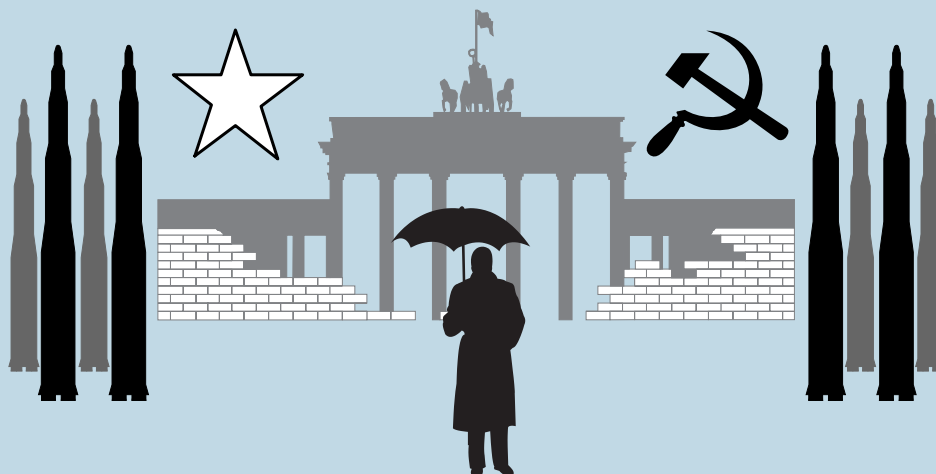


TWILIGHT STRUGGLE

Zimna Wojna 1945-1989



Edycja Deluxe
2019

Projekt gry Jason Matthews & Ananda Gupta

INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie	2	10. Rozstrzygnięcie i warunki zwycięstwa.....	10
2. Komponenty	2	11. Rozgrywka turniejowa.....	11
3. Przygotowanie rozgrywki.....	4	12. Wariant „Chińska Wojna Domowa”	11
4. Przebieg rozgrywki	4	Scenariusz Apogeum.....	12
5. Zagrywanie kart	5	Rozszerzony przykład rozgrywki	13
6. Operacje	6	Historia na kartach	20
7. Wydarzenia	8	Od autorów	31
8. Status DEFCON oraz Operacje Wojskowe.....	8	Uwagi tłumacza	32
9. Karta Chińska	9	Opcjonalne zasady autorów	36





1.0 WPROWADZENIE

Dźwięk trąb wzywa nas ponownie – nie do chwycenia za broń, chociaż broni potrzebujemy, nie jako wezwanie do walki, chociaż walczymy – lecz do udźwignięcia ciężaru długiego i mrocznego konfliktu...

John F. Kennedy, przemowa inauguracyjna, styczeń 1961
W 1945 roku wątpliwi sojusznicy zatrzymali nazistowską maszynę wojenną, podczas gdy dumne Cesarstwo Japonii zostało rzucone na kolana przez najbardziej niszczycielską broń w historii ludzkości. Spośród dawnych potęg światowych utrzymały się wyłącznie dwa supermocarstwa. Świat nie miał jednak szczęścia, by odetchnąć z ulgą przed pojawieniem się nowego konfliktu. W przeciwieństwie do starcia na wielką skalę z poprzednich dekad, ta wojna będzie prowadzona nie przez żołnierzy i czołgi, lecz przez szpiegów i polityków, naukowców i intelektualistów, artystów i zdrajców.

„Twilight Struggle – Zimna Wojna 1945–89” to gra dla dwóch graczy symulująca czterdzieści pięć lat walki o światową dominację pomiędzy Związkiem Radzieckim a Stanami Zjednoczonymi. Cały glob stanowi scenę, na której dwaj tytani walczą o rozszerzenie strefy wpływów dla swoich ideologii oraz obyczajów. Gra rozpoczyna się pośród ruin Europy, gdy dwa nowe supermocarstwa walczą o powojenne zgłiszczą, a kończy się w 1989 roku, kiedy na scenie pozostały już tylko Stany Zjednoczone.

„Twilight Struggle” to dynamiczna i nieskomplikowana gra, która kontynuuje tradycję gier „card driven”, zapoczątkowaną przez „We the People” oraz „Hannibal: Rome vs. Carthage”. Używane podczas rozgrywki karty prezentują szeroki zakres wydarzeń historycznych, od konfliktów izraelsko-arabskich w latach 1948 i 1967, poprzez wojnę w Wietnamie i amerykańskie ruchy pacyfistyczne, aż po kryzys kubański i podobne incydenty, które doprowadziły świat na skraj nuklearnej anihilacji. Nie pominięto w niej również, ważnego z punktu widzenia międzynarodowego prestiżu, wyścigu kosmicznego oraz napięcia wywołanego wyścigiem zbrojeń – który może zakończyć grę wybuchem wojny nuklearnej.

Poniższe zasady zostały pogrupowane w ponumerowane sekcje i podsekcje (np. 2.1, 2.2). Niektóre z zasad odnoszą się do sekcji lub podsekcji w innej części instrukcji, która ma związek z omawianą regułą.

Pojęcia takie jak „Wpływy” lub „Państwo Strategiczne” są pisane dużymi literami i nawiązują do swoich funkcji określonych w zasadach.

2.0 KOMPONENTY

Kompletna gra „Twilight Struggle – Zimna Wojna 1945–89” zawiera poniższe komponenty:

- planszę o wymiarach 56×84 cm przedstawiającą mapę świata
- dwa arkusze ze znacznikami
- jedną instrukcję
- dwie karty pomocy gracza
- 110 kart
- dwie sześciennne kości

2.1 PLANSZA

Od Szczecina nad Bałtykiem do Triestu nad Adriatykiem opadła żelazna kurtyna, dzieląc nasz kontynent.

Winston Churchill

2.1.1 Mapa została podzielona na sześć Regionów: Europę, Azję, Amerykę Środkową, Amerykę Południową, Afrykę i Bliski Wschód. Region składa się z geopolitycznie połączonych ze sobą państw, zazwyczaj znajdujących się w bliskim sąsiedztwie geograficznym. Europa jest podzielona na dwa podregiony: Europę Zachodnią i Europę Wschodnią. Dwa historycznie neutralne państwa (Austria i Finlandia) są traktowane jako państwa znajdujące się zarówno w Zachodniej, jak i Wschodniej Europie. Azja również zawiera podregion: Azję Południowo-Wschodnią. Państwa leżące w jednym Regionie są oznaczone kolorem tego Regionu. Państwa leżące w danym podregionie są oznaczone ciemniejszym odcieniem koloru swojego Regionu.

Europa	
Obecność.....	3
Dominacja	7
Kontrola	Zwyc.

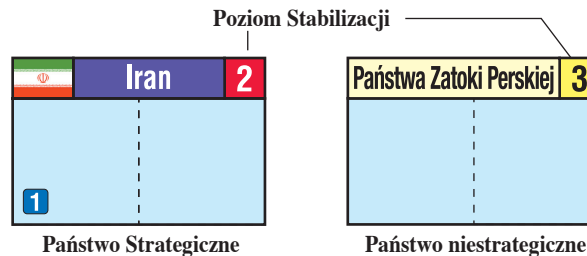
EUROPA ZACHODNIA

EUROPA WSCHODNIA

NOTA AUTORA: Chociaż nie jest to poprawne z geograficznego punktu widzenia, z powodów politycznych Libia i Egipt znajdują się w Regionie Bliskiego Wschodu, natomiast Kanada i Turcja wchodzą w skład państw Europy.

2.1.2 Dowolne Wydarzenie, zasada, akcja lub karta odnosząca się do Europy lub Azji dotyczy również ich podregionów.

2.1.3 Każde pole na mapie przedstawia państwo lub blok państw (dla ułatwienia dalej nazywany państwem). Każde państwo posiada Poziom Stabilizacji, stanowiący sumę jego stabilności, niepodległości oraz potęgi.



2.1.4 Państwa Strategiczne. Podczas gdy nazwy większości państw występują na jasnym tle, nazwy Państw Strategicznych znajdują się na ciemnym tle. Działają one w ten sam sposób co standardowe państwa, mają jednak określone specjalne zasady na potrzeby Rozstrzygnięć (patrz 10.1) oraz Przewrotów (patrz 6.3).

2.1.5 Na mapie znajdują się dwa pola reprezentujące geograficzną lokalizację USA i ZSRR. Nie należy na nich umieszczać znaczników Wpływow, jednak są one traktowane jako „przyległe kontrolowane państwa” na potrzeby Wydarzeń oraz Wywierania Presji (6.2.2).

2.1.6 Państwa są ze sobą połączone na mapie brązowymi, czerwonymi lub czarnymi liniami. Brązowe linie łączą kraje leżące w tym samym Regionie. Czerwone, przerywane linie łączą kraje znajdujące się w różnych Regionach. Czarne linie łączą państwa z Supermocarstwami. Państwo uważa się za sąsiadujące z każdym państwem, z którym jest połączone jakąkolwiek linią.

NOTA AUTORA: Sąsiedowanie państw nie odzwierciedla w pełni faktycznego stanu geograficznego. Niektóre państwa, które w rzeczywistości sąsiadują ze sobą, nie są połączone ze sobą linią na mapie gry. Nie jest to błąd w druku, lecz element mechaniki gry oraz przedstawienie sytuacji politycznej z okresu zimnej wojny.



2.1.7 Kontrolowanie państwa: Każde państwo na mapie uważa się za kontrolowane przez jednego z graczy albo niekontrolowane. Państwo uważa się za kontrolowane przez gracza, gdy:

- Suma Punktów Wpływow gracza w danym państwie jest wyższa lub równa Poziomowi Stabilizacji tego państwa oraz
- Suma Wpływow gracza w tym państwie przewyższa sumę Wpływow przeciwnika przynajmniej o wartość Poziomu Stabilizacji tego państwa.

PRZYKŁAD: Aby kontrolować Izrael (Poziom Stabilizacji 4), gracz musi posiadać tam co najmniej 4 Punkty Wpływow, a jednocześnie co najmniej 4 Punkty Wpływow więcej niż jego przeciwnik w tym państwie.

2.1.8 Niektóre państwa są oznaczone w lewym dolnym rogu swojego pola małym symbolem z liczbą na niebieskim lub czerwonym tle. Liczby te określają wartość Wpływow, którą należy umieścić na polu tego państwa podczas przygotowania rozgrywki. Wpływy przypisane do Regionu, a nie konkretnego państwa, znajdują się powyżej nazwy danego Regionu na mapie. Podsekcje 3.2 oraz 3.3 zawierają pełną listę państw, w których należy rozmieścić znaczniki Wpływow na początku gry.

2.2 KARTY

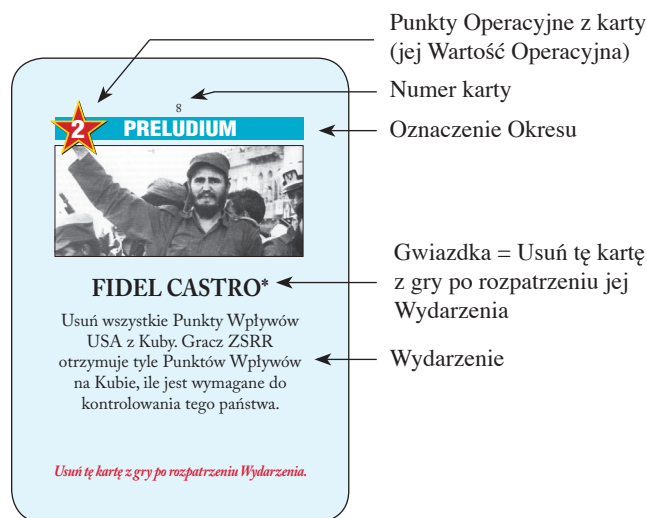
2.2.1 W grze wykorzystuje się 110 kart. Wszystkie karty, z wyjątkiem kart Rozstrzygnięć, zawierają wartość Punktów Operacyjnych oraz nazwę i opis Wydarzenia. Karty Rozstrzygnięć muszą zostać zagrane w trakcie Etapu, w którym zostały dobrane.

2.2.2 Każda karta określa, do którego Supermocarstwa odnosi się opisane na niej Wydarzenie:

- Karty z czerwoną gwiazdą są powiązane z ZSRR.
- Karty z białą gwiazdą są powiązane z USA.
- Karty z podzieloną, biało-czerwoną gwiazdą są powiązane z oboma Supermocarstwami.

(Podsekcja 5.2 zawiera więcej informacji na temat Wydarzeń powiązanych z Supermocarstwem kontrolowanym przez twojego przeciwnika).

Przykładowa karta



2.2.3 Karty mogą być zagrywane jako Wydarzenia lub Operacje.

2.2.4 Wiele kart zawiera w tytule Wydarzenia gwiazdkę (*). Gdy taka karta zostanie zagrana jako Wydarzenie, po rozpatrzeniu go należy usunąć tę kartę na stałe z gry.

2.2.5 Karty z podkreśloną nazwą Wydarzenia należy w momencie zagrania jako Wydarzenie umieścić odkryte obok planszy do momentu przerwania ich efektu (lub zakończenia gry).

ADNOTACJA: Gracze mogą również używać ponumerowanych znaczników kart celem pokazania, że zostało zagrane Wydarzenie z podkreślonym tytułem.

2.2.6 Odrzucone karty (jednak nie usunięte na stałe z gry) należy umieścić odkryte na stosie kart odrzuconych.

2.3 ZNACZNIKI

Podczas rozgrywki gracze korzystają z następujących znaczników:



3.0 PRZYGOTOWANIE

3.1 Potasuj talię Preludium i rozdaj każdemu graczowi po **8 kart**. Gracz kontrolujący ZSRR kładzie przed sobą „Kartę Chińską”. Gracze mogą zapoznać się ze swoimi kartami przed rozmieszczeniem swoich początkowych znaczników Wpływow.

3.2 Grę rozpoczyna gracz kontrolujący ZSRR poprzez rozmieszczenie **15 Punktów Wpływow** w następujących państwach: 1 w Syrii, 1 w Iraku, 3 w Korei Północnej, 3 w Niemczech Wschodnich, 1 w Finlandii oraz 6 w dowolnych państwach Europy Wschodniej.

3.3 Następnie gracz kontrolujący USA rozmieszcza **25 Punktów Wpływow** 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 Zjednoczonym Królestwie oraz 7 w dowolnych państwach Europy Zachodniej.

3.4 Umieść znaczniki Wyścigu Kosmicznego USA oraz ZSRR na polu startowym toru Wyścigu Kosmicznego. Umieść znaczniki Operacji Wojskowych na startowym polu toru Operacji Wojskowych. Umieść znacznik Etapu na pierwszym polu toru Etapów. Umieść znacznik DEFCON (Defense Condition – system oznaczania poziomu gotowości sił zbrojnych USA) na polu oznaczonym cyfrą 5 na torze DEFCON. Na końcu umieść znacznik Punktacji na polu 0 na torze Punktacji.

4.0 PRZEBIEG ROZGRYWKI

4.1 W grze „Twilight Struggle” rozgrywka składa się z 10 Etapów. Każdy Etap odpowiada okresowi od trzech do pięciu lat, w trakcie których gracz zagrywa 6–7 kart. Na początku gry każdy gracz otrzymuje po 8 kart z talii Preludium. Na początku czwartego Etapu należy wtasować do stosu karty Eskalacji, a następnie rozdać każdemu graczowi po 9 kart. Na początku ósmego Etapu należy wtasować w ten stos karty Apogeum, a następnie rozdać każdemu graczowi po 9 kart.

4.2 Aktywny Gracz to ten gracz, który aktualnie przeprowadza swoją Rundę.

4.3 Gdy zabraknie kart w talii, przetasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię. Karty Wydarzeń z gwiazdką (*) są trwale usuwane z gry po rozpatrzeniu ich efektów i nie należy ich ponownie wtasowywać do nowo utworzonych talii.

4.3.1 Przed utworzeniem nowej talii rozdaj wszystkie pozostałe w niej karty, z wyjątkiem 4 i 8 Etapu (patrz 4.4).

4.4 Przy zmianie okresu z Preludium na Eskalację lub z Eskalacji na Apogeum nie dodawaj do talii kart ze stosu kart odrzuconych. Zamiast tego wtasuj karty Eskalacji lub Apogeum (w zależności od rozpoczynającego się okresu) do istniejącej talii. W tych sytuacjach stos kart odrzuconych jest ignorowany, jednak będzie on wykorzystywany przy tworzeniu nowej talii po tym, jak zabraknie w niej kart do dobierania.

4.5 W grze „Twilight Struggle” każdy Etap przebiega w następujący sposób:

- A. Poprawa sytuacji na torze DEFCON
- B. Rozdanie kart
- C. Faza Wydarzeń Kluczowych
- D. Rundy graczy

E. Sprawdzenie statusu Operacji Wojskowych

F. Ujawnienie zatrzymanych kart (tylko w rozgrywce turniejowej)

G. Przygotowanie „Karty Chińskiej”

H. Postęp na torze Etapów

I. Rozstrzygnięcie Końcowe (tylko po 10 Etapie)

A. Poprawa sytuacji na torze DEFCON: Jeżeli znacznik DEFCON znajduje się na polu oznaczonym cyfrą mniejszą niż 5, dodaj 1 do poziomu DEFCON (w kierunku pokoju).

B. Rozdanie kart: Każdy gracz otrzymuje tyle kart, aby mieć na ręce w sumie **8** kart w trakcie Etapów 1–3. Podczas Etapów 4–10 gracze otrzymują tyle kart, aby w sumie mieć ich **9** na ręce. „Karta Chińska” nie jest wliczana do limitu kart na ręce.

C. Faza Wydarzeń Kluczowych: Każdy gracz w tajemnicy wybiera po jednej karcie z ręki. Po dokonaniu wyboru przez obu graczy, jednocześnie ujawniają wybrane karty. Są to karty Wydarzeń Kluczowych, a opisane na nich Wydarzenia należy rozpatrzyć w tej fazie (jeżeli nazwa Wydarzenia zawiera gwiazdkę, po rozpatrzeniu efektu Wydarzenia usuń tę kartę z gry). Jako pierwszą należy rozpatrzyć kartę o wyższej Wartości Operacyjnej. W przypadku remisu jako pierwszą rozpatruje się kartę gracza USA.

