse, die in der gesamten Runde zählen (*Sinatra-Doktrin, BRD-Botschaften, Perestroika* usw.), sind bei kostenlosen Unterstützungs-Checks gemäß *Himmlischer Frieden* in Kraft.

4.5.4 Gehaltene Karten überprüfen: Wertungskarten dürfen niemals über das Rundenende hinaus gehalten werden. Sollte ein Spieler zu diesem Zeitpunkt eine Wertungskarte halten, verliert er das Spiel. Wertungskarten haben unten links ein rotes Feld und können identifiziert werden, wenn nur dieser Teil der Karten gezeigt wird.

4.5.5 Neujahrs-Party feiern: Wenn das Neujahrs-Party-Ereignis in Kraft ist, ist das Spiel vorüber und der Gewinner wird ermittelt (siehe 10.3).

4.5.6 Rundenanzeiger vorrücken: Der Spielrundenanzeiger wird um ein Feld vorgerückt. Zu Beginn von Runde 4 werden die Karten Mittlerer Abschnitt ins Deck gemischt. Zu Beginn von Runde 8 werden die Karten Später Abschnitt ins Deck gemischt.

4.5.7 Endwertung: Wenn es Runde 10 ist und kein Gewinner feststeht, wird eine Endwertung gemäß 10.4 durchgeführt.

5.0 KARTEN SPIELEN

Hinweis: Dieser Abschnitt erläutert Nicht-Wertungskarten. Wertungskarten werden in Abschnitt 8.0 erklärt.

5.1 EREIGNISSE ODER OPERATIONEN

Karten können auf eine von zwei Arten gespielt werden – als Ereignis oder als Operationspunkte („Ops“). Normalerweise haben Spieler am Rundenende noch eine Karte auf der Hand. Alle anderen Karten sind dann für Ereignisse oder Operationen verwendet worden. Spieler dürfen, wenn sie am Zug sind, nicht auf das Spielen einer Karte verzichten oder eine Karte aus ihrer Hand abwerfen. Eine Karte darf niemals als Ereignis gespielt werden, wenn die Vorbedingung nicht in Kraft ist oder das Ereignis durch ein anderes Ereignis negiert wurde. Ansonsten darf eine Karte als Ereignis gespielt werden, selbst wenn das Ereignis keine Auswirkung hat. Ein auf diese Weise gespieltes Ereignis mit Stern (*) wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

5.2 EREIGNISSE DES GEGENÜBERS

Spielt ein Spieler eine Karte als Operation und das Ereignis auf der Karte ist mit dem Gegenüber verknüpft, tritt das Ereignis dennoch ein (und die Karte wird aus dem Spiel entfernt, sollte sich hinter dem Namen ein Stern befinden).

Hinweis: Wenn ein Spieler eine Karte als Operation ausspielt, die ein Ereignis des Gegenübers auslöst, führt der Gegenüber den Ereignistext aus, als ob er die Karte gespielt hätte.

- Der Spieler am Zug entscheidet immer, ob das Ereignis vor oder nach dem Ausführen der Operation stattfindet.
- Wenn eine Karte ein Ereignis des Gegenübers auslöst, dieses Ereignis aber nicht stattfinden kann, da eine Vorbedingung der Karte nicht gespielt oder eine Bedingung des Ereignisses nicht erfüllt wurde, tritt das Ereignis nicht ein. In diesem Fall werden Karten mit Stern (Ereignisse mit *) auf den Abwurfstapel gelegt und kommen nicht aus dem Spiel.
- Wenn eine Karte ein Ereignis des Gegenübers auslöst, dieses Ereignis aber keine Auswirkung hat, gilt es dennoch als gespielt und wird aus dem Spiel entfernt, wenn es einen Stern hat.

Beispiel 1: (normales Ereignis) Der kommunistische Spieler spielt Jan Palach-Woche als Operation. Er entscheidet, dass der demokratische Spieler das Ereignis zuerst ausführt. Dieser platziert 6 UP auf dem Feld der Karls-Universität; anschließend führt der kommunistische Spieler seine Operation mit dem Ops-Wert der Karte aus.

Beispiel 2: (Vorbedingungs-Ereignis noch nicht in Kraft) Der kommunistische Spieler spielt die Walesa-Karte, bevor das Ereignis Solidarnosc legalisiert eingetreten ist. Der kommunistische Spieler kann die 3 Ops-Punkte verwenden, sein Gegenüber aber das Walesa-Ereignis nicht nutzen. Obwohl sie einen Stern aufweist, wird die Walesa-Karte aber nicht aus dem Spiel entfernt. Sie gelangt auf den Abwurfstapel und kann so, nach neuem Mischen, wieder ins Spiel gelangen.

Beispiel 3: (Ereignis der Karte nicht länger ausführbar) Der demokratische Spieler spielt Honecker für 3 Ops. In einer früheren Aktionsrunde spielte der kommunistische Spieler bereits Modrow; diese Karte verhindert, dass Honecker als Ereignis gespielt werden kann. Der demokratische Spieler führt die 3 Ops aus, sein Gegenüber profitiert jedoch nicht vom Ereignis und die Karte wandert auf den Abwurfstapel.

Beispiel 4: (Ereignis bringt keinen Vorteil) Der demokratische Spieler spielt Normalisierung, hat aber in keinem der Felder Einfluss. Das Ereignis gilt dennoch als gespielt und die Karte wird am Ende der demokratischen Aktionsrunde aus dem Spiel entfernt.

Beispiel 5: (Ereignis hat keine Auswirkung) Der demokratische Spieler spielt Elena als 1 Ops. Während einer früheren Aktionsrunde trat das Der Tyrann ist weg-Ereignis in Kraft, so dass Elena keine Auswirkung hat. Das Ereignis gilt dennoch als gespielt und die Karte wird nach der demokratischen Aktionsrunde aus dem Spiel entfernt. (Das Der Tyrann ist weg-Ereignis wird in 7.6 genauer erläutert.)

5.3 ABGEWORFENE KARTEN

Wenn eine Karte durch ein Ereignis abgeworfen werden muss, wird das Ereignis der abgeworfenen Karte nicht ausgeführt – es sei denn, der Ereignistext sagt dies ausdrücklich. Diese Regel gilt auch für Wertungskarten.

Beispiel 1: Der demokratische Spieler hält die Karten *Zum Verhör* eingebracht und die Wertungskarte *Polen*. Er spielt *Zum Verhör* eingebracht als 3 Ops; anschließend findet das kommunistische Ereignis statt. Die Wertungskarte wird abgeworfen und, da es sich nicht um ein kommunistisches Ereignis handelt, findet gemäß der *Zum Verhör* eingebracht-Ereigniskarte der *Machtkampf* nicht statt.

Beispiel 2: Der kommunistische Spieler hält *Todesstoß – Kiss of Death* und die Wertungskarte *Polen*. Er spielt *Todesstoß – Kiss of Death* als 3 Ops, dann findet das demokratische Ereignis statt. Die Wertungskarte wird abgeworfen. Da sie ein neutrales (silbernes) Ereignis ist, findet der *Machtkampf* gemäß der *Todesstoß – Kiss of Death*-Ereigniskarte statt.

5.4 WIDERSPRÜCHE

Kartentext, der im Widerspruch zu den Regeln steht, hat Vorrang vor den Regeln.

6.0 OPERATIONEN

Wird eine Nicht-Wertungskarte als Operation gespielt, muss der Spieler alle Ops-Punkte für eine der folgenden Optionen ausgeben: Unterstützungs-Punkte platzieren, Unterstützungs-Checks, Versuch auf dem Platz des Himmlischen Friedens.

6.1 UNTERSTÜTZUNGS-PUNKTE PLATZIEREN

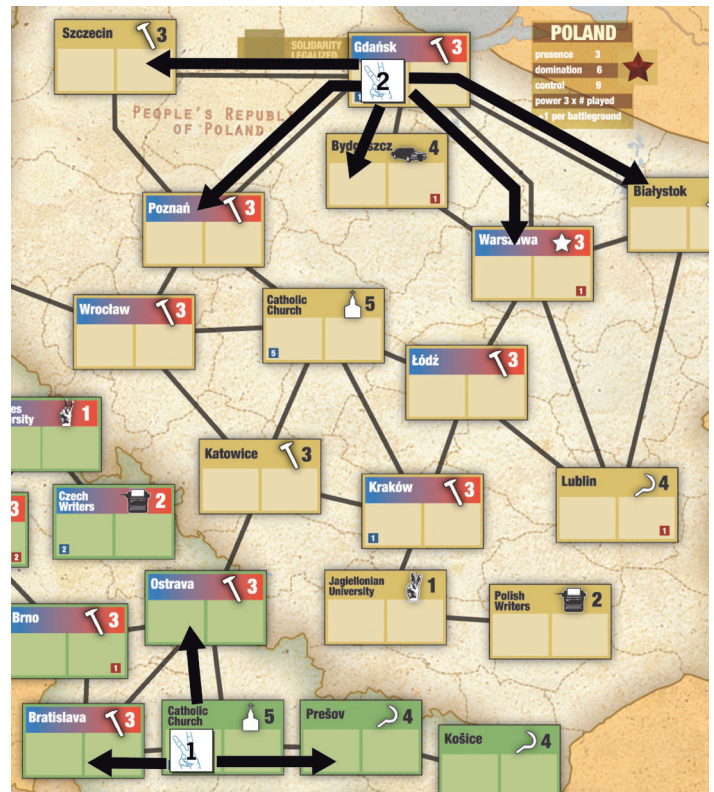
6.1.1 Die Regeln in diesem Abschnitt beziehen sich nur auf Unterstützungs-Punkte (UP), die mit Operations-Punkten platziert werden.

6.1.2 UP werden einzeln platziert. Alle UP-Spielsteine müssen aber auf Felder oder angrenzend zu Feldern platziert werden, auf denen sich bereits vor dem Platzieren des ersten UP eigene UP befinden.

6.1.3 Es kostet 1 Ops-Punkt, einen UP in einem Feld zu platzieren, das unkontrolliert ist oder von der eigenen Seite kontrolliert wird. Es kostet 2 Ops-Punkte, einen UP in einem Feld zu platzieren, das vom Gegenüber kontrolliert wird. Wechselt der Kontrollstatus eines Feldes beim Platzieren von UP, werden weitere UP in der Aktionsrunde zu den geringeren Kosten platziert.

Beispiel: Der demokratische Spieler hat 3 UP in Budapest, der kommunistische Spieler keinen. Deshalb kontrolliert der demokratische Spieler Budapest. Der kommunistische Spieler verwendet eine 4er Ops-Karte zum Platzieren von UP. Der erste Marker kostet in Budapest 2 Ops. Da nun aber der demokratische Spieler die Stadt nicht mehr kontrolliert (Budapest hat eine Stabilität von 3 und er hat nur 2 Punkte mehr Einfluss), kosten der zweite und dritte kommunistische UP dort nur noch je 1 Ops.

6.1.4 UP dürfen, bis die Anzahl der Ops der gespielten Karte erschöpft ist, in unterschiedlichen Feldern und unterschiedlichen Ländern platziert werden.



Beispiel: Der demokratische Spieler hat bereits Marker im Feld der tschechischen katholischen Kirche und in Gdansk. Er verwendet eine 4er Ops-Karte, um weitere Unterstützung zu platzieren. Er kann UP in Bratislava, Ostrava und/oder Presov platzieren. Er kann aber nicht erst in Presov, dann in Kosice platzieren, da dort vor Platzieren des Einflusses kein demokratischer UP-Marker war. Da Gdansk bereits UP hatte, könnte der demokratische Spieler verbliebene Ops-Punkte dort oder in angrenzenden Feldern einsetzen.

6.2 UNTERSTÜTZUNGS-CHECKS

6.2.1 Unterstützungs-Checks werden verwendet, um die Unterstützung des Gegenübers in einem Land zu reduzieren und eigene Unterstützung zu addieren, wenn der Check besonders erfolgreich war.

6.2.2 Unabhängig vom Ops-Wert der Karte, bringt jede für Unterstützungs-Checks gespielte Karte dem Spieler 2 Unterstützungs-Checks.

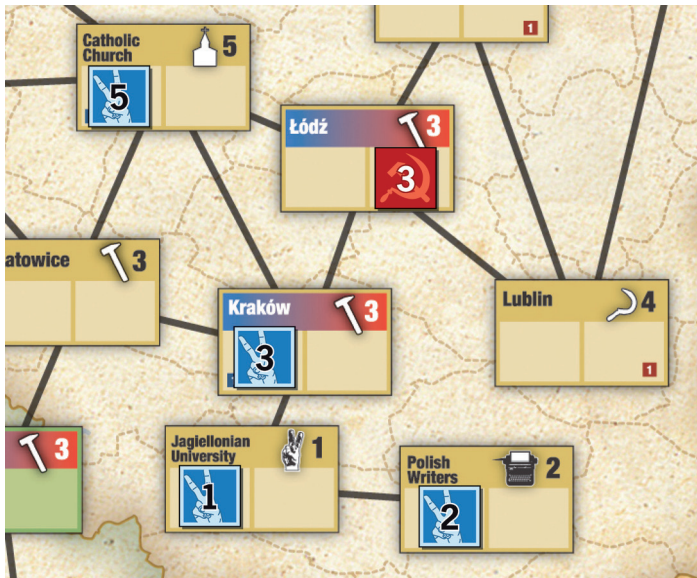
6.2.3 Um einen Unterstützungs-Check in einem Feld auszuführen, muss es UP des Gegenübers enthalten. Der Spieler muss den ersten Unterstützungs-Check ausführen, bevor er das nächste Ziel erklärt. Felder dürfen in einer Aktionsrunde mehr als einmal das Ziel eines Unterstützungs-Checks sein; zu Beginn jeden Versuchs müssen sie aber UP des Gegenübers enthalten. Der ausführende Spieler muss weder im Zielfeld noch angrenzend zu ihm eigene UP haben.

6.2.4 Um einen Unterstützungs-Check auszuführen, wird der Stabilitäts-Wert des Zielfeldes mit 2 multipliziert (x2). Dann wird gewürfelt und der Ops-Wert der Karte zum Ergebnis addiert. Der Wurf wird folgendermaßen modifiziert:

- +1 pro freundlich-kontrolliertem angrenzendem Feld
- -1 pro feindlich-kontrolliertem angrenzendem Feld

UP im Zielfeld modifizieren den Würfelwurf nicht.

6.2.5 Ist die modifizierte Summe größer als der doppelte Stabilitäts-Wert, ist der Unterstützungs-Check erfolgreich und der ausführende Spieler entfernt aus dem Zielfeld so viele UP des Gegenübers, wie der Differenz von Summe zu doppeltem Stabilitäts-Wert entspricht. Kann er dort nicht genügend UP des Gegenübers entfernen, addiert er eigene UP, bis der Differenzwert erreicht wurde.



Beispiel: Der kommunistische Spieler spielt eine 3er Ops-Karte für Unterstützungs-Checks. Im südlichen Polen werden das Feld der polnischen katholischen Kirche (5 UP), Krakow (3 UP), die Jagiellonen-Universität (1 UP) und das Feld der polnischen Schriftsteller (2 UP) alle vom demokratischen Spieler kontrolliert. Lodz (3 UP) wird vom kommunistischen Spieler kontrolliert. Er erhält zwei Unterstützungs-Checks:

1. Er wählt die Jagiellonen-Universität als Ziel des ersten Unterstützungs-Checks. Der geringe Stabilitäts-Wert macht sie zu einem einladenden Ziel, obwohl sie von demokratischen Feldern umringt ist. Der kommunistische Spieler würfelt eine 5, dazu addiert er den Ops-Wert der Karte von 3. Von der Summe zieht er 2 ab, da zwei angrenzende Felder demokratisch kontrolliert sind (Krakow, Schriftsteller). So hat er eine 6, um 4 größer als der doppelte Stabilitäts-Wert der Jagiellonen-Universität ($2 \times 1 = 2$). Dies ist die Anzahl der vom Feld zu entfernenden bzw. zu addierenden UP. Zuerst entfernt der kommunistische Spieler den demokratischen UP, dann platziert er 3 eigene UP.

2. Da die Jagiellonen-Universität nun unter eigener Kontrolle ist, nimmt der kommunistische Spieler nun Krakow zum Ziel. Krakow hat einen höheren Stabilitäts-Wert; der kommunistische Spieler hofft aber, dass Lodz und die neu gewonnene Universität (beide angrenzend) helfen werden. Die polnische katholische Kirche gibt immer noch eine demokratische Modifizierung. Der kommunistische Spieler würfelt nur eine 1. Wiederum addiert er den Ops-Wert von 3, addiert 2 für Lodz und die Universität und zieht 1 für die polnische katholische Kirche ab (alles Modifizierungen, da die Felder angrenzend sind). Das Ergebnis von 5 ist geringer als der doppelte Stabilitäts-Wert von Krakow ($2 \times 3 = 6$), deshalb geschieht nichts.

6.2.6 Ist das modifizierte Ergebnis geringer oder gleich dem doppelten Stabilitäts-Wert, misslingt der Unterstützungs-Check und es geschieht nichts.

6.3 VERSUCHE AUF DEM PLATZ DES HIMMLISCHEN FRIEDENS

6.3.1 Auf der Leiste Himmlischer Frieden („Tiananmen Square“) bewegen beiden Spieler einen Marker. Ops-Punkte können dazu verwendet werden, den eigenen Marker zum nächsten Feld der Leiste zu verschieben. Dazu würfelt der Spieler und addiert zum Ergebnis den Ops-Wert der Karte. Die Summe wird modifiziert:



- +1, wenn die gespielte Karte ein eigenes Ereignis ist
- +1, wenn dies der zweite oder ein folgender Versuch ist, um ein Feld vorzurücken
- +1, wenn das *Li Peng-Ereignis* in Kraft ist und der kommunistische Spieler der ausführende Spieler ist.

6.3.2 Ist die Summe gleich hoch oder höher als die Zahl, die zum Vorrücken zum nächsten Feld nötig ist (im Feld in der Farbe des entsprechenden Spielers gedruckt), schiebt der Spieler seinen Marker vor ins nächste Feld.

Hinweis: Die Zahlen variieren pro Seite. Zu Beginn ist das Vorrücken für den demokratischen Spieler einfacher; später für den kommunistischen Spieler.

6.3.3 Ein Spieler kann pro Runde nur einen Versuch auf dem Platz des Himmlischen Friedens unternehmen.

6.3.4 Ein Ereignis (*Mensch gegen Panzer**) erlaubt es dem Spieler, seinen Marker auf der Leiste Himmlischer Frieden vorzurücken. Diese Karte kann in einer Runde als Ereignis *zusätzlich* zum Versuch auf dem Platz gespielt werden.

6.3.5 Das Vorrücken auf der Leiste Himmlischer Frieden und das Erreichen eines Feldes vor seinem Gegenüber, bringt dem Spieler entweder eine sofortige oder eine dauerhafte Belohnung. Dauerhafte Belohnungen sind solange in Kraft, bis der Gegenüber das Feld erreicht und sie damit außer Kraft setzt. Die Felder und ihre Auswirkungen sind:

- **Gedenken an Reform/Reformer diskreditiert:** Der erste Spieler, der das Feld erreicht, erhält ein +1 auf alle Würfelwürfe auf der Leiste Himmlischer Frieden, bis sein Gegenüber das Feld erreicht.
- **Studenten versammeln sich/Studentenversammlung aufgelöst:** Der erste Spieler, der das Feld erreicht, darf 1^{er} Ops-Karten spielen, als ob es 2^{er} Ops-Karten wären, bis sein Gegenüber das Feld erreicht. Dieser Bonus trifft nur auf Ops-Karten zu, deren aufgedruckter Ops-Wert 1 ist.
- **Ausländische Medien berichten/Renmin Ribao:** Der erste Spieler, der das Feld erreicht, zieht sofort 3 Karten. Eine davon nimmt er auf die Hand, die anderen beiden legt er auf den Abwurfstapel. Er darf Wertungskarten auf den Abwurfstapel legen.
- **Hungerstreik der Studenten/Studenten verhaftet:** Der erste Spieler, der das Feld erreicht, darf zu Beginn jeder Runde, bis sein Gegenüber dieses Feld erreicht, 1 Nicht-Wertungskarte abwerfen und 1 Ersatzkarte ziehen.
- **Lokale Armee-Unterstützung/Divisionen aus der Provinz verlegt:** Der erste Spieler, der das Feld erreicht, erhält am Ende jeder Runde, bis sein Gegenüber dieses Feld erreicht, einen kostenlosen 2^{er} Ops-Unterstützungs-Check.

- **Platz verbarrikiert/Demonstranten massakriert:** Der erste Spieler, der das Feld erreicht, darf einmal pro Runde eine Karte als Operationen spielen, ohne das Ereignis des Gegenübers auszulösen. Dies ist zusätzlich zu Versuchen auf der Leiste Himmlischer Frieden oder dem Ereignis *Das gemeinsame europäische Haus*. Diese Fähigkeit darf einmal pro Runde verwendet werden, bis der Gegenüber dieses Feld erreicht.
- **Politischer Pluralismus/Meistbegünstigungsprinzip im Welthandel erhalten:** Der erste Spieler, der das Feld erreicht, kann einmal pro Runde, bis sein Gegenüber dieses Feld erreicht, eine Karte sowohl als Operationen als auch als Ereignis spielen. Er darf die Reihenfolge der Ausführung (Operationen vor Ereignis, oder umgekehrt) bestimmen.

