ZIMNA WOJNA 1945–1989

TWILIGHT STRUGGLE

IV EDYCJA



Projekt Gry

Jason Matthews & Ananda Gupta

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie 2
2. Komponenty 2
3. Przygotowanie do Gry 4
4. Przebieg Gry 4
5. Zagrywanie Kart 5
6. Operacje 6
7. Wydarzenia 8
8. DEFCON i Działania Militarne 9
9. Chiny 10
10. Punktacja i Zwycięstwo 10
11. Gra Turniejowa 11
12. Wariant Chińska Wojna Domowa 11

Scenariusz Decydujące Starcia 13
Zasady Opcjonalne 13
Rozszerzony Przykład Rozgrywki 14
Historia Kart 21
Często Zadawane Pytania 32
Od Autora 39

GMT GAMES

Wydawnictwo Bard Centrum Gier

www.wydawnictwo.bard.pl





1.0 WPROWADZENIE

Znów wzywają nas trąby, nie do chwycenia za broń, chociaż broni potrzebujemy; nie jako wezwanie do walki, chociaż walczymy - lecz do uniesienia ciężaru długiego mrocznego starcia - John F. Kennedy

W 1945 roku alianci wraz z Sowietami zatrzymali hitlerowską machinę wojenną, a najgroźniejsza broń wymyślona przez ludzkość rzuciła Cesarstwo Japońskie na kolana. Dawne światowe potęgi zostały zastąpione przez dwa supermocarstwa: USA i ZSRR. Świat miał ledwie kilka miesięcy na złapanie oddechu, zanim pojawiła się groźba nowego konfliktu. Ta wojna, w przeciwieństwie do poprzednich konfliktów będzie toczona nie przez żołnierzy, a polityków i szpiegów, naukowców i intelektualistów, artystów i zdrajców. *Zimna wojna 1945-1989* jest grą dla dwóch graczy, odwzorowującą czterdziestopięcioletni taniec intryg, wpływów i sporadycznych konfliktów zbrojnych między ZSRR i USA. Cały świat jest szachownicą, po której dwaj tytani przesuwają pionki. Gra rozpoczyna się pośród ruin Europy, kiedy dwa supermocarstwa ścierają się o powojenne zgliszcza, a kończy się w 1989 roku, kiedy na scenie pozostały już tylko Stany Zjednoczone.

Zimna wojna 1945-1989 czerpie swoją podstawową, opartą na kartach mechanikę z *We the people* i *Hannibala*. W tym aspekcie jest grą szybką, opartą na prostych zasadach. Obszarem gry jest mapa świata z okresu zimnej wojny, na której gracze zdobywają i rozszerzają wpływy, próbując pozyskać sojuszników i kontrolę dla swojego supermocarstwa.

Karty wydarzeń w *Zimnej wojnie 1945-1989* nadają grze głębi. Obejmują szeroki zakres wydarzeń historycznych: konflikty arabsko-izraelskie, wojnę w Wietnamie, ruchy pacyfistyczne, kryzys kubański i inne podobne zdarzenia, które doprowadziły świat na skraj wojny nuklearnej. Pomniejsze aspekty gry oddają przebieg wyścigu kosmicznego, jak również napięć związanych z możliwością nadejścia nuklearnej zagłady.

Reguły te są zorganizowane poprzez numerowane sekcje z kilkoma sekcjami dzielonymi ponownie na podsekcje (np. 2.1 i 2.2). W kilku miejscach instrukcji będziesz widzieć odniesienia kierujące do reguł i podsekcji, które odnoszą się do tego, co aktualnie czytasz.

2.0 KOMPONENTY

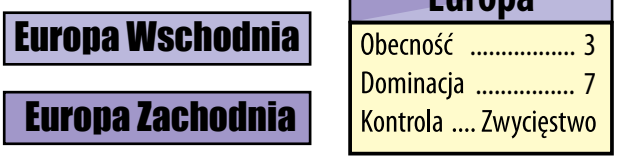
Kompletna gra *Zimna Wojna 1945-1989* powinna zawierać:

- planszę przedstawiającą mapę świata,
- planszę na karty,
- dwa arkusze ze znacznikami,
- zasady gry,
- dwie karty pomocy gracza,
- 112 kart,
- dwie kostki sześciościenne.

2.1 PLANSZA

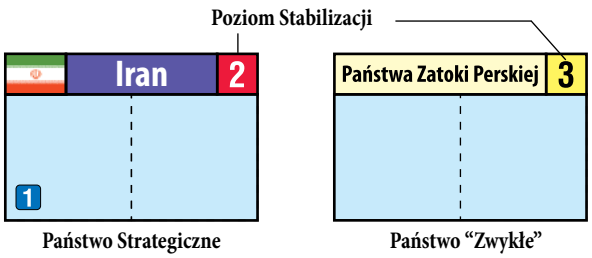
Od Szczecina nad Bałtykiem do Triestu nad Adriatykiem Żelazna Kurtyna opadła na kontynent - Winston Churchill

2.1.1 Mapa składa się z sześciu regionów: Europy, Azji, Ameryki Środkowej, Ameryki Południowej, Afryki i Bliskiego Wschodu. Region jest grupą geopolitycznie połączonych państw, zwykle w geograficznym sąsiedztwie. Europa podzielona jest na dwa podregiony: Europę Wschodnią i Europę Zachodnią. Dwa państwa (Austria i Finlandia) przyporządkowane są zarówno Europie Wschodniej, jak i Zachodniej. Azja także zawiera podregion: Azję Południowo-Wschodnią. Państwa jednego regionu położone są na jednokolorowym fragmencie mapy. Podregiony posiadają tło tego samego koloru.



2.1.2 Jakiekolwiek wydarzenie, zasada, akcja lub karta odnosząca się do „Europy" lub „Azji" odnosi się do powiązanych podregionów.

2.1.3 Każde miejsce na mapie reprezentuje państwo lub grupę państw (dla uproszczenia nazywanych państwem). Każde państwo posiada poziom stabilizacji reprezentujący ogólną sumę stabilności, niepodległości i siły państwa.



2.1.4 Państwa strategiczne. Nazwy państw strategicznych znajdują się na fioletowym tle, nazwy państw „zwykłych" oznaczone są białym tłem. Państwa strategiczne podlegają tym samym zasadom co pozostałe, ale posiadają specjalne zasady dotyczące punktowania (10.1) i dokonywania przewrotów (6.3).

2.1.5 Dwa miejsca na mapie reprezentują geograficzne położenie USA i ZSRR. Nie kładzie się na nich znaczników wpływów. Supermocarstwa sąsiadują z niektórymi państwami na potrzeby wydarzeń i operacji zmiany sojuszu (6.2.2).

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

2.1.6 Państwa są połączone na mapie za pomocą czarnych, czerwonych i brązowych linii. Brązowe linie oznaczają połączenia w obrębie regionu. Czerwone przerywane linie oznaczają połączenia pomiędzy państwami w różnych regionach. Czarne linie oznaczają połączenia pomiędzy państwami i supermocarstwami. Państwa uważane są za sąsiadujące, jeśli są połączone linią. Rzeczywiste geograficzne rozmieszczenie państw nie ma wpływu na tę zasadę.



USA Kontrola | USA punkty wpływów | ZSRR Kontrola | ZSRR punkty wpływów

2.1.7 Każde z państw na mapie jest uważane za kontrolowane przez jednego z graczy lub pozostaje niekontrolowane. Państwo jest uważane za kontrolowane przez gracza, jeśli są spełnione dwa warunki:

a) gracz posiada w danym państwie tyle samo lub więcej punktów wpływów (PW), ile wynosi poziom stabilizacji tego państwa,

b) punkty wpływów (PW) gracza w danym państwie przewyższają PW przeciwnika przynajmniej o wartość poziomu stabilizacji tego państwa.

Przykład: Żeby kontrolować Izrael (poziom stabilizacji 4), gracz musi posiadać przynajmniej 4 punkty wpływów w Izraelu i musi także posiadać w nim przynajmniej 4 punkty wpływów więcej, niż posiada tam jego przeciwnik.

2.1.8 Niektóre państwa mają małą liczbę z niebieskim lub czerwonym tłem w dolnym lewym rogu albo pośrodku prawej strony pola. Te liczby oznaczają punkty wpływów (PW) umieszczane na polu na początku gry. Początkowe PW przydzielane do regionu, a nie do konkretnego państwa, są zapisane przy nazwie danego regionu na mapie. Pełne zestawienie początkowych PW znajduje się w sekcjach 3.2 i 3.3.

2.2 KARTY

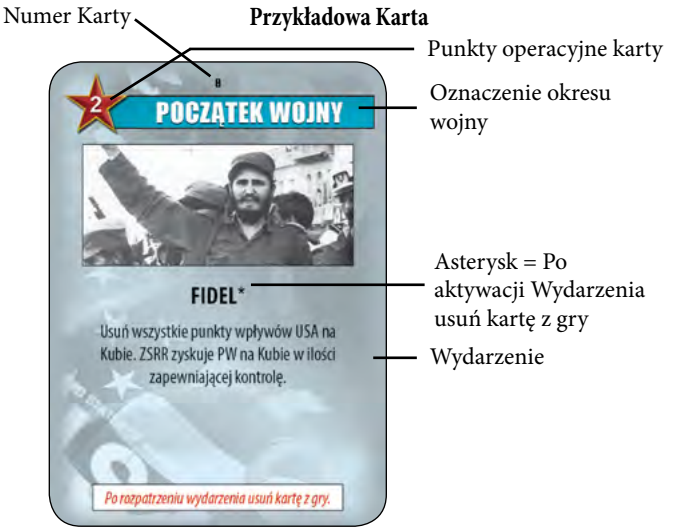
2.2.1 W grze używa się 110 kart*. Każda karta zawiera wartość punktów operacji, które dalej nazwane są również punktami operacyjnymi (PO), nazwę wydarzenia i jego opis. Niektóre z kart są oznaczone jako „Kulminacja napięć w..." są to karty punktujące i muszą być zagrane podczas tury, w której zostały dobrane.

2.2.2 Każda karta posiada symbol wskazujący, z którym supermocarstwem jest powiązane zawarte na niej wydarzenie:

- karty oznaczone czerwoną gwiazdą są powiązane tylko z ZSRR,
- karty oznaczone białą gwiazdą są powiązane tylko z USA,
- karty oznaczone podzieloną czerwono-białą gwiazdą nie są powiązane z żadną ze stron.

(Patrz: 5.2, zasady zagrywania kart z wydarzeniem przeciwnego supermocarstwa.)

** +2 karty dodatkowe, oznaczone numerami D1 i D2, które zostały dodane w III polskiej edycji Zimnej Wojny 1945 - 1989. Karty te są opcjonalne i nie są wymagane do gry.*



2.2.3 Karty mogą być zagrywane na dwa sposoby: jako wydarzenia lub operacje.

2.2.4 Wiele kart posiada znajdujący się przy tytule wydarzenia asterysk(*). Kiedy tak oznaczona karta zostanie zagrana jako wydarzenie, jest ona permanentnie usuwana z gry.

2.2.5 Karty posiadające podkreślenie tytułu wydarzenia są umieszczane odkryte obok planszy tak długo, dopóki ich efekt nie zostanie przerwany (lub gra dobiegnie końca).

2.2.6 Karty, które zostały zagrane (za wyjątkiem tych, które zostały usunięte permanentnie z gry), są układane odkryte na stosie kart odrzuconych.

2.3 ZNACZNIKI I SKRÓTY UŻYWANE W GRZE

Gra zawiera następujące znaczniki używane w rozgrywce:



Wyścig kosmiczny USA



Karta wyścigu kosmicznego USA zagrana



Wyścig kosmiczny ZSRR



Karta wyścigu kosmicznego ZSRR zagrana



DEFCON



Rundy



Znacznik operacji militarnych USA



Znacznik operacji militarnych ZSRR



Znacznik Tury



Znacznik punktów zwycięstwa



DEFCON dla regionów



Znacznik karty w grze



Rewers znacznika karty w grze

2.3.1 W grze występują następujące skróty:

PZ – punkty zwycięstwa **PO** – punkty operacyjne

PW – punkty wpływów

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

3.0 PRZYGOTOWANIE DO GRY

3.1 Potasuj karty z talii „Początek Wojny" i rozdaj każdemu z graczy po osiem kart. Dodatkowo przed grającym ZSRR połóż kartę #6„Chiny" (odkrytą i gotową do zagrania). Przed rozmieszczeniem początkowych znaczników wpływów gracze mają możliwość zobaczenia własnych kart.

3.2 Grający ZSRR rozpoczyna fazę rozmieszczania jako pierwszy. Umieszcza 15 znaczników wpływów w następujących lokacjach: 1 w Syrii, 1 w Iraku, 3 w Korei Północnej, 3 w NRD, 1 w Finlandii i 6 gdziekolwiek w Europie Wschodniej. Obligatoryjne ilości wpływów startowych zostały oznaczone na mapie liczbami w kolorze czerwonym.

3.3 Grający USA rozmieszcza znaczniki wpływów jako drugi, umieszczając 25 znaczników wpływów w następujących lokacjach: 2 w Kanadzie, 1 w Iranie, 1 w Izraelu, 1 w Japonii, 4 w Australii, 1 na Filipinach, 1 w Korei Południowej, 1 w Panamie, 1 w RPA, 5 w Wielkiej Brytanii i 7 gdziekolwiek w Europie Zachodniej. Obligatoryjne ilości wpływów startowych zostały oznaczone na mapie liczbami w kolorze niebieskim.

3.4 Umieść amerykańskie i radzieckie znaczniki wyścigu kosmicznego po lewej stronie toru wyścigu kosmicznego. Każdy gracz umieszcza swój znacznik działań militarnych na początkowym (zero) polu swojego toru działań militarnych. Umieść znacznik tur na pierwszym polu toru. Umieść znacznik DEFCON na piątym polu toru DEFCON. Na końcu umieść znacznik PZ na zerowym polu toru punktów zwycięstwa.

4.0 PRZEBIEG GRY

4.1 *Zimna wojna 1945-1989* składa się z 10 tur. Każda tura odpowiada okresowi od 3 do 5 lat, podczas których każdy z graczy zagra 6 do 7 kart. Na początku gry każdy z graczy otrzymuje 8 kart z talii „Początek Wojny". Na początku 4 tury talia kart „Apogeum Wojny" jest tasowana z talią kart dobieranych, a ręka każdego z graczy zwiększa się do 9 kart. Na początku 8 tury talia kart „Schyłek Wojny" jest tasowana z talią kart dobieranych.

4.2 Gracz aktywny to gracz, którego runda jest właśnie rozgrywana.

4.3 Kiedy skończą się karty w talii kart dobieranych (stos), przetasowuje się wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych i tworzy nową talię kart do dobierania. Karty zagrane jako wydarzenia z asteryskiem(*), które zostały permanentnie usunięte z gry, nigdy nie mogą zostać dołączone do nowego stosu kart dobieranych.

4.3.1 Przed stworzeniem i potasowaniem nowego stosu kart dobieranych należy rozdać wszystkie pozostające w nim karty, z wyjątkiem tur 4 i 8 (zobacz 4.4).

4.4 Podczas przechodzenia z talii „Początek Wojny" do „Apogeum Wojny" lub z „Apogeum Wojny" do „Schyłek Wojny", nie dodaje się kart ze stosu kart odrzuconych do stosu kart dobieranych, zamiast nich należy dodać odpowiednio karty z talii „Apogeum Wojny" lub „Schyłek Wojny" do istniejącego stosu kart dobieranych, a następnie go potasować. Stos kart odrzuconych zostanie potasowany ze stosem kart dobieranych dopiero wtedy, kiedy ten ostatni się wyczerpie.

4.5 Tura w grze *Zimna Wojna 1945-1989* przebiega według następującej kolejności:

A. Zwiększanie poziomu DEFCON
B. Rozdanie Kart
C. Wydarzenie dekady
D. Rundy
E. Sprawdzenie wymaganych operacji militarnych
F. Odsłonięcie zatrzymanych kart (tylko w rozgrywkach turniejowych)
G. Odwrócenie karty „Chiny"
H. Przesunięcie znacznika tury
I. Końcowa punktacja (tylko po 10 turze)

A. Zwiększanie poziomu DEFCON. Jeśli status DEFCON jest mniejszy od 5, zwiększ go o jeden (w stronę Pokoju).

B. Rozdanie kart. Podczas tur 1-3 każdy z graczy dobiera do 8 kart na rękę. Podczas tur 4-10 gracze dobierają do 9 kart na ręce. Karta „Chiny" nigdy nie jest wliczana do limitu.

C. Wydarzenie dekady. Każdy z graczy wybiera kartę ze swojej ręki. Po dokonaniu wyboru gracze odsłaniają swoje karty jednocześnie. Karty te są nazywane kartami „Wydarzeń dekady", a zawarte na nich wydarzenia są rozgrywane w tej fazie (jeśli posiadają asterysk i wydarzenie zostanie rozpatrzone, zostają usunięte z gry). Karta z większą ilością punktów operacyjnych (PO) jest rozgrywana jako pierwsza. W przypadku remisu karta zagrywana przez USA ma pierwszeństwo.

- Karty punktujące „Kulminacja napięć w..." mogą być zagrywane podczas fazy wydarzeń dekady. Ich PO wynosi zero i zawsze są rozpatrywane jako drugie. Jeżeli obydwaj gracze wybiorą karty punktujące jako swoje wydarzenia dekady, to karta gracza USA rozpatrywana jest jako pierwsza.
- Gracz musi wykonać wydarzenie z karty w fazie wydarzeń dekady, niezależnie czy pomaga sobie, czy przeciwnikowi.

Uwaga: Jeśli zagrywasz wydarzenie dekady powiązane z supermocarstwem przeciwnika jest ono rozpatrywane tak, jak gdyby to on zagrał tę kartę. Jednak gracz grający tę kartę nadal uważany jest za gracza aktywnego dla rozstrzygania statusu DEFCON (zobacz 8.1.3).

- Karta „Chiny" nie może być zagrana podczas wydarzeń dekady.
- Z wyjątkiem niektórych efektów z kart zagranych jako wydarzenie dekady, żaden z graczy nie wykorzystuje punktów operacyjnych z tak zagranych kart.

D. Rundy. Rozgrywa się sześć rund w turach 1 - 3 i siedem rund w turach 4 - 10. Gracze kolejno zagrywają karty: po jednej na każdą rundę, do sześciu kart podczas tur 1 - 3 i siedmiu kart podczas tur 4 - 10. Grający ZSRR zawsze zaczyna jako pierwszy, po nim następuje kolej gracza USA. Wszystkie akcje z kart muszą być rozpatrzone, zanim następny

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

gracz wykona swoją rundę poprzez zagranie kolejnej karty. Gracz rozgrywający swoją rundę nazywany jest graczem aktywnym.

- Zwykle po wykonaniu wszystkich rund graczowi pozostanie na ręku jakaś karta. Ta karta jest uważana za „zatrzymaną" i może być grana w następnych rundach kolejnych tur. Karty punktujące „Kulminacja napięć w..." nigdy nie mogą zostać zatrzymane.
- Jeżeli gracz nie posiada odpowiedniej ilości kart, żeby wykonać wszystkie swoje operacje w turze, musi czekać aż przeciwnik ukończy swoje rundy.

E. Faza sprawdzania działań militarnych. Każdy gracz sprawdza, czy został ukarany stratą PZ za wykonanie zbyt małej ilości działań militarnych w danej turze (zobacz 8.2). Następnie każdy gracz przesuwa swój znacznik działań militarnych na zero.

F. Odsłonięcie zatrzymanych kart. Podczas turnieju lub gry turniejowej obaj gracze pokazują sobie wszystkie zatrzymane karty, aby upewnić się, że wszystkie wymagane karty „Kulminacja napięć w..." zostały zagrane podczas tury. To powoduje odkrycie pewnych sekretów w grze. Używanie tej zasady nie jest konieczne w zwykłych rozgrywkach.

G. Odwrócenie karty „Chiny". Jeśli gracz posiada zakrytą kartę „Chiny", należy ją odwrócić, kartę będzie można użyć w następnej turze.

H. Przesuwanie znacznika tur. Przesuń znacznik tury na następną turę. Jeżeli jest to koniec 3 tury, dodaj karty talii „Apogeum Wojny" do talii kart dobieranych i potasuj. Jeżeli jest to koniec 7 tury, analogicznie postąp z kartami talii „Schyłek Wojny".

I. Końcowa punktacja. Na końcu 10 tury przeprowadź punktację końcową każdego regionu według zasad punktowania **(10.3.2)**.

5.0 ZAGRYWANIE KART

5.1 Karty mogą być zagrywane na dwa sposoby: jako wydarzenia lub jako operacje. Gracze zwykle zatrzymują jedną kartę na ręce, kończąc turę. Wszystkie inne karty zostają użyte jako wydarzenia lub operacje. Gracze nie mogą spasować swojej rundy przez odmowę zagrania karty lub odrzucenie karty ze swojej ręki.

5.2 Wydarzenia związane z przeciwnikiem. Jeżeli gracz zagrywa kartę jako operację, a wydarzenie na karcie jest powiązane tylko z przeciwnikiem, to wydarzenie nadal jest rozpatrywane (a karta, jeśli posiada asterysk, po rozpatrzeniu jest usuwana z gry).

Uwaga: Kiedy zagrywasz kartę jako operację i wywołuje ona wydarzenie dla supermocarstwa przeciwnika, to rozgrywa on to wydarzenie tak, jakby zagrywał tę kartę samemu.

- Gracz aktywny zawsze decyduje, czy wydarzenie ma miejsce przed czy po przeprowadzeniu jego operacji.
- Jeżeli została zagrana karta wywołująca wydarzenie supermocarstwa przeciwnika, ale nie może ona zadziałać, ponieważ wcześniej nie została zagrana karta spełniająca wymagania tego wydarzenia lub wymogi do wydarzenia nie zostały spełnione, to wydarzenie to nie jest rozpatrywane. W tym przypadku karty wydarzeń posiadające asterysk odrzucane są na stos kart odrzuconych, nie są usuwane z gry.
- Jeżeli została zagrana karta wywołująca wydarzenie supermocarstwa przeciwnika, ale zagranie takiego wydarzenia jest zabronione przez wcześniejszą kartę, to wydarzenie nie jest rozpatrywane, a karta nie jest odrzucana i można wykorzystać jej punkty operacyjne.
- Jeżeli została zagrana karta wywołująca wydarzenie supermocarstwa przeciwnika, ale rezultat tego wydarzenia nie przynosi efektu, to wydarzenie wciąż jest rozpatrywane, a karta jest usuwana z gry, jeśli posiada asterysk.



Pozwala zagrać NATO

Przykład 1: Gracz ZSRR zagrywa kartę „NATO", zanim zostały zagrane karty „Plan Marshalla" lub „Utworzenie Układu Warszawskiego". Gracz ZSRR dostaje 4 punkty operacyjne, ale gracz USA nie dostaje korzyści z wydarzenia na karcie „NATO". Jednak karta „NATO", mimo iż oznaczona jest asteryskiem, nie zostanie usunięta z gry. Zostanie umieszczona na stosie kart odrzuconych, by zostać przetasowana i prawdopodobnie zagrana później.

Przykład 2: Gracz USA zagrywa kartę „Wojna izraelsko-arabska" za 2 punkty operacyjne. Jednak podczas jego poprzedniej rundy zagrał on kartę „Porozumienie Camp David", która zakazuje zagrywania karty „Wojna izraelsko-arabska" jako wydarzenia. Gracz USA nadal dostaje 2 punkty operacyjne, ale gracz ZSRR nie dostaje korzyści z wydarzenia, a karta nie zostaje usunięta z gry.

Przykład 3: Gracz ZSRR zagrywa kartę „Sojusz dla postępu", jednak gracz USA nie kontroluje państwa strategicznego ani w Ameryce Południowej, ani w Środkowej. Niemniej jednak, wydarzenie jest uważane za zagrane i karta zostaje usunięta z gry po rundzie gracza ZSRR.

Przykład 4: Gracz ZSRR zagrywa kartę „Gwiezdne Wojny", ale gracz USA pozostaje w tyle za graczem ZSRR na torze wyścigu kosmicznego. Wymaganie na karcie nie jest spełnione, karta nie ma efektu i karta „Gwiezdne Wojny" odrzucona jest na stos kart odrzuconych

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

5.3 Jeżeli karta zagrana jako wydarzenie wymaga zagrania lub odrzucenia innej karty o określonej wartości punktów operacyjnych, to karta o wyższej wartości zawsze spełnia to wymaganie.

Przykład: Karta „Bagno" wymaga od gracza USA odrzucenia karty operacji o wartości 2. Jeżeli gracz USA odrzuci kartę o wartości operacji 3, to wymaganie jest spełnione.

5.4 Kiedy jakieś wydarzenie zmusza gracza do odrzucenia karty, to wydarzenie na odrzuconej karcie nie jest rozpatrywane. Tę zasadę stosuje się także do kart punktujących „Kuliminacja napięć w ..."

5.5 Wyjątkiem jest uwaga w zasadzie 10.1.5, jeżeli tekst na karcie zaprzecza regułom z instrukcji gry, to tekst karty zastępuje reguły.

6.0 OPERACJE

Punkty operacyjne (PO) mogą być wykorzystane na cztery sposoby: do umieszczania znaczników wpływów, do wykonywania zmian sojuszy, do przewrotów lub do wyścigu kosmicznego. Kiedy karta jest zagrywana jako operacja, to gracz musi wydać wszystkie PO na jedną z wyżej wymienionych operacji.

6.1 UMIESZCZANIE ZNACZNIKÓW WPŁYWÓW

Każdy narzuca swój system rządów tak szeroko, jak sięga jego armia - Stalin

6.1.1 Znaczniki wpływów mogą być umieszczane w tych państwach, w których gracz już posiadał swoje znaczniki zarówno na początku rundy aktywnego gracza, jak i w momencie rozpoczęcia umieszczania znaczników. Mogą być również umieszczane w państwach sąsiadujących z państwami, w których gracz już posiadał swoje znaczniki zarówno na początku rundy aktywnego gracza, jak i w momencie rozpoczęcia umieszczania znaczników. *Wyjątek: Znaczniki kładzione przez spełnienie wymagań wydarzenia nie podlegają temu ograniczeniu, chyba że karta mówi inaczej.* Jeśli ilość PW w danym państwie pozwala na jego kontrolę, połóż znacznik odpowiednio czerwoną lub niebieską stroną do góry.

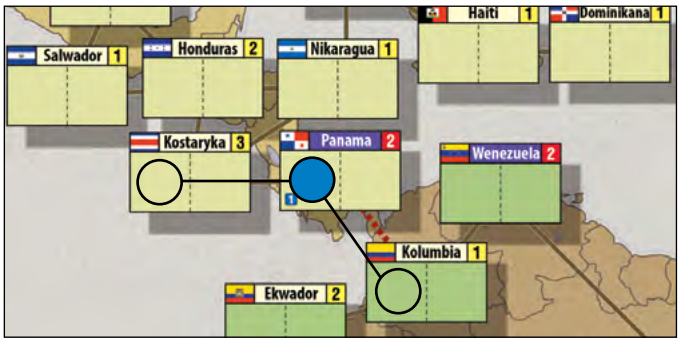
6.1.2 Umieszczenie znacznika wpływów w kontrolowanym przez siebie lub niekontrolowanym państwie kosztuje 1 PO. Umieszczenie znacznika wpływów w państwie kontrolowanym przez przeciwnika kosztuje 2 PO. Jeżeli podczas umieszczania znaczników wpływów przeciwnik przestaje kontrolować dane państwo, to kolejne znaczniki umieszczane w tym państwie kosztują 1 PO.

Przykład: Gracz USA posiada w Turcji 2 znaczniki wpływów, natomiast gracz ZSRR nie posiada ich tam wcale. Zatem USA kontrolują Turcję. Gracz ZSRR używa karty o wartości 4 punktów operacyjnych, żeby umieścić tam znaczniki wpływów. Za pierwszy znacznik płaci 2 punkty operacyjne. Po umieszczeniu pierwszego znacznika wpływów przez ZSRR USA nie mają wystarczającej ilości PW, aby kontrolować Turcję, która ma poziom stabilizacji 2, więc drugi i trzeci znacznik wpływów będzie kosztował ZSRR tylko po 1 PO. Jeżeli gracz USA początkowo posiada tylko 1 znacznik wpływów w Turcji, to nie kontroluje Turcji. Tak więc umieszczenie każdego radzieckiego znacznika wpływów kosztuje 1 PO za znacznik.



Przykład: Gracz USA kontroluje Turcję i Grecję, a gracz ZSRR kontroluje Liban i Syrię. Żaden z graczy nie kontroluje Bułgarii i Rumunii.

6.1.3 Znaczniki wpływów mogą być kładzione w wielu regionach i wielu państwach aż do wykorzystania wszystkich PO z danej karty.



Przykład: Gracz USA posiada znaczniki wpływów w Panamie i Korei Południowej. Używa karty o wartości 3 punktów operacyjnych do umieszczenia większej ilości znaczników. Może je umieścić zarówno na Kostaryce, jak i w Kolumbii. Nie może jednak umieścić znaczników wpływów na Kostaryce i w Nikaragui. Z drugiej strony skoro znaczniki wpływów są już obecne, mógłby użyć pozostałych punktów operacyjnych, by wzmocnić Koreę Południową lub sąsiadujące z nią państwa.

6.1.4 Znaczniki wpływów mogą być zawsze umieszczane w państwach, które sąsiadują (są połączone) z supermocarstwem aktywnego gracza.

6.1.5 Jeżeli zajdzie taka potrzeba, gracze mogą wymieniać znaczniki o większej wartości na znaczniki o niższej wartości i na odwrót. Gracze mogą umieścić więcej niż jeden znacznik wpływu w danym państwie. Dodatkowo, liczba znaczników wpływów zawarta w grze nie ma limitu. Można użyć żetonów pokerowych, monet lub drewnianych kostek, jeśli zabraknie oryginalnych znaczników.

6.1.6 Jeżeli gracz posiada dwa lub więcej znaczników w państwie, umieść na wierzchu znacznik o większej wartości. Znaczniki wpływów można przeglądać w dowolnej chwili. Dla wygody polecamy znaczniki układać obok siebie, o ile pozwala na to miejsce na planszy.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

6.2 ZMIANY SOJUSZU

6.2.1 Zmiany sojuszu używa się do zmniejszania PW przeciwnika w danym państwie. Wykonując próbę zmiany sojuszu, gracz nie musi posiadać znaczników wpływów w państwie docelowym ani też państwach sąsiadujących, chociaż może to znacznie zwiększyć szansę powodzenia. Jednak przeciwnik musi posiadać przynajmniej jeden znacznik wpływów w państwie docelowym. W jednej rundzie można podjąć tyle prób zmiany sojuszu (w jednym lub kilku państwach), na ile pozwalają PO karty. Kiedy gracz używa karty jako zmiany sojuszu, musi rozstrzygnąć rzut, zanim wybierze następny cel. Państwa mogą być celem zmian sojuszu więcej niż raz na rundę. Wydając PO z kart w celu zmiany sojuszu, wszystkie PO z tej karty muszą zostać wydane tylko i wyłącznie na ten właśnie rodzaj operacji.

6.2.2 Wykonanie operacji zmiany sojuszu kosztuje 1 PO. Po wyborze państwa, które będzie celem zmiany sojuszu, każdy z graczy rzuca kostką, a następnie modyfikuje wynik rzutu o:

- + 1 za każde sąsiadujące, kontrolowane przez siebie państwo,
- + 1, jeśli posiada więcej PW w państwie, które jest celem niż przeciwnik,
- + 1, jeśli jego supermocarstwo sąsiaduje z państwem, które jest celem.