- Podczas Fazy Wydarzeń Kluczowych można zagrywać karty Rozstrzygnięć, jednak ich Wartość Operacyjna wynosi 0 i zawsze są one rozpatrywane jako drugie. Jeżeli obaj gracze wybiorą kartę Rozstrzygnięcia jako swoją kartę Wydarzenia Kluczowego, jako pierwszą należy rozpatrzyć kartę gracza USA.
- Podczas fazy Wydarzeń Kluczowych gracz musi zagrać kartę, niezależnie od tego, czy Wydarzenie z tej karty będzie korzystne dla niego czy dla przeciwnika.

ADNOTACJA: Jeżeli podczas fazy Wydarzeń Kluczowych zagrasz kartę z Wydarzeniem korzystnym dla przeciwnika, przeciwnik rozpatruje to Wydarzenie tak, jakby sam je zagrał. Niemniej jednak gracz zagrywający kartę Wydarzenia Kluczowego jest uważany za Aktywnego Gracza na potrzeby aktualizacji statusu DEFCON (patrz 8.1.3).

- Podczas fazy Wydarzeń Kluczowych nie można zagrać „Karty Chińskiej” ani „Interwencji ONZ”.
- O ile Wydarzenie Kluczowe nie mówi inaczej, gracz nie otrzymuje Punktów Operacyjnych za zagranie karty podczas fazy Wydarzeń Kluczowych.

D. Rundy graczy: Podczas Etapów 1–3 odbywa się 6 Rund, natomiast w Etapach 4–10 – 7 Rund. Gracze na zmianę zagrywają karty, po jednej na każdą Rundę. Gracz ZSRR zawsze gra jako pierwszy. Akcje wynikające z zagranej karty muszą zostać rozpatrzone, zanim kolejny gracz rozpocznie swoją Rundę poprzez zagranie karty. Gracz, którego karta jest aktualnie rozpatrywana, jest Aktywnym Graczem.

- Zazwyczaj po rozegraniu wszystkich Rund każdy gracz zakończy Etap z jedną kartą na ręce. Ta karta jest uważana za „zatrzymaną” i może zostać zagrana podczas następnych Rund. Gracz nie może zatrzymać na ręce karty Rozstrzygnięcia.
- Jeżeli gracz nie posiada na ręce wystarczającej liczby kart do rozegrania wszystkich Rund, musi przeczekać pozostałe Rundy rozgrywane przez przeciwnika aż do zakończenia bieżącego Etapu.

E. Sprawdzenie statusu Operacji Wojskowych: Każdy gracz sprawdza, czy otrzyma ujemne Punkty Zwycięstwa za nieprzeprowadzenie wystarczającej liczby Operacji Wojskowych podczas bieżącego Etapu (patrz 8.2). Po sprawdzeniu statusu Operacji Wojskowych gracze umieszczają swoje znaczniki na polu 0 toru Operacji Wojskowych.

F. Ujawnienie zatrzymanych kart: Podczas turnieju lub rozgrywki turniejowej obaj gracze ujawniają dolną krawędź wszystkich zatrzymanych kart przeciwnikowi, aby się upewnić, że żaden z nich nie zatrzymał kart Rozstrzygnięć. Ta zasada skutkuje mniejszą dyskrecją, zatem nie jest wymagana podczas standardowych rozgrywek.

G. Przygotowanie „Karty Chińskiej”: Jeżeli gracz otrzymał zakrytą „Kartę Chińską” w czasie ostatniego Etapu, odkrywa ją.

H. Postęp na torze Etapów: Przesuń znacznik Etapu na kolejne pole. Jeżeli jest to koniec trzeciego Etapu, wtasuj do talii karty Eskalacji. Jeżeli jest to koniec siódmego Etapu, wtasuj do talii karty Apogeum.

I. Rozstrzygnięcie Końcowe: Na końcu 10 Etapu przeprowadź Rozstrzygnięcie Końcowe (patrz 10.3.2).

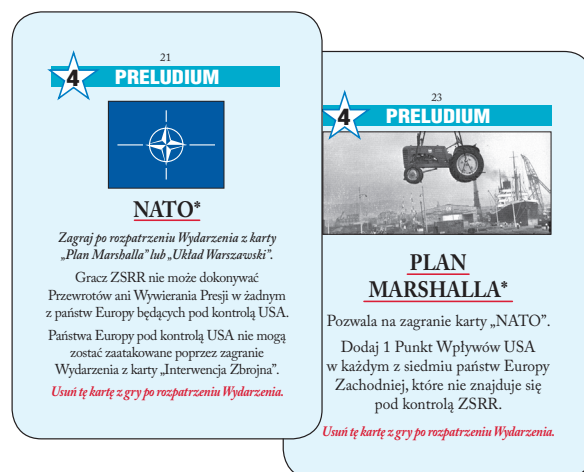
5.0 ZAGRYWANIE KART

5.1 Karty mogą być zagrywane jako Wydarzenia lub Operacje. Zazwyczaj na końcu każdego Etapu obaj gracze zatrzymują na ręce po jednej karcie. Gracze nie mogą rezygnować ze swoich Rund poprzez odmówienie zagrania karty bądź odrzucenie karty z ręki.

5.2 Wydarzenia powiązane z przeciwnikiem: Jeżeli zagrasz kartę jako Operacja, a jej Wydarzenie odnosi się do przeciwnika, należy rozpatrzyć Wydarzenie z tej karty (dodatkowo, jeżeli tytuł Wydarzenia zawiera gwiazdkę, ta karta zostaje po rozpatrzeniu trwale usunięta z gry).

ADNOTACJA: Jeżeli zagrywasz kartę jako Operację i zainicjujesz w ten sposób Wydarzenie powiązane z Supermocarstwem przeciwnika, przeciwnik rozpatruje Wydarzenie z karty tak, jakby sam zagrał tę kartę.

- Aktywny Gracz decyduje o kolejności rozpatrywania Wydarzeń i Operacji wynikających z zagranej karty.
- Jeżeli zagrana karta inicjuje powiązane z Supermocarstwem przeciwnika Wydarzenie, które nie może zostać rozpatrzone, ponieważ wcześniej nie została zagrana karta wymagana przez to Wydarzenie lub nie został spełniony warunek zajścia Wydarzenia, nie rozpatruje się go. W takim przypadku Wydarzenia z gwiazdką w tytule nie są trwale usuwane z gry zgodnie ze standardowymi zasadami, ale są odrzucone na stos kart odrzuconych.
- Jeżeli zagrana karta inicjuje Wydarzenie przeciwnika, jednak rozpatrzenie tego Wydarzenia jest zabronione przez uprzednio zagrana kartę, to Wydarzenie nie jest rozpatrywane, a zagrana karta jest rozpatrywana tylko pod kątem Punktów Operacyjnych.
- Jeżeli zagrana karta inicjuje Wydarzenia przeciwnika, które nie skutkuje żadnymi efektami, to Wydarzenie nadal uważa się za rozpatrzone. Jeżeli w tytule Wydarzenia znajduje się gwiazdka, zagrana kartę należy trwale usunąć z gry po jej rozpatrzeniu.



Pozwala zagrać „NATO”.

PRZYKŁAD 1: Gracz ZSRR zagrywa kartę „NATO”, zanim efekty Wydarzeń kart „Plan Marshalla” i „Układ Warszawski” wejdą do gry. Gracz ZSRR otrzymuje 4 Punkty Operacyjne, jednak Wydarzenie „NATO” nie jest rozpatrywane. Pomimo gwiazdki w tytule Wydarzenia karta „NATO” łąduje na stosie kart odrzuconych i nie zostaje trwale usunięta z gry.

PRZYKŁAD 2: Gracz USA zagrywa kartę „Wojny izraelsko-arabskie”, aby otrzymać 2 Punkty Operacji. Jednak podczas swojej poprzedniej Rundy zagrał kartę „Porozumienie z Camp David”, która zakazuje rozpatrywania Wydarzenia z karty „Wojny izraelsko-arabskie”. Gracz USA otrzymuje 2 Punkty Operacyjne, jednak nie rozpatruje Wydarzenia z zagranej karty. Karta „Wojny izraelsko-arabskie” nie zostaje na trwale usunięta z gry.

PRZYKŁAD 3: Gracz ZSRR zagrywa kartę „Sojusz dla Postępu”, jednak gracz USA nie kontroluje żadnego Państwa Strategicznego ani w Ameryce Południowej, ani w Ameryce Środkowej. Niemniej Wydarzenie uważa się za rozpatrzone, a zagrana karta zostaje trwale usunięta z gry.

PRZYKŁAD 4: Gracz ZSRR zagrywa kartę „Gwiezdne Wojny” jako Operację, która powinna zainicjować Wydarzenie, jednak gracz USA pozostaje w tyle za graczem ZSRR na torze Wyścigu Kosmicznego. Nic się nie dzieje, a karta „Gwiezdne Wojny” łąduje na stosie kart odrzuconych.

5.3 Jeżeli dane Wydarzenie wymaga zagrania lub odrzucenia karty o określonej Wartości Operacyjnej, gracz może zdecydować się na użycie karty o wyższej Wartości Operacyjnej, aby spełnić ten warunek.

PRZYKŁAD: Karta „Grzęzawisko” wymusza na graczem USA odrzucenie karty o Wartości Operacyjnej 2. Aby spełnić ten warunek, gracz USA może również odrzucić kartę o Wartości Operacyjnej 3.

5.4 Jeżeli Wydarzenie zmusza gracza do odrzucenia karty, nie należy rozpatrywać jej Wydarzenia. Dotyczy to również kart Rozstrzygnięć.

5.5 Wyjątek stanowi adnotacja w Zasadzie 10.1.5: jeżeli tekst na karcie stoi w sprzeczności z zasadami opisanymi w instrukcji gry, tekst karty zastępuje zasady.

6.0 OPERACJE

W ramach Operacji gracze mogą poszerzać swoje strefy Wpływów, przeprowadzać Wywieranie Presji, dokonywać Przewrotów lub awansować na torze Wyścigu Kosmicznego. Podczas zagrywania karty w ramach Operacji gracz musi wykorzystać wszystkie Punkty Operacji na *jedną* z powyższych akcji.

6.1 POSZERZANIE STREFY WPŁYWÓW

Każdy wprowadza swój system tak daleko, jak sięga jego armia.
Józef Stalin

6.1.1 Przez „Poszerzanie Strefy Wpływów” rozumie się rozmieszczanie znaczników Wpływów w wybranych państwach. Znaczniki Wpływów należy rozmieszczać pojedynczo, do państw lub w sąsiedztwie państw, w których na początku Rundy Aktywnego Gracza znajdowały się jego znaczniki. *Wyjątek:* znaczniki rozmieszczane na skutek efektów rozpatrywanego Wydarzenia nie podlegają temu ograniczeniu, o ile opis Wydarzenia nie mówi inaczej. Jeżeli liczba Punktów Wpływów w danym państwie wystarczy, aby przejąć nad nim kontrolę, odwróć znacznik Wpływów tak, aby była odkryta jego ciemniejsza strona.

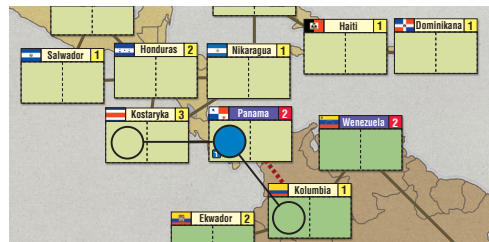
6.1.2 Poszerzanie Strefy Wpływów w państwie kontrolowanym przez siebie lub w państwie niekontrolowanym przez żadnego gracza kosztuje 1 Punkt Operacyjny. Poszerzanie Strefy Wpływów w państwie kontrolowanym przez przeciwnika kosztuje 2 Punkty Operacyjne. Jeżeli podczas Poszerzania Strefy Wpływów przeciwnik utracił kontrolę nad danym państwem, koszt rozmieszczenia dodatkowych znaczników w tym państwie ponownie wynosi 1.

PRZYKŁAD: Gracz USA posiada 2 Punkty Wpływów w Turcji, natomiast gracz ZSRR nie ma tam żadnego znacznika Wpływów. W związku z tym Turcja jest pod kontrolą USA. Gracz ZSRR używa karty o Wartości Operacyjnej 4, aby rozmieścić swoje znaczniki Wpływów w Turcji. Pierwszy spośród rozmieszczanych znaczników kosztuje 2 Punkty Operacyjne. Jednak po dodaniu go przez ZSRR Wpływy USA w Turcji już nie przewyższają Wpływów Związku Radzieckiego o co najmniej 2 Punkty wynikające z Poziomu Stabilizacji. Dlatego też rozmieszczenie każdego dodatkowego znacznika Wpływów będzie kosztować gracza ZSRR 1 Punkt Operacyjny. Jeżeli gracz USA rozpocząłby grę z 1 Punktem Wpływów w Turcji, nie kontrolowałby Turcji, więc rozmieszczenie każdego znacznika Wpływów w Turcji kosztowałoby ZSRR 1 Punkt Operacyjny.



PRZYKŁAD: Gracz USA kontroluje Turcję i Grecję, podczas gdy gracz ZSRR kontroluje Syrię i Liban. Żaden z graczy nie kontroluje Rumunii ani Bułgarii.

6.1.3 Znaczniki Wpływów mogą zostać rozmieszczone w kilku Regionach i kilku państwach tak, aby ich całkowity koszt równał się Wartości Operacyjnej zagranej karty.



PRZYKŁAD: Gracz USA posiada swoje znaczniki Wpływów w Panamie i Korei Południowej. Zagrywa kartę o Wartości Operacyjnej 3, aby rozmieścić więcej znaczników Wpływów. Może poszerzyć Strefy Wpływów w Kostaryce i Kolumbii, jednak nie może ich rozmieścić w Nikaragui, jeśli wcześniej podczas tej samej Rundy umieścił swój znacznik w Kostaryce. Może również wykorzystać pozostałe Punkty Operacji, aby wzmocnić swoją pozycję w Południowej Korei lub sąsiadujących z nią państwach.

6.1.4 Znaczniki Wpływów zawsze mogą być rozmieszczane w państwach sąsiadujących z Supermocarstwem kontrolowanym przez Aktywnego Gracza.

6.1.5 Znaczniki Wpływów należy traktować jak walutę. Gracze mogą rozmieniać znaczniki o dużym nominale na kilka znaczników o mniejszej wartości w dowolnym momencie rozgrywki. Liczba znaczników Wpływów dostępnych w grze nie stanowi dla graczy żadnego limitu, ponieważ w razie ich wyczerpania mogą wykorzystać małe żetony pokerowe, monety lub drewniane kostki.

6.1.6 Jeżeli gracz posiada w danym państwie co najmniej 2 znaczniki Wpływów, podczas układania ich jeden na drugim powinien umieścić na górze znacznik przedstawiający wyższą wartość. Gracze mogą sprawdzać znaczniki Wpływów w dowolnym momencie rozgrywki.

6.2 WYWIERANIE PRESJI

6.2.1 Wywieranie Presji służy do redukcji liczby Punktów Wpływów przeciwnika w wybranym państwie. Aby przeprowadzić Wywieranie Presji, nie musisz posiadać znaczników Wpływów ani w wybranym, ani w żadnym sąsiadującym z nim państwie, chociaż znacząco zwiększa to szanse na powodzenie rzutu. Niemniej, twój przeciwnik musi posiadać co najmniej jeden znacznik Wpływów w wybranym państwie. Podczas wydawania Punktów Operacyjnych na Wywieranie Presji gracz może dokonać każdego rzutu przed wyznaczeniem kolejnego celu. W trakcie jednej Rundy dane państwo może zostać wybrane jako cel Wywierania Presji więcej niż jeden raz.

6.2.2 Każde Wywieranie Presji kosztuje 1 Punkt Operacyjny. Każdy z graczy rzuca kością – ten, który wyrzuci więcej, może odjąć od liczby Punktów Wpływów przeciwnika w wybranym państwie różnicę pomiędzy wynikami rzutów kośćmi. W przypadku remisu nie usuwa się żadnych znaczników. Każdy gracz dodaje poniższe modyfikatory do wyniku swojego rzutu:

- +1 za każde kontrolowane sąsiednie państwo;
- +1, jeżeli w danym państwie posiada więcej Punktów Wpływów niż przeciwnik;
- +1, jeżeli jego Supermocarstwo sąsiaduje z państwem będącym celem Wywierania Presji.

PRZYKŁAD: Gracz USA wybiera Koreę Północną jako cel Wywierania Presji. Gracz ZSRR ma tam 3 Punkty Wpływow, natomiast gracz USA nie posiada tam żadnego znacznika Wpływow. Gracz USA nie dodaje żadnych modyfikatorów do wyniku swojego rzutu – nie kontroluje żadnego państwa sąsiadującego z Koreą Północną, a w Korei Północnej posiada mniej Punktów Wpływow niż ZSRR. Gracz kontrolujący Związek Radziecki dodaje do wyniku swojego rzutu +1, ponieważ Korea Północna sąsiaduje ze Związkiem Radzieckim, oraz +1 za posiadanie w Korei Północnej więcej Punktów Wpływow niż USA. Gracz USA ma szczęście i wyrzuca 5, podczas gdy gracz ZSRR wyrzuca 2 (po dodaniu modyfikatorów – 4). Gracz ZSRR musi usunąć z Korei Północnej jeden Punkt Wpływow.

6.2.3 Nigdy nie dodaje się Punktów Wpływow w wyniku Wywierania Presji.

6.3 PRZEWROTY

6.3.1 Przewroty reprezentują Operacje, którym niedaleko do wojny na pełną skalę. Mają one na celu zmianę składu rządu w wybranym państwie. Aby dokonać Przewrotu, nie musisz posiadać znaczników Wpływow ani w wybranym, ani w żadnym sąsiadującym z nim państwie. Z kolei posiadanie Wpływow w państwie będącym celem Przewrotu zwiększa szansę na przejęcie kontroli nad tym państwem. Twój przeciwnik musi jednak posiadać co najmniej jeden znacznik Wpływow w wybranym państwie.