6.3.6 Unabhängig vom Kartentext wird das Ereignis der Karte, die bei einem Versuch auf der Leiste Himmlischer Frieden verwendet wird, nicht ausgeführt. Die Karte wird auf den Abwurfstapel gelegt.

Hinweis: Der Himmlische Frieden ist das „Sicherheitsventil“ des Spielers. Hat ein Spieler eine Karte, deren Ereignis sehr hilfreich für sein Gegenüber ist, kann er die Karte auf dem Platz des Himmlischen Friedens einsetzen, damit das Ereignis nicht eintritt.

6.3.7 Erreicht ein Spieler das letzte Feld auf der Leiste Himmlischer Frieden, kann er dort nicht länger Versuche unternehmen.

6.3.8 Ein Spieler kann einen Versuch auf der Leiste Himmlischer Frieden unternehmen, selbst wenn er keine Aussicht auf Erfolg hat.

„Die Mauer wird in 50 und auch in 100 Jahren noch bestehen bleiben, wenn die dazu vorhandenen Gründe noch nicht beseitigt sind.“ – Erich Honecker, 19. Januar 1989

7.0 EREIGNISSE

7.1 ALLGEMEINE REGEL

Hat eine Karte ein spielbares Ereignis, das mit dem aktiven Spieler oder beiden Spielern verknüpft ist, kann sie als Ereignis und nicht als Operationen gespielt werden. In diesem Fall tritt das Ereignis gemäß Kartentext in Kraft.

7.2 DAUERHAFT EREIGNISSE

Einige Ereignisse bleiben in Kraft, bis sie durch ein späteres Ereignis negiert werden. Einige Ereignisse bleiben bis zum Spielende in Kraft. Werden solche Karten als Ereignisse gespielt, sollten sie zur Erinnerung seitlich an den Plan oder ihre Marker auf den Plan gelegt werden. Der Name von dauerhaften Ereignissen ist unterstrichen.

7.3 EREIGNISSE, DIE OPS-WERTE MODIFIZIEREN

7.3.1 Einige Ereigniskarten modifizieren den Ops-Wert von später gespielten Karten. Diese Modifizierungen werden gemeinsam verwendet.

Beispiel: Der kommunistische Spieler beginnt die Runde mit dem Ausspielen von *Besonnenheit* als Ereignis. Nun wird bei allen demokratischen Karten -1 vom Ops-Wert abgezogen (Minimalwert: 1). Der demokratische Spieler folgt aber mit dem Spielen von *Die österreichisch-ungarische Grenze ist offen*, was ihm bis zum Ende der Runde ein $+1$ auf Ops-Punkte, die in der DDR gespielt werden, einbringt. Außerdem hat der demokratische Spieler das zweite Feld auf der Leiste Himmlischer Frieden erreicht. So kann er 1^{er} Ops-Karten wie 2^{er} Ops-Karten ausspielen (siehe 6.3.5):

1. In seiner nächsten Aktionsrunde spielt der demokratische Spieler *Michnik* (Ops-Wert von 1) als Operationen, um UP-Marker zu platzieren. Wenn er lediglich in der DDR Unterstützung platziert, ist der modifizierte Ops-Wert der Karte 1 (aufgedruckt) $+ 1$ (Himmlischer Frieden) $+ 1$ (Grenze geöffnet) $- 1$ (Besonnenheit) $= 2$. Der demokratische Spieler platziert 2 UP in Leipzig und beendet seinen Zug.

2. In einer späteren Aktionsrunde der Spielrunde spielt der demokratische Spieler *Runder Tisch* (Ops-Wert von 3) als Operationen, um außerhalb der DDR Unterstützungs-Checks auszuführen. In diesem Fall ist nur *Besonnenheit* Modifikator, so dass eins vom Ops-Wert der Karte abgezogen wird. Der demokratische Spieler führt 2 Unterstützungs-Checks aus, jeder nur mit $+2$ vom Ops-Wert des Runden Tisches modifiziert.

7.3.2 Unabhängig von Modifizierungen hat eine Nicht-Wertungskarte immer mindestens einen Ops-Wert von 1 .

7.3.3 Ereignisse, die den Ops-Wert einer Karte modifizieren, betreffen immer nur einen Spieler.

Beispiel: Der kommunistische Spieler hat *Perestroika* als Ereignis gespielt und bekommt daher eine $+1$ Modifizierung der Ops-Werte all seiner Karten. Er hat zudem *Besonnenheit* gespielt, so dass der demokratische Spieler -1 von allen Karten abziehen muss. Der kommunistische Spieler spielt das demokratische Ereignis *Konsumerismus* (3 Ops) und entscheidet sich, die Operationen auszuführen, bevor das demokratische Ereignis in Kraft tritt. Mit dem *Perestroika*-Bonus hat er 4 Ops. Nun tritt das *Konsumerismus*-Ereignis in Kraft. Der demokratische Spieler entfernt einen kommunistischen UP und führt dann einen Unterstützungs-Check, der den Ops-Wert der *Konsumerismus*-Karte verwendet, aus. Durch das *Besonnenheit*-Ereignis wird 1 vom aufgedruckten Ops-Wert der Karte abgezogen, so dass der Unterstützungs-Check nur einen Bonus von 2 durch die *Konsumerismus*-Karte hat.

7.4 EREIGNISSE, DIE WIE OPS-KARTEN GESPIELT WERDEN

Besagt ein Ereignistext, dass ein Spieler Operationen ausführen, UP-Marker platzieren oder Unterstützungs-Checks ausführen darf, als ob er eine Karte mit einem bestimmten Ops-Wert ausgespielt hätte, werden diese zusätzlichen Operationen behandelt, als ob er die Karte für ihren Operationswert gespielt hätte.

Deshalb unterliegen all diese Operationen den Beschränkungen aus 6.1 und anderen Ereignissen, die den Wert oder Einsatz limitieren.

Hinweis: Regel 6.1 ist nur in Kraft, wenn der Ops-Wert der Karte herangezogen wird. Besagt eine Karte, einen Unterstützungs-Check mit dem Ops-Wert der Karte auszuführen, trifft 6.1 zu. Besagt eine Karte, irgendwo 2 UP zu platzieren, trifft 6.1 nicht zu.

7.5 UNSPIELBARE EREIGNISSE

Ist ein Ereignis unspielbar, da es durch eine andere Ereigniskarte negiert oder eingeschränkt ist, darf die Karte mit dem unspielbaren Ereignis weiterhin als Operationen gespielt werden.

7.6 SONDERREGELN FÜR RUMÄNISCHE EREIGNISSE

7.6.1 Der demokratische Spieler hat zwei rumänische Ereignisse, die eine besondere Erklärung benötigen: *Die Menge stellt sich gegen Ceausescu* und *Der Tyrann ist weg*. Diese Ereignisse kennzeichnen den Beginn der rumänischen Revolution und den Versuch von Elena und Nicolae Ceausescu, per Hubschrauber vom Dach des Gebäudes des Zentralkomitees zu fliehen.

7.6.2 Wenn *Die Menge stellt sich gegen Ceausescu* als Ereignis gespielt wurde, bleibt die Karte vor dem demokratischen Spieler liegen, bis die Wertungskarte Rumänien gespielt wurde. Die Karte tritt nach dem Ausgeben der Machtkampf-Karten in Kraft, aber bevor der Machtkampf ausgetragen wurde.

7.6.3 Wenn *Der Tyrann ist weg* als Ereignis gespielt wurde, bevor *Die Menge stellt sich gegen Ceausescu* in Kraft getreten ist, bleibt die Karte ebenfalls vor dem demokratischen Spieler liegen, bis die Wertungskarte Rumänien gespielt wurde. Nachdem der Machtkampf ausgeführt wurde, findet *Der Tyrann muss weg* sofort statt – vor der nächsten Aktionsrunde. Wenn *Der Tyrann muss weg* als Ereignis gespielt wurde, nachdem *Die Menge stellt sich gegen Ceausescu* bereits eingetreten ist (d.h., die Wertungskarte Rumänien ist gespielt worden und die Auswirkungen von *Die Menge stellt sich gegen Ceausescu* sind eingetreten), treten die Auswirkungen von *Der Tyrann muss weg* sofort ein, wie jedes andere Ereignis auch. Ist *Die Menge stellt sich gegen Ceausescu* nicht gespielt worden, wandert *Der Tyrann muss weg* auf den Abwurfstapel.

7.6.4 Liegt *Der Tyrann muss weg* vor dem demokratischen Spieler, können die fünf mit den Ceausescus verknüpften Ereignisse (*Personenkult*, *Systematisierung der Dörfer*, *Ceausescu*, *Elena und Massaker in Temeswar*) noch eintreten.

Beispiel: *Die Menge stellt sich gegen Ceausescu* und *Der Tyrann muss weg* liegen vor dem demokratischen Spieler. Die Wertungskarte Rumänien ist nicht gespielt worden. Der kommunistische Spieler spielt *Systematisierung der Dörfer* als Ereignis und entfernt das Feld der rumänischen Schriftsteller vom Spielplan.

7.6.5 Wenn *Der Tyrann muss weg* ausgewertet wurde, wählt der demokratische Spieler ein Feld in Rumänien ohne demokratische UP, zu dem die Ceausescus fliehen. Wenn der demokratische Spieler später die Kontrolle über das Feld gewinnt, sind die Ceausescus gefangen genommen worden. Der demokratische Spieler entfernt den Marker und erhält sofort +2 Siegpunkte. Ist das Spiel in der Endwertung und Ceausescu wurde nicht gefangen genommen, erhält der kommunistische Spieler einen Bonus von -2 Siegpunkte. Gibt es kein Feld, zu dem die Ceausescus fliehen können, erhält der demokratische Spieler sofort +2 Siegpunkte.

„Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben.“ - Mikhail Gorbatschow zu Erich Honecker, Berlin, 7. Oktober 1989

8.0 MACHTKÄMPFE

Wenn die Wertungskarte eines Landes gespielt wurde, wird in diesem Land sofort ein Machtkampf ausgeführt.

Wichtig: Wertungskarten müssen in der Spielrunde gespielt werden, in der sie gezogen wurden. Hat ein Spieler am Ende der letzten Aktionsrunde noch eine Wertungskarte auf der Hand, verliert er das Spiel.

Ein Machtkampf wird in folgenden Schritten ausgetragen:

- 1. Karten ausgeben:** Die Spieler erhalten Karten vom Machtkampf-Deck gemäß der Anzahl der Felder, die sie im Land kontrollieren.
- 2. Den Einsatz erhöhen:** Die Spieler können sich entscheiden, die Gewinne und Verluste des Machtkampfes zu erhöhen, indem sie 3 ihrer Machtkampf-Karten abwerfen.
- 3. Karten spielen:** Die Spieler spielen solange immer eine Karte, bis der Gewinner des Machtkampfes feststeht.

4. Auswirkungen: Basierend auf den Ergebnissen des Machtkampfes werden Gewinne und Verluste verteilt.

5. Wertung: Schließlich wird das Land gemäß den Regeln von 9.3 gewertet und der Siegpunktmarker entsprechend verschoben.

Hinweis: Alle Schritte des Machtkampfes müssen durchlaufen werden, bevor der Siegpunktmarker für einen automatischen Sieg überprüft wird.

8.1 KARTEN AUSGEBEN

8.1.1 Alle 52 Karten des Machtkampf-Decks werden gemischt. Die Spieler ziehen Karten vom Machtkampf-Deck gemäß der Anzahl der Felder, die sie im Land kontrollieren:

- 6 Karten für das erste Feld, das sie kontrollieren.
- 2 Karten für jedes weitere Feld, das sie kontrollieren.

Kontrolliert ein Spieler kein Feld im Land, erhält er in diesem Schritt keine Karten.

8.1.2 Verschiedene Ereignisse (z.B. *Runder Tisch*, *Bauernparteien revoltieren*, *Nationale Errettungs-Front*) beeinflussen die Anzahl der Karten, die ein Spieler im Machtkampf erhält. Sind diese Karten in Kraft, wird die Kartenzahl der Spieler zu diesem Zeitpunkt angepasst, bevor die Spieler ihre Karten betrachtet haben.

Beispiel: Der demokratische Spieler hat die Wertungskarte Polen gespielt. Er kontrolliert das Feld der katholischen Kirche, das Feld der polnischen Schriftsteller, Wroclaw und Krakow. Sein Gegenüber kontrolliert Bydgoszcz und Warsawa. Der Runde Tisch liegt vor dem demokratischen Spieler. Er erhält 12 Karten, der kommunistische Spieler 8. Dann nimmt der demokratische Spieler 2 Karten aus der Hand seines Gegenübers, bevor die Spieler ihre Karten betrachten.

8.1.3 Es gibt drei Arten von Machtkampf-Karten: Trümpfe, Anführer-Karten und Joker. Im Deck sind vier Trumpf-Arten enthalten: Petitionen, Märsche, Streiks und Versammlungen auf dem Platz. Es gibt Anführerkarten, die verschiedenen Feldern auf dem Plan zugeordnet sind (Eliten, Intellektuelle, Arbeiter usw.). Die Joker erlauben es dem Spieler, zusätzliche Karten zu ziehen, Karten des Gegenübers zu entfernen, einen Trumpf vom Ausspielen zu „sperren“ oder einen UP des Gegenübers vom Plan zu entfernen.

8.2 DEN EINSATZ ERHÖHEN

8.2.1 Beginnend mit dem Spieler, der die Wertungskarte spielte, entscheidet jeder Spieler, ob er im Machtkampf den Einsatz erhöhen möchte.

8.2.2 Um den Einsatz zu erhöhen, muss der Spieler 3 Machtkampfkarten von seiner Hand abwerfen. Tut er dies, bekommt der Gewinner des Machtkampfes eine +1 Modifizierung bei den Siegpunkten und Unterstützungs-Würfelwürfen – unabhängig davon, welcher Spieler gewinnt. Diese Modifizierung ist kumulativ: erhöhen beide Spieler den Einsatz, ist die Modifizierung +2.

Beispiel: Der demokratische Spieler hat 14 Karten auf der Hand, der kommunistische Spieler 6. Der demokratische Spieler erhöht den Einsatz und wirft 3 Machtkampf-Karten ab. Der kommunistische Spieler verzichtet auf eine Erhöhung des Einsatzes.

8.3 KARTEN AUSSPIELEN

8.3.1 Der Spieler, der die Wertungskarte ausgespielt hat, hat zunächst die Initiative im Machtkampf. Die Initiative kann in einem Machtkampf mehrfach zwischen den Spielern wechseln. Der Spieler, der aktuell die Initiative hat, ist der Angreifer, sein Gegenüber der Verteidiger.

Beispiel: Der demokratische Spieler hat die Wertungskarte Polen gespielt. Deshalb hat er zunächst die Initiative und wählt die erste zu spielende Karte aus.

Achtung: Wenn der Angreifer keine Karten erhält, da er kein einziges Feld kontrolliert, gewinnt der Verteidiger sofort den Machtkampf. Es geht dann mit den Auswirkungen weiter (siehe 8.4).

8.3.2 Machtkampf-Runden: Die Karten-Ausspiel-Phase eines Machtkampfs ist in Machtkampf-Runden unterteilt. Bis der Gewinner des Machtkampfs ermittelt wurde, führen die Spieler einzelne Machtkampf-Runden aus. Jede Runde folgt diesem Ablauf:

Schritt 1. Der Angreifer spielt eine Machtkampf-Karte.

- Jeder Trumpf (Versammlung auf dem Platz, Streik, Marsch, Petition) darf gespielt werden.
- Es kann eine Anführer-Karte gespielt werden, jedoch nur, wenn der Angreifer im Land ein Feld kontrolliert, das dem Anführer-Typ entspricht. Wird eine Anführer-Karte gespielt, muss der Angreifer einen Trumpf wählen. Es wird verfahren, als ob eine Karte dieses Trumpfs gespielt wurde.
- Ein Joker kann gespielt werden (**Ausnahme:** *Politik der Angst schlägt fehl*). Wird ein Joker gespielt, folgen die Spieler dem Kartentext, lassen die Schritte 2 und 3 aus und beginnen eine neue Machtkampf-Runde mit dem Verteidiger als neuem Angreifer. Es ist keine Karte des Verteidigers nötig, um zu parieren.

Hinweis: Hat der Angreifer keine spielbare Karte, ist der Machtkampf beendet und der Verteidiger ist der Gewinner. Es geht sofort mit Auswirkungen weiter (siehe 8.4).

Beispiel: Der demokratische Spieler hat keinen Joker. Sein bester Trumpf ist Marsch mit 4 Karten. Deshalb entscheidet er, eine Marsch-Karte auszuspielen – seine stärkste – Marsch-6.

Schritt 2. Der Verteidiger kann die Karte des Angreifers parieren:

- Jede Karte des gespielten Trumpfs kann gespielt werden.
- Es kann eine Anführer-Karte zum Parieren gespielt werden, jedoch nur, wenn der Verteidiger im Land ein Feld kontrolliert, das dem Anführer-Typ entspricht.
- *Politik der Angst schlägt fehl* kann jetzt gespielt werden. Geschieht dies, kann kein Spieler bis zum Ende dieses Machtkampfs eine Karte dieses Trumpfs ausspielen (oder des „bestimmten“ Trumpfs, wenn eine Anführer-Karte gespielt wurde). Der Verteidiger kann keinen Gegenangriff in der Runde ausführen, in der er diese Karte spielt – Schritt 3 wird ausgelassen und es geht mit einer neuen Machtkampf-Runde weiter, in der der Angreifer die Initiative behält.

Hinweis: Wenn der Verteidiger die Angreifer-Karte nicht parieren kann oder will, ist der Machtkampf beendet und der Verteidiger der Gewinner. Der Angreifer hat den Machtkampf mit dem Trumpf gewonnen, den er beim Angriff in Schritt 1 verwendet hat. Es geht sofort mit den Auswirkungen weiter (siehe 8.4).

Beispiel: Der kommunistische Spieler hat eine Marsch-Karte und einen Anführer der Eliten, die er spielen könnte. Er kann seinen Anführer der Intellektuellen nicht spielen, da er das Feld der polnischen Schriftsteller nicht kontrolliert. Er entscheidet sich dazu, seinen Anführer der Eliten zu behalten und seine Marsch-Karte zu spielen, um die demokratische Karte zu parieren.

Schritt 3. Der Verteidiger würfelt, um die Initiative zu erlangen:

- Um die Initiative zu erlangen, muss der Verteidiger gleich hoch oder höher würfeln, als der Rang der Machtkampf-Karte, die der Angreifer bei seinem Angriff ausgespielt hat.
- Versammlung auf dem Platz-Karten haben alle Rang 1. Wurde eine Karte mit diesem Wert beim Angriff verwendet, ist der Gegenangriff automatisch und es muss nicht gewürfelt werden.
- Gewinnt der Verteidiger die Initiative, wird er in der nächsten Machtkampf-Runde zum Angreifer. Ist er nicht erfolgreich, behält der Angreifer die Initiative und seine Angreifer-Rolle.

Beispiel: Der demokratische Spieler hat den Angriff mit einer Marsch-6-Karte geführt. So muss der kommunistische Spieler eine 6 würfeln, um die Initiative zu erlangen. Er würfelt eine 2 – der demokratische Spieler bleibt Angreifer und kann eine neue Karte spielen. .

8.3.3 Ein Spieler kann keinen Machtkampf aufgeben, wenn er die Initiative hat. Hat er eine spielbare Karte, muss er sie ausspielen.

8.3.4 Ein Spieler muss für einen Gegenangriff würfeln, wenn er es darf.

Beispiel: Der demokratische Spieler hat die Initiative behalten. Er spielt eine weitere Marsch-Karte aus. Als Angreifer muss er eine Karte ausspielen, da er eine spielbare Karte auf der Hand hält. Der kommunistische Spieler entscheidet sich dazu, den Machtkampf aufzugeben. Da er nicht die Initiative hat, muss er seine Anführer der Eliten-Karte nicht spielen, obwohl er sie zum Parieren der demokratischen Marsch-Karte hätte verwenden können. Der kommunistische Spieler will aber lieber gegen eine Marsch-Karte verlieren, als seine einzige Anführer-Karte zu spielen und dann gegen eine Versammlung auf dem Platz anfällig zu sein. Der demokratische Spieler gewinnt den Machtkampf in Polen!

8.4 AUSWIRKUNGEN

8.4.1 Nachdem der Gewinner eines Machtkampfs ermittelt wurde, wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Der erste Wurf legt fest, wie viel Unterstützung der Verlierer im Land entfernen muss. Der zweite Wurf bestimmt, wie viele Siegpunkte der Gewinner erhält (und, wenn der Gewinner der demokratische Spieler ist, ob sein Gegenüber die Macht verliert).

- Wurde eine Petition verwendet, um den Machtkampf zu gewinnen, gibt es bei beiden Würfeln eine -2 Modifizierung.
- Wurde eine Versammlung auf dem Platz verwendet, um den Machtkampf zu gewinnen, gibt es bei beiden Würfeln eine +2 Modifizierung.
- Hat ein Spieler beim Machtkampf den Einsatz erhöht, gibt es für jeden Spieler, der dies gemacht hat, bei beiden Würfeln eine +1 Modifizierung. Selbst wenn der Verlierer des Machtkampfs den Einsatz erhöht hat, gibt es die +1 Modifizierung.
- Ist das *Jakowlew berät Gorbatschow*-Ereignis in Kraft und der demokratische Spieler hat den Machtkampf gewonnen, erhält er eine zusätzliche +1 Modifizierung bei beiden Würfeln.