Otrzymane wyniki są porównywane. Gracz, który osiągnął wyższy wynik, zmniejsza ilość punktów wpływów przeciwnika w tym państwie o różnicę pomiędzy wynikami. Jeśli gracz, który traci punkty wpływów, nie posiada ich w danym państwie, nic się nie dzieje. Identyczne wyniki są traktowane jako remis i nie usuwa się żadnych znaczników wpływów.

Przykład: Gracz USA wybiera Koreę Północną jako cel dla zmiany sojuszu. Znajdują się tam 3 PW ZSRR, podczas gdy USA nie mają tam żadnych PW. Gracz USA nie posiada żadnych modyfikatorów – nie kontroluje żadnego sąsiadującego państwa i posiada mniej PW w Korei Północnej niż Sowieci. Gracz ZSRR ma +1, ponieważ Korea Północna sąsiaduje z ZSRR oraz +1 za posiadanie więcej PW w Korei Północnej niż USA. Gracz USA ma szczęście i wyrzuca 5, podczas gdy gracz ZSRR rzuca 2 modyfikowane na 4. W rezultacie gracz ZSRR musi usunąć jeden PW z Korei Północnej.

6.2.3 Efektem zmiany sojuszu może być tylko usunięcie znaczników wpływów, PW nigdy nie są dodawane do państwa w rezultacie rzutu na zmianę sojuszu.

6.3 PRZEWROTY

6.3.1 Przewrót jest operacją wojskową, powodującą zmianę rządów w docelowym państwie. Gracz dokonujący przewrotu nie musi posiadać znaczników wpływów w docelowym lub sąsiadującym państwie. Jednak aby dokonać przewrotu, przeciwnik musi posiadać w danym państwie przynajmniej jeden punkt wpływów.

6.3.2 Aby określić wynik przewrotu, zagraj kartę i rzuć kością. Dodaj wynik rzutu kością do PO zagranej karty. Jeśli suma jest wyższa niż podwojony poziom stabilizacji atakowanego państwa, przewrót jest udany, w innym przypadku próba nie powiodła się. Jeśli przewrót zakończył się sukcesem, usuń z docelowego państwa tyle znaczników wpływów, ile wynosi różnica pomiędzy uzyskaną sumą a podwojonym poziomem stabilizacji atakowanego państwa. Jeśli przeciwnik nie posiada dostatecznej ilości znaczników wpływów do usunięcia, dodaj własne znaczniki tak, aby pokryć tę różnicę.

6.3.3 Przesuń znacznik do przodu na torze działań militarnych o tyle pól, ile wynosi wartość operacyjna zagranej karty.

Przykład: Gracz USA zagrywa kartę o wartości 3 PO, żeby przeprowadzić przewrót w Meksyku. USA nie posiadają PW w Meksyku, natomiast ZSRR posiada tam 2 PW. W pierwszej kolejności gracz USA przesuwa swój znacznik na torze działań militarnych, pokazując, że wydał 3 PO na działania militarne w tej turze (zobacz 8.2). W następnej kolejności rzuca kostką, uzyskując 4 i dodaje PO (3), więc w sumie ma 7. Następnie odejmuje podwojoną wartość poziomu stabilizacji Meksyku (2x2=4), w rezultacie otrzymując 3 (7-4=3). Jest to liczba znaczników wpływów, które może usunąć z/dodać do Meksyku. Najpierw usuwa 2 radzieckie znaczniki wpływów, po czym umieszcza 1 amerykański znacznik wpływów.



6.3.4 Każdy przewrót w państwach strategicznych obniża DEFCON o jeden poziom (w stronę wojny nuklearnej).

6.3.5 Karty, które pozwalają graczowi dokonać „darmowego przewrotu" w jakimś regionie, ignorują geograficzne ograniczenia obecnego poziomu DEFCON (zobacz 8.1.5). Jednak „darmowy przewrót" użyty w państwie strategicznym nadal obniża DEFCON (zobacz 6.3.4).

6.4 WYŚCIG KOSMICZNY

Wyruszamy w kosmos, ponieważ jakiekolwiek wyzwanie podjęte przez ludzkość wolni ludzie muszą w pełni współdzielić... Wierzę, że ten naród powinien poświęcić się temu, aby przed końcem dekady, człowiek wylądował na Księżycu i wrócił bezpiecznie na Ziemię
- John F. Kennedy

6.4.1 Obydwa supermocarstwa umieszczają swoje znaczniki na początku toru wyścigu kosmicznego. Punkty operacyjne mogą być wydane przez supermocarstwo, aby spróbować przesunąć ten znacznik na następne pole na torze. Aby to uczynić, zagraj kartę z wartością operacji równą lub wyższą od liczby podanej na polu, które zamierzasz osiągnąć. Rzuć kostką: jeśli wynik rzutu mieści się w przedziale podanym na polu docelowym (kolejnym) wyścigu kosmicznego, przesuń tam swój znacznik.

6.4.2 Gracz może zagrać tylko jedną kartę na turę, aby dokonać próby przesunięcia znacznika na torze wyścigu kosmicznego.

Wyjątek: Specjalne zdolności niektórych pól wyścigu kosmicznego i pewne wydarzenia mogą znieść ten limit lub też przesunąć naprzód znacznik supermocarstwa na torze.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

6.4.3 Przesuwanie się naprzód po torze wyścigu kosmicznego nagradzane jest zdobywaniem punktów zwycięstwa (PZ), specjalnych zdolności lub obydwu wymienionych. Pięć pól na torze wyścigu kosmicznego jest oznaczonych dwiema liczbami przedzielonymi ukośnikiem, np. „Satelita Ziemski" ma liczby 2/1. Liczba po lewej oznacza ilość PZ zdobywanych przez pierwszego gracza osiągającego to pole; liczba po prawej to PZ gracza, który osiągnie to pole jako drugi. PZ przyznawane są natychmiast. Wszystkie PZ wyścigu kosmicznego kumulują się.

6.4.4 Specjalne zdolności są przyznawane tylko pierwszemu graczowi, który osiągnie dane pole. Działanie efektów specjalnych jest przerywane natychmiast, gdy drugi gracz osiągnie to samo pole.

- Osiągnięcie pola drugiego (Zwierzę w Kosmosie) pozwala zagrywać dwie karty na tor wyścigu kosmicznego na turę (zamiast zwyczajowej jednej).
- Osiągnięcie pola czwartego (Człowiek na orbicie) zmusza przeciwnika do wybrania i odsłonięcia karty w fazie wydarzenie dekady, zanim gracz dokona wyboru.
- Osiągnięcie pozycji szóstej (Orzeł/Niedźwiedź wylądował) pozwala graczowi po zakończeniu ostatniej rundy w turze odrzucić jedną swoją zatrzymaną kartę (po fazie G).
- Osiągnięcie pozycji ósmej (Stacja kosmiczna) umożliwia graczowi zagranie ośmiu rund na turę.

Efekty tych specjalnych zdolności są natychmiastowe i kumulują się.

Przykład: Gracz ZSRR pomyślnie osiąga pole 2. Może on zagrać drugą kartę na tor wyścigu kosmicznego podczas swojej następnej rundy. Jeżeli gracz ZSRR osiągnie pole 4 zanim gracz USA osiągnie pole 2, gracz ZSRR może zagrywać dwie karty wyścigu kosmicznego na turę i wymagać, by gracz USA pokazywał swoje wydarzenie dekady, zanim on sam wybierze kartę.

6.4.5 Bez względu na tekst na karcie wydarzenia użyte do rzutu na wyścig kosmiczny nie są rozpatrywane. Karta jest odrzucana na stos kart odrzuconych.

Notka autora: Wyścig kosmiczny jest twoim „kołem ratunkowym". Jeśli trzymasz kartę, której wydarzenie działa na korzyść twojego przeciwnika i nie chcesz, by to wydarzenie miało miejsce, możesz „wystrzelić ją w kosmos" (pod warunkiem, że posiada ona dostateczną ilość PO wymaganych, aby dokonać próby).

6.4.6 Po osiągnięciu końcowego pola na torze wyścigu kosmicznego gracz nie może już zagrywać kart wyścigu kosmicznego do końca gry.

7.0 WYDARZENIA

Czy Pan, Panie Zorin zaprzecza jakoby ZSRR umieściło i nadal umieszcza rakiety średniego i pośredniego zasięgu na Kubie? Tak czy nie? Proszę nie czekać na tłumaczenie! Tak czy nie? - Adlai Stevenson Ambasador USA przy ONZ

7.1 Gracz może zagrać kartę jako wydarzenie zamiast operacji. Jeśli wydarzenie jest powiązane z jego supermocarstwem lub jest powiązane z obydwoma supermocarstwami, to rozpatrz efekt zawarty w tekście karty.

7.2 Karta punktująca „Kulminacja napięć w Azji Południowo-Wschodniej" zawiera asterysk przy tytule wydarzenia i jest jedyną kartą punktującą usuwaną z gry po zagraniu.

7.3 Wydarzenia trwałe. Tytuły niektórych kart wydarzeń są podkreślone, np. karta „Dzieci Kwiaty". Wskazuje to, że efekty tych wydarzeń trwają do końca gry. Kiedy takie karty są grane jako wydarzenia, umieść je obok mapy lub połóż odpowiednie znaczniki na torze „Tury", aby przypominały o tych efektach.

7.4 Niektóre karty wydarzeń modyfikują PO kart granych po nich (zgodnie z tekstem na karcie). Te modyfikatory powinny być stosowane łącznie i mogą modyfikować kartę „Chiny".

Przykład: Gracz USA zagrywa podczas swojej fazy wydarzeń dekady wydarzenie „Czerwona panika/Czystki". Zazwyczaj wszystkim radzieckim kartom odejmowałoby to 1 PO. Jednak gracz ZSRR jako swoją kartę wydarzenia dekady zagrał „Rewolucje w Wietnamie". To wydarzenie daje graczowi radzieckiemu +1 do wszystkich operacji zagranych w Azji Południowo-Wschodniej. Jako pierwszą ZSRR zagrywa kartę „Chiny". Zagrywa on wszystkie 5 PO w Azji Południowo-Wschodniej. Jest to modyfikowane przez kartę „Rewolucje w Wietnamie", dając w rezultacie graczowi ZSRR 6 PO. Jednak amerykańska karta „Czerwona panika/Czystki" obniża ostatecznie tę wartość do 5 PO.

7.4.1 Wydarzenia modyfikujące PO kart mają zastosowanie tylko dla jednego gracza. Modyfikator nie jest przenoszony na przeciwnika przez skutki wzięcia karty z ręki tego przeciwnika.

Przykład: Gracz ZSRR zagrywa jako wydarzenie „Doktrynę Breżniewa" i dlatego otrzymuje modyfikator +1 do PO wszystkich jego kart. Jeżeli gracz USA wykradnie jedną z jego kart, np. przez zagranie „Sprzedaży zboża Sowietom", to gracz USA nie otrzymuje modyfikatora +1 do PO tej karty.

7.4.2 Wydarzenia modyfikują PO później zagranych kart niezależnie od tego, w jakim celu karta ma być zagrana.

Przykład 1: Jeśli gracz ZSRR zagrał „Czerwona panika/Czystki" na gracza USA, a ten zagrał kartę operacji o wartości 2 na przewrót, gracz amerykański dodaje tylko 1 do wyniku rzutu na przewrót za wartość na karcie i otrzymuje 1 punkt wymagany na torze działań militarnych.

Przykład 2: Jeśli gracz ZSRR zagrał kartę „Doktryna Breżniewa" wcześniej w turze, to może zagrywać karty o wartości operacyjnej 1, aby zaspokoić wymóg przy karcie „Niedźwiedź w Potrzasku".

Przykład 3: Jeśli gracz USA zagrał kartę „Doktryna powstrzymywania" wcześniej w turze, to może zagrać „Utworzenie CIA" i następnie użyć 2 PO.

7.4.3 Jeśli wydarzenie mówi, że gracz może przeprowadzić operacje, umieścić wpływy lub próbować zmian sojuszu tak, jakby zagrał kartę o określonej wartości operacyjnej, to te dodatkowe PO są traktowane tak, jakby karta została zagrana jako operacje. Co za tym idzie, te PO są ograniczone przez zasady opisane w sekcji 6.0 i inne wydarzenia modyfikujące ich wartość lub rozmieszczenie.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

7.5 Jeżeli wydarzenie stanie się niemożliwe do zagrania ze względu na jego anulowanie lub ograniczenie przez inną kartę wydarzenia, to ta karta wydarzenia wciąż może być używana jako PO.

7.6 Wydarzenia wojenne: W talii znajdują się następujące wydarzenia „Wojna": „Wojna w Korei", „Wojna izraelsko-arabska", „Wojna indyjsko-pakistańska", „Konflikt zbrojny", i „Wojna irańsko-iracka". Te wydarzenia mogą być zagrane bez względu na obecność wpływów jakiegokolwiek z graczy w atakowanym lub bronionym państwie. Jeśli karta nie ma oddziaływania na ilość wpływów, to gracz zagrywający wydarzenie, jeśli zwycięży, otrzymuje PZ i niezależnie od rezultatu przesuwa znacznik na torze działań militarnych (patrz: 8.2.4).

8.0 DEFCON I DZIAŁANIA MILITARNE

Dziwna gra. Jedynym sposobem, aby wygrać, jest nie grać - „Joshua" komputer NORAD z filmu „Gry Wojenne"

8.1 TOR DEFCON

8.1.1 DEFCON pokazuje, jak napięte są stosunki między supermocarstwami. Na początku gry poziom DEFCON znajduje się na polu „pokój"(5). Może się on obniżać i wzrastać dzięki operacjom i wydarzeniom zagrywanym przez graczy, ale jeśli w jakimkolwiek momencie zostanie obniżony do 1, to gra natychmiast się kończy.

8.1.2 DEFCON nigdy nie może wzrosnąć powyżej 5. Jakiekolwiek wydarzenie podnoszące DEFCON powyżej 5 nie ma na niego żadnego wpływu.

8.1.3 Jeśli DEFCON osiągnie poziom 1, wybucha wojna nuklearna, która kończy grę. Aktywny gracz jest odpowiedzialny za doprowadzenie poziomu DEFCON do 1 i przegrywa grę.

Przykład: Gracz amerykański zagrywa „Igrzyska olimpijskie", kiedy DEFCON wynosi 2. Gracz ZSRR bojkotuje Olimpiadę. DEFCON zostaje obniżony do 1 i zaczyna się wojna nuklearna. Gracz amerykański, jako gracz aktywny, przegrywa.



8.1.4 Jakikolwiek przewrót w państwach strategicznych obniża status DEFCON o 1 poziom.

8.1.5 Konsekwencje poziomów DEFCON przedstawione są na torze DEFCON oraz poniżej:

- **DEFCON 5:** Bez efektów,
- **DEFCON 4:** W Europie zabronione są zmiany sojuszów i przewroty,
- **DEFCON 3:** W Europie i Azji zabronione są zmiany sojuszów i przewroty,
- **DEFCON 2:** W Europie, Azji i na Bliskim Wschodzie zabronione są zmiany sojuszów i przewroty,
- **DEFCON 1:** Koniec gry. Gracz odpowiedzialny za obniżenie poziomu DEFCON do 1 (gracz aktywny) przegrywa grę.

Notka autora: Gracze mogą umieścić znacznik DEFCON dla regionów, by służył jako przypomnienie o tym, że żadne zmiany sojuszów i przewroty nie są tam dozwolone.

8.1.6 Faza zwiększania poziomu DEFCON**.** Na początku każdej tury, w której poziom DEFCON jest niższy od 5, podnieś poziom DEFCON o 1.



8.1.7 Zwiększanie i obniżanie. We wszystkich wypadkach, kiedy reguły lub karty powodują zwiększenie poziomu DEFCON oznacza to, że jego marker przesuwa się w kierunku wyższej wartości DEFCON, analogicznie zmniejszanie poziomu powoduje przesunięcie markera do niższej wartości DEFCON.

8.2 WYMAGANE DZIAŁANIA MILITARNE

Umiarkowanie? Czemu martwi was ratowanie ich żyć, skoro w zasadzie chodzi o to, żeby zabić drani. Jeśli na koniec wojny będzie żyło dwóch Amerykanów i jeden Rosjanin, wygraliśmy - Generał Thomas Power Dowódca sił powietrznych USA.

8.2.1 Na końcu każdej tury każdy z graczy musi mieć rozegraną minimalną ilość działań militarnych. Liczba działań militarnych wymaganych w każdej turze jest równa bieżącemu poziomowi DEFCON. Jeśli gracz nie wykona minimalnej ilości działań militarnych, przeciwnik zyskuje 1 PZ za każde brakujące działanie militarne.



Przykład: Kończąc turę, gracz USA wydał 2 punkty na działania militarne. Jeśli poziom DEFCON wynosi aktualnie 4, to gracz ZSRR zyskuje 2 PZ.

8.2.2 Za działania militarne uważa się przewroty i wydarzenia wojenne. Zmiany sojuszy nie są uważane za działania militarne.

8.2.3 Kiedy PO są grane jako przewrót lub kiedy są zagrywane karty wydarzeń wojennych (np. „Wojna w Korei", „Wojna izraelsko-arabska", itp.), to aktywny gracz przesuwa swój znacznik na torze działań militarnych o tyle pól, ile wynosiła PO na tej karcie.

8.2.4 Jeśli gracz używa karty dla PO, a jej wydarzenie wojenne powiązane jest z przeciwnikiem, to w wyniku tego przeciwnik przesuwa swój znacznik na torze działań militarnych o ilość pól wskazaną przez tekst na karcie.

Przykład: Gracz amerykański używa karty „Wojna izraelsko-arabska" dla PO, tym samym wywołując również wydarzenie wojenne (ponieważ jest ono powiązane z graczem ZSRR). Dodatkowo do wydarzenia będącego bezpośrednim wynikiem działania karty gracz ZSRR przesuwa swój znacznik działań militarnych o dwa miejsca na torze działań militarnych zgodnie z tekstem znajdującym się karcie wydarzenia.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

8.2.5 Wydarzenia, które pozwalają na darmowy przewrót, nie są wliczane do wymaganych działań militarnych.

9.0 CHINY

9.1 Rola Chin w *Zimnej Wojnie* jest pokazana abstrakcyjnie przez kartę „Chiny". Każdy gracz może zagrać „Chiny" jakby była częścią jego własnej ręki. Karty „Chiny" nie wlicza się do limitu kart na ręce.



9.2 Kartę „Chiny" zagrywa się w rundzie gracza zamiast zwykłej karty. W wyniku jej zagrania graczowi może pozostać więcej kart na ręce na końcu tury.

9.3 Kiedy karta „Chiny" jest zagrywana, to natychmiast jest przekazywana przeciwnikowi zakryta. Zakryta karta nie może zostać zagrana ponownie w tej turze. Na końcu tury karta „Chiny" zawsze jest odkrywana i może być zagrana przez aktualnego właściciela w trakcie następnej tury.

9.4 Jeśli karta „Chiny" zostanie przejęta w wyniku jakiegoś wydarzenia, jest przekazywana odkryta i może być zagrana przez nowego właściciela podczas tej samej tury.

9.5 Karta „Chiny" nie może być zagrana:

- podczas fazy wydarzenia dekady,
- jeśli to zapobiega zagraniu karty punktującej „Kulminacja napięć w...",
- jako karta odrzucona w wyniku wydarzenia.

9.6 Aby otrzymać bonus +1 do PO, który wynikaja z karty „Chiny", wszystkie PO z karty muszą być wydane w Azji (wliczając w to Azję Południowo-Wschodnią).

9.7 Wartość PO karty „Chiny" może być modyfikowana przez inne karty wydarzeń.

9.8 Zagranie karty „Chiny" nigdy nie może zostać wymuszone przez wydarzenia lub niedobór kart podczas rund. Gracz zawsze ma prawo nie zagrywać karty „Chiny" i zatrzymać ją do następnej tury.

10.0 PUNKTACJA I ZWYCIĘSTWO

Celem gry jest zdobywanie Punktów Zwycięstwa (PZ). Punkty zwycięstwa są zdobywanie za kontrolę państw w sześciu regionach geograficznych. PZ można także otrzymać przez zagrywanie niektórych kart wydarzeń. Każdy region posiada własną kartę punktującą „Kulminacja napięć w...". Zagrywając te karty, zdobywa się PZ. Bazują one na ilości kontrolowanych państw danego supermocarstwa w tym regionie podczas zagrywania tej karty.

Notka autora: Próba zagrania kart „Kulminacja napięć w..." w chwili, gdy twoje supermocarstwo osiąga maksimum wpływów w regionie, jest często czynnikiem decydującym o wygraniu gry.

10.1 PUNKTOWANIE - KULMINACJA NAPIĘĆ W REGIONACH

10.1.1 Poniższe określenia są używane podczas punktowania w regionie:

Obecność: Supermocarstwo jest obecne w regionie, jeśli kontroluje przynajmniej jedno państwo w tym regionie.

Dominacja: Supermocarstwo określa dominację w regionie, jeśli kontroluje tam więcej państw niż przeciwnik oraz kontroluje więcej państw strategicznych w tym regionie niż przeciwnik. Supermocarstwo musi kontrolować przynajmniej jedno zwykłe i jedno strategiczne państwo w regionie, aby osiągnąć dominację.

Kontrola: Supermocarstwo ma kontrolę nad regionem, jeśli posiada kontrolę nad większą ilością państw w regionie niż przeciwnik i kontroluje wszystkie państwa strategiczne w tym regionie.

10.1.2 Gracze uzyskują dodatkowe PZ podczas punktowania w regionie:

- +1 PZ za każde państwo kontrolowane podczas punktowania w regionie, które sąsiaduje z wrogim supermocarstwem,
- +1 PZ za każde państwo strategiczne kontrolowane podczas punktowania regionu.

PZ są liczone dla obydwu graczy, a różnica pomiędzy wynikami obu graczy jest oznaczana na Torze Punktów Zwycięstwa.

Przykład: Gracz ZSRR zagrywa kartę „Kulminacja napięć w Ameryce Środkowej". ZSRR kontroluje Kubę, Haiti i Dominikanę. USA kontrolują Gwatemalę i posiadają 1 PW w Panamie. Gracz ZSRR dostaje punkty za dominację w Ameryce Środkowej (3 PZ), + 1 PZ za kontrolę nad państwem strategicznym (Kuba) oraz + 1 PZ za Kubę, ponieważ sąsiaduje ona z supermocarstwem przeciwnika, razem zdobywa 5 PZ. Stany Zjednoczone otrzymują 1 PZ za obecność w Ameryce Środkowej, jako że kontrolują Gwatemalę. Ponieważ Stany Zjednoczone posiadają tylko 1 PW w Panamie, nie kontrolują jej i w rezultacie nie kontrolują żadnego państwa strategicznego. Właśnie dlatego gracz ZSRR zdobywa punkty za dominację. Kontroluje on więcej państw strategicznych (Kuba) i więcej państw ogólnie. Również spełnia on wymóg „co najmniej jedno państwo niestrategiczne" poprzez kontrolę zarówno nad Haiti jak i Dominikaną. Po zliczeniu punktów zwycięstwa odejmuje się amerykańskie PZ od radzieckich i przesuwa się znacznik na torze punktów zwycięstwa o 4 pola w kierunku zwycięstwa ZSRR.

10.1.3 Zagranie niektórych kart wydarzeń może spowodować zdobycie PZ.

10.1.4 PZ można także zdobywać, gdy przeciwnikowi nie uda się uzyskać wymaganej liczby działań militarnych podczas tury (8.2).

10.1.5 Gracz nie może zostać zmuszony do zatrzymania karty punktującej „Kulminacja napięć w..." na skutek efektu wydarzenia/wydarzeń).

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

10.2 TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

10.2.1 Tor punktów zwycięstwa pokazuje punktację o zakresie od USA 20 (automatyczne zwycięstwo USA) do ZSRR 20 (automatyczne zwycięstwo ZSRR). Na początku gry umieść znacznik PZ na środku tabeli, na polu oznaczonym jako „Start". Pole to reprezentuje zero punktów lub pełną równowagę obu stron. Ten obszar powinien być wliczany jako pole, kiedy są ustalane wyniki graczy na torze PZ.

Przykład: Jeśli znacznik punktujący jest na polu ZSRR 1, a gracz USA zdobywa 2 PZ, znacznik powinien zostać przesunięty o 2 pola, do pola USA 1.

10.2.2 Jeśli karta pozwala graczowi zdobyć PZ, oznacza to, że znacznik PZ jest przesuwany o tyle pól w stronę gracza, np. jeśli znacznik PZ leżał na polu 10 (USA prowadzi), a gracz ZSRR uzyskał 2 PZ, to znacznik jest przesuwany na pole USA 8 na torze PZ.

10.2.3 Jeżeli obydwaj gracze zdobędą PZ z tej samej karty lub wydarzenia, to przyznawana jest tylko tylko różnica w PZ.

10.3 ZWYCIĘSTWO

10.3.1 Zwycięstwo automatyczne. Istnieje kilka możliwości, aby doszło do zwycięstwa automatycznego w *Zimną Wojnę 1945-1989*:

- Kiedy znacznik PZ znajdzie się na polu 20 jednego z supermocarstw, gra kończy się i ten gracz zostaje zwycięzcą. *Uwaga: Wszystkie PZ, które zostały zdobyte podczas wydarzeń lub kart „Kulminacja napięć w..." muszą zostać przyznane (dla obu graczy) przed określeniem automatycznego zwycięstwa.*
- Jeśli któraś strona kontroluje Europę, wygrywa, kiedy zostanie zagrana karta punktująca Europę.
- **Wojna nuklearna.** Gracz może także wygrać natychmiast, jeśli przeciwnik spowoduje obniżenie poziomu DEFCON do 1.

10.3.2 Zwycięstwo na koniec gry. Jeżeli żadna strona nie zdobędzie zwycięstwa do końca 10 tury, to każdy region jest punktowany tak, jakby właśnie zostały zagrane karty punktujące w regionach (te nowe PZ są dodawane do bieżącej punktacji). Azja Południowo-Wschodnia nie jest punktowana osobno: jest włączona do punktowania Azji. Każdy punktowany region musi być podliczony zanim zostanie określone końcowe zwycięstwo. Osiągnięcie 20 PZ nie oznacza automatycznego zwycięstwa podczas punktowania na koniec 10 tury; jednak kontrolowanie Europy daje graczowi kontrolującemu automatyczne zwycięstwo, niezależnie od punktowania gdziekolwiek indziej.

Kiedy wszystkie regiony zostaną podliczone, zwycięstwo należy do gracza, który zgromadził więcej PZ. Jeśli znacznik PZ znajduje się po stronie USA, wygrywają USA; jeśli znacznik PZ leży po stronie ZSRR, wygrywa ZSRR. Jeśli znacznik PZ leży na zerze, gra kończy się remisem.

11.0 GRA TURNIEJOWA

Te reguły są opcjonalne i nie są wymagane dla gry towarzyskiej. Proponujemy je jako wytyczne do prowadzenia turniejów Zimnej Wojny 1945-1989.

11.1.1 Podczas gry turniejowej wszystkie zatrzymane karty na końcu rundy powinny zostać ujawnione przeciwnikowi. Zapobiega to przypadkowemu lub umyślnemu zatrzymywaniu kart „Kulminacja napięć w...".

11.1.2 Gracz, który stwierdził, że przeciwnik zatrzymał kartę „Kulminacji napięć w..." podczas fazy odsłaniania zatrzymanych kart, oznajmia, że wywołała ona wojnę nuklearną, która powoduje natychmiastową przegraną przeciwnika.

11.1.3 Podczas gry turniejowej gracz ZSRR powinien otrzymać pierwszy kartę w każdym rozdaniu. Rozdanie powinno być naprzemienne do momentu, aż gracze nie otrzymają wymaganej ilości kart na rękę.

11.1.4 Do określenia, który gracz będzie grał daną stroną, można użyć licytacji. Każdy z graczy w sekrecie pisze numer i wybrane supermocarstwo na kartce papieru. Następnie oferty są ujawniane. Jeśli pokazują różne strony, gracze rozpoczynają grę wybranymi przez siebie supermocarstwami. Jeśli oferty dotyczą tej samej strony, gracz, który oferował wyższą liczbę, wygrywa licytację i gra wybranym supermocarstwem. Jego przeciwnik rozpoczyna grę z dodatkowymi PW w liczbie równej wygranej ofercie. Te PW rozmieszcza się podczas przygotowania do gry po rozmieszczeniu początkowych wpływów. Jeśli oferty są równe, strony określa się losowo; gracz, który zaczyna grę stroną, która nie pojawiła się na ofertach, otrzymuje dodatkowe PW tak, jakby wygrał aukcję. Po wygraniu licytacji gracz może umieścić dodatkowe PW w państwach, w których już ma jakieś PW po standardowym przygotowaniu do gry. Ilość PW w państwie nie może być wyższa o więcej niż 2 od liczby potrzebnej do kontroli danego państwa.

Przykład: Jest końcówka fazy przygotowania do gry, przed rozmieszczeniem dodatkowych PW z aukcji, które otrzymał gracz USA. Amerykanie mają 3 PW w państwie o poziomie stabilizacji 3, natomiast ZSRR ma tam 1 PW. Ponieważ 4 wpływy są potrzebne do kontroli, USA nie mogą umieścić tam więcej niż 4+2=6 PW na początku gry.

12.0 WARIANT „CHIŃSKA WOJNA DOMOWA"

Wariant „Chińska wojna domowa" w założeniach ma być grany w kontekście dotychczasowych reguł odnośnie karty „Chiny" (zobacz 9.0). Jakkolwiek, tam, gdzie reguły wariantu kolidują z istniejącymi regułami lub tekstem na karcie wydarzenia, ta sekcja zasad ma pierwszeństwo.

12.1 POLE „CHIŃSKA WOJNA DOMOWA"

Pole „Chińska wojna domowa" jest traktowane jako sąsiadujące ze Związkiem Radzieckim i tylko z nim. Pole jest traktowane jakby

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier



było w Azji, ale nie w Azji Południowo-Wschodniej. Nie wpływa na żadną z kart „Kulminacja napięć w...". Jedyną operacją, jaka może być wykonana na polu „Chińskia wojna domowa" jest umieszczanie PW przez gracza radzieckiego. Gracz amerykański nie może wykonywać operacji lub wydarzeń do spowodowania jakiegokolwiek efektu na polu „Chińska wojna domowa". W momencie, kiedy gracz ZSRR położy 3 PW na polu „Chińska wojna domowa", dalsze czynności nie mają efektów. Znaczniki mogą wrócić do puli gracza ZSRR, a pole „Chińska wojna domowa" jest ignorowane w dalszej rozgrywce.

12.2 KONTROLA

Gracz ZSRR musi położyć na polu „Chińska wojna domowa" 3 PW, aby je kontrolować. Wpływy ZSRR są kładzione na polu „Chińska wojna domowa" zgodnie z regułami umieszczania znaczników wpływów w państwach (zobacz 6.1). Jeśli karta „Chiny" pozostaje poza grą, żaden z graczy nie otrzymuje PZ za jej posiadanie podczas końcowej punktacji.

12.3 WPŁYW KONTROLI POLA „CHIŃSKA WOJNA DOMOWA"

Do czasu gdy gracz ZSRR nie położy 3 PW na polu „Chińskiej wojny domowej", karta „Chiny" nie jest w posiadaniu żadnego z graczy. Kiedy gracz ZSRR położy 3 PW na polu, natychmiast otrzymuje kartę „Chiny" odkrytą i gotową do zagrania. Dodatkowo, zakaz grania wydarzeń „Czerwona Panika/Czystki" i „Rezolucja w sprawie obrony Tajwanu" jest natychmiast zniesiony.