6.3.2 Aby rozpatrzyć Przewrót, pomnóż Poziom Stabilizacji wybranego państwa przez 2. Następnie rzuć kością i dodaj do wyniku rzutu Wartość Operacyjną z zagranej karty. Jeżeli wynik rzutu z dodanym modyfikatorem przewyższa dwukrotność Poziomu Stabilizacji, Przewrót kończy się powodzeniem. W przeciwnym wypadku Przewrót upada. Jeśli Przewrót zakończył się sukcesem, usuń z państwa, które było celem Przewrotu, Punkty Wpływow przeciwnika w liczbie równej różnicy pomiędzy wynikiem rzutu z dodanym modyfikatorem a podwojoną wartością Poziomu Stabilizacji. Jeśli w tym państwie nie znajduje się wystarczająca liczba znaczników Wpływow do usunięcia, rozmieść tam swoje własne znaczniki Wpływow, aby wyrównać różnicę.

6.3.3 Przesuń znacznik na torze Operacji Wojskowych do przodu o tyle pól, ile wynosi Wartość Operacyjna z zagranej karty.

PRZYKŁAD: Gracz USA zagrywa kartę o Wartości Operacyjnej 3, aby przeprowadzić Przewrót w Meksyku, gdzie gracz ZSRR posiada 2 Punkty Wpływow. Najpierw gracz USA awansuje na torze Operacji Wojskowych, pokazując, że wydał w trakcie bieżącego Etapu 3 Punkty Operacyjne na Operacje Wojskowe (patrz 8.2).

Przed
Następnie w wyniku rzutu kością otrzymuje 4. Do wyniku rzutu dodaje 3 Punkty Operacji, aby finalnie otrzymać 7. Teraz, po odjęciu od tej wartości dwukrotności Poziomu Stabilizacji w Meksyku ($2 \times 2 = 4$) otrzymujesz 3. Gracz USA usuwa 2 Punkty Wpływow ZSRR. Ponieważ wszystkie wpływy ZSRR zostały usunięte, a różnica wynosi 3, gracz USA dodatkowo umieszcza w tym państwie znacznik Wpływow o wartości 1.



Po Przewrocie

6.3.4 Każdy Przewrót w Państwie Strategicznym skutkuje postępowaniem statusu DEFCON o jeden poziom (w kierunku wojny).

6.3.5 Karty, które dają graczowi możliwość dokonania Przewrotu we wskazanym Regionie bez ponoszenia kosztu, mogą ignorować ograniczenia geograficzne wynikające z obecnego statusu DEFCON (patrz 8.1.5). Ale taki „darmowy” Przewrót w Państwie Strategicznym nadal skutkuje postępowaniem na torze DEFCON w kierunku wojny (patrz 6.3.4).

6.4 WYŚCIG KOSMICZNY

Wyruszamy w kosmos, ponieważ we wszystkich osiągnięciach ludzkości muszą brać udział wolni ludzie... Wierzę, że ten naród powinien poświęcić się temu, aby przed końcem dekady człowiek wylądował na Księżycu i bezpiecznie powrócił na Ziemię.

John F. Kennedy



6.4.1 Każde Supermocarstwo posiada swój znacznik na torze Wyścigu Kosmicznego. Punkty Operacyjne mogą zostać wykorzystane do przeniesienia znacznika na kolejne pole tego toru. Aby tego dokonać, należy odrzucić kartę o Wartości Operacyjnej większej lub równej liczbie pokazanej na polu, na które masz zamiar przenieść swój znacznik. Rzuć kością. Jeżeli wynik rzutu mieści się w zakresie przedstawionym poniżej docelowego pola na torze Wyścigu Kosmicznego, przenieś swój znacznik na to pole.

6.4.2 Gracz może odrzucić tylko jedną kartę na Etap, aby podjąć próbę awansu na torze Wyścigu Kosmicznego. *Wyjątek:* zdolności specjalne wynikające z niektórych pól toru Wyścigu Kosmicznego oraz pewne Wydarzenia mogą pozwolić graczom na odrzucenie kilku kart lub awansowanie znacznika danej frakcji na torze Wyścigu Kosmicznego.

6.4.3 Awansowanie na torze Wyścigu Kosmicznego skutkuje przyznaniem graczowi Punktów Zwycięstwa i/lub specjalnej zdolności. Pięć pól na torze Wyścigu Kosmicznego zostało oznaczonych dwiema liczbami przedzielonymi ukośnikiem (np. 3/1). Cyfra po lewej określa, ile Punktów Zwycięstwa otrzyma gracz, który jako pierwszy dotrze na to pole. Liczba po prawej określa, ile Punktów Zwycięstwa otrzyma gracz, który dotrze na to pole jako drugi. Punkty Zwycięstwa są przyznawane natychmiast i sumują się.

6.4.4 Zdolności specjalne są przyznawane tylko temu graczowi, który jako pierwszy dotrze na dane pole. Dana zdolność specjalna jest anulowana natychmiast po wkroczeniu drugiego gracza na pole odpowiadające tej zdolności.

- Osiągnięcie Pola 2 (Zwierzę w Kosmosie) pozwala odrzucić dwie karty na poczet Wyścigu Kosmicznego w trakcie jednego Etapu.
- Osiągnięcie Pola 4 (Człowiek na Orbicie Ziemskiej) pozwala graczowi na wybranie i odsłonięcie karty Wydarzenia Kluczowego po tym, jak dokona tego przeciwnik.
- Osiągnięcie Pola 6 (Orzeł/Niedźwiedź wylądował) pozwala odrzucić karty zatrzymane na ręce na końcu Etapu.
- Osiągnięcie Pola 8 (Stacja Kosmiczna) pozwala na rozegranie 8 Rund podczas jednego Etapu.

PRZYKŁAD: Gracz ZSRR dociera na Pole 2 toru Wyścigu Kosmicznego. Podczas swojej kolejnej Rundy może zagrać drugą kartę na poczet Wyścigu Kosmicznego. Jeżeli gracz ZSRR dotrze do Pola 4, zanim gracz USA dotrze do Pola 2, gracz ZSRR może

zagrać 2 karty Wyścigu Kosmicznego na Etap i zmusić gracza USA do pokazania swojej karty Wydarzenia Kluczowego przed wyborem własnej karty w trakcie fazy Wydarzeń Kluczowych.

6.4.5 Gdy karta zostaje zagrana w celu awansowania na torze Wyścigu Kosmicznego, opisane na niej Wydarzenie nie jest rozpatrywane, a karta łąduje na stosie kart odrzuconych.

NOTA AUTORA: Wyścig Kosmiczny stanowi swego rodzaju wentyl bezpieczeństwa. Jeżeli chcesz pozbyć się (przynajmniej na jakiś czas) Wydarzenia korzystnego dla przeciwnika, poświęć tę kartę na poczet Wyścigu Kosmicznego (pod warunkiem, że ta karta posiada wystarczającą liczbę Punktów Operacyjnych, aby kwalifikować się do podjęcia próby awansu na torze).

6.4.6 Po dotarciu do ostatniego pola na torze Wyścigu Kosmicznego dany gracz nie może zagrywać więcej kart na poczet Wyścigu Kosmicznego do samego końca gry.

7.0 WYDARZENIA

Czy pan, ambasadorze Zorin, zaprzecza, że ZSRR umieścił i nadal umieszcza rakiety średniego i pośredniego zasięgu na terenie Kuby? 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 dane Wydarzenie jest powiązane z jego Supermocarstwem lub z obiema frakcjami, należy je rozpatrzyć zgodnie z opisem na karcie.

7.2 Karta Rozstrzygnięcia w Azji Południowo-Wschodniej zawiera w tytule gwiazdkę. Jest to jedyna karta Rozstrzygnięcia, która po zagraneniu zostaje trwale usunięta z gry.

7.3 Trwałe Wydarzenia: tytuły niektórych Wydarzeń (np. „Dzieci Kwiaty”) zostały podkreślone w celu pokazania, że ich efekty trwają do zakończenia gry. Gdy te karty zostają zagrane jako Wydarzenia, umieśćcie je obok planszy albo umieśćcie ich znaczki na torze Etapów lub w dowolnym innym miejscu na planszy celem przypomnienia o trwałych efektach.

7.4 Niektóre karty Wydarzeń modyfikują Wartość Operacyjną następných zagrywanych kart, ale nie mogą zwiększyć Wartości Operacyjnej powyżej 4 lub zmniejszyć poniżej 1. Te modyfikatory sumują się i mogą wpłynąć na „Kartę Chińską”.

PRZYKŁAD: Gracz USA zagrywa kartę „Paraliż” jako Wydarzenie podczas fazy Wydarzeń Kluczowych. Standardowo do końca bieżącego Etapu Wartość Operacyjna wszystkich kart ZSRR byłaby pomniejszona o 1. Jednak gracz ZSRR zagrał „Wietkong” jako swoje Wydarzenie Kluczowe, co dodaje 1 Punkt Operacyjny do każdej Operacji przeprowadzonej przez ZSRR w Azji Południowo-Wschodniej. W ramach swojej pierwszej Rundy gracz ZSRR zagrywa „Kartę Chińską”. Zużywa wszystkie Punkty Operacyjne w Azji Południowo-Wschodniej, aby rozmieścić 5 Punktów Wpływu. Karta „Wietkong” dodaje 1 Punkt Operacyjny, jednak karta „Paraliż” odejmuje 1 Punkt Operacyjny. Efekty tych kart niwelują się nawzajem, w związku z czym gracz ZSRR zagrywa 5 Punktów Operacyjnych.

7.4.1 Wydarzenia modyfikujące Wartość Operacyjną danej karty dotyczą wyłącznie jednego gracza. Modyfikator nie może być przeniesiony na przeciwnika dzięki efektom z karty zabranej z ręki przeciwnika.

PRZYKŁAD: Gracz ZSRR zagrał kartę „Doktryna Breżniewa” jako Wydarzenie, w związku z czym otrzymuje modyfikator +1 do Wartości Operacyjnej wszystkich swoich kart. Jeżeli gracz USA wykradnie jedną z kart na ręce gracza ZSRR, np. poprzez zagranie karty „Handel zbożem z ZSRR”, nie korzysta z modyfikatora +1 do Wartości Operacyjnej wykradzonej karty.

7.4.2 Wydarzenia modyfikujące Wartość Operacyjną kart dotyczą wszystkich operacji niezależnie od celu, w jakim zostaną zagrane.

PRZYKŁAD 1: Jeżeli gracz ZSRR zagra kartę „Paraliż”, a gracz USA wykorzystuje 2 Punkty Operacyjne na potrzeby Przewrotu, gracz USA dodaje tylko 1 do wyniku rzutu za Przewrót i otrzymuje 1 Punkt na poczet Wymaganych Operacji Wojskowych.

PRZYKŁAD 2: Jeśli gracz ZSRR zagra kartę „Doktryna Breżniewa”, może następnie zagrać kartę o Wartości Operacyjnej 1, aby spełnić wymóg karty „Niedźwiedź w Potrzasku”.

PRZYKŁAD 3: Jeżeli gracz USA zagrywa kartę „Doktryna powstrzymywania”, może zagrać „CIA” jako kolejną kartę, aby wykorzystać 2 Punkty Operacyjne.

7.4.3 Jeżeli Wydarzenie mówi, że gracz może „przeprowadzić Operacje, rozmieścić znaczki Wpływu lub przeprowadzić Wywieranie Presji” w taki sposób, jakby zagrał kartę o określonej Wartości Operacyjnej, te dodatkowe Punkty Operacyjne są traktowane tak, jakby pochodziły z zagranej karty o takiej Wartości Operacyjnej. W związku z tym takie Operacje podlegają zasadzie z sekcji 6.0 oraz Wydarzeniom, które nakładają restrykcje na ich wartość lub rozmieszczenie.

7.5 Jeżeli dane Wydarzenie zostanie anulowane lub ograniczone przez inne Wydarzenie, karta z Wydarzeniem niemożliwym do częściowego lub pełnego rozpatrzenia może nadal być zagrana jako Operacja.

7.6 Wydarzenia Wojenne: Talia zawiera 5 Wydarzeń Wojennych: „Wojna w Korei”, „Wojny izraelsko-arabskie”, „Wojna indyjsko-pakistańska”, „Interwencja zbrojna” i „Wojna irańsko-iracka”. Gracz zagrywający te karty nie musi posiadać swoich znaczników Wpływu w żadnym z państw biorących udział w tym Wydarzeniu. Jeżeli Wydarzenie nie oddziałuje na wartość Wpływu, gracz nadal przesuwa swój znaczki na torze Operacji Wojskowych, a w przypadku sukcesu otrzymuje Punkty Zwycięstwa (patrz 8.2.4).

8.0 STATUS DEFCON ORAZ OPERACJE WOJSKOWE

Dziwna gra. Jedyńm sposobem, aby wygrać, jest nie grać.

„Joshua” – komputer NORAD z filmu „Gry wojenne”

8.1 Tor DEFCON

8.1.1 DEFCON określa poziom napięcia stosunków pomiędzy Supermocarstwami z perspektywy potencjalnej wojny nuklearnej. Na początku gry poziom DEFCON znajduje się na polu 5 (maksymalny „pokój”) i będzie się wahał w wyniku rozpatrywania Wydarzeń oraz akcji graczy.

8.1.2 DEFCON nigdy nie może wzrosnąć powyżej 5. Jakikolwiek 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 USA zagrywa „Igrzyska olimpijskie”, kiedy DEFCON znajduje się na poziomie 2. Gracz ZSRR bojkotuje Olimpiadę. DEFCON zostaje obniżony do 1 i wybucha wojna nuklearna. Gracz amerykański, jako Aktywny Gracz, przegrywa.

8.1.4 Każdy Przewrót w Państwie Strategicznym obniża poziom DEFCON o 1.

8.1.5 Efekty wynikające z poziomu DEFCON:

- DEFCON 5: Brak efektów.
- DEFCON 4: Nie można dokonywać Wywierania Presji ani Przewrotów w Europie.
- DEFCON 3: Nie można dokonywać Wywierania Presji ani Przewrotów w Europie i Azji.
- DEFCON 2: Nie można dokonywać Wywierania Presji ani Przewrotów w Europie, Azji i na Bliskim Wschodzie.
- DEFCON 1: Koniec gry. Aktywny Gracz przegrywa.



NOTA AUTORA: Gracze mogą umieścić znacznik Ograniczenia DEFCON w określonym Regionie celem przypomnienia, że przeprowadzanie Wywierania Presji i Przewrotów jest w tym Regionie zabronione.

8.1.6 Poprawa sytuacji na torze DEFCON. Jeżeli na początku Etapu DEFCON znajduje się na polu o wartości mniejszej niż 5, podnieś poziom DEFCON o 1 (w kierunku pokoju).

8.1.7 Podnoszenie i obniżanie. Za każdym razem gdy reguły lub karty powodują podniesienie poziomu DEFCON, oznacza to, że jego znacznik przesuwa się w kierunku wyższej wartości DEFCON (w kierunku pokoju). Analogicznie – obniżanie poziomu powoduje przesunięcie markera do niższej wartości DEFCON (w kierunku wojny).

8.2 Wymagane Operacje Wojskowe

Umiarkowanie? Czemu martwi was ratowanie ich, 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 W każdym Etapie gracze muszą przeprowadzić określoną liczbę Operacji Wojskowych. W przeciwnym wypadku tracą Punkty Zwycięstwa.



Liczba wymaganych Operacji Wojskowych równa się obecnemu poziomowi DEFCON. Jeżeli gracz przeprowadzi niewystarczającą liczbę Operacji Wojskowych, jego przeciwnik otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa za każdą wymaganą Operację Wojskową, która nie została przeprowadzona. Jeżeli obaj gracze otrzymują ujemne Punkty Zwycięstwa, obie kary należy oznaczyć na torze Punktacji.

PRZYKŁAD: Podczas jednego Etapu gracz USA przeprowadził dwie Operacje Wojskowe. DEFCON jest na poziomie 4, w związku z czym gracz ZSRR otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa.

8.2.2 Przewroty i Wydarzenia Wojenne (7.6) są uznawane za Operacje Wojskowe, w przeciwieństwie do Wywierania Presji oraz dodatkowych Przewrotów wynikających z Wydarzeń.

8.2.3 Jeśli Aktywny Gracz używa Punktów Operacyjnych do przeprowadzenia Przewrotu, przesuwa swój znacznik na torze

Operacji Wojskowych o tyle pól, ile Punktów Operacyjnych uzyskał z zagranej karty. Jeżeli ten gracz zagrywa kartę Wydarzenia Wojennego (np. „Wojny izraelsko-arabskie”, „Wojna w Korei” itd.), przesuwa swój znacznik o tyle pól, ile wskazuje zagrana karta.

8.2.4 Jeśli gracz zagrywa kartę jako Operację i inicjuje w ten sposób Wydarzenie Wojenne powiązane ze swoim przeciwnikiem, przeciwnik przesuwa swój znacznik na torze Operacji Wojskowych o tyle pól, ile nakazuje zagrana karta.

PRZYKŁAD: Gracz USA zagrywa kartę „Wojny izraelsko-arabskie” dla Punktów Operacyjnych, inicjując przy tym Wydarzenie Wojenne Sowietów. Po rozpatrzeniu tego Wydarzenia gracz ZSRR przesuwa swój znacznik na torze Operacji Wojskowych o 2 pola do przodu.

8.2.5 Wydarzenia pozwalające na przeprowadzenie darmowego Przewrotu nie wliczają się w poczet wymaganych Operacji Wojskowych.

ERRATA

9.0 KARTA CHIŃSKA

9.1 Udział Chin w Zimnej Wojnie został przedstawiony za pomocą „Karty Chińskiej”. Gracz aktualnie posiadający „Kartę Chińską” trzyma ją wystawioną przed sobą widoczną dla przeciwnika. Nie stanowi ona ręki gracza i nie pomniejsza jego limitu kart na ręce.

9.2 Zagrywanie „Karty Chińskiej” traktuje się jako rozegranie Rundy. Jeżeli gracz zagrał „Kartę Chińską”, może zakończyć dany Etap z większą liczbą zatrzymanych kart na ręce niż zwykle.