8.4.2 Verlust der Unterstützung: Der Verlierer würfelt mit einem Würfel, verwendet ggf. obige Modifizierungen und konsultiert die Unterstützungs-Verlust-Spalte der Machtkampf-Tabelle auf dem Spielplan, um zu ermitteln, wie viele UP er als Ergebnis des verlorenen Machtkampfs aus dem Land entfernen muss. Der Verlierer entscheidet, welche UP er entfernt. Müsste er mehr UP verlieren, als er im Land hat, werden überzählige UP ignoriert.

Beispiel: Der kommunistische Spieler hat den Machtkampf verloren. Er würfelt eine 1 zur Ermittlung der Unterstützungs-Verluste. Da der demokratische Spieler den Einsatz erhöht hatte, wird das Ergebnis um +1 auf 2 erhöht. Die Machtkampf-Tabelle besagt, dass er 1 UP entfernen muss. Da Warszawa ein Schlachtfeld ist, entfernt der kommunistische Spieler 1 UP aus Bydgoszcz.

8.4.3 Siegpunkte: Der Gewinner würfelt mit einem Würfel, berechnet ggf. obige Modifizierungen und konsultiert die Siegpunkte-Spalte der Machtkampf-Tabelle auf dem Spielplan. So stellt er fest, wie viele SP er als Belohnung bekommt.

Beispiel: Der demokratische Spieler hat den Machtkampf gewonnen. Er würfelt bei der Ermittlung der Siegpunkte eine 3. Da er den Einsatz erhöht hat, gibt es eine +1-Modifizierung. Die resultierende 4 bringt dem demokratischen Spieler auf der Machtkampf-Tabelle 2 SP.

8.4.4 Der demokratische Spieler übernimmt die Macht: Hat der demokratische Spieler den Machtkampf gewonnen und das modifizierte Würfelergebnis bei den Siegpunkten war mindestens eine 4, verliert der kommunistische Spieler die Macht im Land. Neben die Wertungsbox des Landes wird ein demokratischer UP-Marker gelegt und die Wertungskarte dauerhaft aus dem Strategiekartendeck entfernt. Gewinnt der kommunistische Spieler den Machtkampf oder ist das modifizierte Würfelergebnis bei einem demokratischen Sieg maximal eine 3, behält der kommunistische Spieler die Macht.

Beispiel: Das modifizierte Ergebnis des demokratischen Spielers (4) reicht aus, um dem kommunistischen Spieler die Macht zu entreißen. Polen ist demokratisch!

8.4.5 Der kommunistische Spieler gibt die Macht freiwillig ab: Wurde ihm die Macht nicht entrissen, kann der kommunistische Spieler zu diesem Zeitpunkt die Macht freiwillig abgeben. Es bekommt keine Machtwertungs-SP (s.u.). Neben die Wertungsbox des Landes wird ein demokratischer UP-Marker gelegt und die Wertungskarte dauerhaft aus dem Strategiekartendeck entfernt.

"Geschätzte Mitbürger – die Regierung kehrt zu Ihnen zurück!" – Vaclav Havel, 1. Januar 1990

8.4.6 Machtwertungen: Wenn der kommunistische Spieler die Macht behält, bleibt die Machtkampfkarte im Spiel und wird auf den Abwurfstapel gelegt. Der kommunistische Spieler bekommt so viele Siegpunkte, wie dem Machtwert des Landes, multipliziert mit der Häufigkeit, mit der die Wertungskarte gespielt wurde, entspricht.

- Der Machtwert eines Landes befindet sich in der Wertungsbox auf dem Spielplan.
- Wenn der kommunistische Spieler das erste Mal eine Machtwertung in einem Land ausführt, wird ein kommunistischer 1er-UP-Marker neben die Wertungsbox des Landes gelegt. Wenn die Wertungskarte erneut gespielt wird und der kommunistische Spieler wiederum die Macht behält, wird der 1er Marker mit einem kommunistischen 2er-Marker ersetzt usw. bis der demokratische Spieler die Macht erlangt. Der Marker dient als Erinnerung, wie viele Bonus-SP der kommunistische Spieler für den Machterhalt im nächsten Machtkampf bekommen kann.

Beispiel: Polen hat einen Machtwert von 3. Bei der ersten Machtwertung würde der kommunistische Spieler in Polen -3 SP bekommen, bei der zweiten -6 SP und bei der dritten -9 SP.

8.4.7 Der demokratische Spieler übernimmt die Macht: Der demokratische Spieler erhält niemals Machtwertungs-SPs. Wenn er die Macht übernimmt, wird die Wertungskarte aus dem Spiel entfernt.

8.5 WERTUNGEN

Schließlich wird bei jedem Machtkampf ermittelt, wie viele SP jeder Spieler bekommt. Die SP basieren auf der Unterstützung, die ein Spieler nach dem Machtkampf im Land hat (siehe 9.0).

9.0 LÄNDERWERTUNGEN

9.1 ALLGEMEINE REGEL

Länderwertungen ermitteln, wie gut sich ein Spieler in einem Land schlägt. Dafür gibt es Siegpunkte. Länderwertungen finden in einem Land zu folgenden Zeitpunkten statt:

1. Als letzter Schritt bei einem Machtkampf in einem Land.
2. Während der Endwertung (siehe 10.4).

9.2 LÄNDERWERTUNGS-TERMINI

Die folgenden Begriffe sind bei einer Länderwertung wichtig:

Präsenz: Ein Spieler kontrolliert in einem Land mindestens 1 Feld.

Dominanz: Ein Spieler kontrolliert in einem Land mehr Felder und mehr Schlachtfelder als sein Gegenüber. Ein Spieler muss mindestens 1 Feld und 1 Schlachtfeld in einem Land kontrollieren, um dort Dominanz zu haben.

Kontrolle: Ein Spieler kontrolliert in einem Land mehr Felder als sein Gegenüber und er kontrolliert dort alle Schlachtfelder.

9.3 LÄNDERWERTUNGEN, ABLAUF

9.3.1 Hat ein Spieler in einem Land Präsenz, Dominanz oder Kontrolle, bekommt er SP gemäß der Ziffer der Wertungsbox des Landes, die dem höchsten der drei erzielten Level entspricht.

Beispiel: Der kommunistische Spieler hat Dominanz in Rumänien. Er erhält 4 SP für Dominanz. Er bekommt keine weiteren 2 SP für Präsenz, obwohl er, technisch gesehen, Präsenz im Land hat.

9.3.2 Jeder Spieler bekommt 1 zusätzlichen SP für jedes Schlachtfeld, das er im Land kontrolliert.

9.3.3 Beide Spieler addieren ihre SP. Die Differenz der Summen wird dann auf der Siegpunkteleiste eingetragen.

Beispiel: Der kommunistische Spieler spielt die Polen-Wertungskarte. Als Polen am Ende des Machtkampfs gewertet wird, kontrolliert der kommunistische Spieler Warszawa. Sein Gegenüber kontrolliert das Feld der polnischen katholischen Kirche, das Feld der polnischen Schriftsteller, Wroclaw und Krakow. Von diesen Feldern sind Warszawa, Wroclaw und Krakow Schlachtfelder. Deshalb erhält der demokratische Spieler für seine Dominanz in Polen 6 SP plus 2 SP für die Schlachtfelder Wroclaw und Krakow. Da er nur 1 UP in Gdansk hat, kontrolliert er es nicht. Der kommunistische Spieler bekommt 3 SP für seine Präsenz in Polen plus 1 SP für das Schlachtfeld Warszawa. Da der demokratische Spieler mehr Felder und mehr Schlachtfelder kontrolliert und mindestens ein Nicht-Schlachtfeld kontrolliert, wertet er für Dominanz. Die Differenz zwischen den beiden Summen beträgt 4. So wird der Marker auf der Siegpunkteleiste 4 Felder in Richtung demokratischer Sieg verschoben.

10.0 SIEGBEDINGUNGEN

Es gibt vier Wege, um **1989** zu gewinnen.

10.1 AUTOMATISCHER SIEG

Sobald ein Spieler 20 SP erreicht hat, ist er der Gewinner und das Spiel ist vorüber.

- Bei einem Machtkampf wird ein automatischer Sieg erst berechnet, wenn der gesamte Ablauf durchlaufen und alle SP-Anpassungen (inkl. Länderwertungen) vollzogen wurden.
- Während der Endwertung gibt es keinen automatischen Sieg.

10.2 ILLEGAL GEHALTENE KARTEN

Hat ein Spieler während der Überprüfung der gehaltenen Karten (siehe 4.5.4) eine Wertungskarte auf der Hand, ist sein Gegenüber der Gewinner. Halten beide Spieler Wertungskarten, endet das Spiel unentschieden.

„I've been looking for freedom.“ – David Hasselhoff, Berlin, 31. Dezember 1989

10.3 NEUJAHRS-PARTY

Wenn das *Neujahrs-Party*-Ereignis während eines Zugs gespielt wurde und der kommunistische Spieler das Ereignis aktivierte, endet das Spiel am Ende der Spielrunde ohne Endwertung.

- Bevor das Spiel endet, hat der demokratische Spieler die Möglichkeit, einen Machtkampf in einem beliebigen Land auszuführen, in dem der kommunistische Spieler noch die Macht hält. Macht er dies, wird dort ein Machtkampf ausgetragen, also ob die Wertungskarte des Landes gespielt worden wäre – inkl. Länderwertung.
- Der demokratische Spieler hat zu Beginn des Machtkampfs die Initiative.
- **Hinweis:** Wählt der demokratische Spieler für diesen finalen Machtkampf Rumänien, tritt *Die Menge stellt sich gegen Ceausescu* in Kraft, wenn die Karte zwar zuvor als Ereignis gespielt wurde, das Kartenergebnis aber bisher nicht eingetreten ist. *Der Tyrann ist weg* kann nicht in Kraft treten, da das Spiel sofort nach Ende des Machtkampfs endet.
- Nach dem Ende des Machtkampfs (so es einen gab) ist der bei den Siegpunkten führende Spieler der Gewinner, wie am Ende einer Endwertung (siehe 10.4.3).

10.4 ENDWERTUNG

10.4.1 Wenn kein Spieler am Ende der 10. Spielrunde gewonnen hat, wird jedes Land gemäß der Regeln für Länderwertungen (siehe 9.0) gewertet. Es werden keine Machtkämpfe ausgetragen und der kommunistische Spieler erhält auch keine Machtwertungs-SP. Er bekommt aber einen Endwertungs-Bonus gemäß der Anzahl der Länder, in denen er die Macht hält:

Länder	SP-Bonus
1	-4
2	-8
3	-12
4	-16
5	-20
6	-24

10.4.2 Das Erreichen von -20 oder 20 SP während der Endwertung resultiert nicht in einem automatischen Sieg.

10.4.3 Sobald alle Länder gewertet wurden und der kommunistische Spieler seine Bonuspunkte bekam, ist derjenige Spieler der Gewinner, der die meisten SP hat. Ist der SP-Marker im positiven Bereich, gewinnt der demokratische Spieler, ist er im negativen Bereich, gewinnt der kommunistische Spieler. Befindet sich der SP-Marker im Feld „0“, endet das Spiel unentschieden.

11.0 KARTENERLÄUTERUNGEN

11.1 Die Grenze zwischen Österreich und Ungarn ist offen: Führt der demokratische Spieler Unterstützungs-Checks in der DDR durch, während diese Karte in Kraft ist, kann ihr Ops-Bonus nur verwendet werden, wenn beide Unterstützungs-Checks in der DDR stattfinden. Wird der erste Unterstützungs-Check in der DDR ausgeführt, muss der demokratische Spieler erklären, ob er ihren Bonus verwenden möchte. Verwendet er ihn, muss er den zweiten Check in der DDR durchführen. Erklärt der demokratische Spieler nicht explizit vor dem Würfelwurf des ersten Checks, dass er den Bonus einsetzen möchte, darf er ihn nicht verwenden.

11.2 Generalstreik: In der Aktionsrunde, nachdem das Ereignis in Kraft trat, beginnt der kommunistische Spieler damit, eine Karte abzuwerfen und zu würfeln. Er wirft nur 1 Karte pro Aktionsrunde ab. Dieses Ereignis kann länger als eine Spielrunde in Kraft sein.

11.3 Schlussakte von Helsinki: Der Name des Ereignisses ist rot, obwohl die Karte keine Vorbedingung für ein anderes demokratisches Ereignis ist. Der rote Name erlaubt dem demokratischen Spieler, die Karte von seinem Gegenüber zu nehmen und als Ereignis zu spielen, wenn er *Good Bye Lenin!* als Ereignis verwendet.

12.0 UDSSR-STABILITÄTSLEISTE

„Sollte Gorbatschow gestürzt werden, dann wird unsere Vision von einem demokratischen Osteuropa verschwinden.“ – Premierministerin Margaret Thatcher zu Präsident George Bush, 18. November 1989

12.1 Die UdSSR ist zu Beginn des Spiels politisch „stabil“. Durch das Ausspielen von Ereignissen beginnen die baltischen Republiken (Litauen, Lettland, Estland) den Prozess, sich aus dem Verbund der UdSSR zu lösen.

12.2 Tritt das *Sajudis*-Ereignis in Kraft, wird der UdSSR-Stabilitätsmarker in das korrespondierende Feld gelegt.

12.3 Tritt das *Der baltische Weg*-Ereignis in Kraft, wird der UdSSR-Stabilitätsmarker in das korrespondierende Feld gelegt.

12.4 Tritt das *Die baltischen Republiken sagen sich los*-Ereignis in Kraft, wird der UdSSR-Stabilitätsmarker in das korrespondierende Feld gelegt. **Hinweis:** Sobald dieses Ereignis in Kraft ist, kann *Gorbatschow bezaubert den Westen* nicht länger als Ereignis gespielt werden.

12.5 Tritt das *Kreml-Putsch!*-Ereignis in Kraft, wird der UdSSR-Stabilitätsmarker in das korrespondierende Feld gelegt.

12.6 Die mit diesen Ereignissen verknüpften SP finden sich auf den Karten und auf der Stabilitätsleiste.

ANMERKUNGEN ZU DEN KARTEN

1. DAS ERBE DES KRIEGSRECHTS: Für die Führung erwies sich die Einführung des Kriegsrechts in Polen im Dezember 1981 als großer Erfolg. Die Verhaftungen der Führerschaft der Solidarnosc waren genauestens geplant und sorgfältig durchgeführt. Solidarnosc war auf die Massenverhaftungen vollkommen unvorbereitet und verlor fast ihr gesamtes Kapital sowie ihre Druck- und Kommunikationsmittel. Trotzdem bedeutete die Einführung des Kriegsrechts eine bisher nicht gekannte Demütigung der Kommunisten. Nie zuvor war die Partei so schwach gewesen, dass sie ihre Macht an die Armee abtreten musste.

2. SOLIDARNOSC LEGALISIERT: Der polnische General Jaruzelski war der stärkste der sozialistischen Führer in Europa im Jahre 1989. Er war der einzige Führer, der das Vertrauen von Gorbatschow besaß. Dieses Vertrauen ermöglichte ihm, die Gewerkschaft Solidarnosc zu legalisieren, die unter dem Kriegsrecht unterdrückt worden war. Im Januar 1989 schlug Jaruzelski vor, dass die Regierung in Gespräche zur Aufhebung des Verbots der Gewerkschaft eintreten solle. Die Mehrheit des Zentralkomitees lehnte dies ab. Jaruzelski stellte der Versammlung daraufhin ein Ultimatum: Entweder würde Solidarnosc legalisiert oder er würde zurücktreten. Aus Angst, ihren Anker zu verlieren, gaben die Hardliner nach. Einige Tage später sagte Solidarnosc zu, Gespräche mit dem Regime zu beginnen. Sie nannte die Einladung einen „ersten Schritt, in einen Dialog einzutreten.“ Die Führung der Gewerkschaft hatte kaum eine andere Wahl. Sie brauchte die Gespräche, um die Ansicht aufrecht zu halten, dass sie die hauptsächliche Oppositionsbewegung war, vor allem nach den Streiks vom April und August 1988. Diese waren von jungen Arbeitern geführt worden, die sich den alten Helden der Bewegung von 1980/81 nicht verbunden fühlten. Die Gespräche führten dazu, dass Solidarnosc erneut als unabhängige Gewerkschaft anerkannt wurde. Sie führten zudem zu Wahlen, die Solidarnosc die Regierungsverantwortung brachte. Jaruzelskis Traum, der polnische Gorbatschow zu werden, war jedoch zerbrochen. Seine Bereitschaft, seine Position zu riskieren, um die Partei an den Verhandlungstisch mit Solidarnosc zu bringen, würde rasch vergessen werden. Für das polnische Volk würde sein Name für immer mit dem Kriegsrecht verknüpft sein.

3. WALESA: Lech Walesa, ein Elektriker, war der wichtigste Oppositionsführer des Jahres 1989. Er führte die Streiks an der Lenin-Werft in Danzig im Jahre 1980 an. Diese begründeten die Solidarnosc-Bewegung. Walesa war unerschrocken und kam bei der Bevölkerung bestens an. Obwohl nicht gebildet, konnte er exzellent debattieren. Als Arbeiter fühlte er Verachtung für Intellektuelle, arbeitete jedoch mit ihnen zusammen. Diese Partnerschaft der Arbeiter und Intellektuellen erwies sich als äußerst wichtig bei der Überwindung des Sozialismus in Polen. Nach 1989 war Walesa eine der lautesten Stimmen, die sich für harte Strafen gegen Personen aussprachen, die unter dem Mantel des Kriegsrechts Verbrechen verübt hatten. Damit stand er im Gegensatz zu seinem Freund und Wunschkandidaten für das Amt des Ministerpräsidenten, Tadeusz Mazowiecki, der zwischen der sozialistischen und der demokratischen Ära einen „dicken Schlussstrich“ ziehen wollte. Bei den Präsidentschaftswahlen von 1990 schlug Walesa daraufhin Mazowiecki. Sein Ansehen sank seitdem; dennoch bleibt er eine der wichtigsten historischen Figuren der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts.



4. MICHNIK: Die Demokraten in Polen hatten die perfekte Mischung für eine soziale Revolution: breite Unterstützung innerhalb der Arbeiterklasse und charismatische intellektuelle Führer wie Jacek Kuron, Bronislaw Geremek, Tadeusz Mazowiecki und Adam Michnik. Michnik gehörte dem Komitee zur Verteidigung der Arbeiter an, das nach den Helsinki-Vereinbarungen gegründet worden war, um Arbeiter zu verteidigen, die bei den Streiks von 1976 verhaftet worden waren. Als Solidarnosc-Berater war er zu Beginn der Einführung des Kriegsrechts verhaftet worden und verbrachte einige Jahre im Gefängnis. Nach den Übereinkommen des Runden Tisches gründete er eine Zeitung („Gazeta Wyborcza“) – heute Polens Zeitung mit der zweithöchsten Auflage. Michniks Essay „Dein Präsident, Unser Ministerpräsident“ wird oft als theoretisches Gerüst für die Bildung der ersten polnischen, nicht-sozialistischen Regierung im August 1989 genannt.



5. GENERALSTREIK: Der Generalstreik wurde von allen Protestarten als die gefährlichste Taktik angesehen – sowohl für das Regime als auch für die Bewegungen selbst. Ein Streik war ein Test, um den Grad der Unterstützung der Arbeiter für die demokratische Revolution zu ermesen. Oftmals scheuten sich die Revolutionsführer davor, ihn auszurufen. Wenn die Teilnehmerzahl gering war, würde man erkennen, dass die Revolution von Studenten und Intellektuellen getragen wurde und dass die Arbeiter das Regime weiter unterstützten. Für ein ökonomisch schwaches Regime war ein Generalstreik über einen längeren Zeitraum eine ernsthafte Bedrohung. Zudem stand er im Gegensatz zur Behauptung, dass die Regierung die Speerspitze der Arbeiterklasse sei.

6. ZUM VERHÖR EINGEBRACHT: Alle Länder des Warschauer Pakts hatten Geheimdienste, die die eigene Bevölkerung beschatteten. Zwei, die „Stasi“ der DDR und die „Securitate“ Rumäniens spielten bei den Ereignissen des Jahres 1989 eine besonders große Rolle und haben eigene Karten. Diese Karte zeigte die täglichen Schikanen, denen Dissidenten ausgesetzt waren.

7. STAATLICHE MEDIEN: Die Kontrolle der Medien war ein zentrales Element zur Abstützung des Regimes. Das Ausmaß der Propaganda variierte stark – die polnische Presse war „freier“, die rumänische lediglich ein pures Propagandainstrument. Die staatliche Kontrolle der Presse war in Rumänien so strikt, dass jede Schreibmaschine registriert wurde und ein Beispielschriftbild hinterlegt werden musste, so dass Petitionen oder kritische Pamphlete abgeglichen werden konnten.

8. BESONNENHEIT: George Bushs Besonnenheit war bei den Ereignissen von 1989 sehr hilfreich. Bush pflegte persönliche Beziehungen zu vielen ausländischen Führern. Mit Kohl arbeitete er eng zusammen, besonders bei den 2 plus 4-Gesprächen zur deutschen Wiedervereinigung. Baker und Schewardnadse pflegten ebenfalls persönliche Beziehungen, die halfen, den Kalten Krieg zu beenden. Zudem arbeitete Bush äußerst diskret. Er setzte auf Zurückhaltung, um Gorbatschow vor den Angriffen von Kreml-Hardlinern zu schützen. Die Auswirkungen dieses Ereignisses bedeuten, dass eine Seite zu vorsichtig ist.