12.4 OGRANICZENIE WYDARZEŃ W WARIANCIE

Do czasu, gdy gracz ZSRR nie położy 3 PW na polu „Chińska wojna domowa", nie może zagrywać kart „Czerwona Panika/Czystki" i „Rewolucja kulturalna" jako wydarzeń. Dodatkowo, gracz USA nie może grać karty „Rezolucja w sprawie obrony Tajwanu" jako wydarzenia. Te karty mogą być zagrywane dla punktów operacyjnych według normalnych zasad.

12.4.1 Specjalne ograniczenia w wariancie dla USA. Dla prób zagrania kart „Konflikt nad Ussuri" lub „Wizyta Nixona w Chinach" jako wydarzeń gracz USA jest postrzegany tak, jakby posiadał kartę „Chiny", jeśli gracz ZSRR nie ma jeszcze 3 PW na polu „Chińska wojna domowa".

12.4.2 Do czasu gdy gracz ZSRR nie położy 3 PW na polu „Chińskiej wojny domowej", odejmuje dodatkowo 1 od rzutu kostką dla rozstrzygnięcia wydarzenia „Wojna w Korei".

12.4.3 Karty z wydarzeniami, które stały się niegrywalne lub ograniczone przez 12.4, nadal można zagrać dla PO zgodnie z zasadą 7.5.

ZASADY OPCJONALNE DLA *ZIMNEJ WOJNY 1945-1989*

Te zasady również były testowane przez autorów, jednak z różnych powodów zostały odrzucone w toku wydawniczym. Gracze pragnący wprowadzić trochę odmiany do gry mogą uznać te zasady za interesujące. Sędziowie turniejowi mogą włączać te zasady do swoich rozgrywek pod warunkiem poinformowania o tym fakcie graczy.

ZMIANY SOJUSZY

- Zmiany sojuszy nie podlegają ograniczeniom wynikających z poziomu DEFCON. To znaczy, że państwa w dowolnym regionie mogą być celem zmiany sojuszy bez względu na obowiązujący poziom DEFCON.
- Aktywny gracz nie może stracić wpływów w państwie będącym celem zmiany sojuszu.
- PO mogą być wydane równocześnie na znaczniki wpływów i zmianę sojuszu, po normalnym koszcie, ale nie mogą być kładzione w państwie, które było celem zmiany sojuszu podczas trwającej rundy. Dodatkowo, zmiana sojuszu nie może być przeprowadzona w państwie, w którym położono znaczniki wpływów w trwającej rundzie.

TOR WYŚCIGU KOSMICZNEGO

Gracz, który „wystrzeliwuje kartę w kosmos" może zdecydować się nie rzucać kostką (przez co traci jakąkolwiek szansę na postęp na torze wyścigu kosmicznego).

ZASADY STANDARDOWE II EDYCJA:

- usuń startowe punkty wpływów z Kanady (0/0),
- karty o numerach od 104 do 110 nie biorą udziału w rozgrywce,
- karta „Aldrich Ames"* otrzymuje tekst:

Gracz USA odkrywa swoje karty na ręce.

Następnie gracz ZSRR układa karty gracza USA w dowolnej kolejnoci, gracz USA musi do końca tej tury zagrywać karty w kolejności ustalonej przez gracza ZSRR. Gracz USA nie może zagrać karty „Chiny" do końca tej tury.

DODATKOWE KARTY III EDYCJA POLSKA:

- Karty dodatkowe „Stan Wojenny" (d1) oraz „Pakt Bagdadzki" (d2) są opcjonalne i nie są wymagane w standardowej rozgrywce.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

SCENARIUSZ „DECYDUJĄCE STARCIA”

Autor: Volko Ruhnke

Magazyn C3i nr 19, RBM Studio

Kiedy rozegracie tyle partii *Zimnej Wojny* co ja, pewnie zauważycie, że karty „Początku Wojny” i „Apogeum Wojny” są dużo częściej używane niż karty „Schyłku Wojny”. Dla graczy, którzy chcieliby zanurzyć się od razu w okresie po wojnie w Wietnamie i wypróbować możliwości, jakie dają „Orzeł Wylądował”, „Gwiezdne Wojny” i „Czarnobyl”, a z drugiej strony „Aldrich Ames”, „Atak na ambasadę w Teheranie” i „Terroryzm”; oto scenariusz, który przechodzi od razu do sedna.

Z moich obserwacji wynika, że tury gry reprezentują następujące lata:

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

Przyjąłem, że okres Schyłku Wojny rozpoczyna się w 1975 od końca wojny w Wietnamie. Tej właśnie daty użyłem (jak również interpretacji historii przyjętej w *Zimnej Wojnie 1945-1989*), aby rozmieścić wpływy i wydarzenia na początku „Decydujących starć”.

Ku mojemu zaskoczeniu, USA rozpoczynają epokę postwietnamską dobrą sytuacją w grze. Niezależnie od tego, że układanka się rozsypała, USA nadal dominują chociażby w Azji. Kilka rozgrywek scenariusza pozwoliło nam jasno stwierdzić, że USA ma łatwą drogę do automatycznego zwycięstwa, w związku z tym gracz ZSRR wygrywa, jeśli tylko uda mu się zakończyć epokę socjalizmu z „klasą”. Bawcie się dobrze i postarajcie się nie zmienić świata w postnuklearną pustynię.

Znaczniki:

- znacznik tury na polu 8,
- znacznik DEFCON na polu 4,
- znacznik ZSRR na torze wyścigu kosmicznego na polu „Spacer w Kosmosie”,
- znacznik USA na torze wyścigu kosmicznego na polu „Orzeł wylądował”,
- znacznik PZ na polu ZSRR 4 na torze PZ.

Wydarzenia, które są w grze:

„Traktat o bezpieczeństwie USA i Japonii”, „Plan Marshalla”, „NATO”, „Utworzenie Układu Warszawskiego”, „De Gaulle, dochodzi do władzy we Francji”, „Dzieci kwiaty”.

Kontrola i wpływy:

- USA dominuje w Azji i Ameryce Południowej,
- ZSRR dominuje na Bliskim Wschodzie.

Umieść punkty wpływów w minimalnej ilości potrzebnej do kontroli, z wyjątkiem państw z dopiskiem (USA#/ZSRR#), gdzie # to ilość PW.

USA kontrolują:

Wielka Brytania	Włochy	Beneluks	
Dania	Norwegia	RFN (5/1)	
Izrael	Iran	Pakistan	Turcja
Zair	Somalia	Kenia	Nigeria
Japonia	Korea Południowa	Tajwan	Filipiny (3/1)
Tajlandia	Indonezja	Australia	Malezja (3/1)
Nikaragua	Panama	Haiti	Honduras
Wenezuela	Chile	Argentyna	Kolumbia (2/1)
Dominikana			

ZSRR kontroluje:

NRD	Polska	Węgry	Afganistan
Bułgaria	Kuba	Korea Północna	Zimbabwe
Irak	Syria (0/3)	Indie	
Libia	Algieria	Etiopia	
Angola	Laos (0/2)	Wietnam (0/5)	
Afryka Płd.-Wsch. (0/2)		Czechosłowacja	

Państwa neutralne z punktami wpływów:

Hiszpania (1/0)	Egipt (1/0)	Peru (2/1)
Jordania (2/2)	Birma (0/1)	
Finlandia (1/3)	Arabia Saudyjska (2/0)	
Jugosławia (1/2)	Rumunia (1/3)	
Francja (3/1)	RPA (2/1)	

Karty:

Usuń wszystkie karty z asteryskiem z talii „Początek Wojny” i „Apogeum Wojny” z wyjątkiem „Niedźwiedź w Potrzasku”, „Porozumienie Camp David”, „Jan Paweł II Wybrany Papieżem”, „Zwrot Kanału Panamskiego”.

Karta „Chiny” w posiadaniu gracza ZSRR, odkryta, gotowa do zagrania.

Potasuj razem wszystkie pozostałe karty z talii „Początek Wojny”, „Apogeum Wojny ”, „Schyłek Wojny” i rozdaj tak, aby rozpocząć 8 turę.

Zwycięstwo:

Gra kończy się po 10 turze finałowym punktowaniem lub gdy USA zagrają wydarzenie „Gry wojenne”. Gracz USA musi mieć więcej niż 20 punktów zwycięstwa, w przeciwnym razie gracz ZSRR wygrywa.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

ROZSZERZONY PRZYKŁAD ROZGRYWKI

W tej części instrukcji zamieszczamy opis przykładowej rozgrywki na bazie finału sieciowych zawodów Boardgame Players' Association. W finale spotkało się dwóch najlepszych amerykańskich graczy: Chris Withers i Stefan Mecay. Do roku 2009 Stefan wygrał wszystkie turnieje odbywające się na Mistrzostwach Świata Gier Planszowych. Chris Withers był jedynym graczem, który kiedykolwiek pokonał Stefana w grze turniejowej w czasie półfinałów wygranych przez siebie mistrzostw w 2009.

Ta rozgrywka odbyła się według zasad II edycji (patrz: Zasady Opcjonalne), dodatkowo gracze licytowali strony. Chris wygrał licytację i wybrał Sowietów, a Stefan USA, które w wyniku licytacji zaczynały grę z pięcioma dodatkowymi punktami wpływów. Te punkty mogły być rozmieszczone tylko w państwach przynależnych do strefy wpływów USA w czasie przygotowania gry.

Aby ułatwić graczom śledzenie rozgrywki, liczba punktów wpływów (PW) obu stron po wykonaniu operacji jest pokazana w nawiasach, przy czym pierwsza liczba jest wartością USA, a druga po ukośniku odpowiada ZSRR (USA/ZSRR). Liczba pogrubiona z literką K oznacza kontrolę (tego skrótu używamy na potrzeby tego rozdziału).

Przygotowanie Sowietów: 4PW do Polski (0/**4K**), 1PW do NRD (0/**4K**), 1PW do Jugosławii (0/1).

Przygotowanie USA: 2PW do RFN (2/0), 4PW do Włoch (**4K**/0), 1PW do Francji (1/0);

Bonus z licytacji = 1PW do Iranu (**2K**/0), 2PW do Francji (**3K**/0), 2PW do RFN (**4K**/0).

Jest to stosunkowo typowe przygotowanie. Należy zauważyć, że decyzję, gdzie umieścić początkowe PW, podejmuje się po obejrzeniu kart na ręce. Sowieci zajęli Polskę i NRD oraz umieścili 1PW w Jugosławii, aby zagrozić Włochom i Grecji. Ten punkt jest zawsze ryzykowny, ponieważ może być przejęty przez kartę „Niezależni Komuniści".



Ilustracja nr 1: *Początkowy rozkład wpływów w Europie i na Bliskim Wschodzie.*

Stefan próbuje pozbawić Sowietów przewidywalnych miejsc przewrotów, używając PW z aukcji, aby wzmocnić Iran, ponadto umocnił pozycję USA w Europie Zachodniej tak, aby pierwsza karta „Kulminacja napięć w Europie" dała dominację USA.

PIERWSZA TURA

Faza wydarzeń dekady

Sowieci: „Igrzyska Olimpijskie" (2PO)
USA: „Kulminacja napięć na Bliskim Wschodzie" (0PO)

W tej fazie obaj gracze zagrywają kartę z ręki, a następnie ją rozpatrują. Karta z wyższą wartością operacyjną jest rozpatrywana jako pierwsza. W przypadku remisu najpierw rozpatruje się kartę USA.

Stefan podjął ryzykowną decyzję o zagraniu karty „Kulminacja napięć na Bliskim Wschodzie" na samym początku gry. Gdyby Sowieci zagrali kartę, która pozwoliłaby im umieścić PW, na pewno znalazłyby się one na Bliskim Wschodzie, czyniąc tą niespodziewaną zagrywkę potencjalnym koszmarem. Niestety, dla Chrisa jego karta jest niegroźną próbą zdobycia kilku wczesnych PZ.

USA zdobywają 4PZ za „Kulminację napięć na Bliskim Wschodzie" (kontrolują Iran), a Sowieci wygrywają pierwsze powojenne Igrzyska Olimpijskie. Podsumowując, +2 dla Amerykanów.

Rundy

Pierwsza runda ZSRR: NATO (4PO), aby dokonać przewrotu w Iranie. Na kostce wypada 6 oczek, PW USA=0, PW ZSRR=4. Sowieci przesuwają swój znacznik działań militarnych o 4, a DEFCON spada na 4.

Jest to klasyczne zagranie otwarcia. Iran jest kluczem dla amerykańskiej pozycji na Bliskim Wschodzie, a później również do kontroli Afganistanu, Pakistanu i Indii. Z powodu dodatkowych PW z aukcji w celu zapewnienia sukcesu operacji potrzebna była karta o wyższej wartości. Chris z powodzeniem przeprowadza operację, rzucając 6 oczek na kostce. Pan Truman musiał zasnąć za biurkiem, podczas gdy jego układanka się rozsypuje.

Pierwsza runda USA: „Rezolucja w sprawie obrony Tajwanu" (2PO) jako PW. Jeden PW do Malezji (1/0) i 1 do Kolumbii (1/0).

Stefan daje powody do rozmyślań graczowi ZSRR, zagrażając kluczowemu azjatyckiemu polu bitwy w Tajlandii, jak również stwarzając ryzyko przejęcia Ameryki Południowej. Bez

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

dobrego wydarzenia gracz ZSRR będzie musiał rozwiązać jeden z tych problemów przewrotem. Zagranie PW w Ameryce Południowej jest przykładem planowania średnioterminowego. Jednak kluczem dobrej gry w Zimną Wojnę 1945-1989 *jest zmienianie tempa rozgrywki poprzez spychanie przeciwnika do defensywy. Aby to osiągnąć, gracz musi przestać tylko reagować na zagrania przeciwnika i skupić się na planowaniu. Właśnie to próbuje zrobić Stefan.*

Druga runda ZSRR: „Destalinizacja" (3PO) jako wydarzenie. Dodaje 1PW w Chile (0/1), Wenezueli (0/1), Tajlandii (0/1) i Malezji (1/1). Odejmuje 1 PW z Finlandii (0/0), Jugosławii (0/0) i 2PW z Iranu (0/2).

Nieszczęśliwie dla Stefana, Sowieci Chrisa mają świetną kontrę. Chris wolałby prawdopodobnie mieć trochę więcej PW na planszy przed rozpoczęciem ich przemieszczania w odpowiedzi na działania Stefana, ale i tak udało mu się świetnie wykorzystać tę kartę. Nagle to Chris jest w ofensywie, zarówno w Ameryce Południowej, jak i Azji.

Druga runda USA: „Doktryna Powstrzymywania" (3PO), aby dokonać przewrotu w Tajlandii. Na kostce wypada 1, brak efektu. USA przesuwają się o 3 pola na torze działań militarnych, a poziom DEFCON spada na 3.



Tajlandia przed i po przewrocie

Nieudana próba i stracona szansa Amerykanów. Sowieci nie zawahali się wkroczyć do Tajlandii, mimo iż z powodu poziomu DEFCONu była ona zagrożona przewrotem. Sukces USA przypieczętowałby amerykańską pozycję w Azji, a Indie i Pakistan szybko znalazłyby się w obszarze zainteresowań, jednak tak się nie stało.

Trzecia runda akcji ZSRR: „RWPG" (3PO) jako punkty wpływów. Dodaje 1PW w Tajlandii (0/**2K**), Wenezueli (0/**2K**) i Afganistanie (0/1).

Chris używa pola do manewru, jakie dał mu nieudany amerykański przewrót w Tajlandii, aby umocnić swoją pozycję w tym państwie i Ameryce Południowej. Początek rozgrywki jest wyjątkowo trudny dla Stanów Zjednoczonych.

Trzecia runda USA: „Interwencja ONZ" (1PO) z „Fidelem" (2PO) jako wydarzeniem. Przewrót w Wenezueli: wyrzuca 1, brak efektu. USA przesuwają się o 2 punkty w działaniach militarnych, a poziom DEFCON spada na 2.

Ktoś musi wylecieć z CIA! Po raz kolejny dobrą rzeczą we wcześniejszych kolumbijsko-malezyjskich kleszczach było



Ilustracja nr 2: *Ameryka Południowa pod koniec czwartej rundy ZSRR.*



Ilustracja nr 3: *Azja pod koniec piątej rundy USA.*

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

wywarcie presji w dwóch różnych punktach. Najpierw USA próbowały nieskutecznie wykorzystać Tajlandię, a teraz w ruchu pokazującym, że przeszłość jest prologiem, podjęły równie nieskuteczną próbę wywołania przewrotu w Wenezueli. W Białym Domu atmosfera robi się bardzo gorąca.

Czwarta runda akcji ZSRR: „Utworzenie Układu Warszawskiego" (3PO) jako PW. Dodaje 1PW w Brazylii (0/1), Argentynie (0/1) i Indonezji (0/**1K**); patrz: ilustracja nr 2.

Radość z amerykańskich niepowodzeń sprawia, że Pan i Pani Chruszczow uczą się tańczyć mambo. Sowieci rozszerzają swoje wpływy w Ameryce Południowej i umacniają swoją pozycję w Azji Południowo-Wschodniej.

Czwarta runda USA: Kulminacja napięć w Europie (0PO). USA zdobywają 5PZ, co daje im łącznie 7PZ.

Pozycja USA w Europie nie została nadszarpnięta, dzięki czemu Stefan może bez przeszkód zdobyć 5 łatwych PZ, posługując się kartą „Kulminacja napięć w Europie".

Piąta runda akcji ZSRR: „Doktryna Trumana" (1PO-USA) jako PW. Dodaje 1PW w Tajlandii (0/**3K**).

Chris zagrywa amerykańskie wydarzenie. Normalnie karta „Doktryna Trumana" mogła zmniejszyć wpływy ZSRR w Jugosławii, jednak ten punkt wpływów został zdjęty wcześniej przez „Destalinizację". Z tego powodu, mimo iż Amerykanie dostali wydarzenie, nie miało ono żadnego efektu i zostało odrzucone z gry.

Piąta runda USA: „Wojna w Korei" (2PO-ZSRR) jako punkty wpływów. Dodaje 2PW w Korei Południowej(2/0); patrz: ilustracja nr 3.

Sprawy przybierają zły obrót dla USA. Karta „Kulminacja napięć w Azji" nadal nie została zagrana. Jeśli Stefan nie podejmie pewnego ryzyka, rozgrywka może się okazać bardzo krótka. Z tego powodu zagrywa „Wojnę w Korei" i zdaje się na łut szczęścia w rzucie kostką. Tym razem jedno oczko działa na jego korzyść, inwazja Korei Północnej kończy się fiaskiem. Przyszłość Hyundaia i Samsunga jest bezpieczna, ponadto gracz USA korzysta z okazji, aby zacząć zdobywać wpływy w Azji.

Szósta runda ZSRR: „De Gaulle dochodzi do władzy we Francji" (3PO) jako PW. Dodaje 1PW w Afganistanie (0/**2K**) i 2PW w Pakistanie (0/**2K**).



Ilustracja nr 4: *Bliski Wschód pod koniec szóstej rundy USA.*

Obawiając się, że gracz USA ma kartę „Kulminacja napięć w Azji", Chris reaguje na koreańską zagrywkę Stefana, atakując w słaby punkt Azji: Pakistan. Dodatkowo, ponieważ karta „Kulminacja napięć w Europie" została już zagrana, „Prezydent De Gaulle" nie jest już tak atrakcyjny jako wydarzenie.

Szósta runda USA: „Utworzenie CIA" (1PO) jako PW. Dodaje 1PW w Jordanii (1/0); patrz ilustracja nr 4.

Amerykanie chcą odnowić swoje wpływy na Bliskim Wschodzie. Jako punkt wejścia wybierają Jordanię. Zwróćmy uwagę, że Stefan nie używa wydarzenia, dlatego że chce je zachować w talii jako potencjalną pułapkę na gracza ZSRR. Dodatkowo, karta „Utworzenie CIA" daje najlepsze efekty zagrana na początku tury, zwiększając ilość zebranych informacji wywiadowczych.

Zakończenie tury: Minimalna ilość działań militarnych przez obu graczy jest wykonana, brak straconych punktów zwycięstwa.

DRUGA TURA

Poziom DEFCON zwiększa się do 3.

Faza wydarzeń dekady

Sowieci: „Czerwona panika/Czystki" (4PO)
Amerykanie: „Wojna indyjsko-pakistańska" (2PO)

„Czerwona panika/Czystki" jest niezwykle mocną kartą i praktycznie zawsze jest zagrywana jako wydarzenie dekady. Kiedy tylko pojawia się możliwość użycia tej karty, Chris zagrywa ją w nadziei na uczynienie drugiej rundy równie ciężkiej jak pierwsza dla Amerykanów. USA będą teraz tracić 1PO ze wszystkich kart zagranych w tej turze. Stefan nadal obawia się karty „Kulminacja napięć w Azji" i zagrywa „Wojnę indyjsko-pakistańską", aby odwrócić sytuację w regionie na swoją korzyść.

Jednak amerykańskie starania okazują się nieco zbyt słabe. Modyfikatory na karcie „Wojna indyjsko-pakistańskiej" odejmują 1 od rzutu za każde przyjazne państwo sąsiadujące z celem. Stefan podejmuje wielkie ryzyko, wybierając Pakistan (sukces oznaczałby 2PZ i zmianę przynależności na amerykańską). Jednak Iran i Afganistan są już w kręgu wpływów ZSRR, więc Amerykanie muszą wyrzucić 6 oczek. USA zyskują jedynie 2 punkty działań militarnych.

Rundy

Pierwsza runda ZSRR: „Wojna arabsko-izraelska" (2PO) jako przewrót w Panamie. Wypada 5 oczek. Wpływy USA=0, wpływy Sowietów=2. ZSRR zdobywa 2 punkty działań militarnych, a DEFCON spada na 2.



Panama przed przewrotem

Gracz ZSRR skupia się na przygotowaniu do „Apogeum Wojny". Wyczuwając napięcie w powietrzu po pierwszej turze, próbuje wzmocnić swój przyczółek w Ameryce Środkowej, co oznaczałoby zagładę Amerykanów w trakcie „Apogeum Wojny". Na południu coraz częściej słychać okrzyki „Jankesi do domu!". Dodatkowo przeprowadzając w tym samym momencie przewrót w Panamie

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

i obniżając poziom DEFCON na 2, uniemożliwia USA dokonanie przewrotu w swoim państwie strategicznym.

Pierwsza runda USA: „Plan pięcioletni" (2PO z modyfikatorem) jako PW. Dodaje 2PW do Arabii Saudyjskiej (2/0).

Stefan kontynuuje odbudowywanie wpływów na Bliskim Wschodzie. Wie, że ma możliwości w Ameryce Środkowej, jednak jeśli pozwoli Chrisowi wypchnąć się z Bliskiego Wschodu, może mieć problem przez resztę rozgrywki.

Druga runda ZSRR: „Kulminacja napięć w Azji" (0PO). Sowieci zyskują 6PZ i łącznie mają 1PZ; ponownie patrz: ilustracja nr 3.

Teraz widzimy, jak prorocze było zagranie Stefana w Pakistanie, gdyby mu się wtedy udało, przebieg całej tury wyglądałby zupełnie inaczej. W tym momencie pozycje na mapie i PZ zaczynają układać się pomyślnie dla Sowietów.

Druga runda USA: „Michał I Rumuński Abdykuje" (1PO nie może być zmodyfikowane - ZSRR) jako PW. Dodaje 1PW do Arabii Saudyjskiej (**3K**/0).

Stefan próbuje ugrać coś dla siebie, oddaje Chrisowi Rumunię (0/3K), co tak naprawdę nie narusza rozkładu sił w Europie, a w zamian zyskuje państwo strategiczne na Bliskim Wschodzie. Dobra wymiana, szczególnie, że „Czerwona panika/Czystki" nie może zmodyfikować 1PO.



Ilustracja nr 5: *Sytuacja po drugiej rundzie akcji USA.*

Trzecia runda ZSRR: „Dekolonizacja" (2PO) jako wydarzenie. Dodaje 1PW do Birmy (0/1), Angoli (0/**1K**), Nigerii (0/**1K**) i Algierii (0/1).

Po zepchnięciu Amerykanów na wyjątkowo niekorzystne pozycje, ZSRR dokłada im kolejnych zmartwień. USA zostały już w tyle w Ameryce Środkowej, więc czemu by nie dodać Afryki do problemów, z którymi muszą się borykać? „Dekolonizacja" jest absolutnie przełomową kartą dla Sowietów, którą zawsze chcesz zobaczyć na ręce, gdy grasz USA.

Chris doskonale to rozegrał; ponieważ DEFCON już jest na 2, może umieścić PW w afrykańskich państwach strategicznych o niskim poziomie stabilizacji, bez obaw o amerykańskie kontr-przewroty.

Trzecia runda USA: „Rządy socjalistów" (2PO zmodyfikowane - ZSRR) jako wyścig kosmiczny. Wyrzuca 1. Dodaje 2PZ, co łącznie daje mu 3PZ.

Wszystkie znaczące wydarzenia początku wojny zostały już zagrane i wszystkie zadziałały na korzyść Sowietów. Stefan już w tym momencie zebrał niezłe baty. Przynajmniej dokonał małej zemsty, wystrzeliwując kilku sympatyków z włoskiego rządu na niską orbitę ziemską. Ponieważ użył karty do wyścigu kosmicznego, sowieckie wydarzenie nie zostało rozpatrzone.

Czwarta runda ZSRR: „Kampania *Duck and Cover*" (3PO - USA) jako wyścig kosmiczny. Wyrzuca 3 oczka i dodaje 1PZ co łącznie daje mu 2PZ.

Jak po rosyjsku powiedzieć „cokolwiek zrobisz, ja mogę zrobić to lepiej"? Nie jest bezpiecznie trzymać na ręku kartę „Kampania Duck and Cover*", kiedy DEFCON jest niski, ze względu na wpływ tej karty na jego poziom. Poza tym Amerykanie właśnie wystrzelili satelitę, czy Sowieci mogą spokojnie siedzieć i przyglądać się?*

Czwarta runda USA: „Niezależni Komuniści" (1PO zmodyfikowany) jako PW. Dodaje 1PW do RPA (2/0).

Stefan po cichu walczy o powrót do gry o zwycięstwo. Dostał pole do manewru, kiedy Sowieci musieli pozbyć się „Kampanii Duck and Cover" z ręki, używa swojego 1PW, aby stworzyć zalążek wpływów w Afryce.

Piąta runda ZSRR: „Schwytanie nazistowskich naukowców" (1PO) jako PW. Dodaje 1PW do Libanu (0/**1K**).

Chris zauważa wzmocnienie amerykańskiej pozycji na Bliskim Wschodzie i zaczyna kontrować. Niemniej „Schwytanie nazistowskich naukowców" nie jest kartą, którą chciałby zostawić w talii na później dla przeciwnika. Zagranie Stefana przyniosło oczekiwany efekt.

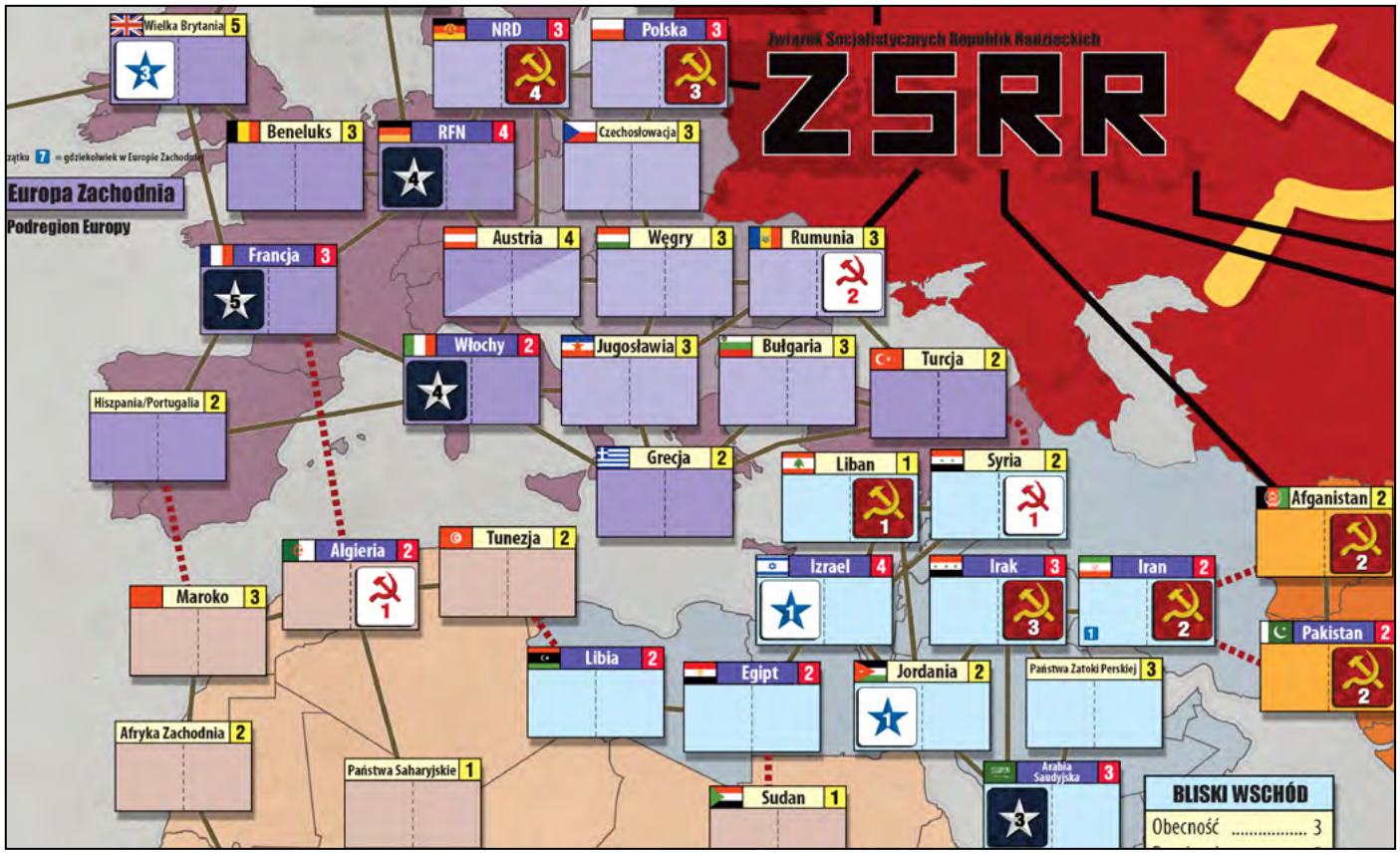
Piąta runda USA: „Kryzys sueski" (2PO zmodyfikowane - ZSRR) jako PW. Dodaje 2PW we Francji (**3K**/0).

*Jest to przykład, jak kiepska karta może być użyta z dobrym skutkiem przez doświadczonego gracza. Rozpatrując tę kartę, Stefan pozwala Chrisowi wybierać pierwszemu, ten zaś usuwa 2PW z Francji (1/0) i 2PW z Wielkiej Brytanii (3/0). Wielka Brytania nie jest w tym momencie bezpośrednio zagrożona, więc Stefan dodaje oba swoje PW do Francji (**3K**/0). Równowaga w Europie pozostaje bez zmian, a zagrożenie dla Francji znika z talii; jednak De Gaulle nadal czyha.*

Szósta runda ZSRR: „Niepokoje w Europie Wschodniej" (3PO-USA) jako PW. Dodaje 1PW do NRD (0/**4K**) i 2PW do Iraku (0/**3K**).