9.3 Po zagraniu „Karty Chińskiej” natychmiast przekaz ją (zakrytą) swojemu przeciwnikowi. Przeciwnik nie może zagrać „Karty Chińskiej” w trakcie bieżącego Etapu, dopóki nie zostanie ona odkryta. W następnym Etapie przeciwnik może odkryć „Kartę Chińską”, aby przygotować ją do zagrania.

9.4 Jeśli „Karta Chińska” zmienia właściciela w wyniku Wydarzenia, gracz posiadający tę kartę przekazuje ją przeciwnikowi zgodnie z instrukcją z opisu danego Wydarzenia.

9.5 „Karta Chińska” nie może zostać zagrana:

- podczas fazy Wydarzeń Kluczowych;
- jeśli zablokowała by zagranie karty Rozstrzygnięcia (np. jako ostatnia w Etapie karta gracza mającego jeszcze na ręce kartę Rozstrzygnięcia);
- jako karta odrzucona w wyniku Wydarzenia.

9.6 Aby otrzymać premię +1 do Punktów Operacyjnych z „Karty Chińskiej”, wszystkie Punkty Operacyjne z tej karty muszą zostać rozdysponowane w Azji (w tym Azji Południowo-Wschodniej).

9.7 Wartość Operacyjna „Karty Chińskiej” może być modyfikowana przez Wydarzenia.

9.8 Zagranie „Karty Chińskiej” nigdy nie może być wymuszone przez Wydarzenie lub niedobór kart.



10.0 ROZSTRZYGNĘCIE I WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Celem gry jest zdobywanie Punktów Zwycięstwa. Gracze zdobywają Punkty Zwycięstwa poprzez kontrolowanie państw oraz zagrywanie niektórych Wydarzeń. Każdy Region posiada swoją własną kartę Rozstrzygnięcia, która w momencie zagrania zapewnia graczowi Punkty Zwycięstwa w zależności od Punktów Wpływów posiadanych w Regionie, którego ta karta dotyczy.

ADNOTACJA: Zagrywanie kart Rozstrzygnięć w momencie posiadania znacznych Wpływów w danym regionie często stanowi klucz do zwycięstwa.

10.1 ROZSTRZYGNĘCIA

10.1.1 Poniższe słowa kluczowe są używane podczas Rozstrzygnięć w Regionach:

Obecność: Supermocarstwo jest obecne w danym Regionie, jeżeli kontroluje w nim przynajmniej jedno państwo.

Dominacja: Supermocarstwo dominuje w danym Regionie, jeżeli:

- kontroluje więcej państw w regionie niż przeciwnik,
- w tym kontroluje więcej Państw Strategicznych niż przeciwnik,
- oraz kontroluje przynajmniej po jednym niestrategicznym oraz Strategicznym Państwie w tym Regionie.

Kontrola: Supermocarstwo kontroluje Region, jeżeli kontroluje więcej państw niż przeciwnik oraz wszystkie Państwa Strategiczne znajdujące się w tym Regionie.

10.1.2 Gracze mogą otrzymać dodatkowe Punkty Zwycięstwa podczas Rozstrzygnięć w Regionach:

- +1 Punkt Zwycięstwa za kontrolowane państwo, które sąsiaduje z wrogiem Supermocarstwem;
- +1 Punkt Zwycięstwa za każde kontrolowane Państwo Strategiczne w tym Regionie.
- Zaktualizuj tor Punktacji o różnicę pomiędzy wynikami graczy.

PRZYKŁAD: Gracz ZSRR zagrywa kartę Rozstrzygnięcia w Ameryce Środkowej. Związek Radziecki kontroluje Kubę, Haiti i Dominikanę. Stany Zjednoczone kontrolują Gwatemalę i posiadają 1 Punkt Wpływów w Panamie. W związku z tym ZSRR dominuje w tym Regionie (3 Punkty Zwycięstwa), kontroluje 1 Państwo Strategiczne (1 Punkt Zwycięstwa) i kontroluje państwo sąsiadujące z wrogiem Supermocarstwem (1 Punkt Zwycięstwa), co w sumie daje 5 Punktów Zwycięstwa. Gracz USA otrzymuje wyłącznie 1 Punkt Zwycięstwa za swoją obecność w tym Regionie, ponieważ nie kontroluje żadnego Państwa Strategicznego (1 Punkt Wpływów nie wystarczy, by kontrolować Panamę). Różnica między wynikami graczy (5 i 1) wynosi 4. Przesuń znacznik na torze Punktacji o 4 pola w kierunku zwycięstwa ZSRR.

10.1.3 Gracze mogą zdobywać Punkty Zwycięstwa w wyniku zagrywania niektórych kart Wydarzeń.

10.1.4 Gracz może otrzymać Punkty Zwycięstwa w sytuacji, gdy jego przeciwnik nie przeprowadzi Operacji Wojskowych w liczbie wymaganej w danym Etapie (patrz 8.2).

10.1.5 Gracze nie mogą zostać zmuszeni do zatrzymania kart Rozstrzygnięć na skutek efektów Wydarzeń.

10.2 Tor Punktacji

10.2.1 Tor Punktacji przedstawia punktację w zakresie od USA-20 (automatyczne zwycięstwo USA) do ZSRR-20 (automatyczne zwycięstwo ZSRR). Na początku gry znacznik Punktacji znajduje się na polu startowym (zero), czyli polu reprezentującym całkowitą równowagę pomiędzy obiema frakcjami. Podczas aktualizowania toru o Punkty Zwycięstwa zdobyte przez graczy należy traktować pole 0 jako standardowe pole.

PRZYKŁAD: Znacznik Punktacji znajduje się na polu ZSRR-1, gdy gracz USA zdobywa 2 Punkty Zwycięstwa. Znacznik Punktacji zostaje przeniesiony na pole USA-1.

10.2.2 Jeśli karta mówi, że gracz „otrzymuje” Punkt Zwycięstwa, przesun znacznik Punktacji o jedno pole na korzyść tego gracza. Jeżeli znacznik Punktacji znajduje się na polu USA-10, a gracz ZSRR otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa, przenieś znacznik Punktacji na pole USA-8.

10.2.3 Jeśli w wyniku rozpatrywania karty obaj gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa, zaktualizujcie tor Punktacji o różnicę pomiędzy wynikami graczy.

10.3 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

10.3.1 Automatyczne zwycięstwo. Do automatycznego zwycięstwa dochodzi wtedy, gdy:

- Gracz zdobywa 20 Punktów Zwycięstwa. Gra kończy się natychmiast po zwycięstwie tego gracza. *ADNOTACJA: Przed rozpatrzeniem automatycznego zwycięstwa gracze otrzymują należne im Punkty Zwycięstwa wynikające z karty Wydarzenia lub Rozstrzygnięcia.*

- **WYJĄTEK:** Jeżeli gracz osiąga pole 20 Punktów Zwycięstwa, podczas sprawdzania przeprowadzonych Operacji Wojskowych powinien ujawnić wszystkie karty zatrzymane na ręce, zanim zostanie ogłoszony zwycięzcą. Jeżeli wśród kart zatrzymanych przez gracza, który zdobył 20 Punktów Zwycięstwa, znajduje się karta Rozstrzygnięcia, ten gracz przegrywa.

- **Zostanie zagrana karta Rozstrzygnięcia w Europie, a któregoś gracza kontroluje Europę.** W takiej sytuacji ten gracz zostaje zwycięzcą.

- **Wybuch wojny nuklearnej:** Gracz może ogłosić automatyczne zwycięstwo, gdy przeciwnik jest Aktywnym Graczem, a znacznik DEFCON znajdzie się na polu 1.

10.3.2 Zwycięstwo po zakończeniu gry. Na końcu 10 Etapu gracze otrzymują należne im za każdy Region Punkty Zwycięstwa, które należy dodać do obecnej punktacji. Podczas podliczania punktów w Azji należy doliczyć Punkty Zwycięstwa za Azję Południowo-Wschodnią. Rozstrzygnięcie Końcowe należy rozpocząć od Europy, ponieważ kontrola Europy skutkuje automatycznym zwycięstwem. Przed ogłoszeniem zwycięzcy należy podliczyć Punkty Zwycięstwa w każdym Regionie oraz dodać 1 Punkt Zwycięstwa dla posiadacza „Karty Chińskiej”. Jeżeli po podliczeniu wszystkich Punktów Zwycięstwa i zaktualizowaniu toru Punktacji znacznik Punktacji znajduje się na polu 0, gra kończy się remisem.

11.0 ROZGRYWKA TURNIEJOWA

Poniższe zasady są opcjonalne i nie ma konieczności stosowania się do nich podczas rozgrywek towarzyskich. Stanowią one propozycję wytycznych dla rozgrywek podczas turniejów gry Twilight Struggle.

11.1 Podczas fazy ujawnienia Zatrzymanych Kart każdy gracz ujawnia przeciwnikowi dolne krawędzie kart na ręce, żeby udowodnić, że nie zatrzymał na ręce kart Rozstrzygnięć. Takie rozwiązanie zapobiega przypadkowemu lub umyślnemu zatrzymaniu karty Rozstrzygnięcia.

11.2 Jeśli się okaże, że gracz zatrzymał kartę Rozstrzygnięcia, rozpoczyna w ten sposób Wojnę Nuklearną i natychmiast przegrywa grę.

11.3 Podczas rozdawania kart jako pierwszy swoją kartę otrzymuje zawsze gracz ZSRR. Karty należy rozdawać graczom naprzemiennie do momentu, gdy gracze otrzymają wymaganą (maksymalną) liczbę kart na rękę. Podczas rozdania gracz może otrzymać kilka kart po kolei pod warunkiem, że powinien dobrać więcej kart na rękę niż jego przeciwnik.

11.4 Do określenia, którym Supermocarstwem będzie grał dany gracz, można wykorzystać mechanizm licytacji. Każdy z graczy w tajemnicy zapisuje na kartce nazwę wybranego Supermocarstwa oraz liczbę. Następnie gracze jednocześnie ujawniają swoje kartki. Jeśli gracze wybrali różne Supermocarstwa, rozpoczynają grę wybranymi Supermocarstwami. Jeżeli obaj gracze wybrali to samo Supermocarstwo, licytację wygrywa gracz, który podał większą liczbę. Następnie gracz, który przegrał licytację, otrzymuje dodatkowe Punkty Wpływu w liczbie równej tej z kartki gracza, który wygrał licytację. Dodatkowe Wpływy należy rozmieścić na planszy podczas przygotowywania rozgrywki po tym, jak obaj gracze rozmieszczą swoje podstawowe znaczniki Wpływu. Jeśli podczas licytacji gracze wybiorą to samo Supermocarstwo i podadzą tę samą liczbę, Supermocarstwa zostaną przydzielone w sposób losowy. Gracz, który rozpocznie grę jako Supermocarstwo, które nie pojawiło się na kartkach podczas licytacji, otrzymuje dodatkowe Punkty Wpływu.

11.4.1 Dodatkowe Punkty Wpływu otrzymane w wyniku licytacji mogą zostać rozmieszczone wyłącznie w tych państwach, w których gracz posiada Punkty Wpływu rozmieszczone podczas przygotowywania rozgrywki (w ramach zakończenia standardowego kroku przygotowywania rozgrywki). Liczba Punktów Wpływu nie może przekraczać limitu wymaganego do kontrolowania danego państwa o więcej niż 2.

PRZYKŁAD: Przygotowanie rozgrywki dobiegło końca i gracz USA rozmieszcza dodatkowe Punkty Wpływu otrzymane w wyniku licytacji. W państwie o Poziomie Stabilizacji 3 gracz USA posiada 3 Punkty Wpływu, natomiast gracz ZSRR ma tam 1 Punkt Wpływu. Ponieważ do kontrolowania tego państwa wymagane są 4 Punkty Wpływu, gracz USA nie może umieścić tam więcej niż 6 (4 + 2) Punktów Wpływu przed rozpoczęciem gry.

12.0 WARIANT „CHIŃSKA WOJNA DOMOWA”

Magazyn C3i nr 21, RBM Studio

Wariant „Chińskiej Wojny Domowej” należy rozgrywać zgodnie z zasadami z „Karty Chińskiej” (patrz 9.0). W miejscach, w których te zasady są sprzeczne z zasadami przedstawionymi w instrukcji lub efektami rozpatrywanej karty Wydarzenia, zasady przedstawione w tym rozdziale mają pierwszeństwo.



12.1 Pole „Chińska Wojna Domowa”

Pole „Chińska Wojna Domowa” traktuje się jako sąsiadujące wyłącznie z ZSRR. Pole to znajduje się w Azji, jednak nie w Azji Południowo-Wschodniej. Nie jest brane pod uwagę przy rozpatrywaniu żadnej karty Rozstrzygnięcia. Jedyną akcją możliwą do przeprowadzenia na polu „Chińska Wojna Domowa” jest umieszczenie tam znaczników Wpływu przez gracza ZSRR. Gracz USA nie może rozpatrywać Operacji i Wydarzeń na polu „Chińska Wojna Domowa”. Po tym jak gracz ZSRR umieści 3 Punkty Wpływu na polu „Chińska Wojna Domowa”, nie ma ono dalszych efektów. Znaczniki mogą zostać zwrócone graczom, a pole „Chińska Wojna Domowa” jest ignorowane przez pozostałą część rozgrywki.

12.2 Kontrola

ZSRR musi umieścić 3 Punkty Wpływu na polu „Chińska Wojna Domowa”, aby je kontrolować (zgodnie ze standardowymi zasadami zawartymi w 6.1). Jeżeli „Karta Chińska” pozostaje poza rozgrywką, żaden z graczy nie otrzymuje Punktów Zwycięstwa za jej posiadanie podczas Końcowego Rozstrzygnięcia.

12.3 Skutki kontroli pola

Do czasu, gdy gracz ZSRR nie umieści 3 Punktów Wpływu na polu „Chińska Wojna Domowa”, „Karta Chińska” nie należy do żadnego z graczy. Kiedy gracz ZSRR umieści 3 Punkty Wpływu na tym polu, natychmiast otrzymuje „Kartę Chińską” odkrytą i gotową do zagrania. Od tej chwili mogą być zagrywane karty „Paraliż” i „Traktat USA-Tajwan”.

12.4 Ograniczenie Wydarzeń

Gracz ZSRR nie może zagrywać kart „Paraliż” i „Rewolucja Kulturalna” do czasu, gdy na polu „Chińska Wojna Domowa” nie umieści 3 Punktów Wpływu. Dodatkowo, gracz USA nie może zagrywać karty „Traktat USA-Tajwan” jako Wydarzenie. Powyższe karty mogą być jednak zagrywane jako Operacje zgodnie ze standardowymi zasadami.

12.4.1 Specjalne ograniczenie dla USA: Jeśli gracz ZSRR nie rozmieścił jeszcze 3 Punktów Wpływu na polu „Chińska Wojna Domowa”, gracz USA musi posiadać „Kartę Chińską”, aby zagrać Wydarzenia „Konflikt nad Ussuri” i „Nixon w Chinach”.

12.4.2 Do czasu, gdy gracz ZSRR nie umieści 3 Punktów Wpływu na polu „Chińska Wojna Domowa”, odejmuje dodatkowo 1 od rzutu kością dla rozstrzygnięcia wydarzenia „Wojna w Korei”.

12.4.3 Karty z Wydarzeniami, których nie można rozpatrywać w związku z powyższymi ograniczeniami, mogą nadal być zagrywane jako Operacje zgodnie z zasadą 7.5.

Scenariusz Apogeum

Autor: Volko Ruhnke

Magazyn C3i nr 19, RBM Studio

Kiedy rozegracie tyle partii gry Twilight Struggle co ja, na pewno zauważycie, że karty Preludium i Eskalacji są używane dużo częściej niż karty Apogeum. Dla graczy, którzy chcieliby zanurzyć się od razu w okresie po wojnie w Wietnamie i wypróbować możliwości, jakie dają „Orzeł Wylądował”, „Gwiazdne 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 Etapy gry reprezentują mniej więcej następujące lata:

Etap 1 = 1945–1948

Etap 2 = 1949–1952

Etap 3 = 1953–1956

Etap 4 = 1957–1960

Etap 5 = 1961–1964

Etap 6 = 1965–1969

Etap 7 = 1970–1974

Etap 8 = 1975–1979

Etap 9 = 1980–1984

Etap 10 = 1985–1989

Zgodnie z powyższym, okres Apogeum rozpoczyna się w roku 1975, czyli mniej więcej od końca wojny w Wietnamie i upadku Sajgonu. Dlatego użyłem tej daty (jak również interpretacji historii przyjętej w grze Twilight Struggle), aby rozmieścić Punkty Wpływów i Wydarzenia na początku Scenariusza Apogeum.

Ku mojemu zaskoczeniu, USA rozpoczynają okres postwietnamski na zdecydowanie silnej pozycji. Niezależnie od tego, że układanka się rozsypała, USA nadal dominują chociażby w Azji. Kilka rozgrywek przy wykorzystaniu tego scenariusza pozwoliło nam jasno stwierdzić, że USA mają łatwą drogę do automatycznego zwycięstwa, w związku z czym 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 Etapu na polu 8
- znacznik DEFCON na polu 4
- znacznik ZSRR na torze Wyścigu Kosmicznego na polu „Człowiek na Orbicie Ziemskiej”
- znacznik USA na torze Wyścigu Kosmicznego na polu „Orzeł Wylądował”
- znacznik Punktacji na polu USA-4

Znaczniki wydarzeń w grze:

„Traktat USA-Japonia”, „Plan Marshalla”, „NATO”, „Układ Warszawski”, „De Gaulle”, „Dzieci Kwiaty”

Kontrola i Wpływy

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

Rozmieść Punkty Wpływów w minimalnej ilości potrzebnej do kontroli, z wyjątkiem państw z dopiskiem USA# / ZSRR#, gdzie # to wartość Wpływów.

USA kontrolują:

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

ZSRR kontroluje:

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

Państwa neutralne z Punktami Wpływów:

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

Karty:

Usuńcie wszystkie karty z gwiazdką z talii Preludium i Eskalacji oprócz „Niedźwiedź w potrzasku”, „Porozumienie z Camp David”, „Jan Paweł II”, „Utworzenie Strefy Kanału Panamskiego”.

