

RUNDENABLAUF

1. Strategiekarten ausgeben
2. Aktionsrunden ausspielen
3. Zusätzliche Unterstützungs-Checks ausführen (wenn nötig)
4. Gehaltene Karten überprüfen
5. Neujahrs-Party feiern (wenn nötig)
6. Rundenmarker 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

Ziel: In einem Land die Unterstützung des Gegenübers zu senken und ggf. die eigene Unterstützung zu erhöhen, wenn erfolgreich genug.

Ablauf: Jede für Unterstützungs-Checks gespielte Strategiekarte gibt dem ausführenden Spieler 2 Checks, unabhängig vom Ops-Wert der Karte. Der erste Unterstützungs-Check wird ausgeführt, bevor das Ziel des zweiten erklärt wird.

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

Ausführung: Der Stabilitäts-Wert des Zielfelds wird mit 2 multipliziert. Dann wird gewürfelt und zum Ergebnis der Ops-Wert der gespielten Karte und Modifizierungen (s.u.) addiert. Ist das modifizierte Resultat höher als der doppelte Stabilitäts-Wert, ist der Unterstützungs-Check erfolgreich und der ausführende Spieler entfernt so viele UP des Gegenübers, wie der Differenz zwischen modifiziertem Resultat und doppeltem Stabilitäts-Wert entsprechen. Können im Feld nicht genügend UP des Gegenübers entfernt werden, werden eigene UP ins Feld gefügt, bis der Differenzwert erfüllt ist.

Modifizierungen:

- +1 pro angrenzendem, freundlich kontrolliertem Feld.
- -1 pro angrenzendem, vom Gegenüber kontrolliertem Feld.

6.3 VERSUCH AUF DEM PLATZ DES HIMMLISCHEN FRIEDENS

Ziel: Um den eigenen Marker Himmlischer Frieden auf der Leiste ins nächste Feld zu verschieben.

Ablauf: Es wird gewürfelt und der Ops-Wert der Karte zum Ergebnis addiert. Die Summe wird modifiziert:

- +1, wenn die gespielte Karte das eigene Ereignis des Spielers ist.
- +1, wenn dies der zweite oder spätere Versuch ist, vorzurücken.
- +1, wenn das *Li Peng (53)*-Ereignis in Kraft ist und der kom. Spieler der ausführende Spieler ist.

Erfolg: Ist das modifizierte Resultat gleich hoch oder höher als die zum Vorrücken ins nächste Feld nötige Zahl (im Feld in der Farbe des jeweiligen Spielers aufgeführt), dann rückt der Spieler seinen Marker ins neue Feld vor.

MACHTKAMPF-ABLAUF

1. Karten ausgeben: Die Spieler erhalten, basierend auf der Anzahl der im Land kontrollierten Felder, Karten vom Machtkampf-Stapel.

2. Den Einsatz erhöhen: Die Spieler können die Gewinne und Verluste bei diesem Machtkampf erhöhen, indem sie 3 ihrer Machtkampf-Karten abwerfen.

3. Karten ausspielen: Die Spieler spielen immer 1 Karte, bis der Gewinner des Machtkampfs feststeht.

4. Auswirkungen: Es wird zweimal gewürfelt. Der erste Wurf legt fest, wie viel Unterstützung der Verlierer im Land verliert. Der zweite Wurf bestimmt, wie viele Siegpunkte der Gewinner erhält (und, wenn der dem. Spieler der Gewinner ist, ob der kom. Spieler die Macht verliert).

5. Wertung: Das Land wird gemäß den Regeln in Abschnitt 9.3 gewertet und der SP-Marker entsprechend verschoben.

Hinweis: Alle Schritte des Machtkampfs müssen ausgeführt werden, bevor der SP-Marker für einen automatischen Sieg überprüft wird.

WÜRFELWURFMODIFIZIERUNGEN FÜR SCHRITT 4 (AUSWIRKUNGEN)

- 2 bei beiden Würfeln, wenn eine **Petition** eingesetzt wurde, um den Machtkampf zu gewinnen.

+ 2 bei beiden Würfeln, wenn eine **Versammlung auf dem Platz** eingesetzt wurde, um den Machtkampf zu gewinnen.

+ 1 bei beiden Würfeln, wenn eine Seite Den Einsatz erhöhen im Machtkampf gewählt hat. Es gibt ein +1 pro Spieler, der dies getan hat. (Selbst wenn der Spieler, der den Einsatz erhöht hat, verliert, gibt es das +1.)

• +1 bei beiden Würfeln, wenn das *Jakowlew berät Gorbatschow (62)*-Ereignis in Kraft ist und der dem. Spieler den Machtkampf gewann.