W podobny sposób, jak chwilę wcześniej Stefan, Chris zagrywa tę kartę, aby wzmocnić swoją pozycję na Bliskim Wschodzie. Tak naprawdę, jak do tej pory, nie próbował podważyć pozycji USA w Europie, ale za to jest silnie zainteresowany ropą! Stefan zdejmuje PW z Rumunii (0/2), Polski (0/3K) i NRD (0/3K).

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier



Ilustracja nr 6: *Sytuacja w Europie pod koniec drugiej tury.*

Szósta runda USA: „Traktat o bezpieczeństwie USA i Japonii" (3PO zmodyfikowane) jako PW. Dodaje 2PW do Francji (**5K**/0) i 1PW do RPA (**3K**/0).

W tej sytuacji mógłby chcieć zagrać tę kartę jako wydarzenie. Zabezpieczenie Japonii jako państwa strategicznego dla kolejnej możliwej „Kulminacji napięć w Azji", w kolejnej rundzie wydaje się atrakcyjne, biorąc pod uwagę „Czerwoną panikę/czystki". Jednak pozbawienie amerykańskiej talii 4PO nigdy nie jest łatwą decyzją. W każdym razie, Stefan umacniający Francję najwyraźniej bierze pod uwagę możliwość pojawienia się De Gaulla. W tym momencie Europa jest dla niego najjaśniejszym punktem na mapie, dodatkowo udało mu się zabezpieczyć przyczółek w Afryce.

Zakończenie tury:
Minimalna ilość działań militarnych obu graczy jest wykonana, brak straconych punktów zwycięstwa.

TRZECIA TURA

Poziom DEFCON zwiększa się do 3. Talia zostaje przetasowana podczas rozdawania kart.

Faza wydarzeń dekady

ZSRR: „Dekolonizacja" (2PO)
USA: „Plan Marshalla" (4PO)

*Nie dość, że wszystkie ważne wydarzenia rozegrały się na korzyść Sowietów, to jeszcze do tego Chris po raz drugi otrzymał „Dekolonizację"! Niemniej, „Plan Marshalla" pozwala Amerykanom przypieczętować swoją dominację w Europie. Stefan dodaje 1PW do Francji (**6K**/0), RFN (**5K**/0), Wielkiej Brytanii (4/0), Hiszpanii (1/0), Grecji (1/0), Turcji (1/0) i Beneluksu (1/0). Sowieci witają nowych towarzyszy rewolucji w Algierii (0/**2K**), Zairze (0/**1K**), RPA (**3K**/1) i Malezji (1/ 2).*

Rundy

Pierwsza runda ZSRR: „Zdrajcy" (2PO-USA) jako przewrót w Arabii Saudyjskiej (3/2). Wyrzuca 5 oczek, PW USA=2, PW ZSRR=0. Sowieci zdobywają 2 punkty działań militarnych, a poziom DEFCON spada na 2. USA dostają 1PZ i łącznie mają 3PZ.

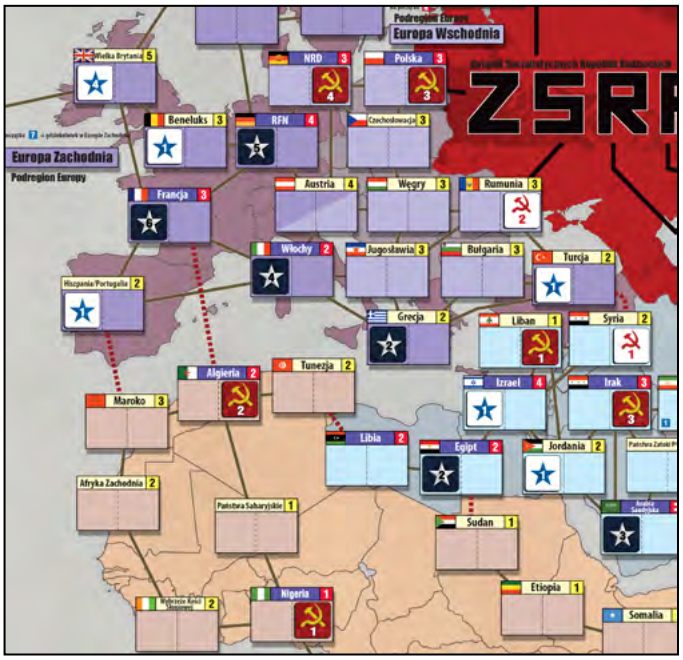


Arabia Saudyjska przed przewrotem

Chris jest zdeterminowany, aby kontrolować występowanie przewrotów, ponieważ kontroluje kilka podatnych na nie państw w Afryce. Użycie „Zdrajców" na Arabię Saudyjską nie mogło mieć poważnych skutków i nie miało, jednak jego Afrykańskie satelity pozostają bezpieczne.

Pierwsza runda USA: „Traktat o bezpieczeństwie USA i Japonii" (4PO) jako PW . Dodaje 1PW do Arabii Saudyjskiej (3C/0), 2PW do Egiptu (**2K**/0) i 1PW do Grecji (**2K**/0).

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier



Ilustracja nr 7: *Sytuacja w Europie w momencie zagrania karty „Kulminacja napięć w Europie".*



Ilustracja nr 8: *Sytuacja w Azji w momencie zagrania karty „Kulminacja napięć w Azji".*

Niewykorzystanie wcześniej „Traktatu o bezpieczeństwie USA i Japonii", w tym momencie dało wymierne korzyści, wracając na rękę Stefana. USA wykonało wielki krok naprzód i zajęciem Grecji zasygnalizowało możliwość zagrania karty „Kulminacja napięć w Europie", na co Chris obecnie nie ma wielkiego wpływu. Amerykański sojusz z Krajem Kwitnącej Wiśni nadal czeka na swoją kolej w talii.

Ponadto Stefan wykorzystuje przewrót z pierwszej rundy Chrisa do zwiększenia wpływów w Egipcie, w dalszym ciągu umacniając swoją pozycję na Bliskim Wschodzie.

Druga runda ZSRR: „Rewolty w Wietnamie" (2PO) jako wydarzenie. Dodaje 2PW do Wietnamu (0/2C). I ma bonus +1 do PO w Azji Południowo-Wschodniej.

Czyżby zapowiadało się zagranie kolejnej z kart punktacji? Może Stefan powinien był użyć „Traktatu o bezpieczeństwie USA i Japonii" jako wydarzenia? A może nie. Chris już niemalże zabezpieczył dominację w Azji; zdobycie ostatniego pola bitwy w regionie przez USA tylko po to, aby podtrzymać rywalizację, wydaje się próżnym trudem.

Druga runda USA: „Kulminacja napięć w Europie" (0PO). USA zdobywają 5PZ, co daje im łącznie 8PZ.

Bez niespodzianek, zgodnie z przewidywaniami po zajęciu Grecji, które w innym przypadku byłoby bezcelowe.

Trzecia runda ZSRR: „Rządy Socjalistów" (3PO) jako PW. Dodaje 1PW do Birmy (0/**2K**), Malezji (1/**3K**) i 2PW do Laosu (0/**2K**) (wliczając bonus z Rewolt w Wietnamie).

Jeśli były jakieś wątpliwości, że w tej rundzie w odpowiedzi na „Kulminację napięć w Europie", będzie zagrana „Kulminacja napięć w Azji," to zostały one rozwiane. Oczywiście biorąc pod uwagę aktualną sytuację nie było większego sensu w zagrywaniu tej karty jako wydarzenia po „Kulminacji napięć w Europie". Chris wie, że nie zobaczy tej karty w grze aż do potasowania talii na początku tury siódmej.

Zagranie przez Chrisa „Rządów Socjalistów" w Azji Południowo-Wschodniej umocni jego pozycję podczas punktacji z karty „Kulminacja napięć w Azji", jak i „Azji Południowo-Wschodniej", która pojawi się w na etapie „Apogeum Wojny".

Trzecia runda USA: „Igrzyska Olimpijskie" (2PO) jako PW. Dodaje 2PW do Izraela (3/0).

Stefan uparcie dąży do zabezpieczenia swojej pozycji na Bliskim Wschodzie. Ma Europę, stracił Azję, sprawy wyglądają kiepsko w Ameryce Środkowej i Afryce. Jeśli pozwoliłby sobie na utratę Bliskiego Wschodu, dałby Chrisowi niemalże pewne zwycięstwo. Izrael jest coraz lepiej zabezpieczony przed zagraniem „Wojny arabsko-izraelskiej", i dlatego wpadł w oko Amerykanom.

Czwarta runda ZSRR: „Kulminacja napięć w Azji" (0PO). ZSRR dostaje 6PZ, co łącznie daje 2PZ.

Po raz kolejny bez niespodzianek. Chris jasno zapowiedział ten ruch zagrywając wcześniej „Rewolty w Wietnamie". Co zaskakujące, mimo świetnej gry i szczęścia w kartach, znacznik PZ nadal nie jest daleko po stronie sowieckiej – jeszcze.

Czwarta runda USA: „Wojna arabsko-izraelska" (2PO) jako PW. Dodaje 1PW do Izraela (**4K**/0) i 1PW do Jordanii (**2K**/0).

Bardzo mądre zagranie; Stefan używa 2PO z karty, aby wykorzystać modyfikatory wydarzenia. Ponieważ kontroluje Izrael, Egipt i Jordanię, rzut Sowietów nie może się powieść. ZSRR otrzymuje 2 punkty działań militarnych. Bardzo dobre zagranie taktyczne, które uczyniło sowieckie wydarzenie bezużytecznym, poprawiając jednocześnie pozycję USA na Bliskim Wschodzie.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier



Ilustracja nr 9: *Sytuacja pod koniec trzeciej tury.*

Piąta runda ZSRR: „NATO" (4PO-USA) jako PW. Dodaje 1PW do Syrii (0/**2K**), Brazylii (0/**2K**) i 2PW do Chile (0/**3K**).

Sowieci muszą aktywować NATO, jednak Europa nie jest w tym momencie ich głównym celem ani zmartwieniem. W zamian kontrują amerykańskie uderzenie na Bliski Wschód i podkręcają temperaturę w Ameryce Południowej.

Piąta runda USA: Interwencja ONZ (2PO) z Blokadą (1PO) jako wydarzenie. Dodaje 1PW w Libii (1/0).

Nie cierpię zostawiać „Blokady" w talii niezależnie od sytuacji, jednak to lepsze, niż jej zagranie. Ponieważ „Blokada" daje 1PO, nie spełnia wymagań wyścigu kosmicznego. Działania w Libii jasno wskazują na to, że Stefan ma zamiar zdominować Bliski Wschód, zamiast pozostawać tylko w defensywie. Jednak „Nasser" mógłby szybko zniszczyć jego pozycję w Egipcie.

Szósta runda ZSRR: „Zakaz prób jądrowych" (4PO) jako PW. Dodaje 1PW do Argentyny (0/**2K**) i 3PW do Kostaryki (0/**3K**).

Chris dobrze przygotował się na mogącą się nagle pojawić kartę „Kulminacja napięć w Ameryce Środkowej". Zdobycie kontroli nad regionem jest całkiem możliwe. Jeśli te karty punktacjące pojawią się wcześnie, uczynią kilka kolejnych tur wyjątkowo ciężkimi dla Stefana.

Szósta runda USA: „Nasser" (1PO-ZSRR) jako przewrót na Kostaryce. Wynik rzutu to 5 oczek. Brak efektu. USA dostają jeden punkt działań militarnych.

O wilku mowa, jest i Abdel, teraz będący wrzodem na amerykańskim Bliskim Wschodzie (i ledwie uniknięta porażką na Kostaryce). Warto zauważyć, że z tak niską wartością PO przeciwko państwu o tak wysokiej stabilizacji, celem nie było tak naprawdę przejęcie Kostaryki, a zapobieżenie karze PZ za niespełnienie warunków działań militarnych na koniec tury. Stefan zdołał obniżyć karę o połowę i stracił tylko 1 PZ, jednak musiał również oddać kontrolę nad Egiptem. Sowieci dostali tam 2PW (1/2), podczas gdy wpływy USA spadły o połowę do 1.



Kostaryka przed i po przewrocie

KONIEC?

Tak naprawdę to nie, ale nie sądziliście chyba, że ujawnimy wszystkie sekrety dwóch najlepszych graczy? Co zaskakujące, Stefan wygrał rozgrywkę w końcowym liczeniu. Gdzieś koło piątej tury szczęście w kartach i rzutach zaczęło przechodzić na jego stronę. Nagle Stefan zaczął dostawać dobre karty, a Chris losował dużo ciężkich amerykańskich wydarzeń. Oczywiście przy właściwym prowadzeniu rozgrywki pozostawicie wszystkie takie wydarzenia przeciwnikowi do rozpatrzenia w najgorszym dla niego momencie. Nie zaskakując nikogo, Stefan zdobył kolejne mistrzostwo w *Zimnej Wojnie 1945-1989*.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

HISTORIA KART

KULMINACJA NAPIĘĆ W AZJI — Podczas gdy głównym celem zimnej wojny była dominacja nad Europą, Azja była jej polem bitwy. Od chińskiej wojny domowej, przez wojnę w Korei, do wojen w Wietnamie i Afganistanie Azja była miejscem, gdzie zimna wojna była najbliżej przerodzenia się w wojnę światową. Z tego powodu Azja jest na drugim miejscu przy punktacji.

KULMINACJA NAPIĘĆ W EUROPIE — Całość konfliktu zimnej wojny, która ogarnęła mniej lub bardziej cały świat, kosztowała miliony żyć i tryliony dolarów, część historyków postrzega jako starcie o przyszłość Niemiec. Wprawdzie ten pogląd może być uznany za zbyt wąski, ale jasne jest, iż Europa zawsze pozostawała głównym celem strategicznym konfliktu. Porażka w Europie oznaczała ostateczną porażkę w zimnej wojnie.

KULMINACJA NAPIĘĆ NA BLISKIM WSCHODZIE — W 1946 roku Prezydent Truman musiał zagrozić wysłaniem floty na Morze Śródziemne, aby skłonić Sowietów do wycofania wojsk z Iranu, tym samym rozpoczynając zimną wojnę na Bliskim Wschodzie. Ponieważ ten region zaopatrywał zachodnie gospodarki w kluczowy surowiec, jakim jest ropa, dla ZSRR stanowił nieodpartą możliwość do ingerencji. Amerykańskie wsparcie dla Izraela dało Sowietom dojście do świata arabskiego, które nieustannie wykorzystywali.

KAMPANIA „DUCK AND COVER" — (1950) Kongres Stanów Zjednoczonych Ameryki zaakceptował ustawę „Federalny Akt Obrony Cywilnej" jako reakcję na pierwsze sowieckie testy nuklearne w 1949 roku. Filmy „Duck and Cover" są jedną z najciekawszych prób zwiększenia świadomości zagrożenia atakiem nuklearnym. Jak na ironię, filmy tego typu doprowadziły do zwiększenia prawdopodobieństwa wybuchu konfliktu nuklearnego poprzez uświadomienie społeczeństwu, iż istnieje możliwość wybuchu takiej wojny.

PLAN PIĘCIOLETNI — (1946-1950) Od lat 20-tych XX wieku władze ZSRR były owładnięte obsesją planowania centralnego gospodarki i rozwoju przemysłu. W całej swojej historii ZSRR przyjęło dwanaście różnych planów tego typu. Wprawdzie ekonomiści nie są zgodni, ale powszechnie uważa się, iż plany spowodowały w gospodarce więcej szkód niż korzyści.

CHINY — Chińska Republika Ludowa odegrała rolę punktu zwrotnego w zimnej wojnie. Wprawdzie wpływy ChRL były ograniczone do azjatyckich satelitów, ale był to ważny kraj dla trudnej równowagi sił, która utrwaliła się po II wojnie światowej. Początkowo sojusznik ZSRR, w późniejszych etapach zimnej wojny Chiny stały się siłą równoważącą dla sowieckich wpływów w Azji.



RZĄDY SOCJALISTÓW — (1947) Od końca II wojny światowej USA musiały radzić sobie z demokratycznymi lewicowymi ugrupowaniami w swojej strefie wpływów. Włochy, pod władzą de Gasperiego, były szczególnie otwarte na komunistów i socjalistów w swoim rządzie. CIA opłacało szeroko zakrojone programy propagandowe skierowane przeciwko takim ugrupowaniom. Rządy socjalistów stały się ponownie problemem USA we Francji w latach 60-tych i w Zjednoczonym Królestwie za rządów lewicowej Partii Pracy.

FIDEL — (1959) Kiedy doszedł do władzy po obaleniu skorumpowanego Fulgencio Batisty, szybko pozbawił USA złudzeń co do dalszej przyszłości Kuby, kiedy stało się jasne, że poprowadzi rewolucje marksistowską. Stany Zjednoczone próbowały przeróżnych sposobów, aby obalić lub zamordować Castro, z punktem kulminacyjnym podczas katastrofalnej inwazji w Zatoce Świń. Ostatecznie komunistyczna Kuba udzieliła wsparcia marksistowskim rządom w Angoli i Etiopii.

REWOLTY W WIETNAMIE — Ho Chi Minh nieustannie starał się zdobyć wsparcie administracji Trumana w swojej walce o niepodległość, ale jego listy nigdy nie doczekały się odpowiedzi. Rząd francuski wspierany przez USA i Wielką Brytanię dążył do odtworzenia swojej kolonii w Indochinach, co skończyło się tragiczną bitwą pod Dien Bien Phu.

BLOKADA — (1948-49) Sowieci podejmowali próby zwiększenia nacisku na Zachód, aby powstrzymać próby stworzenia niezależnego „zachodniego" niemieckiego rządu. Głównym punktem nacisku była blokada Berlina Zachodniego, w odpowiedzi na którą Wielka Brytania i USA stworzyły most powietrzny, w którego szczytowym punkcie, podczas „Parady Wielkanocnej" w Berlinie, co minutę lądował samolot dostawczy.

WOJNA W KOREI — (1950-53) Inwazja została rozpoczęta przez armię północnokoreańską, która przekroczyła 38 równoleżnik. Wojna w Korei była pierwszym konfliktem zbrojnym sankcjonowanym przez ONZ. Oprócz USA w obronie niepodległości Południowej Korei brały udział siły zbrojne piętnastu innych państw. Kampania generała MacArthura nad rzeką Yalu sprowokowała reakcję Chin, która doprowadziła do przywrócenia granic na 38 równoleżniku.

MICHAŁ I RUMUŃSKI ABDYKUJE — (1947) Pod naciskiem ZSRR prozachodni Król Rumunii Michał I został zmuszony do abdykacji. Następnie Rumunia została przekształcona w Rumuńską Republikę Ludową. Po śmierci pierwszego komunistycznego przywódcy Georghe'a Georghiu-Dej'a, władzę objął Nicolae Ceaușescu, który okrucieństwem wobec własnego narodu ustępował tylko Stalinowi.

WOJNY IZRAELSKO-ARABSKIE — (1948-49, 1956, 1967, 1968-1970, 1973, 1982) Izrael był państwem dosłownie zrodzonym z wojny. Po zakończeniu mandatu Wielkiej Brytanii, Izrael wszedł w permanentny konflikt ze swoimi arabskimi sąsiadami. Izrael zwyciężył wszystkie konflikty, wyłączając inwazję na Liban w 1982, z której ostatecznie musiał się wycofać. Arabowie niemalże zwyciężyli podczas niespodziewanego ataku rozpoczynającego wojnę Jom Kippur, ostatecznie jednak odnieśli porażkę. Groźba interwencji supermocarstw często pojawiała się po obu stronach konfliktu, jednak ostatecznie sukces lub porażka w konfliktach zależała od możliwości sił zbrojnych Arabów i Izraelczyków.



© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

RWPG — (1949-1991) Rada Wzajemnej Pomocy Gospodarczej została stworzona w sowieckich satelitach we wschodniej Europie w odpowiedzi na zachodnioeuropejski plan Marshalla. Początkowo słabo zorganizowana i zdominowana przez Sowietów, w późniejszych latach RWPG pozwoliła na liberalizację handlu i racjonalizację przemysłu w Europie Wschodniej.

NASSER — (1954-1970) Jeden z gigantów ruchu panarabskiego, Gamal Abdel Nasser, doszedł do władzy w wyniku puczu militarnego. W swoich próbach prowadzenia niezależnej polityki w czasie zimnej wojny prowokował rządy zachodnie, akceptując sowiecką pomoc i nacjonalizując przedsiębiorstwa i obiekty gospodarcze, w tym Kanał Sueski. Pod jego rządami Egipt był postrzegany jako satelita ZSRR i służył jako rosyjska baza podczas kolejnych wojen z Izraelem. Nasser zmarł po 18 latach rządów, w trakcie których sprowokował szereg intryg egipskich i międzynarodowych incydentów.

UTWORZENIE UKŁADU WARSZAWSKIEGO — (1955) W odpowiedzi na utworzenie Paktu Północnoatlantyckiego, który został odebrany jako zachodnia agresja, powołany został Układ Warszawski. Kontrolowany przez Rosjan sojusz militarny obejmujący wszystkie kraje Europy Wschodniej oprócz Jugosławii. Układ integrował taktykę i wyposażenie armii krajów członkowskich do modelu przyjętego przez ZSRR. W 1968 z Układu Warszawskiego wycofała się Albania.

DE GAULLE DOCHODZI DO WŁADZY WE FRANCJI — (1958-1969) Rola De Gaulle'a, założyciela Piątej Republiki Francuskiej podczas zimnej wojny jest oceniana poprzez jego drugą prezydencję. Nadal jako sojusznik Zachodu, De Gaulle starał się, aby Francja była niezależnym graczem w obrębie obozu zachodniego. Stworzył niezależny program nuklearny, wycofał Francję ze struktur wojskowych NATO i krytykował działania USA w Wietnamie. Dążył również do zwiększenia handlu i relacji kulturowych z blokiem sowieckim. We wszystkich swoich działaniach dążył do przywrócenia Francji jej poprzedniego miejsca dominacji w świecie.



SCHWYTANIE NAZISTOWSKICH NAUKOWCÓW — (1945-1973) Po II wojnie światowej zwycięzcy walczyli o „zatrudnienie" nazistowskich naukowców do własnych projektów badawczych. W USA projektem za to odpowiedzialnym była operacja „Spinacz". Na Zachodzie chroniono naukowców przed wyrokami za zbrodnie wojenne, czego najbardziej znanym przykładem jest przypadek Wernhera von Brauna, ojca amerykańskiego programu rakietowego. Mówi się nawet, że Stalin był wściekły, że von Brauna nie udało się pozyskać do sowieckich projektów naukowych.

DOKTRYNA TRUMANA — (1947) W orędziu do Kongresu USA Prezydent Truman ogłosił nową doktrynę zapowiadającą erę interwencji na rzecz krajów z liberalnymi instytucjami gospodarczymi i politycznymi. Truman: *Wierzę, iż polityka USA musi być wsparciem dla wolnych ludzi, którzy są uciśnieni przez zbrojną mniejszość lub naciski zewnętrzne.* Przyjęcie Doktryny Trumana zostało wywołane przez rezygnację Wielkiej Brytanii ze swojej tradycyjnej roli mocarstwa na Bliskim Wschodzie. Bezpośrednim skutkiem Doktryny Trumana była olbrzymia pomoc militarna i ekonomiczna dla Grecji i Turcji.



IGRZYSKA OLIMPIJSKIE — (1948, 1952, 1956, 1960, 1964, 1968, 1972, 1976, 1980, 1984, 1988) Sport często był ujściem dla rywalizacji między supermocarstwami. Olimpiady służyły za pole testowe dla osiągnięć społeczeństw w dziedzinie rozwoju fizycznego, co idealnie pasowało do komunistycznej ideologii „nowego człowieka". Igrzyska często odzwierciedlały globalną sytuację polityczną jak na przykład w przypadku ataków terrorystycznych w Monachium – i stały się narzędziem politycznym wraz z amerykańskim bojkotem igrzysk w Moskwie w 1980 roku i rosyjskim bojkotem igrzysk w Los Angeles w 1984 roku.

NATO — (1949) Pakt Północnoatlantycki, powołany jako druga część amerykańskiej strategii odbudowy Europy, stał się synonimem zachodniego oporu wobec ZSRR. Często powtarzana maksyma „NATO powstało, aby trzymać Sowietów na zewnątrz, Amerykanów wewnątrz i Niemców na dole" dobrze określa sens istnienia paktu.

NIEZALEŻNI KOMUNIŚCI — (1947) Jugosławia została wyłączona z Kominformu po odmowie spełnienia żądań Moskwy przez Josipa Tito. Albania natychmiast podążyła podobnym szlakiem, zrywając najpierw z Jugosławią, a później z ZSRR Chruszczowa. Rumunia Ceaușescu również sprawdzała granice cierpliwości Moskwy okazjonalnymi przebłyskami niezależności i nacjonalizmu.

PLAN MARSHALLA — (1947) 5 czerwca Sekretarz Stanu George C. Marshall ogłosił światu amerykański plan odbudowy Europy. Kraje Europy Wschodniej nie były objęte planem ze względu na naciski ZSRR, jednak dla 16 krajów Europy Zachodniej Plan Marshalla oznaczał pierwszy krok na drodze do odbudowy i ostatecznego zwycięstwa w zimnej wojnie.

WOJNA INDYJSKO-PAKISTAŃSKA — (1947-48, 1965, 1971) Indyjscy Muzułmanie i Hindusi pozostawali w konflikcie od czasu dekolonizacji. Najczęściej stroną przegrywającą w konflikcie był Pakistan, który jednak otrzymywał wsparcie od USA i ChRL. Celem wsparcia było utrzymanie równowagi w regionie.

DOKTRYNA POWSTRZYMYWANIA — (1947) Pojęcie pierwszy raz użyte przez dyplomatę i sowietologa Georga Kennana. Stało się ono fundamentem polityki USA wobec ZSRR we wczesnym etapie zimnej wojny. Wczesnym urzeczywistnieniem Doktryny Powstrzymywania w dążeniu do „zatrzymania" komunizmu tam, gdzie już istniał, była Doktryna Trumana.

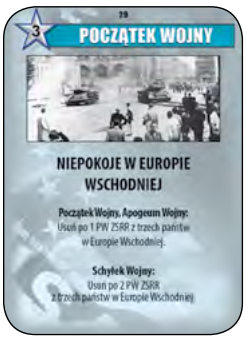
UTWORZENIE CIA — (1947) W dążeniu do rozwiązania problemów międzyinstytucjonalnych, które prześladowały amerykański wywiad podczas II wojny światowej, Prezydent Truman stworzył pierwszą niezależną instytucję zdolną wykonywać zarówno pracę wywiadowczą, jak i przeprowadzać tajne operacje. Czterdziestoletnia zabawa w „kotka i myszkę" CIA i jej sowieckiego odpowiednika KGB stała się jednym ze znaków rozpoznawczych zimnej wojny.

TRAKTAT O BEZPIECZEŃSTWE USA I JAPONII — (1951) 8 września USA skrycie rozszerzyły parasol nuklearny nad Japonię, swojego wcześniejszego rywala; tym samym uspokajając kraje regionu zaniepokojone powrotem Japonii na światową scenę militarną. W zamian Japonia stała się bazą wypadową dla obecności USA w Azji. Japonia dosłownie była niezatapialnym lotniskowcem dla sił USA podczas wojen w Korei i Wietnamie. Oczywiście amerykańskie uzależnienie od japońskich produktów podczas wspomnianych konfliktów bardzo wspomogło odbudowę gospodarczą kraju i rozbudowę japońskiej potęgi gospodarczej.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

KRYZYS SUESKI — (1956) Kryzys sueski dowiódł ostatecznie, iż stary system wpływów supermocarstw jest martwy. Nasser nacjonalizując Kanał Sueski, sprowokował Izrael, Francję i Wielką Brytanię, które postanowiły zmienić politykę Egiptu siłą, ignorując niezadowolenie Eisenhowera. Pomimo początkowych sukcesów militarnych, agresorzy zostali zmuszeni do wycofania sił zbrojnych pod presją USA.

NIEPOKOJE W EUROPIE WSCHODNIEJ — (1956-1989) Dążenia krajów Układu Warszawskiego do zmniejszenia wpływów Sowietów, widoczne najlepiej w próbie wycofania Węgier z Układu Warszawskiego i w Praskiej Wiośnie w 1968, które jeśli zbyt daleko odbiegały od sowieckiej perspektywy, miały katastrofalne skutki. Radzieckie czołgi stały się uniwersalnym symbolem sowieckiego dążenia do utrzymania wpływów w Europie Wschodniej, w razie konieczności nawet poprzez nieskrywany ucisk.



DEKOLONIZACJA — (1947-1979) Pomimo iż ciężko jest wyznaczyć dokładne daty procesu dekolonizacji, wybrane lata reprezentują dwa najbardziej znaczące sukcesy dekolonizacyjne: wycofanie sił brytyjskich jako spełnienie obietnicy dekolonizacji Indii i stanowiące początek likwidacji Imperium Brytyjskiego, a z drugiej strony pierwsze wybory większościowe w Rodezji, zapowiadające upadek apartheidu.

CZERWONA PANIKA/CZYSTKI — (1945- 1989) Wywołana przez lęk, iż „wróg jest wśród nas", Czerwona panika osiągnęła moment kulminacyjny w wypowiedziach Josepha McCarthiego i pogłoskach „nie amerykańskiej aktywności" w Izbie Reprezentantów w latach 50-tych XX wieku. Czystki w ZSRR były zwyczajową częścią zmian rozkładu sił na Kremlu; jednak ich prawdziwym mistrzem był Stalin, w sowieckich obozach w momencie jego śmierci w 1953 uwięzionych było 12 milionów ludzi.

INTERWENCJA ONZ — (1947-?) ONZ pozostawało niezdolne do wpływania na zmagania między supermocarstwami podczas zimnej wojny głównie ze względu na prawo veta w Radzie Bezpieczeństwa, do którego miały prawo między innymi oba supermocarstwa. Często jednak ONZ stanowiło odzwierciedlenie opinii świata i mogło mediować w patowych konfliktach w Trzecim Świecie. ONZ stanowiło również tło dla kluczowych momentów konfliktu, takich jak zakończenie wojny w Korei, przemówienia „Pogrzebiemy Was" Chruszczowa i oczywiście przemówienia ambasadora USA Adlaia Stevensona, podczas kryzysu kubańskiego ze słynnym „Czy Pan, Ambasadorze Zorin, zaprzecza jakoby ZSRR umieścił i umieszcza rakiety średniego i dalekiego zasięgu na Kubie? Tak albo nie— proszę nie czekać na tłumaczenie tak albo nie?"



DESTALINIZACJA — (1956) Podczas 20-tego kongresu partii Nikita Chruszczow otwarcie zaatakował przywództwo Stalina w ZSRR. Zarówno w ZSRR, jak i na świecie zostało to odebrane jako początek nowej ery; była to hipoteza, która okazała się wyjątkowo krwawa dla Węgier Nagy'iego. Chruszczow nie miał powodów, aby „zliberalizować" sowiecką dominację we Wschodniej Europie, nawet jeśli starał się obalić kult osobowości do tej pory charakteryzujący sowiecką władzę.

ZAKAZ PRÓB JĄDROWYCH — (1963-?) Pierwsze porozumienie o zakazie prób z bronią jądrową zawdzięczamy procesowi deeskalacji działań po kryzysie kubańskim. Porozumienie zakazywało kolejnych testów nuklearnych w powietrzu, pod wodą czy w kosmosie. Społeczność międzynarodowa domagała się powstania takiego porozumienia od lat 50-tych XX wieku, kiedy pojawiły się naukowe dowody na dewastację środowiska spowodowaną przez testy nuklearne. Nadal dozwolone były testy podziemne, lecz wszystkie formy „pokojowych eksplozji nuklearnych" zostały zakazane, umacniając politykę nierozprzestrzeniania broni jądrowej.