9. DIE MAUER: Von der Gründung der DDR im Jahre 1949 bis zur Errichtung der Mauer 1961 verließen rund 20 % der Bevölkerung der DDR das Land; die meisten über West-Berlin. Noch schlimmer, die meisten Flüchtlinge waren Studenten, Intellektuelle und junge Arbeiter, die eine alternde Bevölkerung zurückließen. Die Bevölkerung versuchte auch die Mauer zu überwinden – rennend, kletternd, grabend oder selbst im Ballon. Die Grenztruppen hatten den berühmten „Schießbefehl“ und töteten rund 200 Personen.

10. PERSONENKULT: Der Personenkult der Ceausescu war sorgfältig inszeniert. Wenn die Ceausescu nach Reisen am Flughafen eintrafen, warteten bereits per Bus herangeschaffte Claquere. In einem Zeitungsartikel, der Ceausescu nannte, durfte keine andere Person genannt werden. Sie bestanden darauf, dass ihre Fotos einen roten Hintergrund haben mussten. So würde die Bevölkerung erinnert werden, dass sie die Führer der rumänischen Revolution seien. Wenn der große Conducator eine Rede hielt, wurde der Applaus per Lautsprecher verstärkt. Die Menge würde dann in Sprechchöre verfallen – „Ceausescu und das Volk!“ und dazu Banner schwenken. All dies wurde von der Securitate vorbereitet und überwacht.

11. DISSIDENTEN VERHAFTET: Gegen die Tür trommelnde Fäuste waren den Dissidenten in Osteuropa ein vertrautes Geräusch im Sozialismus. Viele Dissidenten verbrachten Jahre im Gefängnis. Im Februar 1989 wurde Schriftsteller Vaclav Havel wegen angeblicher Umtriebe während der Jan Palach-Woche für einen Monat ins Gefängnis geworfen. Zuletzt wurde er am 27. Oktober 1989 verhaftet.

12. APPARATSCHICKS: 1989 teilt das sozialistische Establishment grob in zwei Gruppen: Die Eliten, die den Kopf der Machtstruktur bilden und alle Privilegien der Macht genießen, und die einfachen Parteimitglieder, die den Staat täglich lenken. Die meisten niederen Bürokraten sind nur auf dem Papier „Sozialisten“. Für sie ist die Partei eine Möglichkeit, Karriere zu machen. Die Masse von ihnen hält auch bei den post-sozialistischen Regierungen wichtige Funktionen.

13. STASI: Das Ministerium für Staatssicherheit besaß Tausende von Agenten und Hunderttausende von Informanten. Es war die Manifestierung der Kontrollmanie der Sozialisten der DDR. Die anderen osteuropäischen Geheimdienste waren meist Instrumente der physischen Unterdrückung. Sie setzten Schlagstöcke, Wasserwerfer und – im Fall der Securitate – Kugeln ein. Die Stasi versuchte in erster Linie den Geist zu unterdrücken; ihre Waffe war die Information. Die Stasi-Zentrale hatte Akten von Millionen von Leuten; selbst Kinder wurden überwacht. Eine regimekritische Bemerkung konnte eine Person ihr Leben lang verfolgen, eine Arbeitsstelle kosten oder eine Reise unmöglich machen.

14. GORBATSCHOW BEZAUBERT DEN WESTEN: Diese Karte repräsentiert Gorbatschows Ummünzen seiner außenpolitischen Erfolge in größere Autorität in der Heimat. So konnte er Gegner abstrafen und Unterstützer befördern. Mit der Beendigung des Kalten Kriegs hoffte Gorbatschow, die Probleme der eigenen Wirtschaft zu überwinden und Zeit zu bekommen, dem Sozialismus neues Leben einzuhauchen.

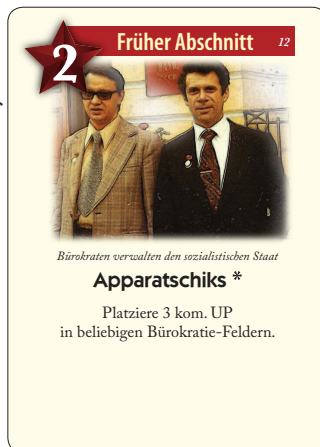
15. HONECKER: Honecker war der hauptsächliche Architekt der Berliner Mauer, die errichtet wurde, als er ein Protégé von Walter Ulbricht war. Unter Ulbrichts Anleitung stieg Honecker bis 1971 stetig auf. Dann wandte er sich gegen Ulbricht und übernahm selbst die Macht. Nach Außen wirkte er asketisch, in

seinen vier Wänden pflegte er aber einen ausschweifenden Lebensstil, während die DDR-Bevölkerung gegen geringe Bezahlung lange arbeiten musste. Diese Fassade spiegelte sich auch in der DDR selbst. Sie gab vor, ähnlich erfolgreich wie der Westen zu sein; in Wahrheit konnte die Wirtschaft nur durch immer neue Kredite von Westbanken am Laufen gehalten werden.

16. NOMENKLATURA: Trotz der Behauptung, die Klassengrenzen zu überwinden, hatten die Sozialisten ihre eigene Oberschicht. Mitglieder der Nomenklatura besuchten Eliteparteischulen, hatten Fahrer für ihre Volvo-Limousinen und kauften in speziellen Geschäften ein, die frisches Obst und importierte Weine führten. Ihr Lebensstil hob sich drastisch vom dem der einfachen Bevölkerung ab.

17. RUNDER TISCH: Selbst die Form des berühmten Runden Tisches war Teil der Verhandlungen zwischen Solidarnosc und Regime. Die Verhandlungen wurden humorvoll geführt und waren vom gemeinsamen Gefühl, das Beste für Polen zu tun, getragen. Sie wurden von der Möglichkeit der sowjetischen Intervention überschattet. Als ein Repräsentant von Solidarnosc privat General Jaruzelski fragte, wie weit die Sowjets demokratische Reformen in Polen zulassen würden, antwortete Jaruzelski: „Ich weiß es nicht. Lasst es uns gemeinsam herausfinden.“ Die Verhandlungen liefen von Februar bis April 1989. Solidarnosc wurde von Walesa und Michnik sowie von Intellektuellen wie Bronislaw Geremek und dem späteren Ministerpräsidenten Tadeusz Mazowiecki angeführt. Die Regierung wurde vom verhassten Czeslaw Kiszczak geleitet, der 1981, bei der Einführung der Kriegsrechts, Innenminister gewesen war. Er war nun aber für den Erfolg des Runden Tisches sehr wichtig. Schließlich wurden freie Wahlen zu einer neuen Einrichtung, dem Senat, beschlossen. Solidarnosc war zudem gestattet, sich um bis zu 35 % der Sitze im Sejm zu bewerben. Der Präsident wurde vom Sejm gewählt; so nahm man an, dass die Sozialisten weiterhin den Präsidenten stellen und Außen- und Verteidigungsministerium kontrollieren würden. Im Spiel wird das Ereignis mehrfach gezogen und gespielt. Der polnische Runde Tisch war Vorbild für die anderen Ostblockstaaten. Jeder hatte seinen eigenen Runden Tisch; allerdings nicht die Stärke der Solidarnosc.

18. POZSGAY VERTEIDIGT DIE REVOLUTION: 1988 setzten die Ungarn eine Kommission zur Untersuchung der Ereignisse während der Revolution von 1956 ein. Die Sowjets und Ungarns langjähriger Führer Janos Kadar hatten die Ereignisse stets „Konterrevolution“ genannt. Einer der Mitglieder der Kommission war Imre Pozsgay. Der Bericht der Kommission wurde am 27. Januar 1989 fertig gestellt. Pozsgay selbst sprach am kommenden Morgen über das Radio – die Revolution von 1956 sei ein Volksaufstand gewesen und keine Konterrevolution, die Teilnehme sei gerechtfertigt gewesen. Diese Neubewertung sorgte für eine Sensation in Ungarn. Schließlich sollten die Anführer und Teilnehmer der Revolution rehabilitiert werden. Es gab nur ein Problem: Der Bericht war nicht von der Regierung freigegeben worden und die Parteiführung blieb bei der Bewertung der Ereignisse von 1956 tief gespalten. Viele waren loyal zu Kadar, einschließlich Grosz. Auch die Sowjets waren nicht informiert worden. Sie hatten die ungarische Revolution stets viel kritischer gesehen als den Prager Frühling. Pozsgay und die anderen Reformer warteten nervös auf die sowjetische Reaktion. Nach einigen Tagen wurden sie von sowjetischen Repräsentanten informiert, dass es keine Antwort der Sowjetunion geben würde. Zum ersten, aber nicht zum letzten Mal im Jahre 1989, drehte sich Leonid Breschnew in seinem Grab...



19. BESUCH DES PAPSTES: Ein Besuch von Johannes Paul III. schloss gewöhnlich eine Freiluftmesse ein, die Hunderttausende anzog. Viele, zwar weniger gläubig, nahmen teil, um so ihren Protest gegen den Sozialismus auszudrücken.

20. DEUTSCHE MARK: Die Ost-Mark war eine nicht-konvertible Währung. Die DDR benötigte die D-Mark, um die Zinsen an ihren Schulden zu bezahlen. Eine Art, an D-Mark zu kommen, war, festgesetzte Dissidenten gegen Geld aus der Bundesrepublik einzutauschen.

21. DAS GEMEINSAME EUROPÄISCHE HAUS: Dies war eines der Schlagworte von Gorbatschows Politik gegenüber Westeuropa. Es war Teil seiner „Friedensoffensive“ und besagte, dass die Europäer die Rolle der NATO und des Warschauer Pakts als rivalisierende Bündnisse geringer bewerten sollten. Es sollte weniger die Rolle der Amerikaner marginalisieren als aussagen, dass unterschiedliche ökonomische Systeme ohne militärische Bedrohung nebeneinander existieren könnten. Das Schlagwort stand im Gegensatz zum „gesamten und freien Europa“ der Bush-Administration.

22. WERTUNGSKARTE - POLEN

23. WERTUNGSKARTE - UNGARN

24. NIKOLAIKIRCHE: Die Revolution in der DDR war zu einem großen Teil eine Revolution ohne Führer. Stattdessen gab es mit der Nikolaikirche in Leipzig eine zentrale Anlaufstelle. Diese protestantische Kirche war die einzige DDR-Institution, die einige Unabhängigkeit vom Staat genoss. Zu Beginn der 80er Jahre lag der politische Fokus der Kirche auf nuklearer Abrüstung. Im September 1982 hatte der Pastor der Gemeinde, Christian Führer, damit begonnen, an Montagabenden sogenannte „Friedensgebete“ abzuhalten. Hier sammelten sich wenige Personen und beteten für ein friedliches Ende des Kalten Kriegs. Diese Gebete würden in den nächsten sieben Jahren wöchentlich stattfinden. 1989 würden sie dann, ziemlich plötzlich in die Montagsdemonstrationen münden.

25. PERESTROIKA: Dies war der Name von Gorbatschows Reformpolitik in der Sowjetunion. Das Ziel war, den Sozialismus effizienter zu gestalten, obwohl sich die Inhalte der Politik im Laufe der Zeit änderten. Hauptsächlich zielte sie auf Dezentralisierung, den Austausch korrupter Bürokraten und landwirtschaftlicher Manager und geringfügige Marktreformen innerhalb des sozialistischen Systems. Einige osteuropäische Führer befürworteten die Perestroika in Reden, während Ceausescu und Honecker sie ablehnten. Niemand setzte jedoch gehaltvolle Reformen um.

26. SCHLUSSAKTE VON HELSINKI: Die Annahme der Helsinki-Vereinbarungen war ein besonders wichtiges Ereignis. Breschnew sah die Übereinkommen als Sieg, da die bestehenden Grenzen anerkannt wurden und so die Annektierung der baltischen Republiken offiziell bestätigt wurde. Er schätzte die Erklärung zu den Menschenrechten gering ein, die aber rasch ein Werkzeug der Dissidenten in Osteuropa wurde. In Polen gründeten Intellektuelle das K.O.R. (Komitee zur Verteidigung der Arbeiter). In der CSSR formierte sich die Charta 77, ursprünglich aus Protest gegen das Verbot der Rockband The Plastic People of the Universe. Auch außerhalb der K.O.R. gab es kleinere Oppositionsgruppen, die jedoch den Rahmen für die Revolutionäre im Jahre 1989 bildeten. Bis auf Rumänien waren alle Regierungen auf ihr internationales Ansehen bedacht. So repräsentiert der SP-Malus für Unterstützungs-Checks in Studenten- und Intellektuellen-

Feldern den Verlust internationalen Ansehens durch die Verletzung der Menschenrechte.

27. KONSUMERISMUS: In den siebziger Jahren versuchten die Sozialisten, ihre Legitimität durch einen Anstieg des Lebensstandards, der spürbar hinter dem des Westens zurückgefallen war, zu festigen. Konsumgüter wie Kühlschränke und Waschmaschinen wurden bevorzugt produziert. Diese Produktion wurde aber durch Westkredite finanziert, die die Grundlage für die Schuldenkrise der achtziger Jahre legten. Die Osteuropäer gewöhnten sich ein wenig an einen höheren Lebensstandard – die leeren Regale lösten dann 1989 Unzufriedenheit aus, die viele in die Opposition trieben.

28. BETRIEBSZELLEN DER PARTEI: Die osteuropäischen Wirtschaften setzten auf Schwerindustrie. Einige Fabriken hatten mehr als 25.000 Arbeiter. In jedem Betrieb gab es eine Zelle der Partei, ein Überbleibsel aus den Zeiten der Russischen Revolution. Im Jahre 1989 waren die Repräsentanten der Partei dafür verantwortlich, die Moral hochzuhalten, freiwillige Arbeitstage zu organisieren, die Einhaltung des Urlaubs zu überwachen oder die Loyalität der Arbeiter zu kontrollieren. Die Betriebszellen konnten zudem angeblich schlechte Manager oder gestohlene Güter melden. Schließlich erinnerten die Betriebszellen die Arbeiter daran, dass die Partei an jedem Sektor des Lebens teilnahm.

29. JAN PALACH-WOCHE: Der Student Jan Palach verbrannte sich im Januar 1969 auf dem Wenzelsplatz selbst. Er protestierte nicht in erster Linie gegen die von den Sowjets angeführte Invasion der CSSR, sondern vielmehr gegen die eigene Bevölkerung, die den Prozess der „Normalisierung“ einfach hinnahm. Die Tschechen machten ihrem Ruf, das am wenigsten rebellische Volk der nördlichen Reihe der sozialistischen Völker zu sein, alle Ehre. Dies würde sich 1989 ändern. Am 20. Jahrestag von Jan Palachs Tod, organisierten die Bürgerrechtsbewegung Charta 77 und Studenten in Prag Märsche. Diese wurden gewaltsam unterdrückt. So wurde die Jan Palach-Woche ein Vorbote der Samtenen Revolution.

30. TRÄNENGAS: Menschenansammlungen von mehr als ein paar Dutzend Personen wurden normalerweise von besonders ausgebildeten Sicherheitskräften aufgelöst. Zusätzlich zu Schlagstöcken und Schild besaßen sie spezielle Fahrzeuge, die Wasser und Reizgas versprühen konnten.

31. INTELLIGENZIJA: Die meisten der intellektuellen Führer der Revolutionen von 1989 waren frühere Marxisten. Die wichtigste Ausnahme war Havel, der der Enkel eines wohlhabenden tschechischen Industriellen war. Nachdem die Reformbewegungen des Prager Frühlings zerschlagen worden waren, verloren sie den Glauben an den Marxismus. Die Invasion der CSSR war der Wendepunkt für den Sozialismus in Osteuropa. Es zeigte, dass die Regime kein alternatives Modell des Sozialismus, das das Recht des Widerspruchs einschloss, erlaubten. Meistens riefen die Intellektuellen nicht zum offenen Widerstand gegen die Regime auf. Stattdessen bauten sie eine vom totalitären Staat getrennte Zivilgesellschaft auf, einen sozialen Raum, in dem Einzelne miteinander interagieren konnten, ohne unter Parteikontrolle zu stehen. Kuron nannte dies „Anti-Politik“, Havel „Leben in Wahrheit“. Die Idee war, dass die Regime zu mächtig waren, um direkt angegangen zu werden. Wenn sich aber das Volk einen alternativen Lebensraum schaffen könnte, der nicht von der Partei kontrolliert werden würde, würde die totalitäre Basis des Sozialismus schließlich brechen und das Gebäude einstürzen.

Früher Abschnitt 22



Wertungskarte - Polen

3 Machtwert	Präsenz	3
	Dominanz	6
	Kontrolle	9

+1 pro Schlachtfeld

Wird aus dem Spiel entfernt, wenn der dem. Spieler die Macht übernimmt.

KANN NICHT BEHALTEN WERDEN

Früher Abschnitt 27

3

PRÄSENT - KLEINWAGEN MIT GROSSER ZUKUNFT



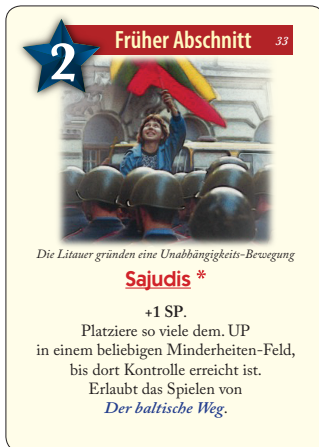
Der Mangel an Konsumgütern beflügelt die Forderung nach einem besseren Leben

Konsumerismus

Entferne 1 kom. UP von einem Arbeiter-Feld und führe 1 Unterstützungs-Check in einem Arbeiter-Feld desselben Landes aus, der den Ops-Wert dieser Karte verwendet.

32. BAUERNPARTEIEN: Die „Volksdemokratien“ waren als Gesellschaften gedacht, in denen Arbeiter und Bauern oben auf der sozialen Leiter standen. Im Unterschied dazu waren Kapitalisten in „bourgeoisen Demokratien“ oben. Die Sozialisten verboten Oppositionsparteien, behielten aber Bauernparteien. Diese repräsentierten dann die Bauern, die Kommunisten die Arbeiter. In Wahrheit waren die Wahlergebnisse vorbestimmt und alle Entscheidungen wurden vom Zentralkomitee getroffen – oder von einer kleinen Gruppe um den Generalsekretär der Partei.

33. SAJUDIS: Diese Karte repräsentiert den Beginn der Singenden Revolution – die Unabhängigkeitsbewegungen in den baltischen Republiken der UdSSR. Sie repräsentiert darüber hinaus ethnische Minderheiten in Rumänien und Bulgarien. Der Nationalismus war stets in Osteuropa ausgeprägt; die Sozialisten waren immer dann erfolgreich, wenn sie nationalistische Gefühle gegenüber Sozialisten anderer Staaten hervorriefen. 1989 waren nach Ceausescu Behandlung der ungarischen ethnischen Minderheit in Transsylvanien die Spannungen zwischen Ungarn und Rumänien so stark, dass Ungarn Teile seiner Streitkräfte an die rumänische Grenze verlegte, während Ceausescu von einem Atomangriff sprach.



34. FIDESZ: Fidesz, die Allianz der jungen Demokraten, war eine politische Partei der radikalen Studenten in Budapest. Die Mitglieder mussten unter 30 Jahren sein. Einer der Führer war Viktor Orban, ein Jurastudent. Seine Rede bei der Umbettung Imre Nagys, in der er das Regime kritisierte und den Abzug der sowjetischen Truppen aus Ungarn forderte, machte ihn populär. Heute ist Fidesz die stärkste politische Partei Ungarns und Orban Ministerpräsident.

35. HEILE UNSERE BLUTENDE WUNDE: Die Karte repräsentiert den finalen Abzug der Roten Armee aus Afghanistan am 15. Februar 1989. Gorbatschow hatte den Krieg in Afghanistan die „blutende Wunde“ der Sowjetunion genannt. Überraschenderweise hielt sich die kommunistische Regierung in Afghanistan und besiegte die Mudschahidin in mehreren Gefechten im Frühjahr 1989. Dies stärkte Gorbatschow, als er sich weigerte, bei den befreundeten Regimen in Osteuropa zu intervenieren.

36. FLUCHT IN DEN WESTEN: Die letzte bei der versuchten Flucht in den Westen erschossene Person war am 6. Februar 1989 Chris Gueffroy, 21 Jahre alt. Sein Freund Christian Gaudian wurde angeschossen. Er wurde festgenommen und zu 3 Jahren Haft wegen versuchter Republikflucht verurteilt.

37. NAGY UMGEBETTET: Imre Nagy führte Ungarn während der Revolution von 1956. Er war Kommunist, lehnte die Auswüchse der Stalin-Ära jedoch ab. Nach der sowjetischen Invasion Ungarns wurde er auf Befehl von Chruschtschow exekutiert und durch Janos Kadar ersetzt, der 30 Jahre lang an der Macht blieb. Im Laufe der Jahre hatten die Lügen des Regimes zur Revolution und den Umständen von Nagys Tod das Volk aufgebracht. Die Reformkommunisten wollten durch das Eingestehen von Lügen die Partei mit dem Volk versöhnen. Ein Schritt war die Umbettung Nagys im Rahmen eines Staatsbegräbnisses. Kadars Nachfolger Karoly Grosz hielt nichts von der Rehabilitierung Nagys. Die Umbettungszeremonie geriet zu einem Sieg des Reformflügels der Partei. Das Entfernen des kommunistischen UP im Elitenfeld repräsentiert das Beiseiteschieben von Grosz und den alten Kämpfern des Kadar-Regimes.