Gracz ZSRR otrzymuje „Kartę Chińską”.

Potasuj razem wszystkie pozostałe karty Preludium, Eskalacji i Apogeum i rozdaj je tak, aby rozpocząć 8 Etap.

Warunki Zwycięstwa

Gra kończy się po 10 Etapie Końcowym Rozstrzygnięciem lub gdy gracz USA zagra Wydarzenie „Gry wojenne”. Aby zwyciężyć, gracz USA musi mieć co najmniej 20 Punktów Zwycięstwa. W przeciwnym wypadku zwycięża gracz ZSRR.

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 pokonał Stefana w grze turniejowej w czasie półfinałów wygranych przez siebie mistrzostw w 2009.

W tej rozgrywce nie bierze udziału żadna z opcjonalnych kart. Gracze wybierają Supremacystwa na drodze licytacji. Chris wygrał licytację i wybrał Sowietów, Stefan reprezentował więc USA, które w wyniku licytacji zaczynały grę z pięcioma dodatkowymi Punktami Wpływu. Te punkty mogły być rozmieszczone tylko w państwach przynależnych do strefy wpływów USA w czasie przygotowania gry.

Aby ułatwić graczom śledzenie rozgrywki, liczba Punktów Wpływu obu stron po przeprowadzeniu Operacji jest pokazana w nawiasach, przy czym pierwsza liczba jest wartością USA, a druga po ukośniku odpowiada ZSRR (USA/ZSRR). Liczba pogrubiona z literą K oznacza kontrolę.

Przygotowanie Sowietów: 4 Punkty Wpływu w Polsce (0/4**K**), 1 Punkt Wpływu w Niemczech Wschodnich (0/4**K**), 1 Punkt Wpływu w Jugosławii (0/1).

Przygotowanie USA: 2 Punkty Wpływu w Niemczech Zachodnich (2/0), 4 Punkty Wpływu we Włoszech (4**K**/0), 1 Punkt Wpływu we Francji (1/0).

Premia z licytacji = 1 Punkt Wpływu w Iranie (2**K**/0), 2 Punkty Wpływu we Francji (3**K**/0), 2 Punkty Wpływu w Niemczech Zachodnich (4**K**/0).

Jest to stosunkowo typowe przygotowanie. Należy zauważyć, że decyzję, gdzie umieścić początkowe Punkty Wpływu, podejmuje się PO obejrzeniu kart na ręce. Sowietci zajęli Polskę i Niemcy Wschodnie oraz umieścili 1 Punkt Wpływu w Jugosławii, aby zagrozić Włochom i Grecji. Ten punkt jest zawsze ryzykowny, ponieważ może być przejęty przez zagranie karty „Trzecia Droga”.

Stefan próbuje pozbawić Sowietów potencjalnych celów Przewrotów, używając Punktów Wpływu z aukcji, aby wzmocnić Iran. Ponadto umocnił pozycję USA w Europie Zachodniej tak, aby pierwsza karta Rozstrzygnięcia w Europie zapewniła dominację USA.

ETAP 1

Faza Wydarzeń Kluczowych

Sowieci: „Igrzyska Olimpijskie” (2 Punkty Operacyjne)

USA: Karta Rozstrzygnięcia na Bliskim Wschodzie (0 Punktów Operacyjnych)

W tej fazie obaj gracze zagrywają z ręki po jednej karcie, a następnie rozpatrują przedstawione na nich Wydarzenia. Karta z wyższą Wartością Operacyjną jest rozpatrywana jako pierwsza. W przypadku remisu najpierw rozpatruje się Wydarzenie z karty zagranej przez gracza USA.

Stefan podjął ryzykowną decyzję o zagranie karty Rozstrzygnięcia na Bliskim Wschodzie na samym początku gry. Gdyby Sowietci zagrali kartę, która pozwoliłaby im rozmieścić Punkty Wpływu, na pewno znalazłyby się one na Bliskim Wschodzie, czyniąc tę niespodziewaną zagrywkę potencjalnym koszmarem. Niestety dla Chrisa, jego karta jest niegroźną próbą zdobycia kilku wczesnych Punktów Zwycięstwa.

USA zdobywają 4 Punkty Zwycięstwa w wyniku rozpatrzenia karty Rozstrzygnięcia na Bliskim Wschodzie (kontrolują Iran), a Sowietci wygrywają pierwsze powojenne Igrzyska Olimpijskie. Podsumowując: +2 dla Amerykanów.

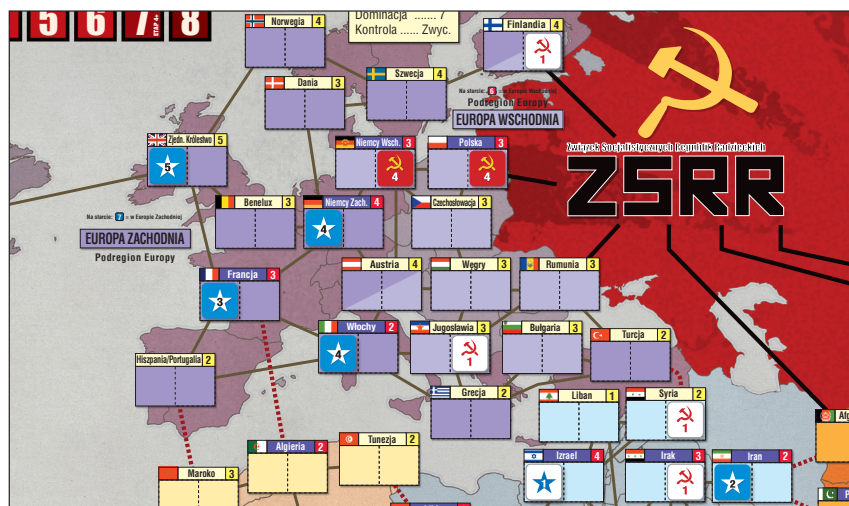
Rundy

Pierwsza Runda ZSRR: NATO (4 Punkty Operacyjne), aby dokonać Przewrotu w Iranie. W wyniku rzutu kością otrzymuje 6, Wpływy USA = 0, Wpływy ZSRR = 4. Sowietci przesuwają swój znacznik Operacji Wojskowych o 4, a DEFCON zostaje obniżony na poziom 4.

Jest to klasyczne zagranie otwierające grę. Iran jest kluczem dla amerykańskiej pozycji na Bliskim Wschodzie, a później również do kontroli Afganistanu, Pakistanu i Indii. Z powodu dodatkowych Punktów Wpływu z aukcji, w celu zapewnienia sukcesu Operacji, potrzebna była karta o wyższej Wartości Operacyjnej. Chris z powodzeniem przeprowadza Operację, wyrzucając 6. Pan Truman musiał zasnąć za biurkiem, podczas gdy jego układanka się rozsypuje.

Pierwsza Runda USA: „Traktat USA-Tajwan” (2 Punkty Operacyjne) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływu. Jeden Punkt Wpływu do Malezji (1/0) i 1 do Kolumbii (1**K**/0).

Stefan daje powody do przemysłów graczowi ZSRR, zagrażając kluczowemu azjatyckiemu polu bitwy w Tajlandii, jak również stwarzając ryzyko przejścia Ameryki Południowej. Bez dobrego Wydarzenia gracz ZSRR będzie musiał rozwiązać jeden z tych problemów Przewrotem. Rozmieszczenie Punktów



Ilustracja nr 1: Początkowy rozkład Punktów Wpływu w Europie i na Bliskim Wschodzie

Wpływów w Ameryce Południowej jest przykładem planowania średnioterminowego. Jednak kluczem dobrej gry w Twilight Struggle 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” (3 Punkty Operacyjne) jako Wydarzenie. Dodaje po 1 Punkt Wpływów w Chile (0/1), Wenezueli (0/1), Tajlandii (0/1) i Malesji (1/1). Odejmuje po 1 Punkt Wpływów z Finlandii (0/0) i Jugosławii (0/0) oraz 2 Punkty Wpływów z Iranu (0/2K).

Na nieszczęście Stefana, Sowietci Chrisa mają świetną kontrę. Chris wolałby prawdopodobnie mieć trochę więcej Punktów Wpływów na planszy przed ich przemieszczeniem w odpowiedzi na wyzwanie Stefana, ale w tej chwili zagrana przez niego karta wystarczy. Nagle to Chris przechodzi do ofensywy, zarówno w Ameryce Południowej, jak i Azji.

Druga Runda USA: „Doktryna Powstrzymywania” (3 Punkty Operacyjne), aby dokonać Przewrotu w Tajlandii. W wyniku rzutu kością wypada 1, brak efektu. USA przesuwać się o 3 pola na torze Operacji Wojskowych, a poziom DEFCON zostaje obniżony do 3. Nieudana próba i stracona wielka szansa Amerykanów. Sowietci nie zawahali się wkroczyć do Tajlandii, mimo że z powodu DEFCON-u była

ona zagrożona Przewrotem. Sukces gracza USA przypieczętowałby amerykańską pozycję w Azji, a Indie i Pakistan szybko znalazłyby się w jego obszarze zainteresowań. Tak się jednak nie stało.

Trzecia Runda ZSRR: „RWPG” (3 Punkty Operacyjne) jako Punkty Wpływów. Gracz ZSRR rozmieszcza po 1 Punkt Wpływów w Tajlandii (0/2K), Wenezueli (0/2K) i Afganistanie (0/1).

Chris korzysta z 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” (1 Punkt Operacyjny) oraz „Fidel Castro” (2 Punkty Operacyjne) jako Wydarzenie. Przewrót w Wenezueli: wyrzuca 1, brak efektu. USA przesuwać się o 2 pola na torze Operacji Wojskowych, a poziom DEFCON zostaje obniżony do 2.

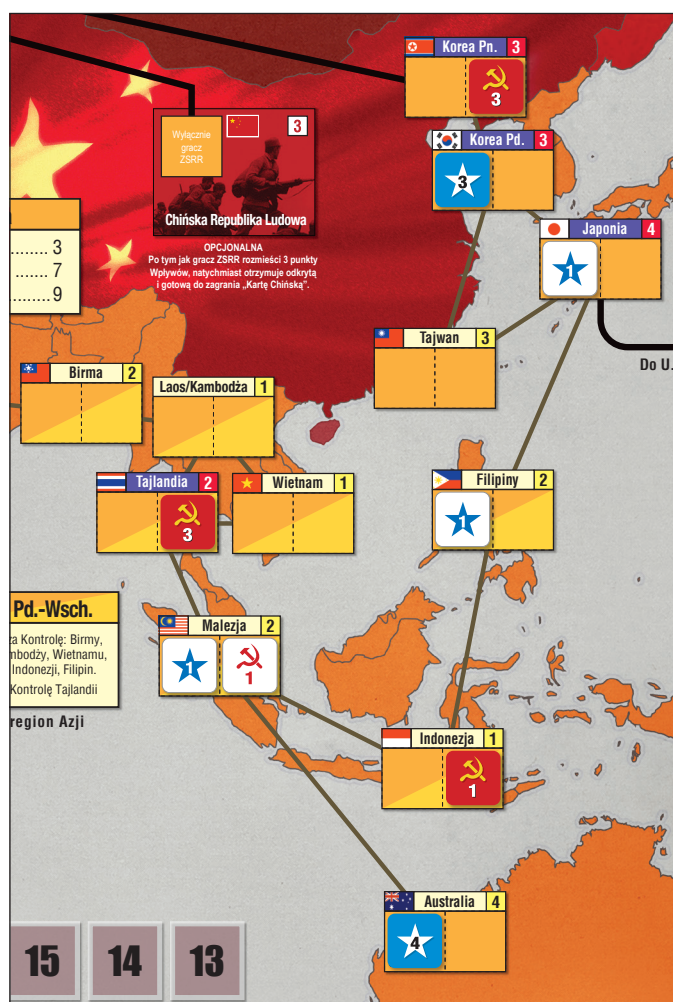
Ktoś musi wylecieć z CIA! Po raz kolejny dobrą rzeczą we wcześniejszych kolumbijsko-malezyjskich kleszczach było wywarcie presji w dwóch różnych punktach. Najpierw USA sparzyły się na nieskutecznej próbie wykorzystania Tajlandii, a teraz w ruchu poka-



Tajlandia przed Przewrotem i po Przewrocie



Ilustracja nr 2: Ameryka Południowa pod koniec czwartej Rundy ZSRR



Ilustracja nr 3: Azja pod koniec piątej Rundy USA

zującym, że przeszłość jest prologiem, podjęty równie nieskuteczną próbę Przewrotu w Wenezueli. W Białym Domu atmosfera robi się bardzo gorąca.

Czwarta Runda ZSRR: „Układ Warszawski” (3 Punkty Operacyjne) jako Punkty Wpływow. Gracz ZSRR rozmieszcza po 1 Punkcie Wpływow w Brazylii (0/1), Argentynie (0/1) i Indonezji (0/1K); patrz: ilustracja nr 2.

Radość Moskwy z amerykańskich niepowodzeń sprawia, że państwo Chruszczowowie uczą się tańczyć mambo. Sowieci coraz śmieiej poczynają sobie w Ameryce Południowej i umacniają swoją pozycję w Azji Południowo-Wschodniej.

Czwarta Runda USA: Karta Rozstrzygnięcia w Europie (0 Punktów Operacyjnych). USA zdobywają 5 Punktów Zwycięstwa, co daje im łącznie 7 Punktów Zwycięstwa.

Skupienie graczy na okresie Eskalacji jest bardzo widoczne. Pozycja USA w Europie nie została nadszarpnięta, dzięki czemu Stefan może bez przeszkód zdobyć 5 łatwych Punktów Zwycięstwa, posługując się kartą Rozstrzygnięcia w Europie.

Piąta Runda ZSRR: „Doktryna Trumana” (1 Punkt Operacyjny USA) jako Punkt Wpływow. Gracz USA dodaje 1 Punkt Wpływow w Tajlandii (0/3K).

Chris zagrywa amerykańskie Wydarzenie. Standardowo karta „Doktryna Trumana” mogłaby zmniejszyć wpływy ZSRR w Jugosławii, jednak ten Punkt Wpływow został odjęty wcześniej przez „Destalinizację”. Z tego powodu, mimo że Amerykanie dostali Wydarzenie, nie miało ono żadnego efektu i zostało odrzucone z gry.

Piąta Runda USA: „Wojna w Korei” (2 Punkty Operacyjne ZSRR) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływow. Gracz USA dodaje 2 Punkty Wpływow w Korei Południowej (3K/0); patrz: ilustracja nr 3.

Sprawy przybierają zły obrót dla USA. Karta Rozstrzygnięcia w Azji nadal nie została zagrana. Jeśli Stefan nie zaryzykuje, ta rozgrywka może się okazać bardzo krótka. Z tego powodu zagrywa „Wojnę w Korei” i zdaje się na łut szczęścia w rzucie kością. Tym razem wynik 1 działa na jego korzyść, gdyż inwazja Korei Północnej kończy się fiaskiem. Przyszłość Hyundai i Samsunga jest bezpieczna. Ponadto gracz USA korzysta z okazji, aby rozpocząć poszerzanie swojej strefy wpływów w Azji.

Szósta Runda ZSRR: „Charles de Gaulle” (3 Punkty Operacyjne) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływow. Gracz ZSRR dodaje 1 Punkt Wpływow w Afganistanie (0/2K) i 2 Punkty Wpływow w Pakistanie (0/2K).

Obawiając się, że gracz USA ma kartę Rozstrzygnięcia w Azji, Chris reaguje na koreańską zagrywkę Stefana, atakując w słaby punkt



Ilustracja nr 4: Bliski Wschód pod koniec szóstej Rundy USA

Azji: Pakistan. Dodatkowo, z racji tego, że karta Rozstrzygnięcia w Europie została już zagrana, Wydarzenie „Charles de Gaulle” nie jest już tak atrakcyjne do zagrania.

Szósta Runda USA: „CIA” (1 Punkt Operacyjny) w celu rozmieszczenia Punktu Wpływow. Gracz USA dodaje 1 Punkt Wpływow 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, ponieważ chce je zachować w talii jako potencjalną pułapkę na gracza ZSRR. Karta „CIA” daje najlepsze efekty, gdy zostaje zagrana na początku Etapu, zwiększając ilość zebranych informacji wywiadowczych.

ETAP 2

(Poziom DEFCON zostaje podniesiony do 3, wymagana liczba Operacji Wojskowych została spełniona przez obu graczy, żadnych utraconych Punktów Zwycięstwa).

Faza Wydarzeń Kluczowych

Sowieci: „Paraliż” (4 Punkty Operacyjne)

Amerykanie: „Wojna indyjsko-pakistańska” (2 Punkty Operacyjne)

„Paraliż” jest niezwykle mocną kartą, która praktycznie zawsze jest zagrywana podczas fazy Wydarzeń Kluczowych. Kiedy tylko pojawia się możliwość użycia tej karty, Chris zagrywa ją w nadziei na uczynienie drugiego Etapu równie ciężkim dla Amerykanów jak pierwszy. USA będą teraz tracić 1 Punkt Operacyjny ze wszystkich kart zagranych w tym Etapie. Stefan nadal obawia się karty Rozstrzygnięcia w Azji. Dzięki zagraniu karty „Wojna indyjsko-pakistańska” może potencjalnie odwrócić sytuację w regionie na swoją korzyść.

Jednak amerykańskie starania okazują się nieco zbyt słabe. Modyfikator na karcie „Wojna indyjsko-pakistańska” odejmuje 1 od rzutu za każde państwo kontrolowane przez USA sąsiadujące z celem. Stefan podejmuje wielkie ryzyko, wybierając Pakistan (sukces oznaczałoby 2 Punkty Zwycięstwa i wyprzedzenie ZSRR w tym regionie pod względem posiadanych tam Punktów Wpływow). Jednak Iran i Afganistan są już w kręgu wpływów ZSRR, więc Amerykanie muszą wyrzucić 6. Gracz amerykański wyrzuca 5.

Rundy

Pierwsza Runda ZSRR: „Wojny izraelsko-arabskie” (2 Punkty Operacyjne) w celu dokonania Przewrotu w Panamie. Wyrzuca 5. Wpływy USA = 0, Wpływy Sowieców = 2. ZSRR awansuje o 2 pola na torze Operacji Wojskowych, a DEFCON zostaje obniżony do poziomu 2.