REZOLUCJA W SPRAWIE OBRONY TAJWANU — (1955) W reakcji na „utratę" Chin, Kongres USA wydał zgodę dla Prezydenta Eisenhowera na zbrojną obronę Tajwanu. Rezolucja weszła w życie, kiedy ChRL zagrażało interesom USA w Indochinach i na Półwyspie Koreańskim. W efekcie Tajwan znalazł się pod amerykańskim parasolem nuklearnym, a równowaga sił w Cieśninie Tajwańskiej stała się ważną kwestią strategiczną USA.

KULMINACJA NAPIĘĆ W AMERYCE POŁUDNIOWEJ — Upodobanie tego regionu do rozwiązywania problemów niestabilności przez rozwiązania siłowe czy junty wojskowe uczyniło Amerykę Południową podatną na wpływy lewicowych bojówek w całym okresie zimnej wojny. Rosnący nacjonalizm i fala anty-imperialistycznego sentymentu charakteryzowały stosunki krajów Ameryki Południowej i USA. Sowieci starali się wykorzystywać wszystkie potencjalne punkty zaczepienia i zawiązali bliskie stosunki z krajami takimi jak Argentyna. Potencjalnie największe przetasowanie sił w regionie zostało zatrzymane przez inspirowany przez CIA pucz przeciwko władzy Salvadora Allende w Chile.

KONFLIKT ZBROJNY — (1947-?) Wojny o małej intensywności działań zbrojnych, często wewnątrzpaństwowe lub między sąsiadami. Miały znaczenie ze względu na angażowanie się w konflikt supermocarstw. Przykładem może być wojna domowa w Mozambiku, czy wojna etiopsko-somalijska.

KULMINACJA NAPIĘĆ W AMERYCE ŚRODKOWEJ — Ameryka Środkowa była często nazywana podwórkiem USA. Jednak wraz ze zdobyciem władzy na Kubie przez Fidela Castro w 1959 Amerykanie stracili poczucie bezpieczeństwa swoich wpływów w regionie. W odpowiedzi na wpływy komunistyczne w krajach regionu, USA przeprowadziło interwencje militarne w Republice Dominikańskiej (1965) i Grenadzie (1983). W ostatnich latach zimnej wojny kraje takie jak Nikaragua, Salwador i Honduras stały się linią frontu w zmaganiach supermocarstw.

KULMINACJA NAPIĘĆ W AZJI POŁUDNIOWO-WSCHODNIEJ — W tym regionie proces dekolonizacji i rywalizacja supermocarstw zbiegły się w wyjątkowo śmiercionośny sposób. Poczynając od brytyjskiej reakcji na powstanie w Malajach, poprzez wojny prowadzone przez USA w Wietnamie i Kambodży, a kończąc na wojnie chińsko-wietnamskiej. Azja Południowo-Wschodnia przyciągała uwagę Ameryki bardziej niż jakikolwiek inny region. Jednak po upokarzającym odwrocie USA z regionu znaczenie tego obszaru dla polityki zimnowojennej stało się znikome.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier



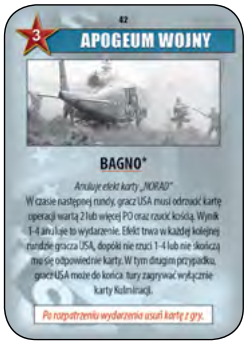
WYŚCIG ZBROJEŃ — (1947-1989) Wyścig zbrojeń między ZSRR i USA trwał przez całą zimną wojnę i wielu historyków przypisuje upadek ZSRR niezdolności do prowadzenia ostatniego wyścigu zbrojeń rozpoczętego przez Ronalda Reagana. Wyścig zbrojeń dotyczył zarówno broni nuklearnej, jak i konwencjonalnej. Często gra toczyła się między różnymi typami uzbrojenia; w czasie wczesnej zimnej wojny USA – które zdemobilizowały się po II wojnie światowej – musiały polegać na swojej broni nuklearnej i doktrynie zmasowanego uderzenia, aby skontrować sowiecką przewagę w broni konwencjonalnej. Kiedy Sowieci opracowali własny program nuklearny, oba mocarstwa powróciły do bardziej uniwersalnej doktryny elastycznego reagowania. Wiodącą strategią nuklearną w późniejszej części wojny była wizja wzajemnej anihilacji, co zmniejszyło prawdopodobieństwo wybuchu bezpośredniej wojny konwencjonalnej między supermocarstwami. Jednak cała rywalizacja w broni konwencjonalnej miała swój paradygmat: Zachód polegał na bardziej rozwiniętej technologii, aby tworzyć lepiej sprawującą się broń, zaś Wschód polegał na olbrzymich ilościach broni jaką, był w stanie wyprodukować cały blok sowiecki.

KRYZYS KUBAŃSKI — (1962) Samo wspomnienie tego wydarzenia wywołuje strach przed konfliktem nuklearnym, który niemalże się urzeczywistnił. Przez 14 dni w październiku 1962 dwa supermocarstwa wydawały się zdeterminowane, aby rozpocząć wojnę z powodu rakiet balistycznych średniego i pośredniego zasięgu na Kubie. Aby zapobiec kolejnym dostawom uzbrojenia na Kubę, Prezydent Kennedy zarządził morską blokadę wyspy. Napięcie sięgnęło zenitu, kiedy samolot U-2 został zestrzelony nad Kubą, a Chruszczow zażądał usunięcia amerykańskich rakiet z Turcji w zamian za usunięcie sowieckich rakiet z Kuby. Ostatecznie Chruszczow zmuszony był do demontażu sowieckich wyrzutni na Kubie w zamian za gwarancję nieagresji USA na Kubę oraz wycofanie amerykańskich rakiet z Turcji.



ATOMOWE OKRĘTY PODWODNE — (1955) USA zwodowały pierwszy okręt podwodny o napędzie atomowym, tym samym czyniąc przestarzałą całą metodologię prowadzenia wojen przy użyciu okrętów podwodnych stworzoną podczas II wojny światowej. Admirał Hyman Rickover został oddelegowany do prowadzenia rozbudowy nowej atomowej floty, która miała być trzecim – rzekomo niezniszczalnym – ramieniem amerykańskiej triady nuklearnej. Ostatecznie okręty tego typu zostały zwodowane również przez Sowietów.

BAGNO — (1964-1975) Ciężko powiedzieć kiedy dokładnie amerykańskie działania w Wietnamie przestały być wsparciem dla sił walczących z powstaniem komunistycznym, a stały się bagnem nie do pokonania. Kongres USA uchwalił rezolucję w sprawie Zatoki Tonkińskiej, lecz USA źle oceniło samą naturę konfliktu, w który się zaangażowało. Wojna w Wietnamie była u podstaw walką narodowowyzwoleńczą, która rozpoczęła się wieki wcześniej, przeciwko dominacji chińskiej, francuskiej, japońskiej i w końcu amerykańskiej. Podczas gdy rząd USA mógł nie zdawać sobie sprawy, iż znalazł się w kategorii „obcego okupanta", fakt ten nie zmniejszył wietnamskiego oporu. Jak większość wojen kolonialnych, wszystko sprowadzało się do kalkulacji kosztów. Amerykańska interwencja po prostu nie była opłacalna, biorąc pod uwagę szkody dla morale Amerykanów, stracone siły militarne i nakłady pieniężne, które pochłonęła ta wojna. Niestety, zawstydzanie supermocarstwa to długi proces i taka była wojna w Wietnamie.



NEGOCJACJE SALT — (1969, 1972) Rozpoczęte przez Administrację Prezydenta Johnsona, a zakończone przez Prezydenta Nixona i Sekretarza Breżniewa pierwsze rozmowy o ograniczeniu zbrojeń strategicznych (ang. SALT Strategic Arms Limitation Talks). U podstaw miały dążenie do ograniczenia ilości platform nuklearnych i nałożenia restrykcji na systemy obronne, które zagrażały systemowi wzajemnego powstrzymywania. Sukces rozmów doprowadził do rozpoczęcia drugiej rundy negocjacji SALT II. Dyplomatyczne przepychanki nad tym porozumieniem rozpoczęły się za rządów Prezydenta Nixona, a zakończyły w 1979, kiedy u władzy byli Prezydent Carter i Sekretarz Breżniew. SALT II wprowadzał szerokie ograniczenia dla nowych platform strategicznych i zakazał użycia mobilnych wyrzutni międzykontynentalnych rakiet balistycznych. Jednak z powodu sowieckiej inwazji na Afganistan, traktat nigdy nie został ratyfikowany. Prezydent Reagan uznał, że Sowieci nie przestrzegają postanowień SALT II i w 1986 wycofał się z porozumienia.

NIEDŹWIEDŹ W POTRZASKU — (1979-1992) W części zimnej wojny kiedy arogancja Sowietów nieustająco wzrastała, ZSRR wróciło do dawnej polityki mocarstwowej. Zaangażowało się w sprawy Afganistanu – kraju, który stanowił pole bitwy w „Wielkiej grze" między imperialną Rosją i wiktoriańską Wielką Brytanią. Sowieci postrzegali Afganistan jako naturalną część swojej strefy wpływów. Jednak kiedy radzieckie wojska interweniowały w afgańskiej walce o władzę i obaliły urzędującego prezydenta, poważnie nie doceniły skali reakcji światowej opinii publicznej. Nauczona porażką w Wietnamie wobec pozornie słabszych sił, Administracja Reagana postanowiła uczynić z Afganistanu podobny koszmar. Przez okres 10 lat USA wpompowało ponad 2 miliardy dolarów we wsparcie dla muzułmańskiego ruchu oporu czy mudżahedinów w Afganistanie.



ROZMOWY NA SZCZYCIE — (1959, 1961, 1972, 1973, 1974, 1979, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989) Spotkania między rządami supermocarstw były stałym elementem publicznej dyplomacji od średniej do późnej zimnej wojny. Powodzenie szczytu mierzono w wygranych debatach, podpisanych porozumieniach i tym, kto był ostrzejszym, bardziej agresywnym rozmówcą. Jak w międzynarodowym pojedynku bokserskim, niezaangażowane kraje obserwowały z trybun, które mocarstwo było górą. Praktycznie wszystkie główne traktaty dotyczące ograniczenia zbrojeń były rozpoczęte lub zakończone na szczytach politycznych. W tym sensie spotkania te był ważnym narzędziem do oceny relatywnych zamiarów

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

i zapewnienia, iż zimna wojna nie stanie się gorąca.

„JAK PRZESTAŁEM SIĘ MARTWIĆ...” — (1964) Kiedy możliwość nuklearnego holokaustu utrwaliła się w świadomości ludzi, zaczął się również objawiać fatalizm jego nieuchronności. Znakiem firmowym tego podejścia była czarna komedia „Doktor Strangelove lub jak przestałem się martwić i pokochałem bombę”. Jednak takie postrzeganie rzeczywistości nie jest wyjątkowe dla tego filmu; podobnie fatalistyczne poglądy na przyszłość ludzkości można znaleźć w literaturze tamtego okresu. Dzieł było na tyle dużo, iż powstał cały podgatunek science fiction, w którym świat postnuklearny wypełniony mutantami nosił jedynie znikome ślady współczesnej cywilizacji. Jak na ironię, pesymizm tych prac mógł zwiększyć prawdopodobieństwo wybuchu wojny nuklearnej czyniąc takie wydarzenie „realnym”.

JUNTA — (1945-?) Po hiszpańsku „junta” oznacza zgromadzenie. W kontekście zimnej wojny przyjęło się, iż junta to zgrupowanie prawicowych bojówek mających na celu przeprowadzenie puczu i stworzenie militarnej dyktatury. W Ameryce Południowej junty były zjawiskiem tak częstym, że stały się wydarzeniem niemalże rytualnym. Często junty cieszyły się poparciem władz USA, które dążyły do obalenia ugrupowań lewicowych w Środkowej i Południowej Ameryce. Najbardziej znane junty to dyktatury rządzące Argentyną od 1976 do 1983 i Gwatemalą od 1954 do 1984.

ROZMOWY „KUCHENNE” — (1959) W czasie kiedy stosunki supermocarstw były wyjątkowo napięte, po udanym wystrzeleniu Sputnika, Prezydent Nixon odbył podróż dobrej woli do Rosji. Owocem tej podróży była czasem przyjacielska, a czasem burzliwa publiczna wymiana zdań między Nixonem a Chruszczowem, nazywana potem rozmowami „kuchennymi”. Nazwa wzięła się od wyjątkowo ostrej wymiany zdań w czasie targów w Moskwie, w której tle znalazła się ekspozycja lodówki elektrycznej marki GE. Nixon wzmocnił swoją pozycję w USA, podkreślając swoje antykomunistyczne referencje, dźgając Chruszczowa palcem w klatkę piersiową.



ZAZDROŚĆ O RAKIETY „MISSILE ENVY” — (1984) Nawiązujący do freudowskiej fazy fallicznej tytuł książki i termin zaproponowany przez dr. Helen Caldicott odzwierciedla feministyczną krytykę zimnej wojny jako napędzanej męskim ego z mocno freudowskim zabarwieniem. Patrząc na wojskową terminologię „głębokiej penetracji” i „wielokrotnego wejścia”, można zrozumieć jej punkt widzenia. Caldicott jest założycielką Physicians for Social Responsibility (Lekarze dla Odpowiedzialności Społecznej), a jej książka stała się punktem zbornym dla ruchu antynuklearnego.

„POGRZEBIEMY WAS” — (1956) Prawdopodobnie najbardziej znany cytat z okresu zimnej wojny. Sekretarz ZSRR Nikita Chruszczow skierował te słowa do zachodnich ambasadorów podczas przyjęcia w Moskwie. Tymi słowami Chruszczow ogłosił okres, w którym będzie sprawdzał Zachód, szukając słabości i możliwości. Przykładem tej ekspansjonistycznej polityki jest kryzys berliński.

DOKTRYNA BREŻNIEWA — (1968) Doktryna ogłoszona tłumowi polskich robotników przez samego Breżniewa; precyzowała realną politykę ZSRR wobec Praskiej Wiosny. Postanowienia doktryny mówią, iż ZSRR nie pozwoli krajom socjalistycznym na porzucenie socjalizmu i przyjęcie pozycji neutralnej. W praktyce doktryna była tylko działaniem propagandowym.

UPADEK IMPERIUM PORTUGALSKIEGO — (1974) Portugalia jako ostatnia z mocarstw kolonialnych porzuciła swoje kolonie w Afryce. Mimo iż zaakceptowana jako członek NATO, Portugalia była rządzona przez dyktaturę Antonio Salazara, który uważał, iż zachowanie kolonii pozwoli jego krajowi na utrzymanie pozycji mocarstwa. Niemniej tłumienie powstań nacjonalistów w koloniach wywołało burzę krytyki ze strony zarówno państw, które właśnie odzyskały niepodległość, jak i ze strony sojuszników Portugalii w NATO. Ostatecznie po utworzeniu demokratycznego rządu Portugalia zrzekła się swoich kolonii. Niedługo później byłe portugalskie kolonie w Angoli i Mozambiku pogrążyły się w wojnie domowej, stając się punktami zapalnymi w Afryce zarówno dla Wschodu, jak i Zachodu.

NIEPOKOJE W AFRYCE POŁUDNIOWEJ — (1964-1994) Rasistowski rząd mniejszościowy w RPA zaczął być zagrożony przez Afrykański Kongres Narodowy, mający poparcie Sowietów i Kubańczyków z baz w Tanzanii, Zambii i innych krajów „frontowych”. Okres pokojowego oporu zakończył się formalnie wraz z masakrami w Sharpeville i Landze. Ze swojej strony RPA próbowało zdestabilizować sąsiednie kraje. Rasistowski rząd RPA odmówił zaprzestania okupacji Namibii, wspierał siły UNITA (Narodowy Związek na rzecz Całkowitego Wyzwolenia Angoli) walczące w sąsiedniej Angoli i RENAMO (Narodowy Ruch Oporu Mozambiku) w Mozambiku. Jednak wzrost liczebności czarnej populacji, potężne czarne związki zawodowe i w końcu presja Zachodu zepchnęły RPA do defensywy. Administracja Reagana stosowała politykę „konstruktywnego zaangażowania”, która jednak pozostała kontrowersyjna w kraju i na świecie. Ostatecznie rozpad bloku wschodniego pozbawił rząd Pietera Willema Bothy resztek zachodniego poparcia, w wyniku czego Nelson Mandela został zwolniony z więzienia.

ALLENDE — (1970- 1973) Z wykształcenia lekarz, Salvador Allende wygrał wybory w Chile, aby stanąć na czele pierwszego rządu socjalistycznego w tym kraju. Niedługo potem Allende znacjonalizował produkcję miedzi – największego dobra eksportowego Chile. Kopalnie należały w większości do dwóch amerykańskich firm: Kennecott i Anaconda. Relacje z USA szybko stały się lodowate, co doprowadziło do wspieranego przez CIA nieudanego puczu w 1970 roku. Niemniej Zachód nałożył na Chile embargo gospodarcze, z czym administracja Allende musiała się borykać przez dwa kolejne lata. W 1973 junta prowadzona przez Augusto Pinocheta obaliła Allende w krwawym szturmie na pałac prezydencki. W czasie ataku Allende odebrał sobie życie.

WILLY BRANDT — (1969) Zagorzały socjalista, w młodości przeciwnik partii nazistowskiej, Willy Brandt poprowadził zachodnioniemiecką partię socjaldemokratyczną do władzy w 1969. Po objęciu kanclerstwa przyjął to samo pragmatyczne podejście, które charakteryzowało jego sprawowanie urzędu Burmistrza Berlina Zachodniego. Przyjęta przez Brandta polityka Ostpolitik doprowadziła do normalizacji stosunków Niemiec Zachodnich z ZSRR, Polską i Czechosłowacją. Nie porzucając idei zjednoczenia Niemiec, uznał nienaruszalność istniejących granic i na tej bazie budował lepsze stosunki z Niemcami Wschodnimi. Ostatecznie jego rząd został skompromitowany przez międzynarodowy skandal polityczny.

REWOLUCJA MUZUŁMAŃSKA — (1979) Ponieważ świeckie rządy na Bliskim Wschodzie okazały się skorumpowane,

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

represyjne i niekompetentne, coraz częściej do głosu zaczęły dochodzić bardziej radykalne formy Islamu. Bracia Muzułmańscy, ugrupowanie powołane w Egipcie, dążyło do obalenia świeckiego rządu w Egipcie i Syrii. Doprowadziło to do zwiększenia represji i umocnienia władzy autorytarnej w obu krajach. Podobne wydarzenia miały miejsce w Iranie Mohammada Reza Szacha Pahlabiego. Szach, wieloletni sojusznik USA w regionie, został obalony w rewolucji ludowej prowadzonej przez antyzachodniego Ajatollaha Chomeiniego; tym samym powstała pierwsza współczesna teokracja. Irańscy mułłowie spędzili resztę XX wieku, podejmując próby rozprzestrzenienia swojej rewolucji na inne społeczności szyickie.



TRAKTAT ABM — (1972) Traktat o ograniczeniu rozwoju, testowania i rozmieszczania systemów anty-balistycznych podpisany przez USA i ZSRR dążył do scementowania systemu wzajemnie zagwarantowanego zniszczenia, jako podstawy równowagi strategicznej. Traktat ABM ograniczał zdolność supermocarstw do obrony przed atakiem nuklearnym. W teorii była to pierwsza próba zapobiegnięcia wprowadzeniu destabilizujących systemów obronnych. Oba kraje mogły posiadać systemy obronne w stolicy lub jedno pole międzykontynentalnych rakiet balistycznych z obroną antyrakietową. Sowieci rozmieścili taki system wokół Moskwy. Ostatecznie USA zarzuciło swój program budowy takiego systemu w Grand Forks w Północnej Dakocie.

REWOLUCJA KULTURALNA — (1972) Generalnie objaw przetasowań sił we władzach ChRL, rewolucja kulturalna miała szerokie skutki międzynarodowe. Kiedy Mao Zedong poczuł, iż jest coraz bardziej marginalizowany przez pomniejszych działaczy Komunistycznej Partii Chin, rozpoczął działania w celu odnowy czystości ideologicznej i wyszkolenia kolejnego pokolenia rewolucjonistów. Wynikłe z tych działań czystki, publiczne potępienia i stworzenie Czerwonej Gwardii doprowadziły Chiny na skraj wojny domowej. Podkreśliły również rozłam między Chinami i ZSRR, jednak szerząca się anarchia oraz izolacjonizm uniemożliwiły zacieśnienie stosunków ChRL z USA. Kiedy władzę objęła administracja Nixona, przepaść między krajami stała się bardziej widoczna niż kiedykolwiek wcześniej.

DZIECI KWIATY — (1965-1970) Flower Power, termin przypisywany poecie Allenowi Ginsbergowi stał się symbolem ruchów pacyfistycznych i antymilitarnych w latach 60-tych XX wieku. Klasycznym kontekstem frazy było umieszczanie stokrotek w lufach karabinów i antywojenny slogan „make peace, not war". Flower Power stanowi również symbol ogólnej niechęci do użycia siły zbrojnej, jaka powstała po amerykańskich doświadczeniach w Wietnamie.

INCYDENT U-2 — (1960) Począwszy od 1955 roku lotnictwo USA przeprowadzało loty zwiadowcze nad terytorium ZSRR na wysokościach poza zasięgiem sowieckich systemów przeciwlotniczych. Jednak w maju 1960 roku sowiecka rakieta Sam II trafiła samolot U-2 pilotowany przez Francisa Garyego Powersa nad terytorium radzieckim. Samolot, pilot i cały osprzęt zostały pojmane przez ZSRR. Incydent uderzył w administrację Eisenhowera, który początkowo zaprzeczał jakoby USA przeprowadzało takie misje. Zestrzelenie U-2 doprowadziło do poważnego ochłodzenia stosunków między supermocarstwami i stało się koniem pociągowym dla sowieckiej propagandy.



OPEC — (1960) Organizacja Krajów Eksportujących Ropę Naftową (ang. Organization of the Petroleum Exporting Countries) założona, aby zapewnić krajom eksportującym ropę większą kontrolę nad cenami surowca, a co za tym idzie większe zyski. Na przestrzeni lat OPEC rozrósł się w instytucję kontrolującą 2/3 światowych zasobów ropy naftowej i generują niemal połowę światowego eksportu tego surowca. Powołanie OPEC było ciosem dla zachodnich gigantów kontrolujących światowy rynek naftowy, takich jak Exxon i BP. Wprawdzie do OPEC należą również kraje spoza Bliskiego Wschodu, jak Wenezuela, Indonezja czy Nigeria, to jednak organizacja jest zdominowana przez kraje z tego regionu. W związku z tym OPEC interweniował w kryzysach politycznych w tym regionie. Najbardziej znaną interwencją OPEC jest odmowa eksportu ropy do krajów zachodnich wspierających Izrael w wojnie Jom Kipur, co poskutkowało 400% wzrostem cen i koniecznością racjonowania surowca na Zachodzie.



SAMOTNY STRZELEC — (1963) Podczas parady wyborczej w Dallas w Teksasie Prezydent John F. Kennedy został zastrzelony przez Lee Harveya Oswalda. Dwie powołane do zbadania sprawy komisje: Komisja Warrena i Komisja Izby Reprezentantów ds. Zabójstw; różniły się we wnioskach na temat tego, czy Oswald działał sam. Niemniej okoliczności zabójstwa Prezydenta wywołały w USA panikę i stworzyły żyzną glebę dla teorii spiskowych, obciążających tym zabójstwem mafię, rząd kubański, KGB i CIA. Jest to również pierwsze z serii zabójstw politycznych w USA, do których zalicza się również zastrzelenie Martina Luthera Kinga i brata Prezydenta Kennedy'ego, Roberta Kennedy'ego. Te śmierci wstrząsnęły amerykańską pewnością siebie wraz z załamaniem morale związanym z wojną w Wietnamie.

RUCHY ANTYKOLONIALNE — (1946- 1988) Zimna wojna była napędzana przez ewoluujący system międzynarodowy. Stary, wielobiegunowy system wpływów został zastąpiony przez system dwubiegunowy zdominowany przez supermocarstwa. Jako iż większość dawnych mocarstw kolonialnych znalazło się w obozie zachodnim, ruchy antykolonialne miały silne skłonności antyzachodnie. Jednak dążenie do niepodległości nie było jednolite, ani jednolicie skuteczne. Kilka długich konfliktów zostało stoczonych przez mocarstwa kolonialne, które próbowały wydłużyć swoją obecność w koloniach, lub utrzymywały quasi-kolonialne stosunki z nowo niepodległymi państwami. Brytyjska interwencja na Malajach (1948), francuski opór wobec algierskich dążeń niepodległościowych (1954) i południowoafrykańska okupacja Namibii są przykładami tego aspektu postkolonializmu.

ZWROT KANAŁU PANAMSKIEGO — (1970) Mimo silnej krytyki amerykańskich środowisk prawicowych, zwrócenie kanału panamskiego Panamie okazało się decyzją bardzo pochwalaną przez państwa Ameryki Łacińskiej. Kanał był amerykańskim punktem strategicznym w obu wojnach światowych, jednak już w czasie wojny w Korei nie był wystarczająco szeroki, aby mogły nim pływać

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

współczesne okręty. Mimo spadku wartości militarnej dla USA, znaczenie propagandowe jako reliktu amerykańskiego imperializmu nadal rosło. Prezydent Carter uznał, iż stopniowe przekazanie kanału Panamie było najlepszym rozwiązaniem.

POROZUMIENIE CAMP DAVID — (1978) Po okresie stagnacji w procesie pokojowym na Bliskim Wschodzie podczas wyborów prezydenckich w 1976 roku, Prezydent Carter objął urząd z nową motywacją dla tego tematu. Poprzez swój bezpośredni wpływ Carter był w stanie doprowadzić do stworzenia ostatecznej rezolucji wojny Jom Kipur i kompletnie zmienił dynamikę kwestii bliskowschodniej. Izrael i Egipt znormalizowały stosunki i zostały przyjęte wstępne ramy dla pokoju w regionie. Lata później pozwoliło to na podpisanie Porozumienia z Oslo i izraelsko-jordańskiego traktatu pokojowego.



Dodatkowo Carter zabezpieczył całkowite przewartościowanie Egiptu na Zachód. Niegdyś prowadzona przez Nassera kolebka poglądów antyzachodnich stała się jednym z największych sojuszników USA w regionie. Sadat drogo zapłacił za decyzje podjęte w trakcie rozmów, został zamordowany przez muzułmańskich radykałów w 1981 roku.

RZĄDY MARIONETKOWE — (1949-?) Koncept spotykany nie tylko w zimnej wojnie; pojęcie rządów marionetkowych odnosi się do władzy utrzymywanej dzięki wsparciu ZSRR lub USA. Termin obraźliwy, często stosowany przez przeciwników państwa dla podkopania autorytetu rządu. Zarówno Sowieci, jak i Amerykanie nazywali tak wszystkie blisko związane ze sobą kraje, ale najlepszymi przykładami takich władz jest rząd Diem w południowym Wietnamie, czy rząd Mariama w Etiopii.

SPRZEDAŻ ZBOŻA SOWIETOM — (1973-1980, 1981-?) W 1973 roku zła pogoda i dramatycznie niskie zbiory skłoniły Prezydenta Nixona do zezwolenia na sprzedaż ZSRR ogromnych ilości zboża. Mimo iż kupno zboża stanowiło cios dla rosyjskiej dumy, było również krokiem w stronę normalizacji stosunków między supermocarstwami. Handel ten przyczynił się do stworzenia trwałych lobby żądających ocieplenia stosunków gospodarczych między dwoma krajami. W 1980 roku Prezydent Carter zawiesił program w odpowiedzi na sowiecką inwazję na Afganistan. Dostawy zostały później wznowione za rządów Prezydenta Reagana, kulminacją programu było podpisanie porozumienia, w którym Sowieci zobowiązali się kupować 9 milionów ton amerykańskiego zboża rocznie.

JAN PAWEŁ II WYBRANY PAPIEŻEM — (1978) Pierwszy nie-Włoch wybrany Papieżem od XVI wieku, Jan Paweł II reprezentował odnowienie katolickich wpływów na światowej scenie politycznej. Pierwszy raz w historii USA wydało notę dyplomatyczną oficjalnie uznającą objęcie władzy papieskiej. Jako obywatel kraju komunistycznego Jan Paweł II stanowił olbrzymie wyzwanie dla polskich władz. Krytyka nowego Papieża wywołałaby jedynie spadek poparcia wśród obywateli, natomiast uznanie go byłoby nieetyczne z punktu widzenia doktryny komunistycznej. Dodatkowo Jan Paweł II był znanym krytykiem komunizmu. Wybór polskiego Papieża stanowił punkt zwrotny dla polskiej dynamiki politycznej, której kulminacyjnym momentem będzie powstanie Solidarności. Michaił Gorbaczow przyznał, iż upadek żelaznej kurtyny byłby niemożliwy bez Jana Pawła II.

SZWADRONY ŚMIERCI W AMERYCE ŁACIŃSKIEJ — (1960-1989) W różnych momentach zimnej wojny zarówno lewicowe jak i prawicowe władze wspierały reżimy używające nieproporcjonalnie dużych sił w reakcji na zagrożenie swojej pozycji. Było to szczególnie częste wśród prawicowych rządów w Ameryce Łacińskiej, lecz rządy lewicowe również chętnie sięgały po rozwiązania siłowe. Salwador, Gwatemala czy Kolumbia są najlepszymi przykładami praktykowania mordów opłacanych przez rząd. Prezydent Gwatemali Osorio stwierdził kiedyś: *Jeśli w celu pacyfikacji kraju zajdzie potrzeba zmienienia go w cmentarz, nie zawaham się tego uczynić.*

POWOŁANIE OPA — (1948, 1967) Organizacja Państw Amerykańskich została powołana w celu promocji demokracji w zachodniej hemisferze. OPA okazjonalnie okazywała się użyteczna dla promowania amerykańskich interesów w regionie. Dała USA międzynarodową legitymację działań w kryzysie kubańskim i amerykańskiej inwazji na Grenadę. W 1967 w Buenos Aires zadania OPA zostały poszerzone o promocję handlu i rozwoju gospodarczego. Zmiany obejmowały również ustanowienie trwałej jednostki dyplomatycznej OPA wraz ze stworzeniem walnego zgromadzenia w Waszyngtonie.



WIZYTA NIXONA W CHINACH — (1972) Nixon będąc świadomym, iż normalizacja stosunków z ChRL jest kluczem dla amerykańskiego odwrotu z południowego Wietnamu, dążył do spotkania z Mao Zedongiem. Do prowadzenia tajnych rozmów z Ministrem Spraw Zagranicznych ChRL Chou En-laiem został oddelegowany Henry Kisinger. Miał on stworzyć fundamenty dla organizacji szczytu USA-ChRL. Korzystając z pogarszających się stosunków chińsko-sowieckich, Nixon odniósł prawdopodobnie największe dyplomatyczne zwycięstwo zimnej wojny. Komunikat Szanghajski, który został wydany po szczycie, dotyczył głównie punktów spornych różniących oba kraje, takich jak Tajwan i Wietnam. Jasne było jednak, że ZSRR nie mogło dłużej liczyć na chińskie wsparcie w konfliktach w regionie. Dążenia Nixona do szybkiej normalizacji stosunków między państwami zostały przerwane przez aferę Watergate. Pełne relacje dyplomatyczne zostały dopiero przywrócone dopiero przez Prezydenta Cartera.