38. DAS JULI-KONZEPT: Dies war der hochtrabende Name für Todor Schiwkows Reformwirtschaftsprogramm in Bulgarien. Auf dem Papier ging es weiter als die Perestroika und erlaubte die Privatisierung kleinerer Betriebe und öffentlich-private Unternehmungen. Das Juli-Konzept war das einzige Reformprogramm, das in der sowjetischen Presse als zu weitreichend kritisiert wurde. In der Realität wurde es überhaupt nicht umgesetzt, war aber ein gutes Beispiel für Schiwkows Bemühen, immer das zu tun, was in Moskau gut ankommen könnte. Auf diese Weise hatte er mehr als 30 Jahre lang die Macht in Bulgarien gehalten.

39. ÖKO-GLASNOST: Umweltgruppen spielten bei den Revolutionen von 1989 eine große Rolle. Zunächst ging die Bewegung von Ruse in Bulgarien aus. Sie protestierte gegen die Luftverschmutzung der rumänischen Chemiefabriken an der Donau. Später wurde Öko-Glasnost ein Vehikel für einen breiteren anti-kommunistischen Protest.

40. UNGARISCHES DEMOKRATISCHES FORUM: Die meisten Oppositionsbewegungen versuchten 1989, in ihrem Namen die Worte „Einheit“, „Forum“, „Allianz“ oder „Dialog“ einzufügen. Im osteuropäischen Sozialismus war alleine die Idee des Dialogs radikal. Zudem waren diese Gruppen heterogen und oft nur in ihrer Ablehnung des Kommunismus vereint. Die hauptsächliche Oppositionspartei Ungarns war nationalistischer als die anderen osteuropäischen Oppositionsgruppen und befasste sich vorwiegend mit der Behandlung der Ungarn in Rumänien und dem Abzug der sowjetischen Truppen aus dem Land. Dieses Ereignis repräsentiert auch die Aufgabe des Prinzips Lenins, dass die Partei die „führende Rolle“ in der Gesellschaft haben müsse.



41. CEAUSESCU: Trotz ziemlich großer Konkurrenz kann man Nicolae Ceausescu als den schlimmsten kommunistischen Führer des Jahres 1989 bezeichnen. Sein früherer Widerspruch gegenüber den Sowjets (er stand im Gegensatz zur Invasion der CSSR 1968) machte ihn im Westen populär. 1989 war er wegen seiner stalinistischen Brutalität jedoch ein internationaler Paria. Bis Dezember 1989 gab es innerhalb Rumäniens praktisch keine offene Opposition gegen Ceausescu. Kritik an ihm wurde als Verschwörung angesehen, die ihren Ursprung in Budapest, Washington oder sogar Moskau hatte. Rumänen mit zweifelhafter Loyalität wurden in der Parteizeitung denunziert oder unter Hausarrest gestellt. Manchmal verschwanden sie einfach.

42. WERTUNGSKARTE – DDR

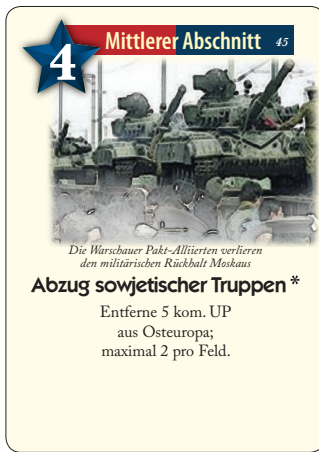
43. WERTUNGSKARTE – BULGARIEN

44. INFLATIONS-GELD: Die osteuropäischen Wirtschaften hatten das Problem des Geldüberschusses. Die Preise von Gütern richteten sich nicht nach Angebot und Nachfrage, sondern nach politischen Überlegungen. Sie lagen fast immer unter dem Marktpreis, was zu chronischen Engpässen führte, während die Konsumenten über Finanzmittel verfügten, für die es keine Güter gab. Versuche, das System zu verbessern, resultierten meist in Streiks und Unruhen. Polen hatte 1989 die größten Inflationsprobleme. Hier lag die Inflationsrate für Konsumgüter bei mehr als 600 %.



45. ABZUG SOWJETISCHER TRUPPEN:

Die Präsenz sowjetischer Truppen war stets ein Dorn im Fleisch der Osteuropäer, die sie als Besatzungssoldaten ansahen. Als Teil von Gorbatschows neuem Denken in auswärtigen Angelegenheiten schlug er in seiner UN-Rede vom Dezember 1988 rasche Reduzierungen der sowjetischen konventionellen Truppenstärke in Europa vor. Zunächst war Bush skeptisch, schlug dann aber ebenfalls rasche Reduzierungen vor, die im Vertrag über Konventionelle Streitkräfte in Europa mündeten, der 1989 verhandelt und 1990 unterzeichnet wurde.



46. GOOD BYE LENIN!: Dies ist eine Referenz an den populären Film, in dem eine DDR-Kommunistin vor dem Fall der Mauer ins Koma fällt. Nachdem sie erwacht, versucht ihr Sohn ihr vorzugaukeln, da sie ein Schock töten könnte, dass die DDR noch existiert. Die Karte ist auch eine Referenz an die Rolle der Popkultur bei den Revolutionen des Jahres 1989.

47. BULGARISCHE TÜRKEN AUSGEWIESEN: Zu Beginn der achtziger Jahre begann Schiwkow, gegen die bulgarischen Türken vorzugehen. Sie mussten bulgarisch klingende Namen annehmen, Grabsteine mit türkischen Namen wurden verunstaltet. Als nach einem Sündenbock für die ökonomischen Probleme gesucht wurde, befahl die Regierung den Türken, das Land zu verlassen. Im Sommer 1989 wurden mehrere 100.000 ethnische Türken aus Bulgarien ausgewiesen. Dies wurde international als Menschenrechtsverletzung angesehen. Ironischerweise verschärfte die Ausweisung die wirtschaftliche Krise; nun mussten Städter aufs Land und die Ernte einfahren.

48. „WIR SIND DAS VOLK!“:

Dies war der bekannteste Ausruf der Montagsdemonstranten. Sie schleuderten den „Volksdemokratien“ entgegen, dass das Volk gegen sie war. Bei 1989 stellt die Karte zudem dar, dass die Mengen so groß und die Regime so schwach wurden, dass die Sicherheitskräfte nicht länger Gewalt einsetzen konnten, um die Demonstrationen auszulösen.



49. DEISEN-SCHULDENLAST: Bis auf Rumänien schuldeten alle Ostblock-Länder westlichen Ländern und Banken große Summen. Diese Schulden mussten in harten Devisen beglichen werden, die durch Exporte erwirtschaftet werden mussten. Die Schuldenlast wurde so groß, dass sie nur durch weitere Kredite bedient werden konnte, was zu einer Schulden Spirale führte.

50. DIE SINATRA-DOKTRIN: Diese Phrase wurde vom sowjetischen Pressesprecher Gennadi Gerassimow geprägt, um die neue sowjetische Politik gegenüber Osteuropa zu kennzeichnen, die die Breschnew-Doktrin ablöste. Jedem sozialistischen Staat würde erlaubt sein, seinen eigenen Weg zu verfolgen, wie im bekannten Sinatra-Song.

51. 40 JAHRE DDR: Am 7. Oktober feierten die Ostdeutschen den 40. Gründungstag der DDR. Es war ein surreales Ereignis, als Honecker die Errungenschaften des real existierenden Sozialismus hervorhob, während die Rufe der einige Straßen weiter demonstrierenden Massen zu hören waren. Während der Parade, vor den Partei-Würdenträgern, begannen Abgesandte der Freien Deutschen Jugend zu rufen: „Gorbi hilf uns!“ Honecker tat so, als ob er nichts hören würde. Der polnische Generalsekretär Rakowski fragte Gorbatschow, ob er die Rufe verstehen würde, was dieser bejahte. Rakowski antwortete: „Es ist vorbei.“ 11 Tage später wurde Honecker abgelöst.

52. NORMALISIERUNG: So wurde die Entfernung von Zehntausenden von Prager Frühlings-Unterstützern aus Regierung und kommunistischer Partei genannt. Sie wurde von Milos Jakes initiiert, der später Husak als tschechischer Führer ablöste. Auf seinem Weg zur Macht gab sich Jakes als Reformier, der die Perestroika pries. In Wahrheit war er ein Hardliner, der Dubcek und die anderen Führer des Prager Frühlings nicht anerkennen wollte. Jakes wurde vom tschechischen Volk als inkompetent und farblos angesehen.

53. LI PENG: Li war der Anführer der Hardliner, die die Studenten auf dem Platz des Himmlischen Friedens gewaltsam auseinander treiben wollte. Gegen ihn stand der Generalsekretär der kommunistischen Partei, Zhao Ziyang, der China in ein auf Export ausgerichtetes marktwirtschaftliches System gelenkt hatte. Zhao war zudem ein enger Freund von Hu Yaobang, dessen Tod die Proteste ursprünglich ausgelöst hatte. In der Mitte stand der chinesische Führer Deng Xiaoping. Deng stellte sich auf die Seite Lis und ließ das Kriegsrecht einführen. Kurz nach dem Massaker auf dem Platz des Himmlischen Friedens wurde Zhao als Generalsekretär der KP Chinas abberufen und verbrachte seine letzten 15 Jahre unter Hausarrest.

54. DIE MENGE STELLT SICH GEGEN CEAUSESCU: Unerklärlicherweise reiste Ceausescu nach dem Beginn des Aufstands in Temeswar nach Teheran, um dort einen Waffenhandel abzuschließen. Er kehrte am 21. Dezember zurück und gab vor dem Parteikongress langatmige Erklärungen ab. Anschließend ging er auf den Balkon des Gebäudes des Zentralkomitees, um die Menge anzusprechen. Die Rede wurde live im Fernsehen ausgestrahlt. Nach wenigen Momenten durchlief die Menge ein Murmeln. Dann endeten die vorbereiteten Rufe und die Menge buhte Ceausescu aus. Einige schrien „Temeswar, Temeswar!“ und „Tod dem Diktator!“. Elena forderte, dass er dem Volk etwas versprechen solle, ihr Mann war aber so überrascht, dass er nur „Hallo, hallo“ ausrufen konnte. Bodyguards zogen ihn vom Balkon und der Fernsehbericht brach ab. Rumänien hatte aber den Beginn der Revolution gesehen.

55. WERTUNGSKARTE – CSSR**56. WEST-FERNSEHEN:**

Obwohl Reisen im Ostblock eingeschränkt waren, konnte das Volk jeden Abend per Fernsehen emigrieren. In Rumänien war der populärste Kurs für Erwachsene das Erlernen der russischen Sprache, damit sie russische TV-Shows verstehen konnten. Bulgaren schauten jugoslawisches Fernsehen, Ostdeutsche westdeutsche Nachrichtensendungen und TV-Serien wie die „Lindenstraße“. Das Gebiet um Dresden (das „Tal der Ahnungslosen“) konnte allerdings aus geographischen Gründen West-Fernsehen nicht empfangen.



57. DAS POLITBÜRO ERHÄLT NEUE KÖPFE: Diese Karte zeigt die verbreitete Praxis, einen alternden Führer auszutauschen, ohne die Ausrichtung der Politik zu ändern (Grosz folgte auf Kadar, Jakes auf Husak, Krenz auf Honecker).

58. DIE GRENZE ZWISCHEN ÖSTERREICH UND UNGARN IST OFFEN: Als Teil ihrer Reformagenda entfernten die ungarischen Sozialisten den Stacheldraht an der Grenze zu Österreich. Die Ostdeutschen, die ihren Sommerurlaub oft in Ungarn verbrachten, überquerten die Grenze und zogen über Österreich in die Bundesrepublik, wo sie sofort die Staatsbürgerschaft erhielten. Die DDR-Führung war wütend, dass die Ungarn einen Vertrag gebrochen hatten. Schließlich verboten die Ostdeutschen die Reise nach Ungarn.

59. GRENZTRUPPEN: Der Spitzname für die Soldaten an der Grenze zur Bundesrepublik und an der Mauer war „grüne Truppen“.

60. GIFTMÜLL: Der Sozialismus bedeutete für Osteuropa eine Umweltkatastrophe. Die Grundlage der Wirtschaften waren Bergbau, Schwerindustrie und chemische Industrie. Es gab kaum Umweltauflagen. Die Bevölkerung in den betroffenen Gebieten hatte ein hohes Risiko, an Atemwegserkrankungen und anderen Dingen zu leiden. Auch ihre Lebenserwartung war insgesamt geringer.

61. MONTAGSDEMONSTRATIONEN: Nach der Sommerpause begannen die Friedensgebete in der Nikolaikirche erneut. Im September wuchs die Teilnehmerzahl von einigen Hundert auf mehrere Tausend. Die Konfrontation mit dem Regime erreichte schließlich am 9. Oktober ihren Höhepunkt. Der örtliche Stasileiter gab ominöse Warnungen heraus, dass er die doppelte Menge Munition und Leichensäcke ausgeben werde, um die „Errungenschaften des Sozialismus“ zu verteidigen. Eine Gruppe von bürgerlichen Führern, darunter Dirigent Kurt Mazur, ließ eine Verlautbarung verbreiten, die alle Seiten zum Gewaltverzicht aufrief. Um 18 Uhr marschierten 70.000 Leipziger um die Ringstraße. Die Menge drängte die Stasi zurück, die, ohne klare Befehle aus Berlin, wich. Das Regime kollabierte nun rasch. Die Demonstrationen griffen auf Dresden, dann auf Berlin über, wo sich am 4. November 500.000 gegen die Führung stellten. Die Mauer wurde 5 Tage später geöffnet.

62. JAKOWLEW BERÄT GORBATSCHOW: Alexander Jakowlew und Eduard Schewardnadse waren 1989 die wichtigsten Berater Gorbatschows. Jakowlew und Gorbatschow hatten sich 1983 bei einem Besuch in Kanada kennengelernt, wo sie, trotz der Gefahr der Denunzierung durch KBG-Spitzel vollkommen offen redeten. Jakowlew machten die Außenpolitik und die aus seiner Sicht falsche Stationierung der SS-20-Raketen in Europa zu schaffen. Gorbatschow sprach offen die inneren Probleme der Sowjetunion an. Er meinte, dass die Sowjetunion ohne Reformen untergehen müsse. Während der dreistündigen Unterredung waren Jakowlew und Gorbatschow vollkommen einer Meinung. Jakowlews Politik wurde später „Initiativismus“ genannt. Sie besagte, dass das sowjetische System zum Scheitern verurteilt war. Wenn sich die Partei aber rasch genug wandeln würde, würde das Volk die reformierte Partei akzeptieren und sie mit demokratischen Mitteln an der Macht belassen.



63. GENSCHER: Hans-Dietrich Genscher war von 1974 bis 1992 Außenminister der Bundesrepublik. Im September 1989 verhandelte er mit Honecker die Ausreise der DDR-Flüchtlinge in der Botschaft der Bundesrepublik in Prag nach Westdeutschland. Er war eine bedeutsame Figur bei den Ost-West-Beziehungen, der Entwicklung der EU und der Wiedervereinigung.

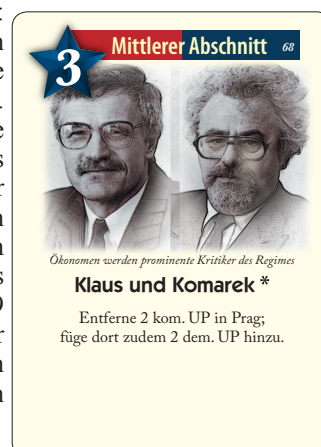
64. DAS VERMÄCHTNIS VON 1968: Die Ära des Reformkommunismus (ungefähr 1964 – 1968) erreichte mit dem Prager Frühling ihren Höhepunkt. Er war das Experiment des „Sozialismus mit menschlichem Antlitz“ und wurde vom Slowaken Alexander Dubcek angeführt. Im August 1968 ließ Leonid Breschnew den Warschauer Pakt (mit Ausnahme von Rumänien) die CSSR angreifen, um Dubcek und seine Reformkommunisten zu entfernen. Breschnew war davon überzeugt, dass ein rivalisierendes Kommunismus-Modell den Kommunismus überall gefährden würde. Das Vermächtnis von 1968 erinnerte Intellektuelle und Kommunismus-Sympathisanten im Westen daran, dass das System moralisch bankrott war. Nach den Schrecken, den der Kommunismus in den späten vierziger und frühen fünfziger Jahren in der Region verbreitet hatte, waren viele bereit, ihm eine zweite Chance zu geben. Sie dachten, dass nur ein Monster wie Stalin, nicht aber das System selbst, für die Ungeheuerlichkeiten verantwortlich sein könnte. Die Breschnew-Doktrin beendete jedoch alle verbliebenen Sympathien.

65. BESUCH DES PRÄSIDENTEN: Bush reiste im Juli 1989 nach Warschau und Budapest und traf dort außerhalb des Protokolls Walesa und ungarische Oppositionelle. Walesa hatte auf einen osteuropäischen Marshall-Plan gehofft. Er wurde enttäuscht. Auch den ungarischen Dissidenten sagte Bush, dass sie besonnen, langsam und ohne offenen Aufruhr vorgehen sollten. Er war der Ansicht, dass sie noch nicht bereit waren, die Macht zu übernehmen. Der Besuch war wenig mehr als eine Gelegenheit, ein paar Fotos zu machen.

66. NEUES FORUM: Das Neue Forum war eine der 1989 gegründeten Organisationen, die in den Dialog mit dem Regime treten wollten. Es war die erste dieser Organisationen in der DDR und verlegte die Protestbewegung außerhalb der Sicherheit der Kirchenmauern.

67. REFORMER REHABILITIERT: Inmitten der Samtenen Revolution bat Havel Dubcek, die Ikone des Prager Frühlings, in die Hauptstadt zu kommen. Als Dubcek zur Menge auf dem Wenzelsplatz sprach, rief diese: „Dubcek auf die Burg!“ Sie wollte damit ausdrücken, dass er wieder die Lenkung des Landes übernehmen solle. Während der Revolution blieb Dubcek in Prag und war bei einer Pressekonferenz auf der Bühne, als durchgesagt wurde, dass die sozialistische Regierung zurückgetreten war. Der bittersüße Ausdruck in Dubceks Gesicht stand in starkem Gegensatz zum Jubel im Rest des Raums. Dubcek war Humanist und loyaler Kommunist, der eine Reformbewegung innerhalb der KP der CSSR angeführt haben könnte, hätten ihn die Hardliner rehabilitiert.

68. KLAUS UND KOMAREK: Klaus und Komarek waren tschechische Ökonomen, die Kritiker des Regimes wurden. Sie sind repräsentativ für viele Technokraten, die innerhalb des Systems gewirkt hatten, es aber schafften, wichtige Positionen in den post-sozialistischen Regierungen zu erlangen. Klaus wurde im Dezember 1989 Finanzminister, später sogar Ministerpräsident. Er ist momentan Präsident der Tschechischen Republik.



69. SYSTEMATISIERUNG DER DÖRFER: Eine der verrückteren Ideen Ceausescus war es, Rumänien zu „systematisieren“, indem Dörfer zerstört und die Einwohner in Städte verlegt wurden. Dies war Teil des Plans, eine „vielseitige und entwickelte sozialistische Gesellschaft zu schaffen“. Die Systematisierung wurde aber nur zögerlich umgesetzt, vor allem rund um Bukarest. Ceausescu ließ zudem Teile Bukarests schleifen, um dort seinen riesigen Volkspalast zu errichten. Viele Dörfer wurden zwar nicht zerstört, erhielten aber keine Elektrizität, Brennstoff oder Lebensmittel mehr.

70. SECURITATE: Die rumänische Geheimpolizei war die gewalttätigste in Osteuropa, verantwortlich für die Verhaftung und den Tod Tausender. Die Securitate nutzte ähnliche Techniken wie die Stasi, vom Abhören der Telefone bis zu Schwangerschaftstests (als Teil von Ceausescus erzwungenem Bevölkerungswachstumsprogramm).

Die Securitate war zudem seine persönliche Militärpolizei. Sie war absolut loyal und besser bezahlt und ausgerüstet (einschließlich gepanzerter Fahrzeuge) als der Rest der rumänischen Truppen.

71. TODESSTOSS – KISS OF DEATH: Dies ist ein Foto, dass anlässlich des 40. Jahrestags der Gründung der DDR aufgenommen wurde. Obwohl er in der DDR der SED ein paar Komplimente machte, unterstützte er Honecker in keinsten Weise. Es war deutlich, dass Gorbatschow dachte, es wäre für Honecker Zeit, abzutreten.

72. BAUERNPARTEIEN REVOLTIEREN: Im Juli war die Situation in Polen in eine Sackgasse geraten. Nach dem überwältigenden Sieg der Solidarnosc bei den Juni-Wahlen hatte Jaruzelski Kiszczak beauftragt, eine kommunistische Regierung zu bilden. Alle wussten jedoch, dass die Regierung ohne Einbeziehung von Solidarnosc keine Legitimität haben würde. Solidarnosc verweigerte aber die Teilnahme. Stattdessen wandte sich Walesa an die Bauernpartei, den traditionellen Alliierten der Kommunisten, die einige Sitze gewonnen hatte. Diese bildete dann mit Solidarnosc eine Koalitionsregierung.