Panama przed Przewrotem

Gracz ZSRR skupia się na wyciągnięciu jak największej z okresu Eskalacji. Wyczuwając napięcie w powietrzu po pierwszym Etapie, próbuje wzmocnić swój przyczółek w Ameryce Środkowej, co oznaczałoby zagładę Amerykanów w trakcie okresu Apogeum. Na południu coraz częściej słychać okrzyki „Jankesi do domu!”. Dodatkowo, przeprowadzając w tym samym momencie Przewrót w Panamie i obniżając poziom DEFCON do poziomu 2, gracz ZSRR uniemożliwia USA dokonanie Przewrotu w swoim Państwie Strategicznym.

Pierwsza Runda USA: „Plan pięcioletni” (2 Punkty Operacyjne z modyfikatorem) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływow. Gracz USA dodaje 2 Punkty Wpływow 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: Karta Rozstrzygnięcia w Azji (0 Punktów Operacyjnych). Sowietci zyskują 6 Punktów Zwycięstwa i łącznie mają 1 Punkt Zwycięstwa; ponownie patrz: ilustracja nr 3.

Teraz widzimy, jak trafione było zagranie Stefana w Pakistanie. Gdyby mu się wtedy udało, przebieg całego Etapu wyglądałby zupełnie inaczej. W tym momencie pozycje na mapie i Punkty Zwycięstwa zaczynają układać się pomyślnie dla Sowietów.

Druga Runda USA: „Michał I Hohenzollern-Sigmaringen” (1 Punkt Operacyjny – ZSRR nie może być zmodyfikowane) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływów. Gracz USA dodaje 1 Punkt Wpływów w Arabii Saudyjskiej (3K/0).

Stefan próbuje ugrać coś dla siebie i oddaje Chrisowi Rumunię (0/3K), co tak naprawdę nie narusza rozkładu sił w Europie. W zamian zyskuje Państwo Strategiczne na Bliskim Wschodzie. Dobra wymiana, szczególnie że „Paraliż” nie może zmodyfikować 1 Punktu Operacyjnego.



Ilustracja nr 5: Sytuacja po drugiej Rundzie USA

Trzecia Runda ZSRR: „Dekolonizacja” (2 Punkty Operacyjne) jako Wydarzenie. Gracz ZSRR dodaje po 1 Punkcie Wpływów w Birmie (0/1), Angoli (0/1K), Nigerii (0/1K) i Algierii (0/1).

Po zepchnięciu Amerykanów na wyjątkowo niekorzystne pozycje, ZSRR dokłada im kolejnych zamartwień. 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 jako USA.

Chris doskonale to rozegrał; ponieważ DEFCON już jest na poziomie 2, może w związku z tym umieścić Punkty Wpływów w afrykańskich Państwach Strategicznych o niskim Poziomiu Stabilizacji, bez obaw o amerykańskie kontrprzewroty.

Trzecia Runda USA: „Rządy socjalistów” (2 Punkty Operacyjne zmodyfikowane – ZSRR) jako Wyścig Kosmiczny. Wyrzuca 1. Otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa, co łącznie daje mu 3 Punkty Zwycięstwa.

Wszystkie znaczące Wydarzenia Preludium zostały już zagrane i każde z nich zadziało na korzyść Sowietów. Stefan do tej pory

zbierał tęgie baty. Przynajmniej udało mu się dokonać małej zemsty, wyrzeliwując kilku sympatyków z włoskiego rządu na niską orbitę ziemską. Ponieważ użył karty na poczet Wyścigu Kosmicznego, sowieckie Wydarzenie nie zostało rozpatrzone.

Czwarta Runda ZSRR: „Przysposobienie Obronne” (3 Punkty Operacyjne – USA) na poczet Wyścigu Kosmicznego. Wyrzuca 3 i dodaje 1 Punkt Zwycięstwa, co łącznie daje mu 2 Punkty Zwycięstwa.

Jak po rosyjsku powiedzieć „cokolwiek zrobisz, ja mogę zrobić to lepiej”? Nie jest bezpiecznie trzymać na ręku kartę „Przysposobienie Obronne” w czasie, gdy poziom DEFCON jest niski – ze względu na jej wpływ na poziom DEFCON-u. Poza tym Amerykanie właśnie wyrzeliли satelitę. Czy Sowietci mogą siedzieć i spokojnie się temu przyglądać?

Czwarta Runda USA: „Trzecia Droga” (1 Punkt Operacyjny zmodyfikowany) w celu rozmieszczenia Punktu Wpływów. Gracz USA dodaje 1 Punkt Wpływów do RPA (2/0).

Stefan po cichu walczy o powrót do gry o zwycięstwo. Otrzymał szansę na chwilę oddechu, w czasie gdy Sowietci muszą pozbyć się z ręki karty „Przysposobienie Obronne”. Używa swojego 1 Punktu Operacyjnego, aby utworzyć przyczółek w Afryce.

Piąta Runda ZSRR: „Nazistowsy naukowcy” (1 Punkt Operacyjny) w celu rozmieszczenia Punktu Wpływów. Gracz ZSRR rozmieszcza 1 Punkt Wpływów w Libanie (0/1K).

Chris zauważa wzmocnienie amerykańskiej pozycji na Bliskim Wschodzie i zaczyna kontrować. Ale karta „Nazistowsy naukowcy” nie należy do takich, które chciałby zostawić w talii na później dla przeciwnika. Zagranie Stefana najwyraźniej przyniosło oczekiwany efekt.

Piąta Runda USA: „Kryzys sueski” (2 Punkty Operacyjne zmodyfikowane – ZSRR) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływów. Gracz USA rozmieszcza 2 Punkty Wpływów we Francji (3K/0).

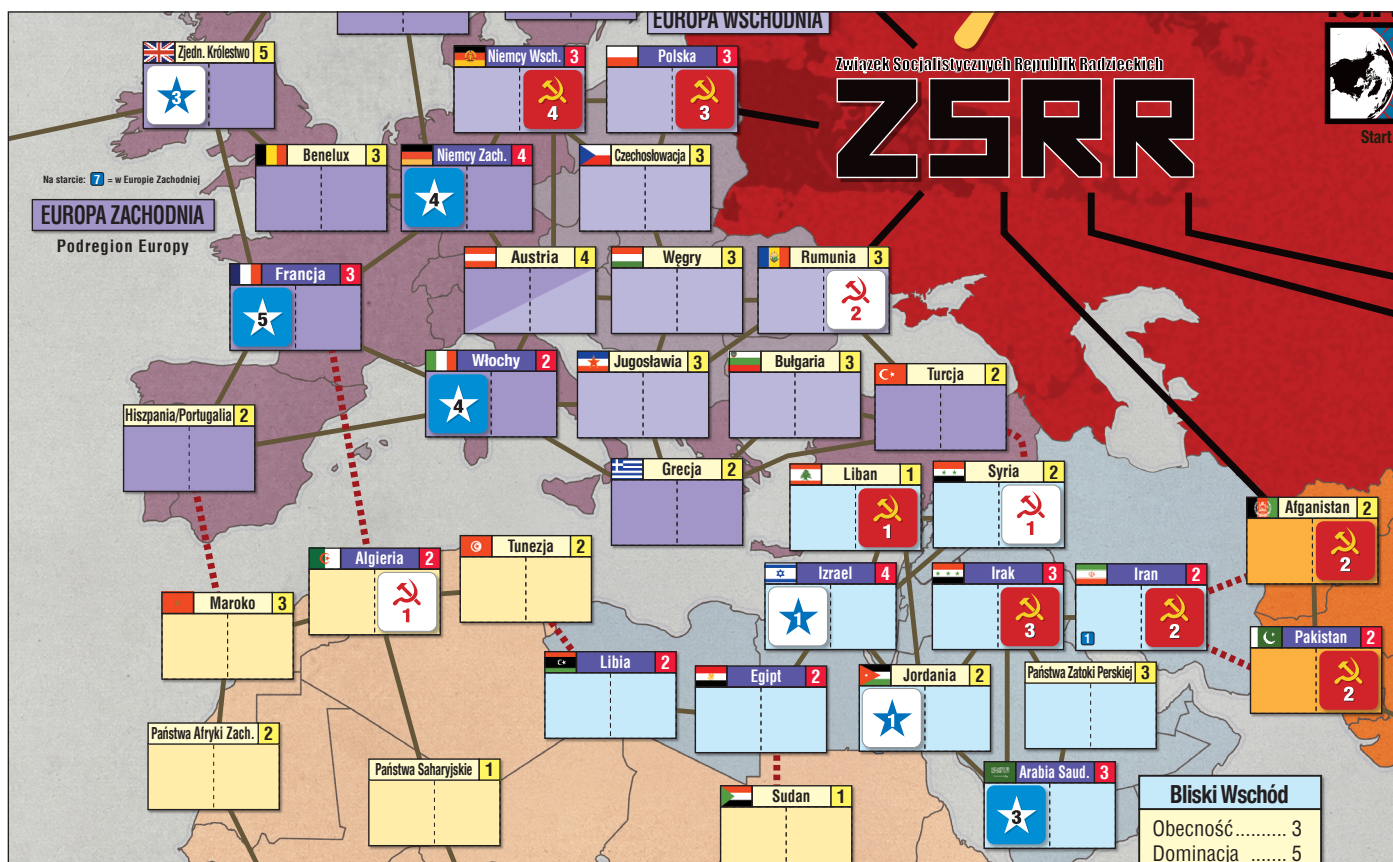
Oto przykład, jak kiepska karta może być użyta z dobrym skutkiem przez doświadczonego gracza. Rozpatrując tę kartę, Stefan pozwala Chrisowi wybierać pierwszemu, ten zaś usuwa 2 Punkty Wpływów z Francji (1/0) i 2 Punkty Wpływów ze Zjednoczonego Królestwa (3/0). Zjednoczone Królestwo nie jest w tym momencie bezpośrednio zagrożone, więc Stefan dodaje oba swoje Punkty Wpływów do Francji. Równowaga w Europie pozostaje bez zmian, a zagrożenie dla Francji znika z talii; jednak „Charles de Gaulle” nadal czyha.

Szоста Runda ZSRR: „Napięcia w Europie Wschodniej” (3 Punkty Operacyjne – USA) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływów. Gracz ZSRR rozmieszcza 1 Punkt Wpływów w Niemczech Wschodnich (0/4K) i 2 Punkty Wpływów w Iraku (0/3K).

W podobny sposób jak chwilę wcześniej Stefan, jednak bez wpływu na kartę „Paraliż”, Chris zagrywa tę kartę, aby wzmocnić swoją pozycję na Bliskim Wschodzie. Tak naprawdę, do tej pory nie próbował podważyć pozycji USA w Europie, ale za to jest silnie zainteresowany ropą! Stefan odejmuje Punkty Wpływów w Rumunii (0/2), Polsce (0/3K) i Niemczech Wschodnich (0/3K).

Szоста Runda USA: „Traktat USA-Japonia” (3 Punkty Operacyjne zmodyfikowane) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływów. Gracz USA rozmieszcza 2 Punkty Wpływów we Francji (5K/0) i 1 Punkt Wpływów w RPA (3K/0).

W takich okolicznościach pokusiłbym się o zagranie tej karty jako Wydarzenie. Zabezpieczenie Japonii jako Państwa Strategicznego dla kolejnej możliwej karty Rozstrzygnięcia w Azji zagranej w kolejnej Rundzie wydaje się atrakcyjne, biorąc pod uwagę „Paraliż”. Jednak



Ilustracja nr 6: Sytuacja w Europie pod koniec drugiego Etapu

pozbawienie amerykańskiej talii 4 Punktów Operacyjnych nigdy nie jest łatwą decyzją. W każdym razie Stefan, umacniając Francję, najwyraźniej bierze pod uwagę możliwość pojawienia się De Gaulle'a. W tym momencie Europa jest dla niego najjaśniejszym punktem na mapie. Dodatkowo udało mu się zabezpieczyć przyczółek w Afryce.

ETAP 3

Poziom DEFCON zostaje podniesiony do 3. Limit Operacji Wojskowych spełniony przez obu graczy, żadnych punktów karnych. Talia zostaje przetasowana.

Faza Wydarzeń Kluczowych

USA: „Plan Marshalla” (4 Punkty Operacyjne)

ZSRR: „Dekolonizacja” (2 Punkty Operacyjne)

Nie dość, że wszystkie ważne Wydarzenia rozegrały się na korzyść Sowietów, to jeszcze Chris po raz drugi otrzymał „Dekolonizację”! „Plan Marshalla” pozwala jednak Amerykanom przypieczętować swoją dominację w Europie. Stefan dodaje po 1 Punkcie Wpływu do Francji (6K/0), Niemiec Zachodnich (5K/0), Zjednoczonego Królestwa (4/0), Hiszpanii (1/0), Grecji (1/0), Turcji (1/0) i Beneluksu (1/0). Sowietci witają nowych towarzyszy rewolucji w Algierii (0/2K), Zairze (0/1K), RPA (3/1) i Malesji (1/2).

Rundy

Pierwsza runda ZSRR: „Zdraycy i Dezertery” (2 Punkty Operacyjne – USA) w ramach Przewrotu w Arabii Saudyjskiej. Wyrzuca 5, Punkty Wpływu USA = 2, Punkty Wpływu ZSRR = 0. Sowietci awansują o 2 pola na torze Operacji Wojskowych, a poziom

DEFCON zostaje obniżony do 2. Gracz USA otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa i łącznie posiada 3 Punkty Zwycięstwa.

Chris jest zdeterminowany, aby kontrolować częstotliwość Przewrotów, zwłaszcza dlatego, że kontroluje kilka podatnych na nie państw w Afryce. Wykorzystanie karty „Zdraycy i Dezertery” przeciwko Arabii Saudyjskiej nie mogło mieć żadnych poważnych skutków i nie miało, jednak jego afrykańskie satelity pozostają bezpieczne.

Pierwsza Runda USA: „Traktat USA-Japonia” (4 Punkty Operacyjne) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływu. Gracz USA rozmieszcza 1 Punkt Wpływu w Arabii Saudyjskiej (3K/0), 2 Punkty Wpływu w Egipcie (2K/0) i 1 Punkt Wpływu w Grecji (2K/0).

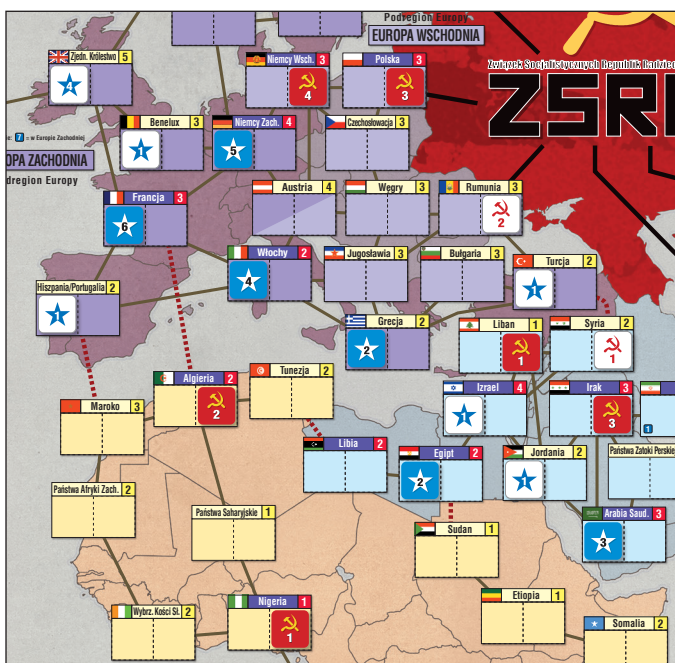
Niewykorzystanie wcześniej karty „Traktat USA-Japonia” w tym momencie dało wymierne korzyści, wracając na rękę Stefana. USA wykonały wielki krok naprzód i zajęciem Grecji zasygnalizowały możliwość zagrania karty Rozstrzygnięcia w Europie, na co Chris obecnie nie ma wielkiego wpływu. Amerykański sojusz z Chryzantemowym Tronem nadal czeka na swoją kolej w talii.

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

Druga Runda ZSRR: „Wietkong” (2 Punkty Operacyjne) jako Wydarzenie. Gracz ZSRR rozmieszcza 2 Punkty Wpływu w Wietnamie (0/2K) i otrzymuje premię +1 do Punktów Operacyjnych w Azji Południowo-Wschodniej.



Arabia Saudyjska przed Przewrotem



Ilustracja nr 7: Sytuacja w Europie w momencie zagrania karty Rozstrzygnięcia w Europie

Czyżby zapowiadało się zagranie kolejnej z kart Rozstrzygnięć? Może Stefan powinien być użyć karty „Traktat USA-Japonia” jako Wydarzenia? A może nie? Chris już niemalże zabezpieczył dominację w Azji. Zdobycie ostatniego Państwa Strategicznego w tym Regionie przez USA tylko po to, aby podtrzymać rywalizację, wydaje się próżnym trudem.

Druga Runda USA: Karta Rozstrzygnięcia w Europie (0 Punktów Operacyjnych). USA zdobywają 5 Punktów Zwycięstwa, co daje im łącznie 8 Punktów Zwycięstwa.

Bez niespodzianek. Ten ruch był łatwy do przewidzenia w związku z zajęciem Grecji, które w innym przypadku byłoby bezcelowe.