SADAT WYRZUCA SOWIETÓW — (1972) Anwar Sadat był wczesnym uczestnikiem antykolonialnych działań przeciwko sponsorowanej przez Brytyjczyków egipskiej monarchii. Za rządów Nassera został wiceprezydentem i kiedy objął prezydenturę, odziedziczył podupadające stosunki z ZSRR. Sowieci odrzucili egipskie żądania większej pomocy ekonomicznej i militarnej, a Egipcjanie usilnie próbowali pozostać w obu obozach naraz. W odpowiedzi na odrzucenie żądań Sadat wydalił 5000 rosyjskich doradców militarnych i 15000 osób stanowiących sowiecki personel lotniczy w Egipcie. Od momentu stworzenia fundamentów pod budowę pokoju na Bliskim Wschodzie po wojnie w 1973 Sadat zaczął dążyć do zacieśnienia stosunków z Waszyngtonem.

DYPLOMACJA WAHADŁOWA — (1973) Mediacje osoby trzeciej między zwaśnionymi siłami stały się możliwe dzięki nowoczesnym środkom transportu. Dyplomacja wahadłowa była znakiem rozpoznawczym Henry'ego Kissingera kiedy sprawował urząd

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

Sekretarza Stanu. Najbardziej znanym zastosowaniem dyplomacji wahadłowej było wynegocjowanie zawieszenia broni między Izraelem i Egiptem po wojnie Jom Kippur. Będąc mediatorem między stronami, Kissinger pełnił kluczową rolę w rozmowach i zdołał ograniczyć do minimum sowiecki wpływ na negocjacje. Kissinger zastosował tę samą metodę do normalizacji stosunków między USA i ChRL.

GŁOS AMERYKI — (1947) Powołana w 1942 jako część Biura Informacji Wojennej, radiostacja Głos Ameryki początkowo nadawała wiadomości dla okupowanej przez nazistów Europy. W 1947 roku zmieniono agendę rozgłośni, która teraz nadawała na terytorium ZSRR. Głos Ameryki stał się jedną z najlepiej znanych międzynarodowych rozgłośni radiowych na świecie. Radiostacja stanowiła zewnętrzne źródło informacji dla ludzi w krajach bloku wschodniego, gdzie media były kontrolowane przez państwo. Wraz z Radiem Wolna Europa i Radiem Wolna Azja, Głos Ameryki stał się znakiem rozpoznawczym działań USA w dyplomacji publicznej podczas zimnej wojny.



TEOLOGIA WYZWOLENIA — (1969-?) Ruch teologiczny w Kościele Katolickim powstały po drugim Soborze Watykańskim. Teologia wyzwolenia podkreśla rolę Jezusa jako wyzwoliciela. Ideologia ta stała się szczególnie popularna w Ameryce Łacińskiej, zwłaszcza w zakonie Jezuitów. Wprawdzie ze względu na swoją zbieżność z Doktryną Marksistowską nigdy była nie wspierana przez Jana Pawła II, teologia wyzwolenia pozostaje bardzo popularna wśród księży i laików w trzecim świecie. Jej emfaza sprawiedliwości społecznej i krytyka nadużyć kapitalizmu została inkorporowana w szerszą doktrynę Kościoła.

KONFLIKT NAD USSURI — (1969) Po latach oziębiana stosunków i pierwszych chińskich testach nuklearnych siły zbrojne ZSRR i ChRL starły się na granicy. Kontrola nad rzekami Ussuri i Amur stała się punktem zapalnym między oboma krajami. Po umieszczeniu instalacji i wojsk po obu stronach granicy napięcie znalazło ujście w kilku gwałtownych starciach. Wprawdzie uniknięto wypowiedzenia otwartej wojny, jednak walki doprowadziły do gwałtownego dążenia ChRL do normalizacji stosunków z USA.

„NIE PYTAJ CO, TWÓJ KRAJ MOŻE ZROBIĆ DLA CIEBIE..." — (1961) Kluczowe zdanie prawdopodobnie najbardziej wpływowego przemówienia kiedykolwiek wygłoszonego przez amerykańskiego Prezydenta. Prezydent Kennedy rozpoczął epokę amerykańskiej pewności siebie i determinacji podczas zimnej wojny. Popularny wśród amerykańskiej młodzieży, Kennedy zainspirował odnowioną dedykację służbie publicznej, zarówno ambitnymi celami państwowymi, jak i zorientowaną na młodych służbą publiczną w postaci chociażby korpusu pokojowego. Jego wezwanie do altruistycznego oddania potrzebom kraju odzwierciedlało chęć niespokojnego pokolenia młodych Amerykanów, chcących pozostawić swój ślad w świecie.

SOJUSZ DLA POSTĘPU — (1961-1973) Sojusz zapoczątkowany przez Prezydenta Kennedy`ego jako kontra dla rosnących wpływów kubańskich w Środkowej i Południowej Ameryce, miał na celu ułatwienie integracji gospodarek Północnej i Południowej Ameryki. Emfazą programu była reforma rolna, demokratyczna i podatkowa. Pod koniec lat 60-tych USA były w pełni zaangażowane w Wietnamie i południowej Azji, z tego powodu zanikła pomoc dla Ameryki Łacińskiej. Ponadto niewiele krajów regionu chciało wprowadzenia wymaganych reform, w wyniku czego w 1973 roku OPA rozwiązało „trwałą" komisję Sojuszu dla Postępu.

KULMINACJA NAPIĘĆ W AFRYCE — Historia Afryki w okresie zimnej wojny odzwierciedla obietnice i tragedie, które szły ręka w rękę w tym regionie. Początkowy entuzjazm wywołany politycznym sukcesem gwałtownej dekolonizacji szybko przerodził się w cynizm. Jeden po drugim nowe rządy zostały wyparte przez „wiecznych" prezydentów, korupcję polityczną, chaos ekonomiczny i agresję etniczną. W obliczu braku surowców afrykańskie rządy szybko zaczęły wykorzystywać rywalizację supermocarstw, aby zmaksymalizować wsparcie ekonomiczne i militarne dla swojej władzy. W erze postkolonialnej na kontynencie stoczono szereg wojen domowych. Angola, Mozambik, Czad i Etiopia są kilkoma z wielu państw, które doświadczyły przemocy na tle światowej rywalizacji komunizmu i kapitalizmu.

„JEDEN MAŁY KROK..." — (1961-1969) Po latach bycia w tyle za Sowietami w badaniach kosmicznych, USA włożyło cały swój potencjał intelektualny i ekonomiczny w „Wyścig na księżyc". Prezydent Kennedy rozpoczął Projekt Merkury. W końcu NASA pokonała niewyobrażalne przeszkody technologiczne i wysłała człowieka na Księżyc. Kiedy Neil Armstrong, pierwszy człowiek, który postawił stopę na księżycu opuścił lądownik, wygłosił nieśmiertelną sentencję „Jeden mały krok dla człowieka, ale gigantyczny skok dla całej ludzkości". Tym samym utwierdził amerykańskie zwycięstwo w wyścigu kosmicznym między supermocarstwami.



ATAK NA AMBASADĘ W TEHERANIE — (1979-1981) Muzułmańscy rewolucjoniści zaatakowali i zdobyli amerykańską ambasadę w Teheranie. Wzięli jako zakładników 65 amerykanów i przetrzymywali ich przez 444 dni. Była to reakcja na amerykańskie wsparcie dla opresyjnych rządów Szacha Iranu, Mohammeda Rezy Pahlaviego. Nowo osadzony lider irańskiej teokracji, Ajatollah Chomeini reprezentował skrajnie antyamerykańskie poglądy i wzywał swoich wiernych do podjęcia działań przeciw zachodnim wpływom. Prezydent Carter zarządził wysłanie dwóch misji ratunkowych, które doprowadziły do upokarzającego dla amerykańskich wojsk i administracji Cartera incydentu. Niezdolność Cartera do uwolnienia zakładników przed końcem kampanii prezydenckiej w 1980 roku jest uważana za główny powód jego znaczącej wyborczej porażki. Ostatecznie iracka inwazja na Iran w 1980 skłoniła irańskie władze do zakończenia kryzysu. Prowadzone przez algierskich mediatorów negocjacje zakończyły się sukcesem. Ostatecznym policzkiem dla Cartera było formalne przekazanie zakładników 21 stycznia 1981, zaledwie kilka chwil po inauguracji prezydentury Reagana.



ŻELAZNA DAMA — (1979-1990) W pewien sposób przepowiadając „rewolucję reganowską" w USA, Margaret Thatcher prowadziła odrodzenie ruchu konserwatywnego w Zjednoczonym Królestwie.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

Zagorzała antykomunistka Thatcher otrzymała przezwisko „Żelazna dama" od sowieckiej gazety „Czerwona gwiazda". Thatcher była świetnym partnerem dla Reagana i razem odnowili „wyjątkowe stosunki", które charakteryzowały powojenne NATO. Za największe osiągnięcie Thatcher może być uznana żywiołowa obrona brytyjskiej kolonii na Falklandach. Junta wojskowa rządząca Argentyną rozpoczęła inwazję na Falklandy, w odpowiedzi na to Zjednoczone Królestwo w krótkiej i gwałtownej akcji zbrojnej odparło argentyńskie siły zbrojne i przywróciło odrobinę blasku dawnym brytyjskim dążeniom imperialnym. Thatcher pozostała u władzy do końca zimnej wojny i jest najdłużej sprawującym urząd Premierem Wielkiej Brytanii w historii.

REAGAN BOMBARDUJE LIBIĘ — (1986) Po upadku Nassera baron naftowy Muamar al-Kadafi dążył do wyniesienia Libii na pozycję lidera świata arabskiego. Aby udowodnić środowiskom religijnym swoją dobrą wolę, Kadafi stał się głównym źródłem wspieranego przez państwo antyzachodniego terroryzmu. Kiedy Iran dostarczył nowego modelu dla antyzachodniego oporu, Kadafi z religijnym pietyzmem prowadził antyzachodnie działania. W następstwie incydentu w zatoce Wielka Syrta, USA zbrojnie odpowiedziało na zaangażowanie Libii w zamach bombowy w zachodnioniemieckiej dyskotece, w którym zginął amerykański żołnierz. Celem bombardowań było zabicie Kadafiego, a zbombardowane zostały jego prywatne posiadłości. Mimo iż uniknął śmierci, międzynarodowy prestiż Kadafiego został mocno nadszarpnięty.

GWIEZDNE WOJNY — (1983-?) Inicjatywa Obrony Strategicznej była zdecydowanym krokiem administracji Reagana w stronę odejścia od Doktryny Wzajemnie Zagwarantowanego Zniszczenia ogłoszonym w emitowanym na żywo wystąpieniu publicznym Prezydenta Reagana. Początkowa koncepcja „gwiezdnej tarczy" została zaproponowana przez doktrora Petera Hagelsteina z Lawrence Livermore National Laboratory. Zasadniczo celem programu było stworzenie sieci zasilanych energią atomową satelitów, które miały stanowić nieprzeniknioną tarczę dla sowieckich rakiet międzykontynentalnych. Doskonały na papierze projekt nigdy nie został w całości wdrożony. Późniejsze wersje miały wystrzeliwać obiekty, które zderzając się z rakietą, miały powodować jej wybuch w stratosferze; lub być oparte na rakietach przechwytujących. Gwiezdne Wojny są jednym z czynników, które przekonały Gorbaczowa, że ZSRR nie może dłużej prowadzić zimnej wojny.

ROPA NA MORZU PÓŁNOCNYM — (1980) Ropę na Morzu Północnym odkryto już w latach 60-tych XX wieku, jednak dopiero kryzys naftowy sprawił, iż eksploatacja tych złóż stała się ekonomicznie opłacalna. Na Morzu Północnym znajduje się większość europejskich złóż ropy, przez co obszar ten stał się jednym z głównych światowych regionów wydobycia ropy niezrzeszonych w OPEC. Podzielone między Wielką Brytanię, Holandię i Norwegię, pola roponośne na Morzu Północnym stały się ratunkiem od żelaznego uścisku, w jakim OPEC trzymał zachodnią Europę.

REFORMATOR — (1985-1991) Po krótkich rządach Konstantina Czernienko, do władzy w ZSRR doszedł Michaił Gorbaczow. Był on pierwszym liderem Sowietów urodzonym już po rewolucji październikowej. Doświadczenia z pracy w Biurze Politycznym, gdzie nieustannie stykał się z Zachodem silnie wpłynęły na jego pogląd na przyszłość ZSRR. „Gorby" jak nazywano go na Zachodzie – zainspirował nawet powstanie grup „fanów". Margaret Thatcher, mówiąc o Gorbaczowie, stwierdziła „Lubię Pana Gorbaczowa, możemy robić wspólne interesy". Ostatecznie Gorbaczow będzie nadzorował



rozpad bloku sowieckiego. Mimo iż popularny na Zachodzie dzięki swoim reformatorskim pomysłom, takim jak Pierestrojka (reforma gospodarcza) czy Głasnost (reforma polityczna), Gorbaczow nie zdobył równie dużego uznania w ZSRR, co doprowadziło do jego obalenia w 1991 przez pucz wojskowy. W świetle jego porażki Federacja Rosyjska zwróci się do swojego nowego bohatera, Borysa Jelcyna.

ZAMACH BOMBOWY NA KOSZARY MARINES — (1983) Po izraelskiej inwazji na Liban USA i Francja wysłały wojska, aby zapewnić pokój między zwaśnionymi stronami. Ataki terrorystyczne na koszary obu krajów spowodowały olbrzymie straty: zginęło 241 żołnierzy amerykańskich i 58 francuskich spadochroniarzy. Były to najwyższe straty poniesione w jeden dzień przez amerykańskich marines od czasów Iwo Jimy. Mimo amerykańskich przypuszczeń, iż za atakami stali opłacani przez Iran terroryści z Hezbollahu, nigdy nie ustalono winnych.

SOWIECI STRĄCAJĄ KAL-007 — (1983) Lecący z Nowego Jorku do Seulu samolot Koreańskich Linii Lotniczych oznaczony numerem 007; w wyniku błędu autopilota wleciał w przestrzeń powietrzną ZSRR i został zestrzelony. Pomimo gorących zapewnień Sowietów, iż nie wiedzieli, że była to jednostka cywilna, taśmy ujawnione po zimnej wojnie pokazały, że piloci nie dostali żadnego ostrzeżenia od rosyjskich sił naziemnych. Niezadowolenie opinii publicznej wyrażała w swoich działaniach administracja Reagana, która doprowadziła nawet do odtworzenia odkodowanych wiadomości radiowych przed Radą Bezpieczeństwa ONZ. W wyniku ataku zginęło 269 pasażerów i członków załogi, w tym członek Kongresu USA.

GŁASNOST — (1985-1989) Głasnost, czyli „Jawność", była jedną z reform proponowanych przez Michaiła Gorbaczowa. W dalszej perspektywie reforma miała wprawdzie zwiększyć swobody obywatelskie w Rosji, jednak jej bezpośrednim celem było zwiększenie nacisków na konserwatywnych aparatczyków, którzy nie chcieli zaakceptować Pierestrojki. Amerykanie porównywali Głasnost do amerykańskiej Wolności Słowa, jednak u podstaw była to próba zwiększenia przejrzystości działań Biura Politycznego.

ORTEGA WYBRANY W NICARAGUI — (1985-1990) Daniel Ortega, dysydent polityczny od 16 roku życia, spędził pewien czas w więzieniu Managua, a po uwolnieniu uciekł na Kubę. Nawiązał tam kontakty, które okazały się kluczowe dla ruchu Sandinistów. Kiedy Sandiniści obalili reżim Somozy, Ortega zajął pozycję de facto prezydenta. Bliskie stosunki Ortegi z reżimem Castro skłoniły USA do wsparcia bojówek Contrasów. Działający z baz w północnej Nikaragui, wspierani przez znacjonalizowane gospodarstwa Contrasi okazali się poważną przeszkodą na drodze do sukcesu władz Sandinistów. Stagnacja ekonomiczna doprowadzi w końcu do upadku rządu Ortegi.

TERRORYZM — (1949-?) Znany od wieków, terroryzm był stosowany jako narzędzie polityczne częściej lub rzadziej przez cały okres zimnej wojny. ZSRR i Układ Warszawski trenowały na swoim terytorium bojówki terrorystyczne, włączając radykalistów z OWP (Organizacja Wyzwolenia Palestyny). Na wiele sposobów OWP stała się archetypem dla innych organizacji terrorystycznych zimnej wojny. Ze swoją antyzachodnią, antyizraelską ideologią stała się cause célèbre dla tych, którzy

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

uważali, że Zachód prowadzi neoimperialistyczną krucjatę w Trzecim Świecie. Palestyńscy terroryści porywali samoloty, zaatakowali statek pasażerski Achille Lauro i zamordowali 11 izraelskich lekkoatletów w trakcie Olimpiady w Monachium w 1972. Istniały również związane z komunistami bojówki w krajach zachodnich, jak Czerwone Brygady we Włoszech i Japońska Armia Czerwona. Pod koniec zimnej wojny Sowieci coraz częściej ścierali się z muzułmańskimi fundamentalistami, więc ich poparcie dla terroryzmu zanikło.



AFERA IRAN-CONTRAS — (1985) W próbie wynegocjowania uwolnienia amerykańskich zakładników w Libanie, Reagan prowadził tajne negocjacje z Iranem, w których zaproponowano broń w zamian za zakładników. Było to pogwałcenie polityki USA, która zakazywała negocjacji z terrorystami. Do tego doszedł również fakt, że zyski ze sprzedaży broni Iranowi były używane do tajnego finansowania Contrasów w Nikaragui. Było to sprzeczne z oficjalnie przyjętą polityką rządu, jak również z ustawami przyjętymi przez kontrolowany przez Demokratów Kongres. Winą za całą sprawę zostali obarczeni Pułkownik Oliver North i Admirał John Pointdexter, jednak raport komisji kongresu jasno wskazywał, że za cały proceder odpowiedzialny jest Prezydent Reagan.



CZARNOBYL — (1986) Wybuch w Czarnobylu jest najgorszą katastrofą w historii elektrowni atomowych. Radioaktywny opad rozprzestrzenił się w olbrzymiej chmurze nad całą Zachodnią Europą i ostatecznie dotarł do wschodniego wybrzeża USA. Ze skażonych terenów trzeba było wysiedlić ponad 200 tysięcy Bułgarów i Ukraińców. Ocenia się, iż niemalże 4000 osób mogło zginąć od promieniowania, na działanie którego zostało narażone tego dnia. Czarnobyl stał się symbolem porażającej niekompetencji, która towarzyszyła sowieckim decyzjom biurokratycznym pod koniec zimnej wojny.

KRYZYS KREDYTOWY W AMERYCE ŁACIŃSKIEJ — (1982-1989) W wyniku wzrostu cen bliskowschodniej ropy, państwa Ameryki Łacińskiej cieszyły się fenomenalnym wzrostem gospodarczym od lat 50-tych do lat 70-tych XX wieku, co niestety gwałtownie się skończyło. Mimo imponującego wzrostu gospodarczego państwa Ameryki Łacińskiej takie jak Brazylia i Ekwador zaciągały kolejne międzynarodowe pożyczki. Dysponując nowym kapitałem z petrodolarów, bez problemu znajdowały kredytodawców. Dług zagraniczny w Ameryce Łacińskiej wzrósł o 1000% od 1970 do 1980 roku. Kiedy nadeszła światowa recesja po irańskim kryzysie naftowym, większość państw Ameryki Łacińskiej nie potrafiło sobie poradzić z załamaniem się gospodarki. Ostatecznie, aby zmniejszyć zadłużenie, państwa te musiały się uciec do znaczącej restrukturyzacji gospodarki.

„ZBURZCIE TEN MUR" — (1987) Prezydent Reagan w przemówieniu przed Bramą Brandenburską odwołującym się do wystąpienia Prezydenta Kennedy`ego przed Murem Berlińskim uderzył w nowo obsadzonego lidera Sowietów Michaiła Gorbaczowa: *Panie Gorbaczow, jeśli chce Pan pokoju, dobrobytu dla ZSRR i Wschodniej Europy, jeśli chce Pan liberalizacji; niech Pan przyjdzie tu pod tą bramę! Panie Gorbaczow niech Pan ją otworzy! Panie Gorbaczow, niech Pan zburzy ten mur!* Wprawdzie będące jawną prowokacją przemówienie wywołało falę trudnej dla Sowietów krytyki. Dobrze prosperujące państwa nie mają murów zatrzymujących obywateli w środku. Niecałe dwa lata później mur został zburzony.

„IMPERIUM ZŁA" — (1983) Określenie użyte wobec ZSRR po raz pierwszy przez Prezydenta Reagana w wystąpieniu przed Narodowym Stowarzyszeniem Ruchu Ewangelicznego. Ta zmiana w stosowanej ideologii reprezentowała odrzucenie przez ruch konserwatywny nixonowskiej polityki odprężenia. Uznane za niepotrzebnie prowokacyjne przemówienie stało się źródłem kontrowersji wśród państw NATO. W USA środowiska lewicowe na przykładzie zamieszania CIA w wydarzenia w Chile krytykowały hipokryzję Reagana. Przemówienie było kolejnym dowodem na to, że ostatnia faza zimnej wojny będzie konfrontacją.

ALDRICH AMES — (1985-1994) Pierwsza znana udana próba infiltracji CIA przez oficerów KGB. Aldrich Ames ujawnił setki operacji CIA i dostarczył informacji, które przyczyniły się do egzekucji 10 amerykańskich informatorów. CIA spędziło lata, szukając innego wyjaśnienia dla przecieków, szczególnie skłaniając się ku teorii umieszczenia przez KGB podsłuchów w centrali agencji. Ames nie kierował się powodami ideologicznymi i wraz z żoną cieszył się dostatnim życiem zapewnionym przez 2,5 miliona dolarów łapówek, które przyjął. Ames po raz pierwszy odwiedził sowiecką ambasadę w 1995. W tym czasie nadzorował analizę sowieckich operacji wywiadowczych w Europie.

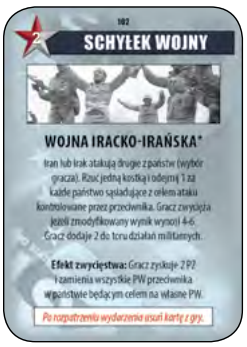
ROZMIESZCZENIE RAKIET PERSHING II — (1984-1985) Rakiety Pershing II zostały zaprojektowane jako kontra dla radzieckich rakiet pośredniego zasięgu SS-20. Rozmieszczenie 108 rakiet tego typu w zachodnich Niemczech, Włoszech i Wielkiej Brytanii było testem dla siły przebicia NATO, ze względu na sprzeciw opinii publicznej. Jednak mimo utrudnień rakiety zostały rozmieszczone, dając NATO kartę przetargową w rozmowach na temat „Układu o całkowitej likwidacji pocisków rakietowych pośredniego zasięgu", które zostały zawieszone w 1983 roku. Rozmieszczenie rakiet dało fundament pod ponowne rozpoczęcie rozmów w 1985. Ostatecznie rozmowy zakończyły się sukcesem podczas szczytu w Rejkiawiku w 1986 roku.

GRY WOJENNE — (1956-1995) Gra na przetrzymanie, takie określenie dochodzenia na skraj wojny bez przekraczania ostatecznej granicy zaproponował John Foster Dulles. W różnych okresach i kryzysach ten typ działania był stosowany przez oba supermocarstwa, jednak przez cały czas istniało zagrożenie, iż gra na przetrzymanie uczyni zimną wojnę gorącą. Ponadto gra na przetrzymanie doprowadziła do przyjęcia taktyki „launch on warning", która w zgodzie z teorią gier zakładała, że jeśli przeciwnik odpalił potężny atak nuklearny, trzeba zrobić to samo, zanim nadlatujące rakiety zniszczą rakiety wciąż znajdujące się w silosach. Ta doktryna skróciła czas na reakcję dla światowych przywódców z godzin do minut. 9 listopada 1979 USA rozpoczęło przygotowanie do kontrataku nuklearnego, kiedy w wyniku błędu komputera NORAD uznano, iż Sowieci rozpoczęli zmasowany atak nuklearny. Jeszcze w 1995 roku Rosjanie wzięli norweską rakietę badawczą za nadchodzący atak i Borys Jelcyn został poproszony o decyzję w sprawie kontruderzenia.

SOLIDARNOŚĆ — (1980-?) Zrzeszenie związków zawodowych z korzeniami w polskich stoczniach w Gdańsku. Solidarność stała się kluczowym punktem oporu antykomunistycznego

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

w bloku wschodnim. Szybko przestała być zwykłym ruchem robotniczym i zaczęła gromadzić pod swoimi sztandarami prokatolików, intelektualistów i dysydentów. Tolerowanie ruchu w obrębie Układu Warszawskiego było wydarzeniem bez precedensu i wiązało się z grą „w kotka i myszkę" opierającą się na publicznej analizie intencji Sowietów, prestiżu Jana Pawła II i działaniu otoczenia Lecha Wałęsy. Mimo uderzenia polskich władz komunistycznych kierowanych przez Wojciecha Jaruzelskiego w Solidarność i uwięzienia wielu z przywódców ruchu, organizacja zeszła do podziemia i rozpoczęła odbudowę. W 1988 roku prowadzone przez Solidarność strajki zmusiły polskich komunistów do rozpoczęcia otwartych negocjacji.



WOJNA IRACKO-IRAŃSKA — (1980-1988) Henry Kissinger komentując tę wojnę miał powiedzieć „szkoda, że obydwa kraje nie mogą przegrać". Do wojny doszło z powodu dysput terytorialnych, dążeń Saddama Husajna do uczynienia z Iraku dominującej siły w regionie i prób ograniczenia rozprzestrzeniania szyickiego fundamentalizmu z Iranu. Początkowo wojska irackie odniosły kilka zwycięstw, jednak siły irańskie przegrupowały się i rozpoczęły kontrofensywę na Irak. Obie strony były zaopatrywane przez prowadzące cyniczną grę Stany Zjednoczone, które chciały podtrzymania wojny. Ostatecznie wsparcie USA przeszło na stronę Iraku, ponieważ zwycięstwo Iranu było nie do przyjęcia z perspektywy strategicznej. Podczas tej wojny Iran używał ropy jako broni, co doprowadziło do wywieszania amerykańskich flag przez kuwejckie tankowce, aby zapewnić dostawy surowca. Po ośmiu latach granice zostały przywrócone do swoich przedwojennych ram, jednak konflikt mocno osłabił oba kraje.

ZDRAJCY — (1945-1989) W okresie poprzedzającym zimną wojnę obywatele bloku wschodniego uciekali lub dezerterowali na Zachód. Najczęściej zdrajcami byli szpiedzy i podwójni agenci, którzy zostali zdekonspirowani lub chcieli przejść na drugą stronę konfliktu. Przykłady tego typu zdrajców to Jurij Nonsenko, naczelnik oddziału KGB do spraw amerykańskich, i naczelnik londyńskiego oddziału KGB Oleg Gordijewski. Prawdopodobnie bardziej upokarzający, a na pewno bardziej jawny był fakt, iż na Zachód uciekło wielu utalentowanych sowieckich artystów, korzystając z występów w Europie lub Ameryce. Wprawdzie zdarzali się również zdrajcy uciekający na Wschód, najczęściej zdekonspirowani szpiedzy, jednak proceder ten nigdy nie osiągnął tych samych proporcji.

SIATKA SZPIEGOWSKA Z CAMBRIDGE – (Kim Philby, Guy Burgess, Anthony Blunt, John Cairncross i Donald Maclean) Piątka studentów Cambridge, którzy niezadowoleni z działań swojego rządu zostali komunistami, a wkrótce potem zostali zwerbowani przez Sowietów. Siatka była jednym z najlepiej działających projektów radzieckiego wywiadu podczas zimnej wojny, ponieważ cała piątka szpiegów zdołała objąć wysokie stanowiska publiczne. Przykładowo Maclean miał dostęp do wielu tajnych informacji na temat broni nuklearnej, na postawie których Stalin podjął decyzję o blokadzie Berlina i uzbrojeniu Korei Północnej przed inwazją za 38 równoleżnik. Siatka została rozbita, kiedy projekt kryptoanalizy radzieckich depesz Venona ujawnił Macleana, który wraz z Burgessem zbiegł w 1951. Philby uniknął dekonspiracji aż do 1963, nadal okazyjnie przekazując informacje; po ujawnieniu również udało mu się zbiec. Blunt zdekonspirował się, składając sekretne zeznanie przed oficerami MI5, w którym ujawnił innych agentów (w tym Cairncrossa).

NIEZWYKŁE RELACJE –W 1946 roku Winston Churchill mówił o „niezwykłych relacjach łączących Wspólnotę Brytyjską i USA". Podczas II wojny światowej badania dotyczące broni atomowej wymagały współpracy i zaufania między brytyjskim, kanadyjskim i amerykańskim rządem w stopniu wcześniej niewyobrażalnym. Ponadto w 1943 Zjednoczone Królestwo podjęło decyzję o ujawnieniu Amerykanom sposobu łamania kodów ULTRA. Dobre relacje zaowocowały podpisaniem porozumienia BRUSA, którego warunki determinowały współpracę wywiadowczą w okresie zimnej wojny. Nawet dzisiaj USA i Zjednoczone Królestwo pozostają bliskimi sojusznikami ze wspólnymi bazami wojskowymi i powiązaniami ekonomicznymi na całym świecie.

NORAD — (1958-?) Dowództwo Obrony Północnoamerykańskiej Przestrzeni Powietrznej i Kosmicznej (North American Aerospace Defense Command) jest wspólną instytucją militarną USA i Kanady, której zadaniem jest wspólna obserwacja i kontrola przestrzeni powietrznej nad Ameryką Północną w celu uniknięcia obcego wtargnięcia. Pierwotnie mająca za zadanie wykrycie i obronę przed nisko lecącymi sowieckimi bombowcami stacjonującymi w Arktyce. Podczas zimnej wojny NORAD została umieszczona w słynnej bazie pod górą Cheyenne, co zostało pokazane w znanym filmie „Gry Wojenne". U szczytu swojej świetności NORAD dowodziło 250-tysięcznym personelem wojskowym. Dowództwo stanowi przykład pełnej integracji i współpracy sojuszników USA w obrębie parasola nuklearnego i struktur sojuszu.



CHE – Ernesto Rafael Guevara de la Serna znany powszechnie jako Ernesto Che Guevara, jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych ikon ugrupowań lewicowych na świecie. Jego twarz obserwuje nas uważnie z koszulek, kubków i plakatów. Kiedy poznał Fidela Castro w 1955 roku, Guevara wiedział, że znalazł sprawę, za którą chce walczyć. Szybko zaskarbił sympatię Castro swoją pasją, odwagą i charyzmą. Kiedy rewolucjoniści obalili reżim Batisty, Guevara objął stanowisko naczelnika więzienia La Cabana, gdzie nadzorował i wykonywał tysiące egzekucji za przestępstwa polityczne. Guevara utrzymywał bliskie stosunki z ZSRR, które zaowocowały dostawą sowieckich rakiet balistycznych na Kubę (Guevara miał później powiedzieć, że gdyby w czasie kryzysu sprawował władzę, odpaliłby je bez wahania). W 1965 roku Guevara postanowił szerzyć rewolucję kubańską na świecie, przewodząc komunistycznym partyzantkom w Kongo i Boliwii. Schwytany przez wspierane przez CIA wojska boliwijskie został skazany na śmierć i zabity na rozkaz prezydenta Boliwii. Dziś pozostaje symbolem światowej rewolucji lewicowej.



NASZ CZŁOWIEK W TEHERANIE – (1941-1979) Mohammed Reza Szach Pahlavi, który objął władzę w Iranie po

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

tym jak obalono jego ojca, był kluczową figurą dla brytyjskich, a później amerykańskich planów na Bliskim Wschodzie. Pahlavi przyjął rolę prozachodniego reformatora, jednak często okazywał niezadowolenie z neoimperialistycznych stosunków gospodarczych, szczególnie jeśli chodziło o ropę naftową. Niemniej naftowe bogactwo Iranu pchnęło Pahlaviego w sam środek światowej geopolityki, a jego powiązania z USA były kluczowe dla pozycji obu krajów w regionie. Mimo wprowadzania reform, Pahlavi praktykował również rządy zaciśniętej pięści poprzez brutalną policję polityczną SAVAK, a w późniejszych latach stał się despotą i megalomanem. W efekcie powstało idealne środowisko do rozwoju irańskich środowisk rewolucyjnych.