73. LASZLO TOKES: Tokes gehörte der protestantischen Kirche an und war einer der wenigen, die in Rumänien mutig genug waren, das Ceausescu-Regime zu kritisieren. Die Entscheidung, ihn am 16. Dezember aus seinem Haus zu holen, führte zu den Protesten und dem Massaker in Temeswar.

74. BRD-BOTSCHAFTEN: Nach dem Öffnen der österreichisch-ungarischen Grenze flohen viele Ostdeutsche über Österreich in die Bundesrepublik. Die SED antwortete mit dem Ende der Reisefreiheit nach Ungarn. So blieben Tausende Ostdeutsche in den westdeutschen Botschaften in Prag und Budapest. Schließlich stimmte Honecker ihrer Ausreise zu, aber nur, wenn sie durch die DDR reisen würden, damit er feststellen konnte, dass sie ausgewiesen worden waren.

75. AUSREISEVISUM: Die Reisefreiheit war im Ostblock stark eingeschränkt; ein Visum, das die Reise in den Westen erlaubte, war eine begehrte Trophäe.

76. WARSCHAUER PAKT-GIPFEL: Der Bukarester Gipfel war das erste Zusammenkommen der Führer seit den polnischen Wahlen. Im krassen Gegensatz zu 1968 forderte Ceausescu nun bewaffnete Interventionen in Polen und Ungarn. Der ungarische Ministerpräsident Nemeth schaute dabei über den Tisch zur sowjetischen Delegation, wo nur mit den Augen gerollt und „Nein“ geantwortet wurde. Es gab keine Wiederholung des Einmarsches von 1956.

77. SAMISDAT: Ohne freie Presse setzten die Dissidenten auf Untergrundpublikationen, um ihre Botschaft zu verbreiten. Oftmals waren diese handschriftlich oder per Schreibmaschine erstellt und dann kopiert worden. Eines der bekanntesten „Samisdat“ war Havels Essay „Die Macht der Machtlosen“.

78. ARBEITER REVOLTIEREN: Sparprogramme sind bei Arbeitern niemals populär, unabhängig von der Regierungsform. Meist schlossen sie die Freigabe von Preisen und eine Lohnkontrolle ein, zusammen mit der Schließung von unprofitablen Fabriken. Das Beschwichtigen der Arbeiter durch Lohnzulagen musste gegen die Glaubwürdigkeit gegenüber westlichen Kreditgebern abgewogen werden.

79. DER DRITTE WEG: Obwohl 1989 auf eine klare Zweiteilung setzt, sind nicht alle Gruppen so klar den Lagern zuzurechnen. Die Führer der Oppositionsgruppe Neues Forum wollten weder vom Sozialismus lassen noch die DDR aufgeben. Sie lehnten den Materialismus der „Ellbogengesellschaft“ der Bundesrepublik ab. Intellektuelle wie Christa Wolf suchten nach einem dritten Weg zwischen Kommunismus und Kapitalismus; ihre Ideale wurden aber hinweggerissen. Als die Bevölkerung den Reichtum der Bundesrepublik erahnte und die Korruption der SED-Führung sah, drehte sich die Stimmung entscheidend in Richtung Wiedervereinigung.

80. NEPOTISMUS: Auf dem Balkan waren Familienbande äußerst wichtig, wenn man Karriere machen wollte. Lyudmila Schiwkova (auf der Karte abgebildet) war Mitglied des Politbüros und Kulturministerin im Kabinett ihres Vaters. Ihr Bruder war unfähig; sein Aufstieg ließ die bulgarische Führung gegen Schiwkova rebellieren. Ceausescu Sohn Nicu (ebenfalls abgebildet) war ein Playboy, der ein Vermögen in Spielkasinos und mit Frauen verlor. Er trank sich zu Tode und starb 1996.

81. DER BALTISCHE WEG: Am 23. August 1989 bildeten Esten, Letten und Litauer über mehr als 500 km eine Gasse. Sie erinnerten an den Molotov-Ribbentrop Nichtangriffspakt von 1939, der u.a. die baltischen Republiken Stalin zugeschlagen hatte.

82. SPITZEL: Am 15. Januar 1990 plünderte eine aufgebrachte Menge die Stasi-Zentrale in Berlin. Die Akten ließen erkennen, dass viele Prominente Stasi-Informanten waren. Auch Lothar de Maziere, dem Vorsitzenden der ostdeutschen CDU, wurde eine Spitzel-Tätigkeit vorgeworfen. Er verließ daraufhin das Kabinett Kohl. Die Stasi-Zentrale ist heute Museum.

83. MODROW: Hans Modrow war der Dresdner Parteichef der SED. Nachdem Honeckers Nachfolger Egon Krenz am 7. Dezember zurücktreten musste, führte Modrow de facto die DDR. Er galt als Reformler, diese kamen jedoch zu spät und konnte weder Partei noch Staat retten. Während seiner Amtsführung wurden die Wahlen organisiert, die zur Auflösung der DDR führten.

2 Mittlerer Abschnitt 70



Konterrevolutionäre Kräfte neutralisiert

Securitate *

Der dem. Spieler muss zu Beginn von Machtkämpfen in Rumänien seine Machtkampfkarten zeigen. Dieses Ereignis bleibt in Kraft, bis es durch das Ereignis Die Armee unterstützt die Revolution negiert wird.

2 Mittlerer Abschnitt 76



Hardliner rufen zur Einbeziehung gegen den sich ausbreitenden Imperialismus auf

Warschauer Pakt-Gipfel *

Der kom. Spieler entscheidet, wer den Gipfel dominiert: die Hardliner oder die Reformer. Der kom. Spieler macht entweder 2 Unterstützungs-Checks mit einer +2-Modifizierung gegen Studenten- und Intellektuellen-Felder oder platziert 4 UP in Feldern, die keine dem. UP aufweisen.

3 Mittlerer Abschnitt 74



DDR-Flüchtlingen wird Zuflucht gewährt

BRD-Botschaften *

Bis zum Ende der Runde eine +1 Modifizierung bei dem Unterstützungs-Checks in Osteuropa.

84. DIE BALTISCHEN REPUBLIKEN SAGEN SICH LOS: Die baltischen Republiken erklären ihre Unabhängigkeit von der UdSSR. Die Karte verhindert das Spielen von „Gorbatschow bezaubert den Westen“, da dieser in der auseinanderbrechenden Sowjetunion nicht länger außenpolitische Siege in innenpolitische Erfolge ummünzen konnte. Litauen erklärte ihre Unabhängigkeit im März 1990, Lettland im Mai. Estland hatte bereits im November 1988 eine Souveränitätserklärung abgegeben und schließlich nach einem Referendum im Januar 1991 die Unabhängigkeit verkündet.

85. MENSCH GEGEN PANZER: Die Identität und das Schicksal des Mannes sind unbekannt. Die Männer, die ihn von der Straße zogen, mögen nur Passanten gewesen sein, vielleicht war es aber auch Zivilpolizei. Das Bild eines einzelnen Mannes, der eine Panzerkolonne stoppt, wurde weltberühmt.

86. „DIEMAUERMUSSWEG!“:

Am 9. November, am Ende einer langen Pressekonferenz, machte Günter Schabowski die Bemerkung, dass die Reisebeschränkungen von der DDR aufgehoben werden würden. Auf Nachfrage, wann diese Änderung in Kraft treten würde, antwortete er „sofort“. Die verblüfften Reporter verbreiteten die Neuigkeiten umgehend. Diese wurden über die Bundesrepublik zurück in die DDR übertragen, wo sich die Bevölkerung zu den Grenzübergängen aufmachte, um in die Bundesrepublik zu gelangen. Die Grenzposten, ohne Befehle, öffneten schließlich unter „Die Mauer muss weg“-Rufen die Grenze.

3
Später Abschnitt 86



Die Menge sammelt sich an den Checkpoints, um West-Berlin zu betreten.

Die Mauer muss weg! *

Der dem. Spieler versucht, die Mauer zu schleifen. Beide Spieler würfeln mit 1 Würfel. Zum Ergebnis addieren sie die Zahl der Felder, die sie in der DDR kontrollieren. Das höhere Ergebnis gewinnt; ein Gleichstand wird neu geworfen. Wird als „best 2 out of 3“ gespielt - d.h., eine Seite muss 2x gewonnen haben. Bei Erfolg +3 SP; zudem muss der kom. Spieler 3 UP aus der DDR entfernen.

87. KOHL SCHLÄGT WIEDERVEREINIGUNG VOR: Am 21. November übergab ein Bote Gorbatschows Horst Teltschik, dem Berater Kohls, eine Mitteilung, dass die Sowjets bereit sein, alle Optionen für die Zukunft zu bedenken, selbst die „undenkbar“ – ein wiedervereinigtes Deutschland ohne Atomwaffen und außerhalb der NATO. Kohl entschied, selbst einen Plan zur Wiedervereinigung vorzubereiten. Im Bundestag stellte er diesen 10-Punkte-Plan am 28. November vor. Briten, Franzosen und Sowjets wurden nicht konsultiert. Den Amerikanern war zwar eine Kopie zugestellt worden, aber erst so spät, dass sie vor Kohls Rede nicht mehr reagieren konnten. Die Rede rief heftige Reaktionen hervor. Gorbatschow war wütend; bei einem Treffen mit Genscher in der darauffolgenden Woche verglich Schewardnadse Kohl mit Hitler. Am Ende bekam Kohl, was er wollte: ein wiedervereinigtes Deutschland innerhalb der NATO.

88. ADAMEC: Ende November, nachdem der Generalsekretär der kommunistischen Partei der CSSR, Milos Jakes, zurückgetreten war, wurde Ladislav Adamec de facto Führer der tschechoslowakischen Kommunisten. Adamec versuchte, eine Koalitionsregierung mit Personen des Bürgerlichen Forums als Minderheitspartner der Kommunisten zu bilden. Diese lehnten jedoch ab. So stürzte die Regierung Adamec am 10. Dezember.

89. DOMINO-THEORIE: Die Domino-Theorie rechtfertigte die amerikanische militärische Intervention in Südostasien. Sie besagte, wenn ein Land kommunistisch werden würde, würden die anderen Länder der Region folgen. 1989 kehrte sich die Domino-Theorie um. Sobald Polen und Ungarn demokratische Reformen durchsetzten und keine sowjetische Intervention erfolgte, sahen sich die Dissidenten in den anderen Ländern ermutigt.

90. BÜRGERLICHES FORUM:

Die Samtene Revolution begann am 17. November als Marsch zum 50. Jahrestag der Ermordung von Jan Opletal durch die Nazis. Das Regime griff sehr hart durch, es gab (falsche) Gerüchte um einen getöteten Studenten. Die Studenten riefen zum Streik auf, der von den Schauspielern unterstützt wurde. Selbst der 90jährige Kardinal Tomasek unterstützte die Studenten. Am 19. November wurde das Bürgerliche Forum als Dachorganisation der tschechischen Oppositionsgruppen gegründet. Ihre Führer waren Ökonomen, Schauspieler, Kommunisten des Prager Frühlings, Studenten, Arbeiter und Intellektuelle. Diese trafen sich in jeder Nacht in Prag im Theater Laterna Magika. Ab dem 20. November führte das Bürgerliche Forum täglich bestens besuchte Versammlungen auf dem Wenzelsplatz durch, die das Regime schließlich stürzten.

4
Später Abschnitt 90



Tschechische Oppositionskräfte bilden Einheitsfront

Bürgerliches Forum *

+1 SP.
Platziere 4 UP in der CSSR.
Dann darf der dem. Spieler in der CSSR Unterstützungs-Checks ausführen, die den Ops-Wert dieser Karte verwenden, wenn das tschechische Schriftsteller-Feld dem. kontrolliert wird.

91. MEINE ERSTE BANANE: Es gab einen ungefähr drei Wochen währenden Abschnitt nach der Öffnung der Grenzen am 9. November, in dem die Zukunft der DDR ungewiss war. Nachdem die Ostdeutschen in den Westen reisen konnten (und dort ein Begrüßungsgeld von 100 DM pro Person erhielten) und die Fülle an Gütern und Früchten sahen, begann die Unterstützung für einen reformierten Sozialismus in der DDR zu schwinden.

92. VERRAT: Der hohe Grad an Zusammenarbeit zwischen den bulgarischen und rumänischen orthodoxen Kirchen und den Machthabern machte sie zu sehr unwahrscheinlichen Partnern der Protestbewegungen. Nach dem Massaker von Temeswar sandte der rumänische Patriarch Teoctist ein Telegramm an Ceausescu, in dem er dessen „brillante Aktivitäten“ und sein „mutiges Denken“ pries.

93. SCHOCKTHERAPIE: Der erst 34jährige Harvard-Professor Jeffrey Sachs beriet den polnischen Finanzminister Balcerowicz bei dessen Plan, Polen radikal von einer Kommando- zu einer freien Marktwirtschaft zu transformieren. Dieser Plan wurde „Schocktherapie“ genannt, da er direkt ins Herz zielte und die Reformen nicht in kleinen Dosen durchsetzen würde. Da Polen der Hyperinflation ausgesetzt war, lagen die Zinssätze bei über 100 % und der Zloty war an den US-Dollar gekoppelt. Die Preise wurden fast überall freigegeben. Verlustbringende Firmen wurden geschlossen, was zu einer sehr hohen Arbeitslosigkeit führte – in einem Land, das bisher praktisch keine Arbeitslosigkeit gekannt hatte. Überlebende staatliche Firmen wurden nach und nach privatisiert. Als Folge der Schocktherapie durchlief Polen 1990/91 eine schwere Rezession, kam aber schneller als andere Länder, die Reformen nicht so unmittelbar umgesetzt hatten, wieder auf die Beine. Seit 1991 hat Polen in 20 aufeinander folgenden Jahren ein Wirtschaftswachstum zu verzeichnen und war das einzige Land der EU, das auch während der Finanzkrise von 2008/09 keine Rezession hatte.

94. UNION DEMOKRATISCHER KRÄFTE: Diese Sammlung der Oppositionsgruppen wurde am 7. Dezember 1989 in Bulgarien gegründet. Ihr Führer war der Philosophieprofessor Schelew, der im August 1990 zum Präsidenten des Landes gewählt wurde.

95. WERTUNGSKARTE – BULGARIEN

96. DIE CHINESISCHE LÖSUNG: Die Möglichkeit, dass die Sicherheitskräfte 1989 scharfe Munition gegen die Mengen einsetzen würde, war real. In Temeswar wurden Dutzende Personen durch Armee und Securitate ermordet; in Bukarest starben zwischen 21. und 25. Dezember geschätzt weitere 1.000 Personen, obwohl die meisten Opfer nach der Festnahme Ceausescus getötet wurden. Der +3-SP-Malus repräsentiert die internationale Verurteilung der Gewalt gegen Demonstranten.

97. DER TYRANN IST WEG:

Es überrascht, dass ein so paranoider Mensch wie Ceausescu keinen Fluchtplan im Falle eines Aufstands oder Putsches hatte. Er verbrachte die Nacht des 21. Dezember mit seiner Frau im Gebäude des Zentralkomitees und versuchte, am folgenden Tag per Hubschrauber zu entkommen. Über Funk wurde der Pilot aufgefordert zu landen, was er auch rund 60 Kilometer von Bukarest entfernt tat. Die Ceausescus stahlen daraufhin ein Auto, wurden aber rasch gefasst und in eine Militärkaserne gebracht. Am 25. Dezember wurden beide von einem Militärgericht im Schnellverfahren abgeurteilt und erschossen.

98. INTRIGE IM POLITBÜRO:

Anfang November sorgte Schiwkow für weiteres internationales Aufsehen, als er vor westlichen Delegierten der OSZE-Konferenz in Sofia gewaltsam gegen Öko-Glasnost-Demonstranten vorgehen ließ. Es war für Bulgariens Ansehen wenig hilfreich, bei einer Menschenrechtskonferenz Gewalt einzusetzen. So wurde am 10. November die lange geplante Palastrevolution umgesetzt und Schiwkow durch Petr Mladenow ersetzt. Dieser musste wiederum im Juli 1990 abtreten, da es von ihm Aufzeichnungen vom Dezember 1989 gab, in denen er zur Gewalt gegen Oppositionelle aufrief.

99. LIGATSCHOW: Ligatschow war der Führer der Hardliner im Kreml im Jahre 1989. Im Unterschied zu Gorbatschow wollte er in Osteuropa eingreifen und sprach vom „Klassen-Wesen“ der sowjetischen Außenpolitik.

100. NICHT AUFGEBEN: Diese Karte repräsentiert Unterstützer beider Seiten, die sich 1989 nicht dem Gruppendruck unterwarfen. Umfragen zeigten, dass die meisten Osteuropäer die Ziele des Sozialismus unterstützten, die korrupten und gescheiterten kommunistischen Parteien aber ablehnten. Für die Masse waren die Revolutionen nicht ideologischer Art – sie lehnten utopische Visionen für die Zukunft ab. Sie wollten lediglich „normale Leben“ leben. Die Arbeiter wollten

den Sozialismus nicht gegen ein System tauschen, das ihre verlustbringenden Fabriken sofort schloss. Dennoch konnte das Volk von der Menge mitgerissen werden. Moderate Stimmen wurden mit den Rufen „Kopf ab!“ überstimmt.

101. ELENA: Der Personenkult um Elena Ceausescu war fast ebenso gewaltig wie der um ihren Mann. Sie war kaum gebildet, wurde aber in der rumänischen Propaganda zu einer brillanten Chemikerin und steckte den Ruhm für Forschungen der „richtigen“ Wissenschaftler ein.

102. NATIONALE ERRETTUNGS-FRONT: In Rumänien begann die Revolution, bevor eine Oppositionsbewegung auf den Plan trat. Es gab keine Dissidenten, die die Oppositionsführerschaft hätten bilden können. Stattdessen nannte sich die zweite Reihe der kommunistischen Partei Opposition und versprach zunächst freie Wahlen und demokratische Reformen. Schnell nahm sie aber von diesen Versprechungen wieder Abstand.

103. REGIERUNG TRITT ZURÜCK: Die endgültige Kapitulation des Regimes konnte ein Massenrücktritt der Regierung sein – wie im Dezember in der DDR und der CSSR.

104. NEUJAHRS-PARTY: Das historische Jahr 1989 endete mit einer Party zu Silvester am Brandenburger Tor. Die Party findet inzwischen jährlich mit mehr als einer Million Teilnehmern in Berlin statt. Dies ist eine Karte des kommunistischen Spielers, da sie anzeigt, dass die Zeit für sein Gegenüber abläuft.

105. ÖFFENTLICHKEIT GEGEN GEWALT: Historisch gesehen war die Unterstützung des Sozialismus in der Slowakei schwächer als in Böhmen und Mähren. Öffentlichkeit gegen Gewalt war das slowakische Gegenstück zum Bürgerlichen Forum und brach, genau wie Letzteres, rasch nach der Samtenen Revolution auseinander. Die meisten Führer der Öffentlichkeit gegen Gewalt wechselten zur Bewegung für eine demokratische Slowakei, die die slowakische Unabhängigkeit propagierte. Dies führte schließlich zur Samtenen Scheidung und der Auflösung der CSSR am 1. Januar 1993.

106. SOZIALDEMOKRATISCHE PLATTFORM ANGENOMMEN: Nach den Revolutionen von 1989 nannten sich die kommunistischen Parteien um und gliederten sich in verschiedene Gruppierungen auf. Die Reformkommunisten blieben am linken Flügel und respektierten die neuen demokratischen Institutionen. Die bulgarischen Kommunisten, umbenannt in bulgarische sozialistische Partei, würden die Macht bei freien Wahlen im März 1990 behalten. Die rumänischen Kommunisten blieben ebenso, mit weniger ehrenvollen Mitteln, an der Macht. Andere Kommunisten würden später als Sozialdemokraten an die Macht zurückkehren.

107. MASSAKER IN TEMESWAR: Am 16. Dezember hatte eine kleine Gruppe von Mitgliedern der protestantische Kirche von Temeswar außerhalb der Kirche gegen die Vertreibung ihres Pastors (Laszlo Tokes) protestiert. Die Kirche befand sich in der Nähe einer Bahnstation. Rumänische Arbeiter auf dem Weg zu ihren Fabriken schlossen sich dem Protest an. Die Menge wuchs und wandelte sich in eine Demonstration gegen Ceausescu. Dann plünderte sie die Parteizentrale. Am folgenden Tag schossen Armee und Securitate in die Menge und töteten mehr als 80 Personen. Die Neuigkeiten über das Massaker verbreiteten sich auch in Bukarest und waren für die 5 Tage später beginnende Revolution äußerst wichtig.

108. ARMEE UNTERSTÜTZT DIE REVOLUTION: Am Morgen des 22. Dezember wurde gemeldet, dass sich der rumänische Verteidigungsminister Milea erschossen hatte, nachdem herausgefunden war, dass er ein Verräter wäre. Dies war der entscheidende Moment für die Armee. Sie nahm an, dass Milea getötet worden war, weil er sich geweigert hatte, auf die Menge schießen zu lassen. Die Armee wandte sich nun gegen die Ceausescus. In den nächsten drei Tagen kam es zu blutigen Straßenschlachten zwischen Armee und noch loyalen Elementen

2 Später Abschnitt 97




Die Ceausescus versuchen, per Hubschrauber zu fliehen

Der Tyrann ist weg *

Entferne 4 kom UP vom Feld der rumänischen Eliten.
Der dem. Spieler benennt das Feld, zu dem die Ceausescus fliehen - es muss ein Feld in Rumänien ohne dem. UP sein, siehe 7.6. Vorbedingung:
Die Menge stellt sich gegen Ceausescu muss gespielt worden sein.