1989 – DIE KARTEN

FRÜHER ABSCHNITT

1. Das Erbe des Kriegsrechts *	2	Kom	F
2. Solidarnosc legalisiert *	4	Dem	F
3. Walesa *	3	Dem	F
4. Michnik *	1	Dem	F
5. Generalstreik *	3	Dem	F
6. Zum Verhör eingebracht	3	Kom	F
7. Staatliche Medien *	2	Kom	F
8. Besonnenheit	4	-	F
9. Die Mauer *	1	Kom	F
10. Personenkult *	3	Kom	F
11. Dissidenten verhaftet	2	Kom	F
12. Apparatschiks *	2	Kom	F
13. Stasi *	1	Kom	F
14. Gorbatschow bezaubert den Westen	4	-	F
15. Honecker*	3	Kom	F
16. Nomenklatura *	2	Kom	F
17. Runder Tisch	3	Dem	F
18. Pozsgay verteidigt die Revolution	2	Kom	F
19. Besuch des Papsts *	2	Dem	F
20. Deutsche Mark *	4	Kom	F
21. Das gemeinsame europäische Haus	2	-	F
22. Wertungskarte—Polen	-	-	F
23. Wertungskarte—Ungarn	-	-	F
24. Nikolaikirche *	1	Dem	F
25. Perestroika *	3	Kom	F
26. Schlussakte von Helsinki *	1	Dem	F
27. Konsumerismus	3	Dem	F
28. Betriebszellen der Partei	3	Kom	F
29. Jan Palach-Woche *	1	Dem	F
30. Tränengas *	1	Kom	F
31. Intelligenzija	2	Dem	F
32. Bauernparteien *	2	Kom	F
33. Sajudis *	2	Dem	F
34. Fidesz *	2	Dem	F
35. Heile unsere blutende Wunde *	3	Kom	F
36. Flucht in den Westen *	3	Dem	F
37. Nagy umgebettet *	3	Kom	F
38. Das Juli-Konzept *	3	Kom	F
39. Öko-Glasnost *	2	Dem	F
40. Ungarisches Demokratisches Forum *	3	Dem	F
MITTLERER ABSCHNITT			
41. Ceausescu *	3	Kom	M
42. Wertungskarte—DDR	-	-	M
43. Wertungskarte—Bulgarien	-	-	M
44. Inflationsgeld *	3	-	M
45. Abzug sowjetischer Truppen *	4	Dem	M
46. Good Bye Lenin! *	3	Dem	M
47. Bulgarische Türken ausgewiesen *	3	Kom	M
48. Wir sind das Volk! *	3	Dem	M
49. Devisen-Schuldenlast *	1	Dem	M
50. Die Sinatra-Doktrin *	3	Dem	M
51. 40 Jahre DDR *	2	Kom	M
52. Normalisierung *	3	Kom	M
53. Li Peng *	2	Kom	M
54. Die Menge stellt sich gegen Ceausescu *	3	Dem	M
55. Wertungskarte—CSSR	-	-	M

56. West-Fernsehen *	2	Dem	M
57. Das Politbüro erhält neue Köpfe *	2	Kom	M
58. Die Grenze zwischen Österreich und Ungarn ist offen *	2	Dem	M
59. Grenztruppen *	2	Kom	M
60. Giftmüll *	2	Dem	M
61. Montagsdemonstrationen *	4	Dem	M
62. Jakowlew berät Gorbatschow *	2	Dem	M
63. Genscher *	2	Dem	M
64. Das Vermächtnis von 1968 *	4	Dem	M
65. Besuch des Präsidenten *	3	Dem	M
66. Neues Forum *	1	Dem	M
67. Reformier rehabilitiert *	2	-	M
68. Klaus und Komarek *	3	Dem	M
69. Systematisierung der Dörfer *	3	Kom	M
70. Securitate *	2	Kom	M
71. Todesstoß - Kiss of Death *	3	Dem	M
72. Bauernparteien revoltieren *	3	Dem	M
73. Laszlo Tokes *	2	Dem	M
74. BRD-Botschaften	3	Dem	M
75. Ausreisevisum *	3	Dem	M
76. Warschau Pakt-Gipfel *	2	Kom	M
77. Samisdat *	1	Dem	M
78. Arbeiter revoltieren	2	-	M
79. Der dritte Weg *	2	Kom	M
80. Nepotismus *	3	Kom	M
81. Der baltische Weg *	3	Dem	M

SPÄTER ABSCHNITT

82. Spitzel *	1	Kom	S
83. Modrow *	2	Kom	S
84. Die baltischen Republiken sagen sich los *	4	Dem	S
85. Mensch gegen Panzer *	2	-	S
86. Die Mauer muss weg! *	3	Dem	S
87. Kohl schlägt Wiedervereinigung vor *	3	Dem	S
88. Adamec *	2	Kom	S
89. Domino-Theorie *	3	Dem	S
90. Bürgerliches Forum *	4	Dem	S
91. Meine erste Banane *	3	Dem	S
92. Verrat *	3	Kom	S
93. Schocktherapie *	3	Dem	S
94. Union demokratischer Kräfte *	4	Dem	S
95. Wertungskarte-Rumänien	-	-	S
96. Die chinesische Lösung *	1	Kom	S
97. Der Tyrann ist weg *	2	Dem	S
98. Intrige im Politbüro *	2	Kom	S
99. Ligatschow *	3	Kom	S
100. Nicht aufgeben *	3	-	S
101. Elena *	1	Kom	S
102. Nationale Errettungs-Front *	3	Kom	S
103. Regierung tritt zurück *	1	Dem	S
104. Neujahrs-Party *	2	Kom	S
105. Öffentlichkeit gegen Gewalt *	3	Dem	S
106. Sozialdemokratische Plattform angenommen*	3	Kom	S
107. Massaker in Temeswar *	3	Kom	S
108. Armee unterstützt die Revolution *	3	Dem	S
109. Kreml-Putsch *	3	Kom	S
110. Malta-Gipfel *	3	Dem	S