JURIJ I SAMANHTA – (1982) Jednym z przedziwnych „ludzkich" wydarzeń zimnej wojny było napisanie listu do nowo powołanego Sekretarza Generalnego Partii Komunistycznej Jurija Andropowa przez 10-letnią amerykańską uczennicę Samanthę Smith. Andropow, który właśnie zastąpił Breżniewa, był jednym z architektów Praskiej Wiosny i był postrzegany jako wyjątkowo zły znak dla relacji Wschód-Zachód. Ku zaskoczeniu wszystkich, Samantha otrzymała odpowiedź zawierającą zaproszenie do odwiedzenia ZSRR. Pomimo obaw amerykańskiego Departamentu Stanu, Samantha przyjęła zaproszenie i odbyła podróż do ZSRR. Jej wyprawa została odebrana jako ważne wydarzenie dla początku normalizacji stosunków supermocarstw i poprawiła wizerunek publiczny Andropowa na Zachodzie.



SPRZEDAŻ AWACS SAUDYJCZYKOM – (1986) Samolot E3 AWACS jest jedną z najbardziej zaawansowanych platform wczesnego dowodzenia i zwiadu, jaką dysponują Amerykanie. Trudno wyobrazić sobie zdziwienie Kongresu, kiedy Prezydent Reagan ogłosił zamiar sprzedaży pięciu takich maszyn Saudyjczykom, tuż po tym jak weszły one do służby w USA. Sprzedaż „Lotniczych Systemów Ostrzegania i Kontroli" była w tamtym okresie największą sprzedażą sprzętu wojskowego na świecie. Pomimo oporu w kongresie i niezadowolenia władz Izraela, celem nadrzędnym było zdobycie pomocy Saudyjczyków przeciwko Teheranowi. Wysokie ryzyko polityczne związane z tą transakcją zwiąże rządy obu państw na długie lata po zakończeniu zimnej wojny.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

PYTANIA DOTYCZĄCE KART

5. PLAN PIĘCIOLETNI

Pytanie: Czy gracz ZSRR może w swojej ostatniej rundzie zagrać „Plan pięcioletni" wiedząc, że będzie musiał odrzucić jedyną kartę, jaka została mu na ręce, a kartą tą będzie „Kulminacja napięć w..."

Odpowiedź: Tak, zatrzymanie karty „Kulminacja", którą ma się na ręku jest niezgodne z zasadami, jeśli gracz ma ją na ręce na zakończenie tury. Gracz może użyć „Planu pięcioletniego", aby odrzucić kartę „Kulminacja", jest to szczególnie opłacalne, jeśli karta punktowałaby region, gdzie gracz ma słabe wpływy.

Pytanie: Co się dzieje, jeśli w momencie zagrania tego wydarzenia ZSRR nie ma na ręce żadnych kart (oprócz ewentualnie karty "Chiny")?

Odpowiedź: Plan Pięcioletni staje się wydarzeniem pustym. Karta "Chiny" nie może zostać odrzucona.

6. CHINY

Pytanie: Czy karta daje 5 PO, jeśli zostanie użyta jako przewrót lub zmiana sojuszu w Azji? Czy przy zmianie sojuszu trzeba najpierw zadeklarować, że PO będą użyte w Azji, czy można poczekać i najpierw wykonać cztery zmiany sojuszu w Azji, a na koniec zadeklarować, że piąty również będzie w tym regionie?

Odpowiedź: Gracz otrzymuje dodatkowy PO jeśli przewrót dotyczy Azji. Jednak próby zmiany sojuszu deklaruje się pojedynczo jeden po drugim. Jeśli gracz przy pomocy tej karty wykonał 4 próby w Azji JEDYNYM sposobem użycia ostatniego PO jest piąta próba zmiany sojuszu w Azji.

Pytanie: Czy można odrzucić kartę „Chiny", rozpatrując „Bagno" lub „Niedźwiedzia w Potrzasku"?

Odpowiedź: Nie, zasada 9.5 mówi, że karty „Chiny" nie można odrzucić przy rozpatrywaniu wydarzenia.

Pytanie: Czy kartę „Chiny" można zagrać jako wyścig kosmiczny?

Odpowiedź: Tak.

Pytanie: Jeśli gracz USA zagra „Chiny" jako wyścig kosmiczny, to czy ma to wpływ na „Rezolucję w sprawie obrony Tajwanu"?

Odpowiedź: Tak, ponieważ kartę „Chiny" zagrywa gracz USA, anuluje to efekt karty „Rezolucji w sprawie obrony Tajwanu".

Pytanie: Mój przeciwnik twierdzi, że karta nie jest w grze na początku gry. Ja twierdzę, że jest dostępna dla gracza ZSRR, dlatego jest zagrywana odkryta na jego stronę stołu. Kto ma rację?

Odpowiedź: Twój przeciwnik się myli. Karta „Chiny" zaczyna grę odkryta i kontrolowana przez ZSRR.

13. WOJNA IZRAELSKO-ARABSKA

Pytanie: Czy jeśli wydarzenie zostało uniemożliwione przez Porozumienie Camp David, to użycie przez USA PO tej karty daje ZSRR PZ przy aktywnym wydarzeniu "Dzieci Kwiaty"?

Odpowiedź: Nie.

18. SCHWYTANIE NAZISTOWSKICH NAUKOWCÓW

Pytanie: Czy zagranie tej karty liczy się jako próba wyścigu kosmicznego?

Odpowiedź: Nie, ograniczenie to dotyczy tylko zagrywania kart operacyjnych. Wydarzenia wpływające na wyścig kosmiczny nie liczą się jako próba.

24. WOJNA INDYJSKO-PAKISTAŃSKA

Pytanie: Jeśli w żadnym z tych państw nie ma znaczników wpływów lub w obu państwach są tylko znaczniki jednego gracza, to jaki efekt będzie miało to wydarzenie?

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

Odpowiedź: Gracz otrzymałby 2 punkty działań militarnych za wydarzenie, i jeśli po rzucie kostką opisanym na karcie wygrałby wojnę, otrzymałby 2 PZ. Jest to również zasadą przy innych udanych wojnach bez znaczników wpływów.

25. DOKTRYNA POWSTRZYMYWANIA

Pytanie: Co ma pierwszeństwo, jeśli gracz USA zagra Doktrynę Powstrzymywania, a gracz ZSRR Czerwoną Panikę/Czystki? Może to mieć znaczenie przy kartach o nominalnej wartości 1PO i 4PO.

Odpowiedź: Efekty kart się znoszą.

Pytanie: Co się dzieje, jeśli podczas działania karty Doktryna Powstrzymywania gracz ZSRR zagra kartę Zazdrość o Rakiety Missile Envy?

Odpowiedź: Ponieważ kartę do oddania wybiera gracz USA, liczy się punktacja karty z punktu widzenia gracza USA. Oznacza to, że może on oddać zarówno kartę o wartości 4PO, jak i kartę o wartości 3PO.

26. UTWORZENIE CIA

Pytanie: Czy ręka gracza ZSRR pozostaje odkryta przez całą turę? Co się stanie, jeśli gracz ZSRR zdobędzie nowe karty w ciągu tej tury?

Odpowiedź: Efekt tej karty nie jest ciągły. ZSRR musi odkryć swoje karty tylko w momencie zagrania „Utworzenia CIA".

Pytanie: Co oznacza zdanie: „Następnie USA może wykorzystać wartość PO tej karty do przeprowadzenia operacji" ?

Odpowiedź: Gracz ZSRR ujawnia swoje karty, a następnie gracz USA wykonuje operacje za 1 PO. Ta karta i „Samotny strzelec" (62) działają na tej samej zasadzie.

30. DEKOLONIZACJA

Pytanie: Czy wszystkie punkty z karty muszą być wykorzystane w jednym, wybranym regionie, czy można je podzielić między regiony?

Odpowiedź: Można podzielić między regiony, ale tylko wskazane na wydarzeniu.

31. CZERWONA PANIKA/CZYSTKI

Pytanie: Co się dzieje, jeśli gracz ZSRR zagra tę kartę, a następnie zagra „Zazdrość o Rakiety Missile Envy" w momencie, gdy gracz USA znajduje się w Bagnie?

Odpowiedź: Gracz USA musi zagrać kartę „Zazdrość o Rakiety Missile Envy" jako kartę o wartości 1PO w pierwszej rundzie akcji po wyjściu z Bagna. Jeśli gracz USA nie wyjdzie z Bagna do końca aktualnej tury, musi spróbować wyjść z Bagna w pierwszej rundzie następnej tury z użyciem karty „Zazdrość o Rakiety Missile Envy" (chyba że gracz ZSRR znów obniży jej wartość do 1).

Pytanie: Zasady mówią, że wydarzenia wojenne przesuwają punkty działań militarnych na podstawie wartości PO karty. Jednak tekst kart wojen mówi, że punkty operacji przesuwają się o dwa pola. Która wersja jest poprawna?

Odpowiedź: Należy zastosować wyjątek z zasady 5.5, który mówi, że jeśli tekst karty jest sprzeczny z zasadami, stosuje się tekst z karty. Wydarzenie wojenne samo w sobie określa, o ile pól należy przesunąć wskaźnik i nie odnosi się do operacji.

Pytanie: Czy ta karta może być zagrana dwukrotnie w jednej turze?

Odpowiedź: Tak, ponieważ nie jest podkreślona. Mimo że działa do końca tury, ląduje na stosie kart odrzuconych zaraz po zagraniu i może być od razu dobrana, np. za pomocą kart Negocjacje SALT, Gwiezdne Wojny, "Nie pytajcie...". Może więc być tak, że wszystkie karty gracza mają wartość obniżoną o 2 lub 3 punkty, a może być tak, że obaj gracze jednocześnie mają obniżoną wartość kart. (To samo dotyczy karty Szwadrony Śmierci w Ameryce Łacińskiej).

Pytanie: Sowieci zagrywają „Zazdrość o rakiety *Missile Envy*" jako wydarzenie dekady, a „Czerwoną panikę/Czystki" w pierwszej rundzie. Pierwszą rundą USA musi być zagranie „Zazdrości o rakiety *Missile Envy*". Ponieważ „Czerwona panika/Czystki" wpływa na wszystkie karty zagrane jako operacje przez USA. Pytanie czy odnosi się to też do „Zazdrości o rakiety *Missile Envy*"? (wątpliwość wynika z tego, że „Zazdrość o rakiety *Missile Envy*" była zagrana w fazie wydarzeń dekady PRZED „Czerwoną paniką/czystkami") Czy USA ma 1, czy 2PO?

Odpowiedź: Mimo iż karta była zagrana jako wydarzenie dekady, gracz USA będzie ją rozpatrywać już po tym jak została zagrana „Czerwona panika/Czystki", a co za tym idzie jego PO będą obniżone do jednego.

Pytanie: Czy ujemny PO dotyczy także wyścigu kosmicznego? Jeśli przeciwnik otrzyma PO z wydarzenia, czy dostają one modyfikator -1?

Odpowiedź: Redukcja dotyczy PO kart jednego gracza (7.4.1) i użytych przez niego w dowolnym celu, włączając w to wyścig kosmiczny (7.4.2), nawet jeśli przeciwnik zagra jego wydarzenie. Zobacz wyjaśnienia w części dotyczącej wyścigu kosmicznego (6.4).

Pytanie: W jaki sposób „Czerwona panika/Czystki" wpływają na działania militarne gracza? Na przykład: Zagrywam kartę o wartości 3 jako przewrót i jest ona zredukowana o jeden dla tego przewrotu, ale czy z tego powodu karta ma wartość 2 dla działań militarnych, czy pierwszeństwo ma wartość bazowa karty?

Odpowiedź: Wartość działań militarnych wyniesie 2. PO karty są obniżone niezależnie od jej zastosowania i są wartością karty dla przewrotu (8.2.3).

32. INTERWENCJA ONZ

Uwaga: Jeśli po zagraniu w fazie wydarzeń dekady „Sprzedaży zboża Sowietom" zostanie wyciągnięta karta „Interwencja ONZ" musi zostać zwrócona, nie może być również zagrana jako wydarzenie przeciwnika. Aby zagrać „Interwencję ONZ" jako wydarzenie, musi być ona powiązana z wydarzeniem przeciwnika jak jest to opisane w części poświęconej kartom (2.2.2) niezależnie od tego, czy wydarzenie może lub nie może być zagrane na podstawie zasady 5.2.

Pytanie: Czy gracz może użyć „Interwencji ONZ" na karcie otrzymanej przez „Sprzedaż zboża Sowietom" poza fazą wydarzeń dekady?

Odpowiedź: Tak, działa to następująco:

1. Zagraj „Sprzedaż zboża Sowietom".

2. Weź kartę przeciwnika na rękę.

3. Jeśli jest to „Interwencja ONZ", zagraj ją z wydarzeniem przeciwnika lub jeśli jest to wydarzenie przeciwnika, zagraj je z „Interwencją ONZ".

LUB

3. Zwróć ją i normalnie rozpatrz „Sprzedaż zboża Sowietom".

Czy „Interwencja ONZ" może być użyta, aby anulować wydarzenie podczas rundy przeciwnika?

Odpowiedź: Absolutnie nie! Jedyny sposób na zagranie „Interwencji ONZ" to zagranie jej z inną kartą z ręki.

33. DESTALINIZACJA

Pytanie: Czy przy przesuwaniu PW mogą być one rozmieszczone gdziekolwiek na planszy, czy też są brane pod uwagę ograniczenia umieszczania wpływów ważne dla operacji?

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

Odpowiedź: Odpowiedź na to pytanie można znaleźć w części 6.1.1. Wydarzenia, które pozwalają umieścić albo przesunąć wpływy, są ograniczone tylko zasadami rozmieszczania zawartymi w tekście karty, w innym wypadku PW można umieścić gdziekolwiek na mapie.

Pytanie: Odnośnie „Chińskiej wojny domowej", czy „Destalinizacja" może być użyta jako wydarzenie, aby umieścić wpływy na tym polu?

Odpowiedź: Nie, wpływy na tym polu mogą być umieszczane tylko zgodnie z zasadami operacji (6.1).

35. REZOLUCJA W SPRAWIE OBRONY TAJWANU

Pytanie: Czy „Rezolucja w sprawie obrony Tajwanu" powinna być odrzucona z ręki dowolnego gracza, gdy USA zagrają „Chiny"?

Odpowiedź: Nie, karta jest odrzucana tylko jeśli była użyta jako wydarzenie przed amerykańskim zagraniem „Chiny".

Pytanie: Czy Tajwan liczy się jako państwo strategiczne przy końcowym zliczeniu punktów po dziesiątej turze?

Odpowiedź: Tak.

Pytanie: Czy efekt przestaje działać, gdy gracz USA wyśle kartę „Chiny" w kosmos lub straci ją w wyniku wydarzenia „Rewolucja kulturalna"?

Odpowiedź: Jeśli straci ją w wyniku wydarzenia, efekt trwa. Jeśli wyśle kartę „Chiny" w kosmos, efekt jest anulowany, ponieważ gracz USA zagrał kartę „Chiny".

36. KONFLIKT ZBROJNY

Pytanie: Supermocarstwa sąsiadujące z państwem docelowym karty liczą się przy zliczaniu modyfikatorów rzutu dla tej karty?

Odpowiedź: Tak, dotyczy tego punkt „+ 1, jeśli jego supermocarstwo sąsiaduje z państwem, który jest celem" z części (6.2.2).

Pytanie: Czy przy obronie przed tą kartą istnieje ograniczenie ujemnych modyfikatorów, niezależnie od ilości sąsiadujących państw, które się kontroluje?

Odpowiedź: Konflikt zbrojny pozwala zaatakować dowolny kraj o poziomie stabilizacji 1 lub 2. Od rzutu odejmuje się 1 za KAŻDE sąsiadujące państwo kontrolowane przez przeciwnika.

39. WYŚCIG ZBROJEŃ

Pytanie: Czy jeśli osiągnąłem wymagane działania militarne, to mam gwarancję, że przeciwnik nie zdobędzie PZ tą kartą?

Odpowiedź: Nie. PZ zależą tylko od postępów aktywnego gracza na torze działań militarnych pod warunkiem, że aktywny gracz ma więcej działań niż przeciwnik.

40. KRYZYS KUBAŃSKI

Pytanie: W którym momencie USA mogą zdjąć dwa znaczniki PW w RFN i Turcji, kiedy zagrywam tę kartę, grając ZSRR? Czy mogą to zrobić w trakcie mojej rundy? Kiedy ta karta zostanie wyeliminowana, czy poziom DEFCON pozostanie na 2?

Odpowiedź: PW mogą być usunięte w dowolnym momencie, nawet podczas twojej rundy. Poziom DEFCON nie musi pozostać na 2, ale jeśli karta nie zostanie anulowana, przeciwnik przegra grę, dokonując przewrotu niezależnie od poziomu DEFCON. Jedyny sposób, w jaki przeciwnik może przeprowadzić przewrót nie przegrywając gry, to anulowanie karty lub przeczekanie do następnej tury. Oczywiście jeśli i tak przegrywa, pozwala mu to szybko zakończyć grę.

Pytanie: Jeśli gracz ZSRR zagra „Kryzys kubański", a później w tej samej turze gracz ZSRR zagrywa „Utworzenie CIA", gracz USA decyduje sie dokonać przewrotu, to kto przegrywa grę?

Odpowiedź: Jeśli gracz jest objęty efektem „Kryzysu kubańskiego" i spróbuje dokonać przewrotu, przegrywa grę; niezależnie od tego, czy przewrót był czy nie był wywołany kartą przeciwnika. Tekst karty „Kryzysu kubańskiego" ma pierwszeństwo wobec instrukcji (obniżenie poziomu DEFCON na 1, kiedy przeciwnik jest aktywnym graczem).

Pytanie: Jak USA może anulować to wydarzenie?

Odpowiedź: 2 PW muszą być usunięte z RFN lub Turcji, a nie po jednym punkcie z każdego z tych państw.

42. I 44. BAGNO I NIEDŹWIEDŹ W POTRZASKU

Zobacz również objaśnienia dla „Zazdrość o rakiety *Missile Envy*"

Pytanie: Jak rozpatrywać te karty?

Odpowiedź: Przedstawiamy sposób rozpatrywania tych kart krok po kroku:

1. Rozpocznij swoją rundę.

2. Jeśli masz na ręce kartę o wartości 2 PO lub więcej, musisz ją odrzucić (jedną) bez rozpatrywania; następnie przejdź do punktu trzeciego, w innym wypadku twoja runda się kończy.

3. Rzuć kostką. Jeśli wynik wynosi mniej niż 5 oczek, efekt karty dobiega końca i w następnej rundzie grasz normalnie. Jeśli rzut się nie powiedzie, w następnej rundzie musisz zrobić to samo.

Pytanie: Jak rozumieć „Bagno/Niedźwiedź w Potrzasku"? Najpierw myślałem, że działa to tak: odrzucam kartę za 2 lub więcej PO i rzucam kostką, jeśli wypadnie 6, moja runda się kończy. Jeśli rzut się nie powiedzie, czy można zagrać kolejną kartę normalnie?

Odpowiedź: Nie, gracz traci kolejkę. Odrzucenie karty i rzut to jedyne, co gracz może zrobić w tej rundzie. Jeśli wypadnie mniej niż 5 oczek, gra normalnie od następnej rundy. Jeśli gracz nie ma kart, które spełniają wymagania PO, musi zatrzymać karty na ręce do następnej tury. Jedynym wyjątkiem są karty „Kulminacja...", które muszą być zagrane i nie można ich zatrzymać na ręce. Te karty można zagrać w dowolnej kolejności, kiedy graczowi skończą się karty spełniające wymagania PO. Mimo iż może się to przeciągnąć do następnej tury, nie ma to wpływu na fazę Wydarzeń Dekady. Gracz może odrzucać wydarzenia przeciwnika (bez rozpatrzenia – patrz: 5.4) tak długo, jak spełniają wymagania PO.

Pytanie: Czy ucieczka z „Potrzasku/Bagna" jest jedyną dozwolonym akcją w danej rundzie? Czy też po udanym rzucie można zagrać kolejną kartę (PO/wydarzenie) jako część „normalnej" rundy?

Odpowiedź: Zazwyczaj gracz może zagrywać karty normalnie dopiero w następnej rundzie po wyjściu z potrzasku.

Pytanie: Czy „Niedźwiedź w Potrzasku" i „Bagno" kończą się wraz z turą?

Odpowiedź: Koniec tury nie kończy efektu działania tych kart. Jedynie udany rzut pozwala je odrzucić. Należy pamiętać, że „Potrzask" i „Bagno" nie mają wpływu na fazę wydarzeń dekady.

47. JUNTA

Pytanie: Czy jeśli drugą częścią wydarzenia są zmiany sojuszu, to obie muszą być dokonane w tym samym regionie?

Odpowiedź: Nie, można ich dokonać w obu Amerykach.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

Pytanie: Czy po zagraniu tej karty jako wydarzenia darmowy przewrót liczy się do działań militarnych?

Odpowiedź: Zasada 8.2.5 mówi: „Wydarzenia, które pozwalają na wolny rzut na przewrót, nie są wliczane do wymaganych działań militarnych."

Pytanie: Tekst karty pozwala na umieszczenie 2PW w dowolnym państwie Ameryki Środkowej lub Południowej i na przewrót lub zmianę sojuszu. Czy kolejność działań jest istotna, czy też można najpierw przeprowadzić przewrót, a potem rozmieścić PW?

Odpowiedź: Kolejność działań musi być taka jak w tekście karty (PW a potem przewrót lub zmiana sojuszu). Ważne: Ilość rzutów zmian sojuszu zależy od PO karty, czyli zazwyczaj 2, jednak mogą być zmodyfikowane i muszą być dokonane w jednym regionie, nie musi być to jednak ten sam region, gdzie umieszczono PW.

49. „ZAZDROŚĆ O RAKIETY *MISSILE ENVY*" I 50. „POGRZEBIEMY WAS"

Ważne: Tekst karty „Pogrzebiemy Was" mówi: Jeśli karta „Interwencja ONZ" nie zostanie zagrana jako wydarzenie w następnej rundzie gracza USA, ZSRR zyskuje 3 PZ. Te punkty są przydzielane przed dodaniem jakichkolwiek PZ Amerykanom. Daje to pierwszeństwo tekstowi karty nad punktami 10.2.3/10.3.1 instrukcji.

Pytanie: DEFCON jest na 2. Gracz ZSRR zagrywa „Zazdrość o rakiety", a ma 18 PZ, w wyniku tego wydarzenia otrzymuje kartę „Pogrzebiemy was", której efekt jest natychmiast rozpatrywany. Co się dzieje? Według kolejności na karcie jako pierwsze wystąpiłoby zwycięstwo ZSRR.

Odpowiedź: Nie, „Pogrzebiemy Was" ma warunek, który musi być spełniony, aby ZSRR dostało 3 PZ. Aby to nastąpiło, w kolejnej rundzie USA nie mogą zagrać „Interwencji ONZ". Wprawdzie „Zazdrość o rakiety Missile Envy*", musi być ich kolejnym zagraniem, jednak „Interwencja ONZ" może być zagrana z inną kartą, więc jest to teoretycznie i praktycznie możliwe. Jednak w obu przypadkach najpierw wybuchałaby wojna nuklearna z powodu spadku DEFCON spowodowanym wydarzeniem, podczas gdy PZ mogą być zdobyte dopiero w rundzie USA. Wygrywa gracz USA. Zagrywanie karty „Zazdrość o rakiety* Missile Envy*" kiedy DEFCON jest równy 2 często obarczone jest ryzykiem natychmiastowej porażki.*

Pytanie: Kiedy ZSRR otrzymuje 3 PZ? Przykładowo punktacja wynosi 17 dla Sowietów, jest to istotne dla rozpatrywania zwycięstwa automatycznego. ZSRR zagrywa „Pogrzebiemy Was" przy DEFCONie 5 (zmniejszając go tym samym do 4), a gracz USA nie zagrywa „Interwencji ONZ", ale zamiast tego zagrywa, „Kampanię *Duck and Cover*", która obniża DEFCON na 3 i daje mu 2 PZ. Ponieważ sekcje 10.2.3 i pierwszy punkt 10.3.1 mówią, że przy zwycięstwie automatycznym liczy się wynik po przyznaniu wszystkich punktów, co powinno się wydarzyć?

Odpowiedź: ZSRR uzyska zwycięstwo automatyczne, ponieważ zapis na karcie mówi jasno, że PZ są przyznawane PRZED jakimikolwiek PZ przydzielonymi USA. Według zasady 5.5 tekst karty ma pierwszeństwo przed punktami 10.2.3/10.3.1 instrukcji.

Pytanie: Odnosząc się do poprzedniego pytania: Skoro pierwszy punkt 10.3.1 mówi, że WSZYSTKIE PZ muszą być przydzielone przed rozpatrywaniem zwycięstwa automatycznego, to dlaczego ZSRR wygrywa w tej sytuacji?

Odpowiedź: Gracz ZSRR wygrywa, ponieważ „Pogrzebiemy Was" jest rozpatrywane i wszystkie PZ z tekstu karty są przydzielone. PZ z „ Kampanii Duck and Cover*" nie mogą być przydzielone w tym samym momencie, ponieważ jest to inne wydarzenie.*

Pytanie: Czy jeśli USA zagrają „Pogrzebiemy Was" jako ostatnią operację przed punktacją końcową, ZSRR otrzyma 3 PZ?

Odpowiedź: Nie, ponieważ 3 PZ są przyznawane w kolejnej rundzie. Nie przenoszą się również do następnej rozgrywki żadnego z graczy.

Pytanie: Jeśli gracz z kartą „Zazdrość o rakiety *Missile Envy*" na ręce znajduje się pod wpływem „Niedźwiedzia w Potrzasku" lub „Bagna" to jak zagrać tę kartę?

Odpowiedź: Gracz pod wpływem „Bagna/Potrzasku", który dostał „Zazdrość o rakiety Missile Envy*" na rękę MUSI odrzucić ją jako następną, jeśli jej wartość nie została obniżona przez „Czerwoną panikę/Czystki".*

Pytanie: Co się stanie w takiej nietypowej sytuacji: USA są daleko z przodu w wyścigu kosmicznym, więc ZSRR deklaruje chęć zagrania „Pogrzebiemy Was" jako wydarzenie dekady. Czy gracz USA musi zagrać „Interwencję ONZ" podczas swojej pierwszej rundy czy w fazie wydarzeń dekady? Tekst „Interwencji ONZ" jasno mówi, że karta nie może być zagrana w tej fazie.

Odpowiedź: USA anulują efekt „Pogrzebiemy Was" zagrywając „Interwencję ONZ" w pierwszej rundzie, ponieważ rozróżnia się fazę wydarzeń dekady od rund.

Pytanie: Czy sposób zagrania karty "Interwencja ONZ" ma znaczenie dla 3PZ?

Odpowiedź: Nie, o ile Interwencja ONZ zostanie rozpatrzona jako wydarzenie, nie ma znaczenia, czy USA zagrały wydarzenie bezpośrednio, czy za pomocą karty Gwiezdne Wojny, Zazdrość o Rakiety Missile Envy, Sprzedaż Zboża Sowietom...

Pytanie: (Missile Envy) Czy jeśli przeciwnik zagra to na wydarzenie, mogę się pozbyć tej karty, zanim zagram ją na punkty?

Odpowiedź: Tak, jeśli będzie taka możliwość. Np. gracz ZSRR gra tę kartę w ostatniej rundzie tury, gracz USA odpowiada Kulminacją Napięć (która ma pierwszeństwo), a w Wydarzeniu Dekady następnej tury gra „Nie pytajcie..." i wyrzuca Missile Envy.

Pytanie: (Missile Envy) Co się stanie, jeśli dostanę kartę „Interwencja ONZ" a nie mam kart przeciwnika w ręce?

Odpowiedź: Karta „Interwencja ONZ" jest odrzucana tak, jakby wydarzenie się nie wydarzyło, a przeciwnik musi użyć Missile Envy do przeprowadzenia operacji. To samo aplikuje się również, jeśli Interwencja ONZ zostanie zwrócona w odpowiedzi na Missile Envy zagrane w fazie wydarzeń dekady, choć jest mało prawdopodobne, żeby ta karta miała najwyższą wartość punktową.

Pytanie: Kiedy ta karta staje się częścią ręki gracza, przeciwko któremu została zagrana?

Odpowiedź: Natychmiast. Np. jeśli USA w odpowiedzi na Missile Envy otrzyma Sprzedaż Zboża Sowietom, to może za pomocą Sprzedaży Zboża Sowietom wylosować Missile Envy (i może, choć nie musi, zagrać ją ponownie jako wydarzenie).

Uwaga: Jeśli gracz USA może wyciągnąć „Interwencję ONZ" razem z „Zazdrością o rakiety *Missile Envy*", „Gwiezdnymi Wojnami" czy „Sprzedażą zboża Sowietom" i jeśli jednocześnie może anulować sowieckie wydarzenie, anuluje tym samym PZ z „Pogrzebiemy Was".

53. NIEPOKOJE W AFRYCE POŁUDNIOWEJ

Pytanie: Czy ZSRR może dodać po 1PW w Angoli i Botswanie?

Odpowiedź: Nie, 2PW do Angoli albo 2PW do Botswany (o ile doda 1PW do RPA).

57. TRAKTAT ABM

Pytanie: Czy jeśli „Traktat ABM" zostanie wyciągnięty na skutek zagrania „Zazdrość o rakiety *Missile Envy*" podczas fazy głównej, to czy gracz może użyć 4 PO karty? Czy też częścią uważaną za wydarzenie jest tylko zmiana DEFCONu?

Odpowiedź: Operacje powiązane z wydarzeniem (włączając darmowe przewroty z kart takich jak Junta) są dozwolone. Tekst karty pozwala graczowi wykorzystać PO tak, jakby zagrał kartę o wartości 4 PO.

59. DZIECI KWIATY

Pytanie: Kiedy dokładnie ZSRR dostaje PZ wynikające z tej karty?

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

Odpowiedź: Ze względu na wysoką wartość PO tej karty wszystkie karty wydarzeń wojennych zagrane jako operacja czy wydarzenie będą podlegać karze 2 PZ, chyba że staną się niegrywalne w wyniku kolejnej karty. Wyjątkiem są karty wydarzeń wojennych zagrane jako wyścig kosmiczny, za które ZSRR nie otrzymuje PZ.

62. SAMOTNY STRZELEC

Tak samo jak karta „Utworzenie CIA", tekst karty „Samotny strzelec", mówi: „Następnie ZSRR może użyć PO tej karty do przeprowadzenia operacji".

Pytanie: USA zagrywa „Samotnego strzelca", a Sowieci używają 1 PO, aby dokonać przewrotu w państwie strategicznym (tym samym obniżając poziom DEFCON na 1). Kto przegrał grę?

Odpowiedź: Ponieważ aktywnym graczem jest gracz USA (on zagrał kartę), przegrywa grę. To wydarzenie nie jest kartą, którą powinno się zagrywać przy poziomie DEFCON 2. Zobacz przykład w części 8.1.3 instrukcji, gdzie USA zagrywają „Igrzyska Olimpijskie" przy poziomie DEFCON 2, a ZSRR je bojkotują, powodując przegraną USA, ponieważ był on aktywnym graczem.