2 Später Abschnitt 98



Mladenow führt einen Coup ein, um Schiwkow auszubooten

Intrige im Politbüro *

Entferne 3 dem. UP in Bulgarien; maximal 2 pro Feld.
Führe dann 1 Unterstützungs-Check in Bulgarien aus, der den Ops-Wert dieser Karte verwendet.

3 Später Abschnitt 100



Die Unterstützer widerstehen Gewohnheiten

Nicht aufgeben *

Bis zum Ende der Runde eine -1-Modifizierung bei Unterstützungs-Checks des Gegenübers in Feldern unter eigener Kontrolle.

der Securitate. Es blieb jedoch oft unklar, wer auf wen schoss. Viele Securitate-Mitglieder trugen Zivil und konnten entkommen, während einfache Bürger im Kugelhagel umkamen.

109. KREML-PUTSCH: Diese Karte stellt den Sturz Gorbatschows durch Konservative in der Partei dar. Der erfolglose Putsch gegen Gorbatschow vom August 1991 beschleunigte die Auflösung der Sowjetunion.

110. MALTA-GIPFEL:

Im Dezember 1989 hielten Bush und Gorbatschow einen Gipfel auf Malta ab, um die sich rasch wandelnde Situation in Osteuropa zu besprechen. Das Meeting sollte auf amerikanischen und sowjetischen Kriegsschiffen im Mittelmeer stattfinden. Das Wetter war jedoch fürchterlich und mehrere Treffen mussten aufgrund von Seekrankheit abgesetzt werden. Dieser Gipfel kann als Ende des Kalten Kriegs angesehen werden. Es gab nun die „*Neue Weltordnung*“, die

die Kooperation der Supermächte bei Abrüstung, dem Kampf gegen den Terrorismus und die Aufnahme der Sowjetunion in die internationalen Organisationen beinhalten sollte. Der Gipfel schloss auch den zukünftigen Schuldenerlass für Osteuropa durch Internationalen Währungsfond und Weltbank ein. Für Bush waren die grandiosen Reden sehr ungewöhnlich und Kritiker hielten ihm vor, dass er Gorbatschow nicht stärker unterstützt habe. Die Neue Weltordnung hielt nur kurz; die USA führten bereits 1990 einen Krieg am Golf, während die UdSSR kollabierte und 1991 aufhörte, zu existieren.

Später Abschnitt 110

3



Die Supermächte erklären den Kalten Krieg für beendet

Malta-Gipfel *

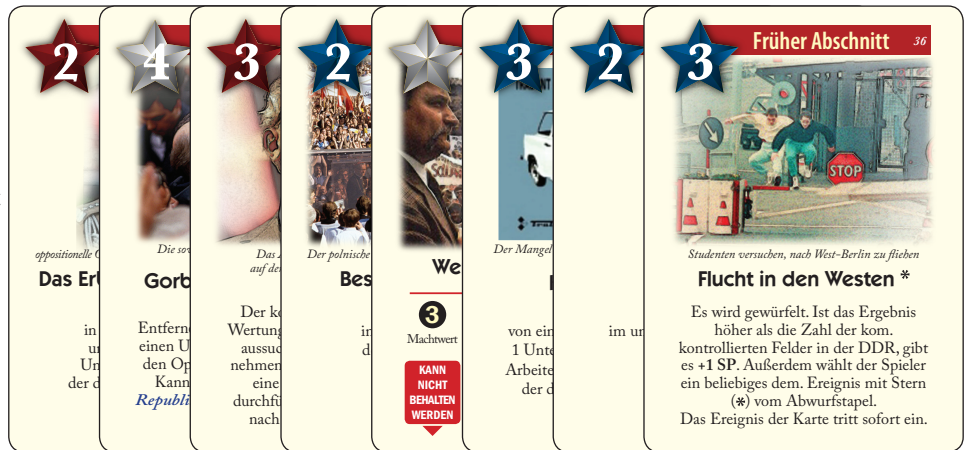
Würfel mit 1 Würfel. Bei einer 4-6 ist der Gipfel ein Erfolg. Bei Erfolg +3 SP, zudem werden 5 kom. UP von beliebigen Eliten-Feldern entfernt. Das Würfelergebnis wird pro baltischem Ereignis, das stattgefunden hat, mit +1 modifiziert (*Sajudis, Der baltische Weg, Die baltischen Republiken sagen sich los*). Das Ereignis ist nach dem Spielen von *Kreml-Putsch* nicht spielbar.

EINE BEISPIELRUNDE

Karten ausgeben :

Die Strategiekartenhand des kommunistischen Spielers

- Nr. 1** Ops 2 : Das Erbe des Kriegsrechts* (kom.)
Nr.14 Ops 4 : Gorbatschow bezaubert den Westen
Nr.15 Ops 3 : Honecker * (kom.)
Nr.19 Ops 2 : Besuch des Papstes *(dem.)
Nr.22 : Wertungskarte Polen
Nr.27 Ops 3 : Konsumerismus (dem.)
Nr.34 Ops 2 : Fidesz * (dem.)
Nr.36 Ops 3 : Flucht in den Westen * (dem.)



Kommentar: Der kommunistische Spieler hat eine starke Kartenhand gezogen.

Die Strategiekartenhand des demokratischen Spielers

- Nr. 9** Ops 1 : Die Mauer * (kom.)
Nr.10 Ops 3 : Personenkult * (kom.)
Nr.12 Ops 2 : Apparatschiks * (kom.)
Nr.26 Ops 1 : Schlussakte von Helsinki* (dem.)
Nr.33 Ops 2 : Sajudis* (dem.)
Nr.35 Ops 3 : Heile unsere blutende Wunde * (kom.)
Nr.39 Ops 2 : Öko-Glasnost* (dem.)
Nr.40 Ops 3 : Ungarisches Demokratisches Forum * (dem.)



Kommentar: Die demokratische Kartenhand hat relativ wenig Ops-Punkte. Dafür weist sie zwei rote Ereignisse auf (Sajudis und Helsinki), die dem demokratischen Spieler später helfen können.

Weiterer Spielbau :

- 1 kom. UP nach Miskolc, nun bei 1.
- 1 kom. UP nach Debrecen, nun bei 1.
- 1 dem. UP nach Poznan, nun bei 1.
- 1 dem. UP nach Wroclaw, nun bei 1.
- 1 dem. UP nach Szeged, nun bei 2.
- 2 kom. UP nach Debrecen, nun bei 3.
- 1 kom. UP nach Bydgoszcz, nun bei 2.
- 2 dem. UP nach Poznan, nun bei 3.
- 2 dem. UP nach Szeged, nun bei 4.
- 2 kom. UP nach Miskolc, nun bei 3.

Kommentar: Der demokratische Spieler hat UP nach Poznan gefügt, um es zu kontrollieren. Es unterstützt Gdansk und gibt ihm in Polen Dominanz. Er hat zudem Szeged gewählt, das Budapest unterstützt und ihm Präsenz in Ungarn gibt. Der kommunistische Spieler hat sich dazu entschieden, genügend UP in Ungarn zu platzieren, um die Kontrolle über Debrecen und Miskolc zu übernehmen. Sie unterstützen sich gegenseitig. Er hat 1 UP nach Bydgoszcz platziert, hat aber noch keine Präsenz in Polen. Dennoch ist er zufrieden, da er die Wertungskarte Polen hält.

Runde 1, Aktionsphase

RUNDE 1, 1. kom. Aktionsrunde

Der kommunistische Spieler spielt folgende Karte, um Unterstützung zu platzieren:

Ops 3 : „Flucht in den Westen *“ (dem.)

- 2 kom. UP nach Bydgoszcz, nun bei 4.
- 1 kom. UP nach Warszawa, nun bei 2

Der demokratische Spieler verwendet das vom kommunistischen Spieler gespielte Ereignis.

Es wird gewürfelt. Ist das Würfelergebnis größer als die kommunistisch kontrollierten Felder in der DDR, gibt es +1 SP und der demokratische Spieler wählt ein demokratisches Ereignis mit Stern () vom Abwurfstapel. Das Ereignis tritt sofort ein.*

- * Die *Flucht in den Westen*-Karte wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt.
- Der kommunistische Spieler kontrolliert keine (0) Felder in der DDR. Der Würfelwurf ist eine 2, Erfolg!

Die SP gehen nun auf +1. Es gibt kein spielbares demokratisches Ereignis mit Stern im Abwurfstapel.

Turn Record Track

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Middle Year				Late Year					
1	2	3	4	5	6	7	8		

Action Round

Setup

Each player also has 7 additional SPs to place after the initial hands of cards are drawn. The players alternate placing SPs. The Communist places 2, then the Democrat places 3, then the Communist places 4, then the Democrat places 2. SPs can be placed in any space that does not already contain SP of the other player.

Legend

- 3 Worker Space
- 4 Farmer Space
- 5/3 Church Space
- 4 Elite Space
- 1 Student Space
- 3 Barrenland Space
- 2 Intellectual Space
- 4 Minority Space
- KRAKÓW Battleground Space
- LUBLIN Normal Space
- POLAND Country Space

Country Scoring

COUNTRY	DECK
HUNGARY	EARLY
POLAND	EARLY
CZECH.	MIDDLE
E. GERMANY	MIDDLE
BULGARIA	MIDDLE
ROMANIA	LATE

USSR Stability Track

U.S.S.R. Stable	+0
Sajudis	+1
The Baltic Way	+3
Breakaway Baltic Republics	+5
Kremlin Coup!	-3

Power Struggle Results Table

Support Loss		Victory Points	
Die Roll	Result	Die Roll	Result
0	0	0	0
1	0	1	0
2	1	2	1
3	1	3	1
4	2	4	2/P
5	2	5	2/P
6	3	6	3/P
7	4	7	4/P

If the Democratic Player wins the Power Struggle and rolls a 4 or higher for Victory Points, the Communist is toggled from Power and the Power Struggle Card is removed from the game. If the Power Struggle is won with a Petition card there is a -2 modifier for both die rolls. If the Power Struggle is won with a Rally in the Square card, there is a +2 modifier for both die rolls.

TIANANMEN SQUARE TRACK

Die Illustration zeigt die Situation nach dem Platzieren von UP beim Aufbau. Gelb hervorgehobene UP verdeutlichen Felder, die einen oder mehr frei platzierbare UP bekommen haben.



Kommentar: Der kommunistische Spieler entscheidet sich, seinem Gegenüber einen SP zu geben, um die *Flucht in den Westen*-Karte aus dem Deck zu bekommen. Da keine demokratische Ereigniskarte mit Stern im Abwurfstapel ist, gibt es keinen weiteren Nachteil. Die platzierten UP geben ihm Kontrolle über Bydgoszcz (ein Eliten-Feld) und einen weiteren UP in Warszawa.

RUNDE 1, 1. dem. Aktionsrunde

Der demokratische Spieler spielt folgende Karte als Ereignis :

Ops 1 : „**Schlussakte von Helsinki***“ (dem.)

Bis zum Spielende +1 SP pro kommunistischem Unterstützungs-Check in Studenten- oder Intellektuellen Feldern.

- Die *Schlussakte von Helsinki* ist ein rotes Ereignis mit Stern und unterstrichen. Dies bedeutet:
- * Es wird dauerhaft aus dem Deck entfernt.
- Die Karte wird zur Erinnerung seitlich des Spielplans abgelegt. So wird angezeigt, dass der demokratische Spieler SP bekommen kann (die Unterstreichung).
- Das Testen hat gezeigt, dass dieses Ereignis wirklich wichtig ist – deshalb wurde es rot. Auf diese Weise kann es der demokratische Spieler mit dem *Good Bye Lenin!*-Ereignis stehlen. Alle anderen roten Karten haben Vorbedingungen.

Kommentar: Der demokratische Spieler hat Dominanz in Polen, deshalb ist es ein guter Zeitpunkt, nun Helsinki als Ereignis zu spielen.

RUNDE 1, 2. kom. Aktionsrunde

Der kommunistische Spieler spielt folgende Karte, um Unterstützung zu platzieren:

Ops 3 : „**Honecker ***“ (kom)

- 1 kom. UP nach Warszawa, nun bei 3.
- 2 kom. UP nach Gdansk, nun bei 2.



Kommentar: Zu diesem Zeitpunkt ist Honecker kein besonders sinnvolles Ereignis, da sich keine Karte zum Nehmen im Abwurfstapel befindet. So ist es besser, die 3 Ops zu nutzen. Da die Karte als Ops gespielt wurde, wandert sie auf den Abwurfstapel. Mit der Kontrolle über Warszawa hat der kommunistische Spieler nun eine +1 Modifizierung bei Unterstützungs-Checks in Gdansk. Zudem wurde die demokratische Position von Dominanz auf Präsenz reduziert.

RUNDE 1, 2. dem. Aktionsrunde

Der demokratische Spieler spielt folgende Karte, um Unterstützung zu platzieren:

Ops 3 : „**Ungarisches Demokratisches Forum***“ (dem.)

- 2 dem. UP nach Krakow, nun bei 3.
- 1 dem. UP nach Lodz, nun bei 1.



Kommentar: Dies ist ein starkes Ereignis. Der demokratische Spieler entscheidet jedoch, dass er Ops benötigt, um in Polen wieder Dominanz zu gewinnen. Er platzierte UP im Süden, um zu versuchen, ein Dreieck kontrollierter Felder mit der Kirche, Lodz und Krakow zu bilden. Stattdessen hätte er auch Gdansk mit der Kontrolle von Szczecin unterstützen können.

RUNDE 1, 3. kom. Aktionsrunde

Der kommunistische Spieler spielt folgende Karte als Ereignis:

Ops 2 : „**Das Erbe des Kriegsrechts ***“ (kom.)

Ersetze 1 demokratischen UP in Polen durch 1 kommunistischen UP. Dann wird in Polen 1 Unterstützungs-Check ausgeführt, der den Ops-Wert der Karte verwendet.

- * Das Erbe des Kriegsrechts wird dauerhaft entfernt.
- Die demokratischen UP in Poznan werden um 1 auf 2 reduziert.
- Die kommunistischen UP in Poznan werden um 1 auf 1 erhöht.
- Unterstützungs-Check in Gdansk (Stabilität von 3):

Gdansk-Würfelwurf = 3 (+2 Ops, +2 Modifizierung) = 7.

Das modifizierte Ergebnis übertrifft den doppelten Stabilitäts-Wert um 1.

Die demokratischen UP in Gdansk werden um 1 auf 0 reduziert.



Kommentar: Das Ereignis ist zwar schwach, funktioniert aber in dieser Situation. Durch das Drehen eines UP in Poznan bricht der kommunistische Spieler die Kontrolle seines Gegenübers über das Feld und gibt ihm eine +2-Modifizierung bei einem Unterstützungs-Check gegen Gdansk. Durch diese Modifizierung ist der Check erfolgreich. Der kommunistische Spieler entfernt einen demokratischen UP aus Gdansk – das Feld ist nun unkontrolliert.

RUNDE 1, 3. dem. Aktionsrunde

Der demokratische Spieler spielt folgende Karte als Operationen:

OPS 3: „Personenkult *“(kom.)

Platziere 4 kom. UP in Arbeiter- oder Bauern-Feldern in Rumänien; maximal 2 pro Feld. Hat nach Der Tyrann ist weg keine Auswirkung.

- Das kommunistische Ereignis soll zuerst eintreten.
- * Die *Personenkult*-Karte wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt.
- 2 kom. UP nach Brasov, nun bei 2
- 2 kom. UP nach Ploiesti, nun bei 2
- Der demokratische Spieler verwendet die Karte zum Platzieren von:
- 2 dem. UP nach Poznan, nun bei 4
- 1 dem. UP nach Lodz, nun bei 2



Kommentar: Rumänien wird erst im späten Abschnitt gewertet. Deshalb erlaubt der demokratische Spieler seinem Gegenüber, das Ereignis eintreten zu lassen. Er lässt es vor seinen Operationen eintreten; die Reihenfolge ist in diesem Fall aber nicht besonders wichtig, da der demokratische Spieler noch nicht auf Rumänien ausgerichtet ist. Er übernimmt erneut die Kontrolle über Poznan und fügt einen weiteren UP nach Lodz. Er dominiert Polen: 3

Felder und 2 Schlachtfelder gegen 2 Felder und 1 Schlachtfeld des kommunistischen Spielers.

RUNDE 1, 4. kom. Aktionsrunde

Der kommunistische Spieler spielt folgende Karte als Operationen:

OPS 2: „Besuch des Papstes *“(dem.)

Platziere 3 UP in einem beliebigen Feld der katholischen Kirche.

- Das demokratische Ereignis soll zuerst eintreten.
- * Die *Papst-Besuch*-Karte wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt.
- Die dem. UP im Feld der katholischen Kirche der CSSR steigen auf 3; sind nun bei 4.
- Der kommunistische Spieler verwendet die Karte zum Platzieren von:
- 1 kom. UP nach Gdansk, nun bei 3
- 1 kom. UP nach Debrecen, nun bei 4.



Kommentar: Der kommunistische Spieler lässt sein Gegenüber das Ereignis zuerst ausführen und verwendet die Karten dann als Operationen. Der demokratische Spieler verwendet den Besuch des Papstes in der CSSR und nicht in Ungarn oder Polen. Der kommunistische Spieler übernimmt die Kontrolle über Gdansk. Zudem platziert er 1 UP in Debrecen (dort hat er nun Kontrolle +1), da er später Konsumerismus spielen wird.

RUNDE 1, 4. dem. Aktionsrunde

Der demokratische Spieler spielt folgende Karte als Operationen:

OPS 2: „Appartschiks*“ (kom.)

Platziere 3 kom. UP in beliebigen Bürokratie-Feldern.

- Das kommunistische Ereignis soll zuerst eintreten.
- * Die *Apparatschiks*-Karte wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt.
- 3 kom. UP nach Budapest, nun bei 3

Der demokratische Spieler verwendet die Karte zum Platziere von:

- 1 dem. UP nach Lodz, nun bei 3.
- 1 dem. UP nach Wroclaw, nun bei 2.



Kommentar: Der demokratische Spieler baut sein eigenes Dreieck im Süden von Polen auf – Krakow, Lodz, das Feld der katholischen Kirche. Er platziert zudem in Wroclaw, das Poznan unterstützen wird, wenn er die Kontrolle gewinnt. Der kommunistische Spieler ist aggressiv und platziert 3 UP in Budapest.

RUNDE 1, 5. kom. Aktionsrunde

Der kommunistische Spieler spielt folgende Karte als Ereignis:

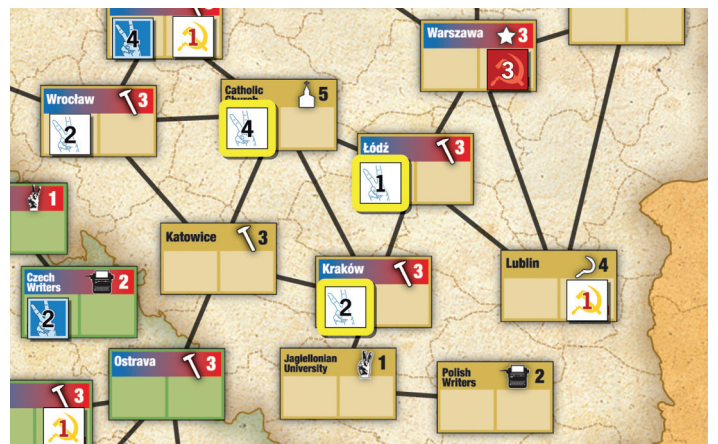
OPS 4: „Gorbatschow bezaubert den Westen“

Entferne 2 UP des Gegners und führe einen Unterstützungs-Check aus, der den Ops-Wert der Karte verwendet. Kann nicht als Ereignis nach Die baltischen Republiken sagen sich los gespielt werden.

- Die dem. UP im Feld der polnischen katholischen Kirche werden um 1 auf 4 reduziert.
- Die dem. UP in Krakow werden um 1 auf 2 reduziert.
- Unterstützungs-Check in Lodz (Stabilität von 3):

Lodz-Würfelergebnis = 3 (+4 Ops, +1-Modifizierung) = 8.

Das modifizierte Ergebnis übertrifft den doppelten Stabilitäts-Wert um 2. Die demokratischen UP in Lodz werden um 2 auf 1 reduziert.



Kommentar: Das Entfernen der demokratischen UP aus Krakow und dem Feld der polnischen Kirche bricht die demokratische Kontrolle dieser Felder. Der Unterstützungs-Check in Lodz bekommt ein +1 aus Warszawa. Das Entfernen der „angrenzend“-Modifizierung aus dem Kirchenfeld und Krakow macht aus dem -1 ein +1. So ist der Check erfolgreich.

RUNDE 1, 5. dem. Aktionsrunde

Der demokratische Spieler spielt folgende Karte als Operationen:

OPS 3: „Heile unsere blutende Wunde*“ (kom.)

Wenn im Frühen Abschnitt gespielt, -3 SP.

Wenn im Mittleren Abschnitt gespielt, -1.

Wenn im Späten Abschnitt gespielt, +3 SP.

- Das kommunistische Ereignis soll zuerst eintreten.
- * Die Wunden-Karte wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt.
- Die SP sinken um 3 und liegen nun bei -2.

Der demokratische Spieler verwendet die Karte zum Platziere von Unterstützung:

- 1 dem. UP zum Feld der polnischen katholischen Kirche, nun bei 5.
- 1 dem. UP nach Krakow, nun bei 3.
- 1 dem. UP nach Wroclaw, nun bei 3.