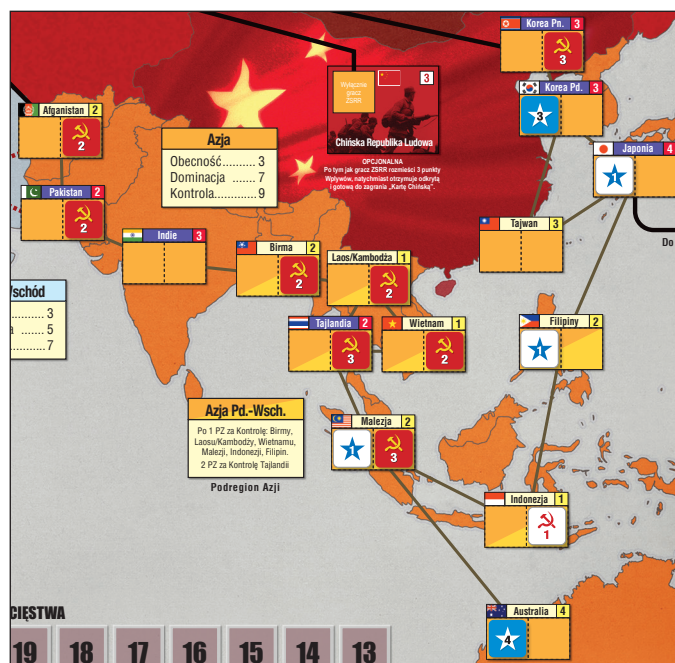
Trzecia Runda ZSRR: „Rządy Socjalistów” (3 Punkty Operacyjne) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływu. Gracz ZSRR rozmieszcza 1 Punkt Wpływu w Birmie (0/2K), Malezji (1/3K) i 2 Punkty Wpływu w Laosie (0/2K) (wliczając premię z Wietkongu).

Jeśli były jakieś wątpliwości, że w tej rundzie w odpowiedzi na kartę Rozstrzygnięcia w Europie zostanie zagrana karta Rozstrzygnięcia w Azji, to zostały one rozwiane. Oczywiście, biorąc pod uwagę aktualną sytuację, nie było większego sensu w zagrywaniu tej karty jako Wydarzenia po karcie Rozstrzygnięcia w Europie. Chris wie, że nie zobaczy tej karty w grze aż do przetasowania talii z kartami Eskalacji na początku siódmego Etapu.

Zagranie Chrisa w Azji Południowo-Wschodniej umocniło jego pozycję podczas rozpatrywania karty Rozstrzygnięcia w Azji i karty Eskalacji Rozstrzygnięcia w Azji Południowo-Wschodniej.

Trzecia Runda USA: „Igrzyska Olimpijskie” (2 Punkty Operacyjne) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływu. Gracz USA rozmieszcza 2 Punkty Wpływu w Izraelu (3/0).

Stefan jest zdeterminowany, aby zabezpieczyć swoją pozycję na Bliskim Wschodzie. Ma w garści Europę, ale stracił Azję. Sprawy wyglądają dosyć ponuro w Ameryce Środkowej i Afryce. Jeśli by sobie pozwolił na utratę Bliskiego Wschodu, dałby Chrisowi niemalże pewne zwycięstwo. Izrael jest coraz lepiej zabezpieczony



Ilustracja nr 8: Sytuacja w Azji w momencie zagrania karty Rozstrzygnięcia w Azji

przed zagranie karty „Wojny izraelsko-arabskie” i dlatego wpadł w oko Amerykanom.

Czwarta Runda ZSRR: Karta Rozstrzygnięcia w Azji (0 Punktów Operacyjnych). ZSRR dostaje 6 Punktów Zwycięstwa, co łącznie daje 2 Punkty Zwycięstwa USA.

Ponownie bez niespodzianek. Chris wyraźnie zasygnalizował ten ruch, zagrywając wcześniej „Wietkong”. Co zaskakujące, mimo świetnej gry i szczęścia w kartach znacznik Punktacji nadal nie jest daleko po stronie sowieckiej – jeszcze.

Czwarta Runda USA: „Wojny izraelsko-arabskie” (2 Punkty Operacyjne) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływu. Gracz USA rozmieszcza po 1 Punkcie Wpływu w Izraelu (4K/0) i Jordanii (2K/0).

Bardzo mądre zagranie; Stefan używa 2 Punktów Operacyjnych z karty, aby wykorzystać modyfikatory z Wydarzenia. Ponieważ kontroluje Izrael, Egipt i Jordanię, rzut Sowietów nie może zakończyć się sukcesem. Mimo to ZSRR awansuje o 2 pola na torze Operacji Wojskowych. Bardzo dobre zagranie taktyczne, które uczyniło sowieckie Wydarzenie bezużytecznym, poprawiając jednocześnie pozycję USA na Bliskim Wschodzie.

Piąta Runda ZSRR: „NATO” (4 Punkty Operacyjne – USA) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływu. Gracz ZSRR rozmieszcza po 1 Punkcie Wpływu w Syrii (0/2K) i Brazylii (0/2K) oraz 2 Punkty Wpływu w Chile (0/3K).

Sowieci muszą aktywować NATO, jednak Europa nie jest w tym momencie ich głównym celem ani zmartwieniem. Zamiast tego gracz ZSRR kontrybuje amerykańskie uderzenie na Bliski Wschód i podkręca temperaturę w Ameryce Południowej.

Piąta Runda USA: „Interwencja ONZ” (2 Punkty Operacyjne) z „Blokadą Berlina” (1 Punkt Operacyjny) jako Wydarzenie. Dodaje 1 Punkt Wpływu w Libii (1/0).

Nie cierpię zostawiać „Blokady Berlina” w talii niezależnie od sytuacji, jednak jest to lepsze rozwiązanie niż jej zagranie. Jako że



Ilustracja nr 9: Sytuacja pod koniec trzeciego Etapu

„Blokada Berlina” daje 1 Punkt Operacyjny, nie spełnia wymagań do rzutu na poczet Wyścigu Kosmicznego. Działania w Libii jasno wskazują na to, że Stefan ma zamiar zdominować Bliski Wschód, zamiast pozostawać tylko w defensywie. Jednak „Gamal Abdel Naser” mógłby szybko zniszczyć jego pozycję w Egipcie.

Szоста Runda ZSRR: „Układ o zakazie prób jądrowych” (4 Punkty Operacyjne) w celu rozmieszczenia Punktów Wpływu. Gracz ZSRR rozmieszcza 1 Punkt Wpływu w Argentynie (0/2K) i 3 Punkty Wpływu w Kostaryce (0/3K).



*Kostaryka
po umieszczeniu
Wpływu*

Chris dobrze przygotował natychmiastową dominację na wypadek, gdyby nagle miała się pojawić karta Rozstrzygnięcia w Ameryce Środkowej. Jeśli ta karta Rozstrzygnięcia pojawi się stosunkowo wcześnie, uczyni kilka kolejnych Etapów wyjątkowo ciężkimi dla Stefana.

Szоста Runda USA: „Gamal Abdel Naser” (1 Punkt Operacyjny – ZSRR) jako Przewrót na Kostaryce. Wynik rzutu to 5. Brak efektu. USA dostają jeden punkt Operacji Wojskowych.

O wilku mowa, jest i Abdel, teraz będący wrzodem na amerykańskim Bliskim Wschodzie (i ledwie unikniętą porażką na Kostaryce). Warto zauważyć, że z tak niską Wartością Operacyjną przeciwko państwu o tak wysokim Poziomiu Stabilizacji celem nie było tak naprawdę przejście Kostaryki, lecz zapobieżenie karze Punktów Zwycięstwa za niespełnienie warunków Operacji Wojskowych na koniec Etapu. Stefan zdołał obniżyć karę o połowę i stracił tylko 1 Punkt Zwycięstwa, jednak musiał również oddać kontrolę nad Egiptem. Sowietnicy zyskali tam 2 Punkty Wpływu (1/2), podczas gdy Wpływy USA spadły tam o połowę – do 1.

KONIEC?

Tak naprawdę to nie, ale nie sądziliście chyba, że ujawnimy wszystkie sekrety dwóch najlepszych graczy? Co zaskakujące, Stefan wygrał rozgrywkę podczas Końcowego Rozstrzygnięcia. Gdzieś koło piątego Etapu 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 grze „Twilight Struggle”.

Pragnę podziękować zarówno Chrisowi, jak i Stefanowi za pomoc w zilustrowaniu tego, jak może wyglądać rozgrywka i jak dobrze ją rozegrać. Chciałbym również podziękować Boardgame Players Association za zorganizowanie tego, jak i wielu podobnych turniejów. Gracze wiele im zawdzięczają. Na końcu chciałbym wyrazić szczerze podziękowania Randy’emu Pippusowi. Jest świetnym graczem w „Twilight Struggle” i bardzo pomógł mi i Anandzie przez przygotowanie opisu tego finałowego pojedynku.

HISTORIA NA KARTACH

ROZSTRZYGNĘCIE W AZJI Podczas gdy dominacja nad Europą była głównym celem zimnej wojny, Azja była jej polem bitwy. Od chińskiej wojny domowej, poprzez wojnę w Korei, do wojen w Wietnamie i Afganistanie – to właśnie w Azji zimna wojna była najbliższą przeroszczeniem się w kolejną wojnę światową. Z tego powodu Azja jest na drugim pod względem znaczenia miejscu przy rozstrzygnięciu.

ROZSTRZYGNĘCIE W EUROPIE Niektórzy historycy całą zimną wojnę, która pochłonęła miliony ludzkich istnień, nieokreślone pokłady dolarów i była powodem konfliktów na całym świecie, postrzegają jako walkę o przyszłość Niemiec. Takie poglądy mogą zostać uznane za krótkowzroczne, niemniej to właśnie Europa była głównym celem strategicznym konfliktu. Porażka w Europie oznaczałaby natychmiastową klęskę w zimnej wojnie.

ROZSTRZYGNĘCIE 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, był bardzo kuszący dla ZSRR. Amerykańskie wsparcie dla Izraela otwarło Sowietom drzwi do świata arabskiego, które nieustannie wykorzystywali.

PRZYSPOSOBIENIE OBRONNE (1950) Kongres Stanów Zjednoczonych Ameryki zaakceptował ustawę „Federalny akt obrony cywilnej” w odpowiedzi 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, sam fakt, iż wielu ludzi uzmysłowiło sobie, że taki konflikt jest możliwy, przyczynił się do zwiększenia prawdopodobieństwa wojny nuklearnej.

PLAN PIĘCIOLETNI (1946–1950) Od lat dwudziestych XX wieku władze ZSRR były ogarnięte obsesją planowania centralnego gospodarki i rozwoju przemysłu. W całej swojej historii ZSRR przyjął dwanaście podobnych planów. Wprawdzie ekonomiści nie są co do tego zgodni, ale powszechnie uważa się, że takie plany przyniosły radzieckiej gospodarce więcej szkody niż pożytku.

KARTA CHIŃSKA Chińska Republika Ludowa odegrała kluczową rolę w czasie zimnej wojny. Wprawdzie wpływy ChRL były ograniczone do państw satelickich leżących w Azji, Chiny stanowiły ważny kraj z perspektywy niestabilnej równowagi sił, która nastąpiła na świecie po zakończeniu II wojny światowej. ChRL była początkowo sojusznikiem ZSRR, jednak w późniejszych etapach zimnej wojny stała się przeciwną dla sowieckich wpływów w Azji.

7
PRELUDIUM



RZĄDY SOCJALISTÓW

Nie można zagrać tej karty jako Wydarzenie, jeśli w grze znajduje się karta „Żelazna Dama”.

Usunąć do 3 Punktów Wpływu USA z Europy Zachodniej, jednak nie więcej niż 2 z jednego państwa.

RZĄDY SOCJALISTÓW (1947) Po zakończeniu II wojny światowej, USA musiały sobie radzić z demokratycznymi lewicowymi ugrupowaniami w swojej strefie wpływów. Włochy pod władzą de Gasperiego były szczególnie otwarte na udział komunistów i socjalistów w swoim rządzie. CIA optało szeroko zakrojone programy propagandowe skierowane przeciwko takim ugrupowaniom. Rządy socjalistów ponownie stały się problemem USA we Francji w latach sześćdziesiątych

i w Zjednoczonym Królestwie za rządów lewicowej Partii Pracy.

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

WIETKONG (1946) Ho Chi Minh nieustannie starał się zdobyć wsparcie administracji Trumana w swojej walce o niepodległość. Jego listy jednak 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 BERLINA (1948–49) Sowietci podejmowali próby zwiększenia nacisku na Zachód, aby powstrzymać próby stworzenia niezależnego „zachodniego” niemieckiego rządu. Głównym punktem nacisku była blokada Berlina Zachodniego, w odpowiedzi na co 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 Korei Południowej brały udział siły zbrojne piętnastu innych państw. Kampania generała MacArthura nad rzeką Yalu spowodowała reakcję Chin, która doprowadziła do przywrócenia granicy na 38 równoleżniku.

MICHAŁ I HOHENZOLLERN-SIGMARINGEN (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 Gheorghe’a Georghiu-Deja władzę objął Nicolae Ceaușescu, który okrucieństwem wobec własnego narodu ustępował tylko Stalinowi.

WOJNY IZRAELSKO-ARABSKIE (1948–49, 1956, 1967,

13
PRELUDIUM



WOJNY IZRAELSKO-ARABSKIE

Koalicja Panarabska dokonuje inwazji na Izrael. Rzucić jedną kością i odejmić od wyniku 1, jeśli USA kontroluje Izrael, oraz 1 za każde państwo sojusznicze z Izraelem, które znajduje się pod kontrolą USA. ZSRR zwycięża przy wyniku 4-6 (z uwzględnieniem modyfikatorów). Gracz ZSRR awansuje o 2 na torze Operacji Wojskowych.

Efekt Zwycięstwa: ZSRR otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa i zastępuje Punkty Wpływu USA w Izraelu równoważąc Punkty Wpływu ZSRR.

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. Zwyciężył wszystkie spory z wyjątkiem inwazji na Liban w 1982, z której ostatecznie musiał się wycofać. Arabowie niemalże zwyciężyli podczas niespodziewanego ataku rozpoczynającego wojnę Jom Kippur, ostatecznie jednak ponieśli klęskę. Groźba interwencji supermocarstw często pojawiała się po obu stronach konfliktu, jednak ostatecznie sukces lub porażka w konfliktach zależały od możliwości sił zbrojnych Arabów i Izraelczyków.

RWPG (1949–1991) Rada Wzajemnej Pomocy Gospodarczej została stworzona w sowieckich państwach satelitarnych w odpowiedzi na to, co oferował im plan Marshalla w Europie Wschodniej. Początkowo słabo zorganizowana i zdominowana przez Sowietów, w późniejszych latach RWPG pozwoliła na liberalizację handlu i racjonalizację przemysłu w Europie Wschodniej.

GAMAL ABDEL NASER (1954–1970) Jeden z gigantów ruchu panarabskiego, doszedł do władzy w wyniku puczu militarnego. W swoich próbach prowadzenia niezależnej polityki w czasie zimnej wojny prowokował rządy zachodnie, przyjmując pomoc Sowietów i nacjonalizując przedsiębiorstwa i obiekty gospodarcze, w tym Kanał Sueski. Pod jego rządami Egipt był postrzegany jako kraj uzależniony od ZSRR i służył jako rosyjska baza podczas kolejnych wojen z Izraelem. Naser zmarł po 18 latach rządów, w trakcie których sprowokował szereg intryg egipskich i międzynarodowych incydentów.

UKŁAD WARSZAWSKI (1955) W odpowiedzi na utworzenie Paktu Północnoatlantyckiego, który został odebrany jako akt agresji państw Zachodu, powołany został Układ Warszawski – kontrolowany przez Rosjan sojusz militarny obejmujący wszystkie kraje Europy Wschodniej oprócz Jugosławii. Układ integrował taktykę i wyposażenie armii krajów członkowskich według modelu przyjętego przez ZSRR. W 1968 z Układu Warszawskiego wycofała się Albania.



CHARLES DE GAULLE (1958–1969) Rola de Gaulle’a, założyciela Piątej Republiki Francuskiej, podczas zimnej wojny jest oceniana przez pryzmat jego drugiej prezydentury. Będąc wciąż sojusznikiem Zachodu, de Gaulle starał się, aby Francja stała się autonomicznym 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 kulturalnych

z blokiem sowieckim. We wszystkich swoich działaniach dążył do przywrócenia Francji jej poprzedniego statusu w globalnych stosunkach międzynarodowych.

NAZISTOWSCY NAUKOWCY (1945–1973) Po II wojnie światowej zwycięzcy walczyli o „zatrudnienie” nazistowskich naukowców do własnych projektów badawczych. W USA odbywało się to w ramach operacji o kryptonimie „Spinacz”. Na Zachodzie chroniono naukowców przed wyrokami za zbrodnie wojenne, czego najbardziej znanym przykładem jest przypadek Wernhera von Brauna, uważanego za ojca amerykańskiego programu raketowego. 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. W swoim przemówieniu Truman powiedział: „Wierzę, że polityka USA musi być wsparciem dla wolnych ludzi, którzy są ucisnieni przez zbrojną mniejszość lub naciski zewnętrzne”. Przyjęcie doktryny Trumana było związane z rezygnacją 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 ujęciem 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, czego skrajnym przykładem był atak terrorystyczny w Monachium, w końcu stały się narzędziem politycznym, co doprowadziło do amerykańskiego bojkotu igrzysk w Moskwie w 1980 roku i rosyjskiego bojkotu 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.

TRZECIA DROGA (1947) Jugosławia została wykluczona z Kominformu (Biura Informacyjnego Partii Komunistycznych i Robotniczych) po odmowie spełnienia żądań Moskwy przez Josipa Broz-Tito. Albania natychmiast podążyła podobnym szlakiem, zrywając najpierw z Jugosławią, a później z ZSRR Chruszczowa. Pozostając w strukturach Sowietów, Rumunia Ceaușescu również sprawdzała granice cierpliwości Moskwy okazjonalnymi przebłykami 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) Indyjczy muzulmanie 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 POWSTRZYMIWANIA (1947) Pojęcie to zostało użyte po raz pierwszy przez dyplomata i sowietologa George’a Kennana, stając się fundamentem polityki USA wobec ZSRR na wczesnym etapie zimnej wojny. Urzeczywistnieniem doktryny powstrzymywania w dążeniu do zatrzymania komunizmu tam, gdzie już istniał, była doktryna Trumana.

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 z jej sowieckim odpowiednikiem – KGB – stała się jednym ze znaków rozpoznawczych zimnej wojny.