Pytanie: A co, jeśli w powyższej sytuacji w grze byłaby karta „Kryzysu kubańskiego"? Innymi słowy, która zasada ma pierwszeństwo: zasada mówiąca, że przegrywa gracz, który zagrał kartę, która obniżyła DEFCON („Samotny strzelec") czy zasada wcześniej zagranego „Kryzysu kubańskiego"?

Odpowiedź: Jeśli „Kryzys kubański" jest w grze, gracz, który zdecyduje się przeprowadzić przewrót przegrywa. Zasada karty „Kryzysu kubańskiego" ma pierwszeństwo.

Pytanie: Czy ręka gracza USA pozostaje odkryta do końca tury?

Odpowiedź: Efekt tej karty nie jest ciągły. USA musi odkryć swoje karty tylko w momencie zagrania „Samotnego strzelca".

67. SPRZEDAŻ ZBOŻA SOWIETOM

Pytanie: Czy jeśli Sowieci zagrają tę kartę w swojej rundzie, to czy Gracz USA może zwrócić dowolną kartę, aby dostać PO (w rundzie Sowietów)?

Odpowiedź: Wydarzenie jest rozpatrywane tak jakby zagrali je Amerykanie.

Pytanie: ZSRR zagrywa tę kartę i nie ma już innych kart na ręce, czy gracz USA otrzymuje PO, pomimo że nie ma karty do oddania?

Odpowiedź: Tak, gracz USA nadal otrzymuje PO z tej karty.

Pytanie: W fazie wydarzenia dekady USA zagrywają „Sprzedaż zboża Sowietom" i okazuje się, że ich karta jest rozpatrywana jako pierwsza. Kartą, którą zabrali z ręki ZSRR, okazują się być „Zdrajcy". Czy mogą być oni zagrani od razu, aby anulować wydarzenie dekady ZSRR?

Odpowiedź: Jeśli wydarzenie USA jest rozpatrywane przed wydarzeniem ZSRR, wtedy zasada „Sprzedaży zboża Sowietom" pozwala zagrać natychmiast „Zdrajców" i anulować wydarzenie dekady. Jeśli wydarzenie ZSRR było rozpatrywane jako pierwsze, wtedy „Zdrajcy" nie anulują go, ponieważ wydarzenie miało już miejsce. Nie można anulować wydarzenia po tym jak zostanie rozpatrzone, ponieważ USA nie wynalazło maszyny do podróży w czasie... jeszcze! Karta zagrana jako wydarzenie dekady działa zawsze. Karta zagrana jako pochodna efektów innych wydarzeń tylko wtedy, jeśli występuje zanim te wydarzenia zostaną rozpatrzone, aby nie cofać już zrobionych ruchów.

Pytanie: Jeśli zagram tę kartę, to czy mogę otrzymaną kartę zagrać jako wyścig kosmiczny?

Odpowiedź: Tak, jeśli otrzymana karta ma wystarczającą wartość PO (6.4.1). Zasady mówią, że aby zagrać ją jako wyścig kosmiczny, karta musi zostać odrzucona, a wydarzenie nie jest rozpatrywane (6.4.5). Zazwyczaj karta, która daje PO jako część wydarzenia, jak na przykład: Traktat ABM, nie może być użyta jako wyścig kosmiczny, ponieważ nie może być odrzucona, kiedy rozpatrywane jest jej wydarzenie. „Sprzedaż zboża Sowietom" jest wyjątkiem, ponieważ tekst karty pozwala zagrać otrzymaną kartę.

Pytanie: Czy jeśli w wyniku zagrania tej karty wylosuję Negocjacje SALT i zagram je jako wydarzenie, to mogę odzyskać Sprzedaż Zboża Sowietom?

Odpowiedź: Nie. Dopóki nie zostało zakończone rozpatrywanie wydarzenia Negocjacje SALT, nie zostało zakończone rozpatrywanie wydarzenia Sprzedaż Zboża Sowietom, więc karta ta nie znajduje się jeszcze na stosie kart odrzuconych.

69. SZWADRONY ŚMIERCI W AMERYCE ŁACIŃSKIEJ

Pytanie: Czy wszystkie przewroty przeciwnika są zmodyfikowane o -1, czy tylko te w Ameryce Środkowej i Południowej?

Odpowiedź: Modyfikowane są tylko przewroty w Ameryce Środkowej i Południowej.

73. DYPLOMACJA WAHADŁOWA

Pytanie: W Azji kontroluję tylko Koreę Północną. Mój przeciwnik zagrywa „Dyplomację wahadłową". Oczywiście tracę Koreę Północną jako państwo strategiczne, ale nadal jestem obecny w regionie?

Odpowiedź: Nie, karta tymczasowo całkowicie „usuwa" kraj z gry.

Pytanie: Kto wybiera wyłączone państwo? Jest to problemem tylko jeśli Japonia jest kontrolowana przez Sowietów, ponieważ miałoby to wpływ na dodatkowy punkt za sąsiedztwo z USA.

Odpowiedź: Ponieważ jest to wydarzenie USA, gracz USA wybiera i powinien się wstydzić, jeśli stracił Japonię.

Pytanie: Czy „Dyplomacja wahadłowa" nie pozwala ZSRR na kontrolę nad regionem, jeśli kontrolowali wcześniej wszystkie państwa strategiczne w regionie?

Odpowiedź: Tak, ale tylko w kontekście „Kulminacji napięć w Azji" lub „Kulminacji napięć na Bliskim Wschodzie". Karta nie ma wpływu na „Rozmowy na szczycie" i „Rozmowy Kuchenne", dodatkowo tekst karty mówi: „Nie obowiązuje dla ostatniej punktacji po 10 turze".

Pytanie: Czy ta karta ma wpływ na kartę „Kulminacja napięć w Azji Południowo-Wschodniej"?

Odpowiedź: W żadnej mierze. Ma wpływ na kartę „Kulminacja napięć w Azji".

Pytanie: Czy tę kartę można odzyskać w następnej turze za pomocą np. Negocjacji SALT?

Odpowiedź: Karta staje się częścią stosu kart odrzuconych dopiero po pierwszej kulminacji w Azji lub na Bliskim Wschodzie.

77. „NIE PYTAJCIE CO WASZ KRAJ MOŻE ZROBIĆ DLA WAS..."

Pytanie: Jeśli w wyniku zagrania tej karty gracz wyciągnie więcej kart „Kulminacja napięć w..." niż pozostało mu rund do końca tury, to czy jest on wyłączony spod zakazu zatrzymania kart „Kulminacja" na ręce (10.1.5)?

Odpowiedź: Nie, gracz nie był „zmuszony", aby dociągnąć więcej kart niż miał rund do końca tury. Nie ma żadnej możliwości zagrania więcej niż jednej karty „Kulminacja napięć w..." na rundę, w związku z tym gracz automatycznie przegrał by grę, ponieważ zatrzymał taką kartę na ręce.

Pytanie: Co jeśli odrzucę więcej kart, niż jest na stosie kart dobieranych?

Odpowiedź: Stos kart odrzuconych jest tasowany i dobierane są kolejne karty aż do wymaganej liczby. Karty odrzucone są częścią tasowanego stosu i mogą teoretycznie zostać dobrane z powrotem.

80. „JEDEN MAŁY KROK..."

Pytanie: Tekst karty mówi, że otrzymuje się PZ tylko za drugie pole wyścigu kosmicznego.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

Czy oznacza to, że jeśli w ten sposób znacznik przesunie się na pole bez wartości PZ, ale z zasadą tekstową, nie zyskuje się nic poza przesunięciem na torze wyścigu kosmicznego?

Odpowiedź: Nie, jeśli drugim polem jest pole z zasadą tekstową i jesteś pierwszym graczem, który dotarł na to pole, to otrzymujesz korzyść z zasady tekstowej. Tekst karty ma jedynie na celu zapobieżenie uzyskiwaniu przez graczy kumulacji punktów z kolejnych pól.

86. ROPA NA MORZU PÓŁNOCNYM

Pytanie: Czy gracz USA może zrezygnować z zagrywania 8 karty?

Odpowiedź: Tak. Zagrywanie 8 karty w wyniku tego wydarzenia lub w wyniku ukończenia wyścigu kosmicznego to przywilej, a nie obowiązek.

92. TERRORYZM

Pytanie: Jeśli wcześniej został zagrany „Atak na ambasadę w Teheranie", a teraz jest zagrany „Terroryzm", czy ta dodatkowa karta jest odrzucona losowo?

Odpowiedź: Tak.

93. AFERA IRAN-CONTRAS

Pytanie: Czy wszystkie zmiany sojuszu USA są obciążone modyfikatorem -1?

Odpowiedź: Tak. Nie ma znaczenia, kto inicjuje zmianę sojuszu.

94. CZARNOBYL

Pytanie: Tekst karty mówi, że: „(...) gracz ZSRR nie może dodawać PW w tym regionie za pomocą PO". Czy oznacza to, że ZSRR nadal może dokonywać przewrotów lub zmian sojuszu w tym regionie i - jeśli próba się uda - po prostu zabrać PW USA z regionu nie dodając swoich?

Odpowiedź: Tekst karty dotyczy tylko umieszczania PW za pomocą PO. Zmiany sojuszu nie dodają PW, więc ZSRR nadal może je przeprowadzać. Przewroty również są dozwolone i gracz dodaje PW tak, jak zrobiłby to normalnie. Dodatkowo ZSRR może zdobyć PW w regionie przez wydarzenia.

98. ALDRICH AMES

Pytanie: Czy gracz ZSRR może zrezygnować z odrzucenia karty z ręki gracza USA?

Odpowiedź: Nie.

100. GRY WOJENNE

Pytanie: Czy po zagraniu „Gier wojennych" następuje końcowe zliczenie punktów?

Odpowiedź: Jeśli nie dotarliście do dziesiątej tury, nie ma zliczenia końcowego. „Gry wojenne" natychmiast kończą grę.

Pytanie: Czy można zagrać tę kartę jako wydarzenie bez efektu przy DEFCONie 3-5 aby usunąć ją z talii?

Odpowiedź: „Gry wojenne" uważa się za użyte, tylko jeśli DEFCON jest na 2. Słowo „jeśli" na początku zasady karty czyni ją warunkową, a co za tym idzie, karta nie zostanie usunięta przy poziomie DEFCON 3-5.

Pytanie: Tekst zasady tej karty nie jest dla mnie do końca jasny. Jakie możliwości ma gracz, kiedy ją zagrywa?

Odpowiedź: Słowo „możesz" w zasadzie karty informuje o możliwościach, a nie wymaganiach. Co za tym idzie, gracz może zakończyć grę, dając przeciwnikowi 6PZ bądź nie kończyć gry i tylko odrzucić kartę z gry.

103. ZDRAJCY

Pytanie: Co się stanie jeśli Sowieci zagrają „Zdrajców" w fazie wydarzeń dekady?

Odpowiedź: Nic. „Zdrajcy" sami się anulują i nie mają efektu w fazie wydarzeń dekady, dodatkowo Sowieci unikają oddania 1 PZ Amerykanom jeśli zagraliby tą kartę w rundzie.

Pytanie: Jeśli „Zdrajcy" zostaną zagrani jako wyścig kosmiczny, czy USA dostają 1 PZ?

Odpowiedź: Zasada 6.4.5 mówi, że wydarzenia zagrane jako wyścig kosmiczny nie są rozpatrywane. Co za tym idzie tekst, który normalnie dałby USA 1 PZ nie jest rozpatrywany, a Amerykanie nie dostają PZ.

Pytanie: Jeśli wydarzenie dekady ZSRR ma większą wartość operacyjną, to czy nadal jest anulowane?

Odpowiedź: Tak.

Pytanie: Jeśli „Zdrajcy" nie są zagrani przez USA, ale wydarzenie dekady spowoduje wejście karty do gry, czy wydarzenie dekady ZSRR jest anulowane?

Odpowiedź: Jeśli wydarzenie, które spowodowało zagranie „Zdrajcy" będzie rozpatrywane przed wydarzeniem dekady ZSRR, będzie on anulowany. Jeśli wydarzenie dekady ZSRR zostało już rozpatrzone, nie jest anulowane.

Pytanie: Co się stanie, jeśli w rundzie akcji USA zagra na wydarzenie Plan Pięcioletni i wylosuje Zdrajców?

Odpowiedź: Zdrajcy stają się wydarzeniem pustym, ponieważ nie zostali zagrani ani w fazie wydarzeń dekady, ani przez ZSRR.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

SEKCJA 5.0 ZAGRYWANIE KART

Pytanie: Czy można przeglądać karty na stosie kart odrzuconych?

Odpowiedź: Tak, w każdym momencie.

Pytanie: Czy jeśli gracz ma więcej niż jedną kartę na ręce po rozegraniu wymaganej ilości rund, to czy może odrzucić kartę, której nie chce zatrzymać? Taka sytuacja może wystąpić, gdy gracz zagra „Chiny" w trakcie tury.

Odpowiedź: Karty mogą być odrzucane tylko w wyniku wydarzeń. Jeśli gracz ma dodatkową kartę, na koniec tury dobiera karty do pełnej ręki (8 lub 9 kart zależnie od tury). Należy pamiętać, że „Chiny" nie liczą się do ilości kart na ręce (patrz: zasada 4.5 sekcja B).

Pytanie: Niektóre karty wymagają, aby gracz zagrał lub odrzucił określone karty. Jeśli taka sytuacja zajdzie pod koniec tury, a gracz ma kartę „Kulminacja napięć w..." na ręce, istnieje możliwość, że stosując się do zasady zagranej karty, będzie zmuszony do zatrzymania karty „Kulminacja", co będzie naruszeniem zasad jej dotyczących.

Odpowiedź: Konieczność zagrania karty „Kulminacja" ma pierwszeństwo przed innymi zasadami kart. Na przykład jeśli w momencie zagrania przez przeciwnika „Zazdrość o rakiety Missile Envy*" gracz ma na ręce dwie karty i jedną z nich jest „Kulminacja", wtedy musi ją zagrać i zatrzymać „Zazdrość o rakiety* Missile Envy*". W takiej sytuacji będzie zmuszony zagrać „Zazdrość o rakiety* Missile Envy*" jako operację w swojej pierwszej rundzie w następnej turze.*

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

Pytanie: Jeśli karta pozwala dokonać darmowego przewrotu czy zmiany sojuszu , co to oznacza? Czy oznacza to, że gracz może dokonać przewrotu bez wpływu na poziom DEFCON? Czy może dokonać przewrotu w Europie, mimo że zakazuje tego poziomuDEFCON? Czy może dokonać przewrotu w państwie strategicznym przy poziomie DEFCON 2?

Odpowiedź: Jeśli karta mówi, że gracz może dokonać przewrotu czy zmiany sojuszu w danym regionie, może to zrobić niezależnie od poziomu DEFCON. Nie oznacza to jednak, że gracz może zignorować wpływ przewrotu w państwie strategicznym na poziom DEFCON. Taka informacja byłaby zawarta w tekście karty.

Przypomnienie: Darmowe przewroty z wydarzeń nie liczą się do działań militarnych (8.2.5).

Pytanie: Czy Azja Południowo-Wschodnia jest liczona przy zagraniu karty „Kulminacja napięć w Azji"?

Odpowiedź: Ten region wlicza się do „Kulminacji napięć w Azji". „Kulminacja napięć w Azji Południowo-Wschodniej" jest odrębnym wydarzeniem, które dotyczy tylko tej części Azji.

Pytanie: Czy wolno w ostatniej rundzie zagrać kartę, która umożliwi odrzucenie karty „Kulminacja" zamiast jej zagrania?

Odpowiedź: Zakazane jest zatrzymanie kart „Kulminacja". Jeśli gracz znajdzie sposób, aby wymusić odrzucenie takiej karty, wolno mu go wykorzystać.

SEKCJA 6.3 PRZEWROTY

Pytanie: Za pomocą PO gracz może wykonać wiele prób zmiany sojuszu. Czy jest jakiś powód, dla którego to samo nie jest dozwolone przy przewrotach?

Odpowiedź: Nie można rozdzielić PO na kilka przewrotów. Gracz nie może dokonać kilku przewrotów, ponieważ wszystkie PO z jednej karty są pochłaniane przez pierwszą próbę. Zasada 6.3.2 opisuje sposób rozpatrywania przewrotów. Gracz dodaje PO z karty do wyniku rzutu kostką. Wszystkie punkty muszą być dodane przy deklaracji, jakie państwo będzie celem operacji i z tego powodu nie zostaje już punktów na kolejne próby.

SEKCJA 6.2.1 ZMIANY SOJUSZY

Pytanie: Karta pomocy gracza informuje, że przeciwnik musi mieć chociaż jeden PW w państwie będącym celem zmiany sojuszu. Czy ta informacja jest poprawna? Czy przeciwnik musi mieć PW w państwie wybranym na cel zmiany sojuszu?

Odpowiedź: Tak, ta informacja jest poprawna. Przynajmniej jeden PW przeciwnika musi się znajdować w państwie będącym celem zmiany sojuszu. Uzasadnieniem tej reguły jest zjawisko Finlandyzacji z dziedziny stosunków międzynarodowych, które narzuca państwu ograniczenie swobody polityki zagranicznej państwa przez supermocarstwo, w zamian za nieinterwencję w politykę wewnętrzną. Dlatego właśnie sąsiadujące z supermocarstwem państwa pod naszą kontrolą są tak ważne. Nie można swobodnie usunąć wpływów w grze, ponieważ nie da się tego zrobić w prawdziwym świecie.

SEKCJA 6.4 WYŚCIG KOSMICZNY

Pytanie: Jeśli supermocarstwo dostanie w wyniku wyścigu kosmicznego możliwość odrzucenia zatrzymanej karty na koniec tury, to jak to się ma do sytuacji, kiedy gracz ma więcej niż jedną kartę na ręku (na przykład po zagraniu karty „Chiny")? Czy może odrzucić wiele kart, odrzucić wybraną czy musi odrzucić losową kartę?

Odpowiedź: Zdolność z wyścigu kosmicznego pozwala graczowi odrzucić jedną wybraną kartę.

Pytanie: Czy gracz może użyć PO z wydarzenia jako wyścigu kosmicznego?

Odpowiedź: Z wyjątkiem wydarzeń, które pozwalają przesunąć znacznik na torze wyścigu kosmicznego, gracz musi zagrać kartę jako wyścig kosmiczny i nie może użyć PO z wydarzeń.

Pytanie: Czy zatrzymana karta „Kulminacja" może być odrzucona na koniec tury przy użyciu zdolności z wyścigu kosmicznego?

Odpowiedź: Nie, zatrzymane karty są ujawniane w fazie F, a gracz, który zatrzymał kartę „Kulminacja" przegrywa grę. Zdolność specjalna wyścigu kosmicznego pozwala graczowi odrzucić zatrzymaną kartę na koniec tury, który następuje w fazie H, czyli już po jej ujawnieniu w fazie F.

SEKCJA 7.4 MODYFIKATORY WYDARZEŃ

Pytanie: Kiedy wartość PO karty jest zmodyfikowana, to czy dotyczy to dowolnego użycia („Niedźwiedź w Potrzasku"/ „Bagno", rzuty na przewroty, wyścig kosmiczny, wartość działań militarnych), czy tylko kiedy karta jest użyta jako operacja?

Odpowiedź: Modyfikator dotyczy wszystkich zastosowań karty. Modyfikacja dotyczy gracza zagrywającego kartę, a nie supermocarstwa, z którym karta jest związana.

SEKCJA 8.2 WYMAGANE DZIAŁANIA MILITARNE

Pytanie: Co się stanie, jeśli gracz zatrzyma kartę „Kulminacja", ale dzięki PZ otrzymanym za działania militarne może uzyskać zwycięstwo automatyczne?

Odpowiedź: Ponieważ działania militarne są sprawdzane w fazie E, to gracz osiągnie zwycięstwo automatyczne za uzyskane PZ zanim przegra grę w fazie F (Odsłonięcie zatrzymanych kart), która nigdy nie zostanie rozpatrzona (bo gracz już wygrał grę).

Pytanie: Co się dzieje, jeśli obydwaj gracze zatrzymali kartę „Kulminacja"? Może się to zdarzyć, jeśli obydwaj gracze nie chcieli zagrać tych kart, które dałyby zwycięstwo automatyczne przeciwnikowi przez PZ lub dominację w Europie, albo w nadziei na zwycięstwo przez działania militarne, bądź przez dociągnięcie zbyt wielu kart w wyniku wydarzenia, ewentualnie licząc na to, że przeciwnik zagra kartę taką jak „Plan pięcioletni", która by ich wyratowała.

Odpowiedź: Twórcy są Amerykanami i zadecydowali, że w takiej sytuacji wygrywa USA, jednak wydawcy są Polakami i uważają, że wygrać powinien właściciel egzemplarza gry. Wybór jednej z tych opcji pozostawiamy graczom, ostatecznie można rzucić monetą.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier

OD AUTORA:

DŁUGA ZIMNA WOJNA

Jak większość młodych projektantów spędziliśmy całe lata, tworząc tę grę. *Zimna Wojna 1945-1989* jest grą zaprojektowaną tak, aby sprawiała nam dużo radości. Jesteśmy zadowoleni z mechaniki gry wojennej opartej na kartach i z nowego oddechu, jaki gra tchnęła w gry wojenne ogółem. Jednak nawet pięć lat temu, kiedy Ananda i ja zdecydowaliśmy się spróbować swoich sił w projektowaniu gier, prawdopodobieństwo porażki było bardzo duże. Gry oparte na kartach odchodziły coraz bardziej od modelu z *We the people* i *Hannibala* w stronę gier takich jak *Paths of Glory* i *Barbarossa to Berlin*. Nie jest to krytyka gier Raicera; po prawdzie uważamy, że dopiero *Paths of Glory* pokazało, jak bogata może być gra oparta na kartach. Jednak tego typu gry stały w konflikcie z faktem, że nie stajemy się młodsi, a nasze życie nie przypominało już czasów studenckich. Praca i obowiązki rodzinne nie pozwalały nam na zainwestowanie ośmiu godzin w pojedynczą rozgrywkę, więc samolubnie zaprojektowaliśmy grę pasującą do ilości naszego czasu wolnego. Pełną rozgrywkę w *Zimną Wojnę 1945-1989* można rozegrać w czasie potrzebnym na zagranie w „krótki" wariant innych gier, w zasadzie wyjątkowo szybcy i ambitni gracze mogą rozegrać w tym czasie dwie gry, zmieniając w międzyczasie strony. W ten zawoalowany sposób chcemy powiedzieć, że głównym ogranicznikiem projektu było skrócenie czasu gry.

Drugą decyzją, jaką musieliśmy podjąć, był wybór tła historycznego naszej gry. Uważam, że wojny domowe są idealnym materiałem dla mechaniki wpływów, więc początkowo przekonałem Anandę do zaprojektowania gry o hiszpańskiej wojnie domowej. Jednak lektura kilku książek na ten temat przekonała nas, że będziemy potrzebować lat studiów, aby dobrze zrozumieć niuanse tej wojny, a szczerze mówiąc nie chcieliśmy czekać wielu lat z naszym projektem. W przypływie geniuszu Ananda zaproponował w zastępstwie zimną wojnę, która okazała się idealnym tematem dla naszej gry. Powstało bardzo niewiele gier, które dotykają politycznych aspektów zimnej wojny w szerszym stopniu, nawet w czasie kiedy ten konflikt jeszcze trwał. Podstawowa mechanika wpływów doskonale przełożyła się na to tło historyczne, wiedza historyczna również nie była problemem, ponieważ jako absolwent stosunków międzynarodowych z 1980 roku, w zasadzie spędziłem cztery lata, studiując zimną wojnę. Dodatkowo jedną z najlepszych gier o jakich słyszałem była *Balance of Power* Chrisa Crawforda. Gra dotyczyła zimnowojennej polityki, a nawet bardziej gry na przetrzymanie w kryzysie między supermocarstwami. Do dziś gracze komputerowi doceniają innowacyjność tego tytułu. W mojej pamięci na zawsze pozostanie nieśmiertelny tekst z tej gry, który pojawiał się po doprowadzeniu świata do nuklearnej zagłady, z powodu czegoś tak błahego jak powstanie partyzantki w Kenii:

Doprowadziłeś do wybuchu wojny nuklearnej. Nie, nie zobaczysz animacji atomowego grzyba z rozczłonkowanymi ciałami wylatującymi w powietrze. Nie nagradzamy porażki.

Gdybym zawalił ostatnią klasę szkoły średniej, to właśnie z winy Chrisa Crawforda, więc pomysł Anandy dał nam szansę spróbować odtworzyć jakąś część magii tamtej gry.

Celowo używamy terminu „gra". *Zimna Wojna 1945-1989* nie wychodzi poza ramy tego pojęcia; tam, gdzie powstał konflikt między realizmem, a grywalnością, zawsze stawialiśmy na tą ostatnią. Chcemy przywołać nastrój zimnej wojny, licząc, że gracze dzięki tej grze pogłębią swoją wiedzę na jej temat; jednak nie mamy złudzeń, jakoby gra tej długości i mechanice mogła uchodzić za symulację.

Ważne jest również, aby gracze zrozumieli, że ta gra ma bardzo określony punkt widzenia. *Zimna Wojna 1945-1989* zasadniczo przyjmuje całą wewnętrzną logikę zimnej wojny jako prawdziwą – nawet w częściach w jasny sposób fałszywych. Z tego powodu jedynymi relacjami liczącymi się w grze są te między państwem a supermocarstwami, co za tym idzie świat jest szachownicą, na której grają USA i ZSRR, a inne kraje są jedynie pionkami (z rzadka hetmanem). Nawet Chiny są zepchnięte do roli karty przekazywanej między dwoma krajami. Dodatkowo teoria domina nie tylko działa, ale jest niezbędna do zwiększenia wpływów w regionie. Historycy słusznie dyskutowali ze wszystkimi z tych założeń, jednak podtrzymując przyjętą filozofię projektu myślimy, że ulepszają one grę.

Znaczącą różnicą między *Zimną Wojną 1945-1989* a innymi grami na ten temat jest to, że zakładamy, iż wojna nuklearna byłaby czymś niekorzystnym. Wiele innych projektów czyni pomysł wywołania nuklearnego holokaustu czymś nieodparcie atrakcyjnym. Z naszego wygodnego punktu widzenia na zimną wojnę jako przeszłość, wojna nuklearna jest czymś nie do pomyślenia i dlatego się nie wydarzyła. Tak, byliśmy blisko, jednak uważamy, że racjonalni decydenci nie nacisnęliby czerwonego przycisku, ponieważ po jego użyciu wojna nuklearna kierowałaby się swoją ponurą logiką, a rezultatem mogłaby być zagłada ludzkości.

Podjęliśmy wiele decyzji na rzecz grywalności, jednak tutaj poruszymy tylko dwie z nich. Po pierwsze, nie wszystkie kraje, które są geograficznymi sąsiadami, są połączone. Sytuacja taka wynika z trzech powodów: na przykład wszystkie kraje są amalgamacjami, co od samego początku kłóci się z geografią. Po drugie, i najważniejsze, chcieliśmy nadać siły teorii domina z graczami wolno rozszerzającymi swoje wpływy na mapie, aby to sobie wyobrazić pomyślcie o starych filmach dokumentalnych z czerwonymi strzałkami wychodzącymi we wszystkie strony z ZSRR. Po trzecie, i najmniej istotne, brak połączenia odwzorowuje lokalne antagonizmy między prawdopodobnymi sojusznikami.

Drugą decyzją wymagającą nieco wyjaśnień jest to, które państwa są oznaczone jako państwa strategiczne. Zasadniczo były trzy powody przydzielenia takiego oznaczenia: po pierwsze, oznaczenie dostawały lokalne mocarstwa, co dobrze pokazują kraje Ameryki Południowej. Po drugie, oznaczane były kraje posiadające ważne surowce strategiczne, czego przykładem jest oczywiście Bliski Wschód, Angola czy Wenezuela. Ostatecznie oznaczenie dostawały państwa, które były miejscem walki między supermocarstwami, jak Korea Południowa. Z tego powodu nasi angielscy i australijscy kuzyni nie powinni się czuć urażeni; nie oceniamy was gorzej niż naszych francuskich sojuszników, natomiast jesteście ostoją amerykańskich wpływów w Europie i Azji na początku gry.

Jest wiele aspektów gry, z których jesteśmy szczególnie dumni, ale najbardziej cieszymy się z tego, jak grze udało się uchwycić psychologię zimnej wojny. Regiony stają się ważne tylko dlatego, że przeciwnik je za takie uważa, przecież musi mieć ku temu jakiś powód! Jesteśmy również zadowoleni z interakcji tabeli DEFCONu z działaniami militarnymi. Tury stają się dużo ciekawsze dzięki różnorodności możliwych akcji, co daje w efekcie wciągającą i ekscytującą grę.

W ostatecznym rozrachunku *Zimna Wojna 1945-1989* jest wyrazem odrobiny zimnowojennej nostalgii. W świecie bezpaństwowych wrogów, dla których nasza zagłada jest celem samym w sobie, zimna wojna wydaje się ciekawą debatą na temat ekonomii. Kiedy szowinizm religijny odrzuca ideologię, pragniemy powrotu prostszych czasów pozbawionych niewidzialnych zagrożeń, kiedy walczyło się przeciwko drugiemu przeciwnikowi, którego rozumieliśmy. Więc jeszcze raz cofnijmy się do tamtych dni, zimna wojna się skończyła, ale gra dopiero się zaczyna.

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier



TWÓRCY

PROJEKT GRY: Jason Matthews & Ananda Gupta

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM: Jason Matthews

ASYSTENCI PRODUKCJI: George Young, and William F. Ramsay, Jr.

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Rodger MacGowan

PROJEKT PUDEŁKA: Rodger MacGowan

MAPA: Mark Simonitch and Guillaume Ries

PROJEKT ŻETONÓW I INSTRUKCJI: Mark Simonitch

TESTERZY: Greg Schloesser, Bill Edwards, Marvin Birnbaum, Brad and Brian Stock, Peter Reese, Joe Rossi Jr., Greg Kniaz, PJ Glowacki, Steve Viltoft, Doug Austin, Shawn Metcalf, Steve Kosakowski, Ken Gutermuth, and Ben & Marcia Baldanza

TESTRZERZY EDYCJI DELUXE: Ted Torgerson, Charles Robinson, Dave Gerson, Sakari Lahti, Randy Pippus, Riku Riekkinen, Doug Steinley, Rich Jenulis, Paul Sampson

KOREKTA: Kevin Duke, Tom Wilde

KOORDYNACJA PRODUKCJI: Tony Curtis

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

Specjalne podziękowania: Bruce Wigdor, Chris Withers, Stefan McCay, Randy Pippus and David Wilson.

EDYCJA POLSKA

PRZYGOTOWANIE EDYCJI POLSKIEJ:
Wydawnictwo Bard Centrum Gier
ul. Zabłocie 23
Kraków 30-701
12 632 07 35
www.wydawnictwo.bard.pl

TŁUMACZENIE: Piotr Maliszewski, Tomasz Samek

OPRACOWANIE TEKSTU: Jarosław Moc

SKŁAD: Przemysław Kasztelaniec

OPRACOWANIE GRAFICZNE: Przemysław Kasztelaniec

KOREKTA: Katarzyna Jasińska

KARTY DODATKOWE: Oskar Piecuch

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: Krzysztof Wiewióra, Katarzyna Moc, Bartłomiej Samel, Marcin Dudek, Łukasz Kopczyński, Łukasz Łasocha, Bartłomiej Susz, Dorota Majerczyk, Wojciech Pietrzak oraz wszystkim fanom z serwisów o grach planszowych za nieocenioną pomoc.

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

© GMT Games, LLC
Wydawnictwo Bard Centrum Gier