Kommentar: Die Situation in Polen zwingt den demokratischen Spieler dazu, dieses kommunistische Ereignis als Operationen zu verwenden. Da sich das Ereignis im Mittleren Abschnitt abschwächt und im Späten Abschnitt sogar dem demokratischen Spieler hilft, würde er es lieber auf der Leiste Himmlischer Frieden einsetzen. Er benötigt aber die 3 Ops, um 3 Felder in Polen zurückzubekommen. So erhält der kommunistische Spieler 3 SP.

RUNDE 1, 6. kom. Aktionsrunde

Der kommunistische Spieler spielt folgende Karte als Operationen:

OPS 3: „Konsumerismus“ (dem.)

Entferne 1 kom. UP aus einem Arbeiter-Feld und führe 1 Unterstützungs-Check in einem Arbeiter-Feld desselben Landes aus, der den Ops-Wert der Karte verwendet.

- Das demokratische Ereignis soll zuerst eintreten.
- Die kom. UP in Miskolc werden um 1 reduziert, sie sind nun bei 2
- Unterstützungs-Check in Debrecen (Stabilität von 3):
- Debrecen-Würfelergebnis = 6 (+3 Ops) = 9. Das modifizierte Ergebnis übertrifft den doppelten Stabilitäts-Wert um 3. Die kommunistischen UP in Debrecen werden um 3 auf 1 reduziert.

Der *kommunistische* Spieler verwendet die Karte zum Platzieren von:

- 1 kom. UP nach Budapest, nun bei 4
- 1 kom. UP nach Miskolc, nun bei 3
- 1 kom. UP nach Tatabánya, nun bei 1



Kommentar: Durch die gewürfelte 6 hat der Konsumerismus einen großen Effekt. Der kommunistische Spieler baut Debrecen nicht wieder auf, sondern platziert in Budapest und Miskolc, die sich gegenseitig unterstützen. Zudem beginnt er, in Tatabánya seine Unterstützung aufzubauen.

RUNDE 1, 6. dem. Aktionsrunde

Der demokratische Spieler spielt folgende Karte als Ereignis:

OPS 2: „SAJUDIS*“ (dem.)

+1 SP. Es werden genügend dem. UP in einem beliebigen Minderheiten-Feld platziert, um dort Kontrolle herzustellen. Erlaubt das Spielen von Der baltische Weg.

- Die Sajudis-Karte wird dauerhaft entfernt.
- Die SP steigen um 1, sind nun bei -1.
- Die dem. UP in Razgrad steigen um 4 auf 4.

Kommentar: Das Spielen von Sajudis als Ereignis bringt einen SP und erlaubt das Spielen von Der baltische Weg im Mittleren Abschnitt. Der demokratische Spieler hat Razgrad und nicht Harghita/Covasna gewählt, da Bulgarien vor Rumänien gewertet wird.

RUNDE 1, 7. kom. Aktionsrunde

Der kommunistische Spieler spielt folgende Karte als Ereignis:

Wertungskarte – Polen

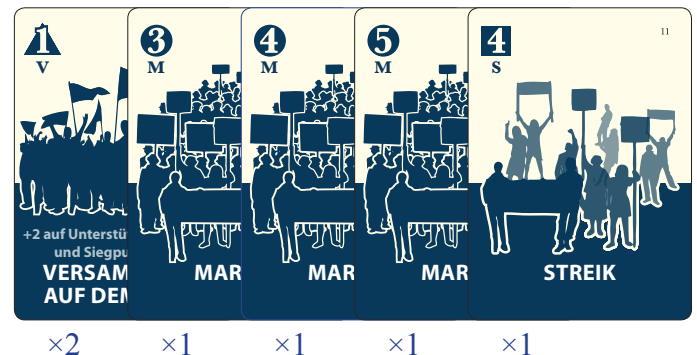
Kommentar: Der kommunistische Spieler muss die Wertungskarte Polen spielen, da Wertungskarten nicht gehalten werden dürfen. Die Spieler bekommen folgende Machtkampf-Karten:

- kom. Spieler: 6 (1. Stadt) +4 (2 je zusätzlicher Stadt) = 10 Karten
- dem. Spieler: 6 (1. Stadt) + 6 (2 je zusätzlicher Stadt) = 12 Karten

Kommentar: Der kommunistische Spieler kontrolliert 3 Felder (Bydgoszcz, Warszawa, Gdansk), deshalb bekommt er 10 Karten. Er hat 6 potentielle Anführer-Karten, da er ein Arbeiter- und das Eliten-Feld kontrolliert. Der demokratische Spieler kontrolliert 4 Felder (Wroclaw, katholische Kirche, Krakow, Poznan), so erhält er 12 Karten. Er hat aber nur 3 potentielle Anführer-Karten – 1 für die Kirche und 2 für die Arbeiter-Felder.

Die demokratische Machtkampf-Hand

- 2x Versammlung auf dem Platz – automatischer Gegenangriff
- 3x Marsch (3, 4, 5)
- 1x Streik 4
- 1x Petition 6
- 2x intellektueller Anführer 3
- 1x Anführer der Eliten 3
- 1x Kirchenführer 3
- 1x Joker: Passt zu jedem Trumpf. Dieser Trumpf kann in diesem Machtkampf nicht mehr gespielt werden.



Kommentar: Er hat 3 nicht einsetzbare Anführer-Karten; dafür wird der Joker hilfreich sein. Er könnte mit dem Abwerfen von 3 Karten den Einsatz erhöhen – dies könnten die drei nicht einsetzbaren Anführer sein. Dies wäre riskant, da der kommunistische Spieler dann mehr Machtkampf-Karten und eine größere Anzahl an potentiellen Anführern hätte.

Die kommunistische Machtkampf-Hand

- 1x Versammlung auf dem Platz – automatischer Gegenangriff
- 3x Marsch 3
- 3x Streik (3, 3, 6)
- 1x Petition 6
- 1x intellektueller Anführer 3
- 1x Arbeiter-Führer 3



×1 ×3 ×2 ×1



×1 ×1 ×1

Kommentar: Er hat sehr schwache Ränge gezogen plus einem nicht einsetzbaren Anführer. Zudem zog er keine Anführer der Eliten-Karte.

Der demokratische Spieler wirft 3 Karten ab, um den Einsatz zu erhöhen

- abgeworfene Karte: Intellektueller Führer 3
- abgeworfene Karte: Intellektueller Führer 3
- abgeworfene Karte: Anführer der Eliten 3

Der Gewinner des Machtkampfs wird eine +1-Modifizierung bei den Würfeln zur Ermittlung der SP und der Reduzierung der Unterstützung bekommen.

Kommentar: „Wer nicht wagt, der nicht gewinnt!“ Der demokratische Spieler erhöht den Einsatz!

- Der kommunistische Spieler greift mit Petition 6 an
- Der demokratische Spieler pariert mit Petition 6

Kommentar: Mit nur einer Petition konnte er nur wenig ausrichten. Es war jedoch eine 6 und seine Hand ist bei der Initiative schwach.

- demokratischer Gegenangriffs-Wurf = 5. Er brauchte eine 6, der Gegenangriff scheitert.

Kommentar: Der demokratische Spieler muss gleich hoch oder höher als der Rang der kommunistischen Karte würfeln, um die Initiative zu erlangen.

- Der kommunistische Spieler greift mit Streik 6 an
- Der demokratische Spieler pariert mit Streik 4

Kommentar: Der kommunistische Spieler hat sich für den Streik und nicht den Marsch entschieden, da er beim Streik eine 6 hat.

- demokratischer Gegenangriffs-Wurf = 1. Er brauchte eine 6, der Gegenangriff scheitert.
- Der kommunistische Spieler greift mit Streik 3 an
- Der demokratische Spieler pariert mit Kirchenführer 3

Kommentar: Der kommunistische Spieler ist glücklich zu sehen, dass sein Gegenüber bereits keine Streiks mehr hat. Er muss lediglich die Initiative behalten und einen weiteren Streik spielen.

- demokratischer Gegenangriffs-Wurf = 2. Er brauchte eine 3, der Gegenangriff scheitert.
- Der kommunistische Spieler greift mit Streik 3 an
- Der demokratische Spieler pariert mit Joker: Politik der Angst schlägt fehl. Streik-Karten können nicht länger gespielt werden.
- Kein Gegenangriff.

Kommentar: Pariert! Nun muss der kommunistische Spieler auf seine schwachen Märsche oder seine Versammlung zurückgreifen. Er wählt die Versammlung, da er weiß, dass sein Gegenüber nur noch wenige Karten hat. Zudem hat sein Gegenüber bereits eine Kirchenführer-Karte verwendet, während er eine der beiden Arbeiterführer-Karten des Decks hält.

- Der kommunistische Spieler greift mit Versammlung auf dem Platz an
- Der demokratische Spieler pariert mit Versammlung auf dem Platz

Kommentar: Die Versammlung scheitert. Da Versammlungs-Karten alle Rang 1 haben, hat der demokratische Spieler jetzt automatisch die Initiative.

- Der Gegenangriff ist automatisch erfolgreich.
- Der demokratische Spieler greift mit Marsch 5 an
- Der kommunistische Spieler pariert mit Marsch 3
- kommunistischer Gegenangriffs-Wurf = 1. Er brauchte eine 5, der Gegenangriff scheitert.
- Der demokratische Spieler greift mit Marsch 4 an
- Der kommunistische Spieler pariert mit Marsch 3
- kommunistischer Gegenangriffs-Wurf = 4. Er brauchte eine 4, der Gegenangriff ist erfolgreich!
- Der kommunistische Spieler greift mit Marsch 3 an
- Der demokratische Spieler pariert mit Marsch 3
- demokratischer Gegenangriffs-Wurf = 3. Er brauchte eine 3, der Gegenangriff ist erfolgreich!

Kommentar: Beide Spieler hatten 3 Märsche. Dies waren schwächere Karten, die zu einem Wechsel der Initiative führten. Nun spielt der demokratische Spieler seine letzte Karte, eine Versammlung auf dem Platz. Sein Gegenüber muss die Karten parieren, ansonsten verliert er und muss noch eine +2-Modifizierung der SP- und Unterstützungs-Verlust-Würfe hinnehmen. Glücklicherweise hat der kommunistische Spieler einen Arbeiterführer; der jeden Trumpf parieren kann. Es gibt jedoch ein Problem. Wenn er pariert, muss er um die Initiative würfeln. Bei einer Versammlung ist der Gegenangriffs-Wurf automatisch erfolgreich. Seine letzte Karte ist ein Intellektueller Anführer; den er nicht spielen kann, da er kein Intellektuellen-Feld kontrolliert.

- Der demokratische Spieler greift mit Versammlung auf dem Platz an
- Der kommunistische Spieler pariert mit Arbeiterführer 3
- Der Gegenangriff ist automatisch erfolgreich!
- Der kommunistische Spieler hat keine spielbare Karte mehr auf der Hand, deshalb...
- gewinnt der demokratische Spieler den Machtkampf in Polen!

Kommentar: Es war sehr, sehr knapp!

- Machtkampf-Unterstützungs-Verlust-Würfelwurf = 2 + 1 (Einsatz erhöht) = 3. 1 UP muss entfernt werden; die kom. UP in Poznan werden um 1 auf 0 reduziert.

Kommentar: Die modifizierte 3 bringt auf der Machtkampf-Tabelle eine 1. Der kommunistische Spieler kann den UP von einem beliebigen Feld entfernen und entscheidet sich für Poznan.

- Machtkampf-Siegpunkt-Würfelwurf = 4 + 1 (Einsatz erhöht) = 5. +2 SP, nun auf +1.

Kommentar: Das Ergebnis auf der Machtkampf-Tabelle ist 2/P. So bekommt der demokratische Spieler 2 Siegpunkte und – wichtiger – sein Gegenüber verliert die Macht im Land. Die Wertungskarte wird aus dem Spiel entfernt.

Wertung in Polen

- kommunistischer Spieler: 3 (Präsenz) +2 (Schlachtfelder) = 5
- demokratischer Spieler: 6 (Dominanz) +3 (Schlachtfelder) = 9
- Die SP steigen um 4; sie sind nun bei +5
- Die Wertungskarte – Polen wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

Kommentar: Der demokratische Spieler gewinnt 4 SP durch die Dominanz des Landes und die Kontrolle von drei Schlachtfeldern. Dies ist ein ziemlich guter Beginn, da sein Gegenüber recht viel in Polen investiert hat.

RUNDE 1, 7. dem. Aktionsrunde

Der demokratische Spieler spielt folgende Karte als Ereignis:

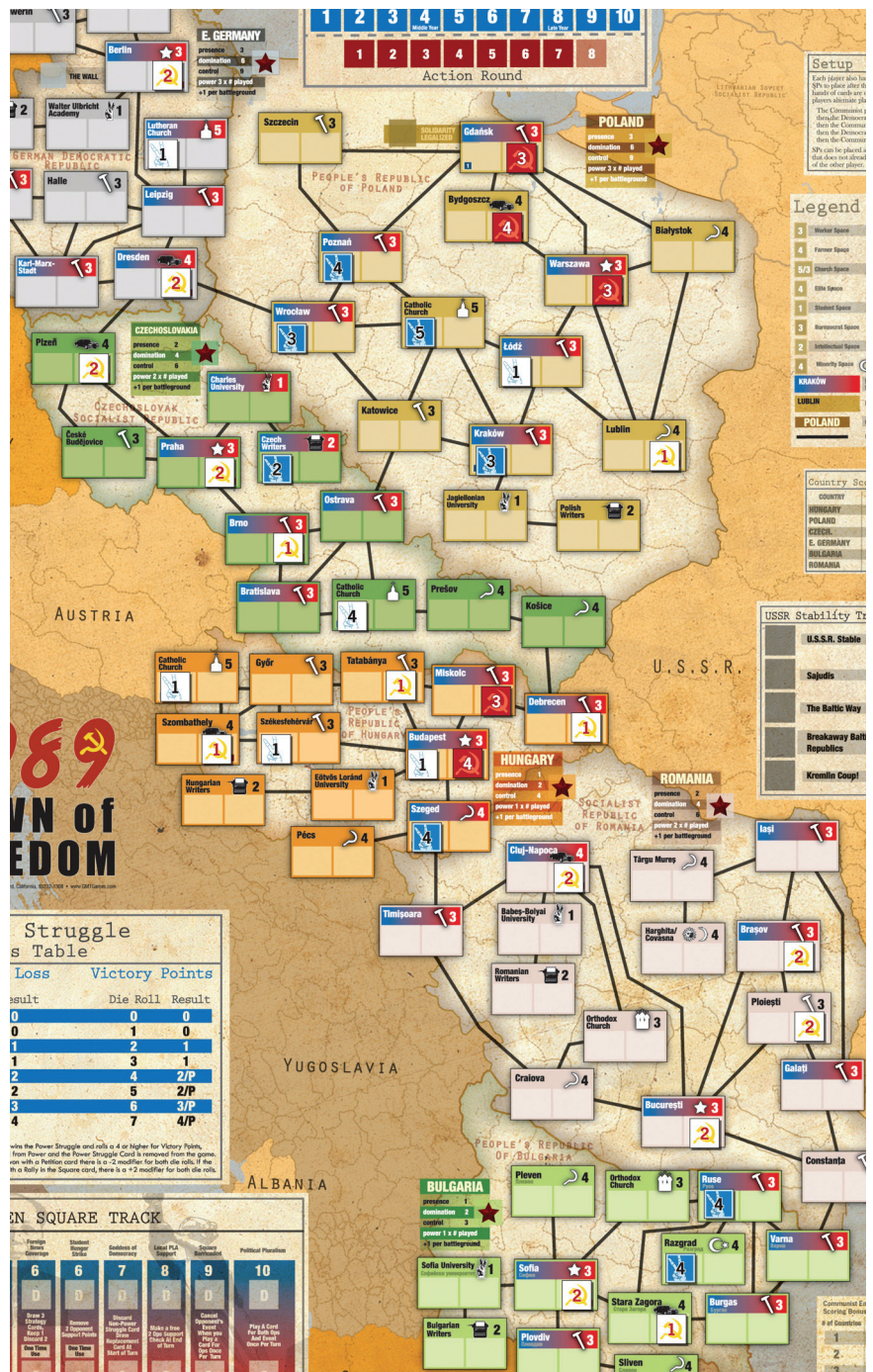
OPS 2: „Öko-Glasnost *“(dem.)

Platziere 4 dem. UP in Ruse. Bis zum Ende des Spiels +1 SP bei kom. Unterstützungs-Checks in Ruse.

- * Die *Öko-Glasnost*-Karte wird dauerhaft entfernt.
- Die dem. UP in Ruse steigen um 4 auf 4.

Kommentar: Der demokratische Spieler schafft sich eine gute Basis in Bulgarien. Zwei Felder unterstützen sich gegenseitig. Dafür liegt er in Ungarn hinten.

Finaler Kommentar: Der kommunistische Spieler hat hart gekämpft; er sollte eine starke Position in Ungarn ausbauen können. Er muss jedoch schon bald seinen Fokus auf die Länder des Mittleren Abschnitts legen. Sein Gegenüber ist über den Ausgang in Polen glücklich. Kein Spieler hat einen Versuch auf der Leiste des Himmlischen Friedens unternommen.



Die Situation auf dem Spielplan nach Spielrunde 1

SPIELRUNDENABLAUF

1. Strategiekarten ausgeben
2. Aktionsrunden ausspielen
3. Zusätzliche Unterstützungs-Checks ausführen (wenn nötig)
4. Gehaltene Karten überprüfen
5. Neujahrs-Party feiern (wenn zutreffend)
6. Rundenanzeiger vorrücken
7. Endwertung (nach Runde 10)

9.2 LÄNDERWERTUNGS-TERMINI

Präsenz: Ein Spieler kontrolliert in einem Land mindestens 1 Feld.

Dominanz: Ein Spieler kontrolliert in einem Land mehr Felder und mehr Schlachtfelder als sein Gegenüber. Ein Spieler muss mindestens 1 Feld und 1 Schlachtfeld in einem Land kontrollieren, um dort Dominanz zu haben.

Kontrolle: Ein Spieler kontrolliert in einem Land mehr Felder als sein Gegenüber und er kontrolliert dort alle Schlachtfelder.

6.2 UNTERSTÜTZUNGS-CHECKS

Zweck: Um die Unterstützung des Gegentübers in einem Land zu reduzieren und eigene Unterstützung zu addieren, wenn der Check besonders erfolgreich war.

Ablauf: Unabhängig vom Ops-Wert der Karte, bringt jede für Unterstützungs-Checks gespielte Karte dem Spieler 2 Unterstützungs-Checks. Der Spieler muss den ersten Check ausführen, bevor er das zweite Ziel ankündigt.

Bedingung: Um einen Unterstützungs-Check in einem Feld auszuführen, muss es UP des Gegentübers enthalten.

Ausführung: Der Stabilitäts-Wert des Zielfelds wird mit 2 multipliziert (x2). Dann wird gewürfelt und der Ops-Wert der Karte plus Modifizierungen (s.u.) zum Ergebnis addiert. Ist die modifizierte Summe größer als der doppelte Stabilitäts-Wert, ist der Unterstützungs-Check erfolgreich und der ausführende Spieler entfernt aus dem Zielfeld so viele UP, wie der Differenz von Summe zu doppeltem Stabilitäts-Wert entspricht.

Kann er dort nicht genügend UP entfernen, addiert er eigene UP, bis der Differenzwert erreicht wurde.

Würfelwurf-Modifizierungen:

- +1 pro freundlich-kontrolliertem angrenzendem Feld
- -1 pro feindlich-kontrolliertem angrenzendem Feld

ANHANG: AUFTEILUNG DES MACHTKAMPF-DECKS

6 Versammlung auf dem Platz-Karten
(alle Rang 1)

12 Marsch-Karten

(2 mit Rang 6, 2 mit Rang 5, 4 mit Rang 4, 4 mit Rang 3)

12 Streik-Karten

(2 mit Rang 6, 2 mit Rang 5, 4 mit Rang 4, 4 mit Rang 3)

6 Petitions-Karten

(3 mit Rang 6, 3 mit Rang 5)

12 Anführer-Karten

(4 intellektuelle, 4 Eliten, 2 Arbeiter, 1 Kirchen, 1 Studenten; alle mit Rang 3)

4 Joker

(alle geben die Initiative ab)

CREDITS

Autoren: Jason Matthews, Ted Torgerson

Entwicklung: Bruce Wigdor

Art Director, Cover Art und Package Design: Rodger B. MacGowan

Spielplan und Karten: Donald Hegarty

Spielsteine: Leland Myrick, Mark Simonitch

Regellayout: Mark Simonitch

Hauptsächliche Tester: Charles Robinson, Riku Riekkinen, Daniel Dunbring, Patrick Martin, Brendan Majejv

Tester: Die „Wargameroom Regulars“ Dave Blizzard, Steven Bauer, Sean Djafovic, Roger Leroux, Judit Szepessey, Jeff Aaronson, Rui Serrabulho, Matt Davis, Michael See

Ein besonderer Dank an Patrick Martin für Statistiken und Analysen der Spieltests

Produktionskoordinator: Tony Curtis

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

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung: Uli Blennemann

Umbruch : Christophe Gentil-Perret, Muriel Bresson

SPIELWORXX

Schleiderweg 14

D- 48249 Dülmen

www.spielworxx.de