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

KRYZYS SUESKI (1956) Konflikt zbrojny o Kanał Sueski dowiódł ostatecznie, że stary, imperialny system wpływów supermocarstw jest martwy. Naser, nacjonalizując Kanał Sueski, sprowokował Izrael, Francję i Wielką Brytanię, które postanowiły zmienić politykę Egiptu siłą, ignorując niezadowolone Eisenhowera. Pomimo początkowych

sukcesów militarnych agresorzy zostali zmuszeni do wycofania sił zbrojnych pod presją USA.

29
PRELUDIUM



NAPIĘCIA W EUROPIE WSCHODNIEJ

W okresie Preludium lub Eskalacji: Usunąć po 1 Punkt Wpływów ZSRR z trzech państw Europy Wschodniej.

W okresie Apogium: Usunąć po 2 Punkty Wpływów ZSRR z trzech państw Europy Wschodniej.

NAPIĘCIA W EUROPIE WSCHODNIEJ (1956–1989) Kraje Układu Warszawskiego bardzo często szukały sposobności do zmniejszenia wpływów Sowieców, czego najlepsze przykłady stanowiły próba wycofania się Węgier z Układu Warszawskiego w 1956 roku i Praska Wiosna w 1968. Jeśli takie działania zbyt daleko odbiegały od sowieckiej perspektywy, okazywały się katastrofalne w skutkach. Radzieckie czołgi stały się uniwersalnym symbolem dążenia ZSRR do utrzymania wpływów w Europie

Wschodniej, w razie konieczności nawet poprzez jawną interwencję.

DEKOLONIZACJA (1947–1979) Pomimo trudności w wyznaczeniu dokładnej daty procesu dekolonizacji, wybrane lata prezentują dwa najbardziej znaczące sukcesy dekolonizacyjne. Rozpoczęcie wycofywania sił brytyjskich spełniło obietnicę o niepodległości Indii w 1947. Kolejnym krańcowym wydarzeniem były pierwsze wybory większościowe w Rodezji, zapowiadające upadek apartheidu.

PARALIŻ (1945–1989) „Czerwona panika”, lęk przed tym, że „wróg jest wśród nas”, sięgnęła punktu kulminacyjnego w wypowiedziach Josepha McCarthy’ego i pogłoskach o „nieamerykańskiej aktywności” w Izbie Reprezentantów w latach pięćdziesiątych XX wieku. Czyski w ZSRR były częścią notorycznych zmian rozkładu sił na Kremlu. Ich prawdziwym mistrzem był Stalin; w momencie jego śmierci w 1953 roku w sowieckich obozach uwięzionych było 12 milionów ludzi.

32
PRELUDIUM



INTERWENCJA ONZ

Zagraj tę kartę równocześnie z kartą zawierającą Wydarzenie powiązane z twoim przeciwnikiem. Wydarzenie z tej karty jest anulowane, ale możesz wykorzystać jej Wartość Operacyjną do przeprowadzenia Operacji. Karta z anulowanym Wydarzeniem łączy się na stosie kart odrzuconych.

„Interwencja ONZ” nie może zostać zagrana podczas fazy Wydarzeń Kluczowych.

INTERWENCJA ONZ (1947–?) W trakcie zimnej wojny ONZ pozostawała niezdolna do wpłynięcia na zmagania między supermocarstwami – głównie ze względu na prawo weta w Radzie Bezpieczeństwa. Sporadycznie jednak ONZ mogła medlować w patowych konfliktach w Trzecim Świecie. ONZ stanowiła również tło dla kluczowych momentów konfliktu, takich jak zakończenie wojny w Korei, przemówienia „Pogrzebiemy was” Chruszczowa i oczywiście przemówienia ambasadora

USA podczas kryzysu kubańskiego ze słynnym „proszę nie czekać na tłumaczenie, panie Zorin!”.

DESTALINIZACJA (1956) Podczas XX zjazdu partii Nikita Chruszczow otwarcie zaatakował przywództwo Stalina w Związku Radzieckim. Zarówno w ZSRR, jak i na świecie zostało to odebrane jako początek nowej ery. Okazało się jednak, że zmiany na Kremlu nie dotyczyły polityki zagranicznej – wyjątkowo krwawo ZSRR rozprawił się z próbą uzyskania niezależności przez Węgry Imre Nagya. Chruszczow nie miał zamiaru zliberalizować sowieckiej dominacji w Europie Wschodniej, nawet jeśli starał się obalić kult jednostki, do tej pory charakteryzujący sowiecką władzę.

UKŁAD O ZAKAZIE PRÓB JĄDROWYCH (1963–?) Pierwszy układ o zakazie prób z bronią nuklearną w atmosferze, w przestrzeni kosmicznej i pod wodą zawdzięczamy procesowi deeskalacji działań po kryzysie kubańskim. Porozumienie zakazywało kolejnych testów nuklearnych. Międzynarodowy nacisk na powstanie takiego zakazu rozpoczął się w latach pięćdziesiątych XX wieku, kiedy pojawiły się naukowe dowody na dewastację środowiska spowodowaną przez testy nuklearne. Nadal dozwolone były próby podziemne, lecz wszystkie formy „pokojowych eksplozji nuklearnych” zostały

zakazane, umacniając politykę nierozprzestrzeniania broni jądrowej.

ROZSTRZYGNĘCIE W AMERYCE POŁUDNIOWEJ Upodobanie tego regionu do rozwiązywania problemów niestabilności siłą lub przez junty wojskowe uczyniło Amerykę Południową podatną na wpływy lewicowych bojówek w całym okresie zimnej wojny. Również rosnący nacjonalizm wraz z falą kampanii antyimperialistycznych charakteryzowały stosunki krajów Ameryki Południowej i USA. Sowieci starali się wykorzystywać wszystkie potencjalne punkty zaczepienia i nawiązali bliskie stosunki z krajami takimi jak Argentyna. Potencjalnie największe przetasowanie sił w regionie zostało zatrzymane przez pucz przeciwko władzy Salvadora Allende w Chile, przypuszczalnie wszczęty przez CIA.

INTERWENCJA ZBROJNA (1947–?) Wojny o małej intensywności działań zbrojnych, które często wybuchaly jako reakcja na lokalne warunki wewnątrz lub między państwami. Jednak w związku z okresem trwania lub w wyniku interwencji supermocarstw lokalny spór mógł rozrosnąć się do konfliktu pomiędzy supermocarstwami. Przykładem może być wojna domowa w Mozambiku czy wojna etiopsko-somalijka.

ROZSTRZYGNĘCIE W AMERYCE ŚRODKOWEJ Ameryka Środkowa wraz z Wyspami Karaibskimi była często nazywana „podwórkiem” i „jeziorem” USA. Jednak wraz ze zdobyciem władzy na Kubie przez Fidela Castro w 1959 Amerykanie stracili poczucie pewności co do swoich wpływów w regionie. W odpowiedzi na wpływy komunistyczne w krajach regionu, USA przeprowadziły 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 pomiędzy supermocarstwami.

ROZSTRZYGNĘCIE W AZJI POŁUDNIOWO-WSCHODNIEJ W tym regionie proces dekolonizacji i rywalizacja supermocarstw zbiegły się w wyjątkowo śmiertelny 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 odwróceniu USA z regionu ten obszar przestał odgrywać centralną rolę w zimnowojennej polityce.

39
ESKALACJA



WYŚCIG ZBROJEŃ

Porównajcie sytuację obu graczy na torze Operacji Wojskowych. Jeśli Aktywny Gracz posiada więcej Punktów Operacji Wojskowych, otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa. Jeśli Aktywny Gracz posiada więcej Punktów Operacji Wojskowych ORAZ spełnił limit Wymaganych Operacji Wojskowych, otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa.

WYŚCIG ZBROJEŃ (1947–1989) Wyścig zbrojeń między ZSRR i USA trwał przez całą zimną wojnę. Wielu historyków przypisuje upadek ZSRR niezdolności do prowadzenia ostatniego wyścigu zbrojeń rozpoczętego przez Ronalda Reagana. Ten aspekt rywalizacji dotyczył zarówno broni nuklearnej, jak i konwencjonalnej. Często gra toczyła się między różnymi typami uzbrojenia. W początkowych latach zimnej wojny USA, które nagle zdembilizowały 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 postawy elastycznego reagowania. Dominującą strategią nuklearną w późniejszej części zimnej wojny była wizja wzajemnej anihilacji, co zmniejszyło prawdopodobieństwo wybuchu bezpośredniej wojny konwencjonalnej między supermocarstwami. Jednak dynamika rywalizacji w kontekście broni konwencjonalnej miała swój paradygmat: Zachód polegał na bardziej rozwiniętej technologii, aby tworzyć lepiej sprawującą się broń, Wschód bazował natomiast na olbrzymich ilościach broni, jaką był w stanie wyprodukować cały blok sowiecki.



Wspomnienie tego wydarzenia wywołuje strach przed konfliktem nuklearnym, który wówczas niemalże się urzeczywistnił. Przez 14 dni w październiku 1962 wydawało się nieuniknione, że dwa supermocarstwa rozpoczną 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 rozwiązanie baz raketowych NATO w Turcji.

ATOMOWE OKRĘTY PODWODNE (1955) USA zwodowały pierwszy okręt podwodny o napędzie atomowym, tym samym czyniąc całą metodologię prowadzenia wojen przy użyciu okrętów podwodnych opracowaną podczas II wojny światowej przestarzałą. 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.



GRZEZAWISKO (1964–1975) Nie sposób określić, kiedy dokładnie amerykańskie działania w Wietnamie przestały być wsparciem dla sił walczących z powstaniem komunistycznym, a stały się grzęzawiskiem nie do pokonania. Uchwalenie rezolucji w sprawie Zatoki Tonkińskiej przez Kongres USA było jednym z wielu takich momentów. Z perspektywy czasu wydaje się oczywiste, że USA źle oceniły samą naturę konfliktu, w który się zaangażowały. Wojna w Wietnamie była u podstaw walką narodowyzwoleńczą, która rozpoczęła się wieki wcześniej, przeciwko dominacji chińskiej, francuskiej, japońskiej i w końcu amerykańskiej. Fakt, że rząd USA mógł nie zdawać sobie sprawy, iż znalazł się w kategorii „obcego okupanta”, nie zmniejszył wietnamskiego oporu. Jak większość wojen kolonialnych, wszystko sprowadzało się do kalkulacji kosztów. Amerykańska interwencja po prostu nie była opłacalna, biorąc pod uwagę utracone morale Amerykanów, siły militarne i nakłady pieniężne, które pochłonęła ta wojna. Niestety, upokorzenie supermocarstwa to długi proces, a właśnie 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 zakładały dążenie do ograniczenia ilości platform nuklearnych i nałożenia restrykcji na systemy obronne, które zagrażały programowi 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.



prezydenta, zdecydowanie nie doceniły skali reakcji światowej opinii publicznej. Nauczona porażką w Wietnamie w konfrontacji z pozornie słabszymi siłami Azjatów administracja Reagana postanowiła uczynić z Afganistanu podobny koszmar. Przez 10 lat USA wpompowały ponad 2 miliardy dolarów we wsparcie islamskiego ruchu oporu – 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 połowy 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 były ważnym narzędziem do oceny możliwych zamiarów i zapewnienia, iż zimna wojna nie stanie się gorącą.

„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.

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 wprowadzenie militarnej dyktatury. W Ameryce Łacińskiej 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. Do najsłynniejszych junt zaliczają się dyktatury rządzące Argentyną od 1976 do 1983 i Gwatemalą od 1954 do 1984.



NIEDŹWIEDŹ W POTRZASKU (1979–1992) W części zimnej wojny, kiedy arogancja Sowieców wzrastała, ZSRR wrócił do dawnych wzorców polityki mocarstwowej poprzez wzmieszenie się w sprawę 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 ich wojska interweniowały w afgańskiej walce o władzę i obaliły rządzącego

prezydenta, zdecydowanie nie doceniły skali reakcji światowej opinii publicznej. Nauczona porażką w Wietnamie w konfrontacji z pozornie słabszymi siłami Azjatów administracja Reagana postanowiła uczynić z Afganistanu podobny koszmar. Przez 10 lat USA wpompowały ponad 2 miliardy dolarów we wsparcie islamskiego ruchu oporu – 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 połowy 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 były ważnym narzędziem do oceny możliwych zamiarów i zapewnienia, iż zimna wojna nie stanie się gorącą.

„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.

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 wprowadzenie militarnej dyktatury. W Ameryce Łacińskiej 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. Do najsłynniejszych junt zaliczają się dyktatury rządzące Argentyną od 1976 do 1983 i Gwatemalą od 1954 do 1984.

DEBATA „KUCHENNA” (1959) W czasie gdy stosunki supermocarstw były wyjątkowo napięte, po udanym wystrzeleniu Sputnika, wiceprezydent 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

wzięta 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.

DIABELSKA ALTERNATYWA (1979) Tytuł książki autorstwa Fredericka Forsytha, która opowiada o świecie na skraju III wojny światowej. Rosnące napięcie pomiędzy supermocarstwami skłania Kreml do rozważenia uderzenia nawet przy użyciu broni jądrowej. Po raz pierwszy wydane w roku 1979 rozważania autora na temat prawdopodobnej przyszłości świata pokazują, jak społeczeństwo postrzegało widmo wojny nuklearnej.

NOTA TEUMACZA: W oryginale powyższa karta nosi tytuł „Missile Envy” i odnosi się do tytułu książki napisanej przez Helen Haldicott i wydanej po raz pierwszy w 1984. W dużym skrócie książka przedstawia okres zimnej wojny jako walkę pomiędzy ego przywódców dwóch supermocarstw. Z racji tego, że książka „Missile Envy” nie została przetłumaczona na język polski, postanowiłem poszukać tytułu książki, której fabuła odpowiada klimatowi gry Twilight Struggle, a jednocześnie pasuje do mechaniki swojej karty.

МЫ ВАС ПОХОРОНИМ! Pogrzebiemy was! (1956) Prawdopodobnie najbardziej znany cytat z okresu zimnej wojny. Sekretarz generalny KPZR (komunistycznej partii w 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. Doktryna przyczyniła się do złego oszacowania przez komunistów reakcji świata na ich wtargnięcie do Afganistanu. Świat postrzegał inwazję jako wprowadzenie tej doktryny w życie.

UPADEK IMPERIUM PORTUGALSKIEGO (1974) Portugalia jako ostatnie państwo europejskie porzuciła swoje kolonie w Afryce. Mimo że została przyjęta do NATO, Portugalia była rządzona przez dyktaturę Antonio Salazara, który uważał, że zachowanie kolonii pozwoli jego krajowi na utrzymanie pozycji mocarstwa. Tłumienie powstań narodowowyzwoleńczych 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 były portugalskie kolonie Angola i Mozambik pogrążyły się w wojnie domowej, stając się punktami zapalnymi w Afryce zarówno dla Wschodu, jak i Zachodu.

NAPIĘCIA W AFRYCE POŁUDNIOWEJ (1964–1994) Afrykański Kongres Narodowy, mający poparcie Sowietów i Kubańczyków z baz w Tanzanii, Zambii i innych krajów „frontowych”, zaczął zagrażać rasistowskiemu rządowi mniejszościowemu w RPA. Okres pokojowego oporu zakończył się formalnie wraz z masakrami w Sharpeville i Landze. Równocześnie RPA próbowała zdestabilizować sąsiednie kraje. Rząd apartheidu 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 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.

SALVADOR ALLENDE (1970–1973) Z wykształcenia lekarz, 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. 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, poprowadził zachodnoniemiecką partię socjaldemokratyczną do władzy w 1969. Po objęciu kanclerstwa przyjął to samo pragmatyczne podejście do relacji pomiędzy Wschodem i Zachodem, które charakteryzowało go w roli burmistrza Berlina Zachodniego. Przyjęta przez Brandta Ostpolitik (polityka wschodnia) 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 wewnętrzny skandal szpiegowski.



REWOLUCJA ISLAMSKA (1979) Ponieważ świeckie rządy Arabów na Bliskim Wschodzie okazały się skorumpowane, 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 szacha Mohammada Rezy Pahlawiego. Szach, wieloletni sojusznik USA w regionie, został obalony w wyniku rewolucji ludowej

kierowanej przez antyzachodniego ajatollaha Chomeiniego, co dało początek pierwszej współczesnej teokracji. Irańscy mułlowie do końca XX wieku podejmowali próby rozprzestrzenienia swojej rewolucji na inne społeczności szyickie.

TRAKTAT ABM (1972) Traktat o ograniczeniu rozwoju, testowania i rozmieszczania systemów antybalistycznych 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 jedną bazę międzykontynentalnych rakiet balistycznych z obroną antyrakietową. Sowietci rozmieścili taki system wokół Moskwy. Ostatecznie USA porzuciły swój program budowy takiego systemu w Grand Forks w Północnej Dakocie.

REWOLUCJA KULTURALNA (1972) Była głównie objawem przetasowań sił we władzach ChRL, ale miała też zasadnicze skutki na arenie międzynarodowej. Kiedy Mao Zedong poczuł, że jest coraz bardziej marginalizowany przez pomniejszych działaczy Komunistycznej Partii Chin, rozpoczął działania mające na celu odnowę 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. Po tym, jak władzę w USA objęła administracja Nixona, przepaść między obu mocarstwami stała się bardziej widoczna niż kiedykolwiek wcześniej.

DZIECI KWIATY (1965–1970) Flower Power – termin przypisywany pocie Allenowi Ginsbergowi stał się symbolem ruchów pacyfistycznych i antymilitarnych w latach sześćdziesiątych XX wieku. Klasycznym kontekstem frazy było umieszczanie stokrotek w lufach karabinów i antywojenny slogan „make love, not war” (uprawiaj miłość, nie wojnę). Flower Power stanowi również symbol ogólnej niechęci do używania siły zbrojnej, jaka powstała po amerykańskich doświadczeniach w Wietnamie.



INCYDENT Z 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 rakietka S-75 Dvina trafiła samolot U-2 pilotowany przez Francis Gari'ego Powersa nad terytorium ZSRR. Pilot został pojmany, a samolot wraz z całym osprzętem Rosjanie zarekwirowali. 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 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 takie jak Wenezuela, Indonezja czy Nigeria, to jednak organizacja jest zdominowana przez kraje bliskowschodnie. W związku z tym OPEC niejednokrotnie interweniował w kryzysach politycznych w tym regionie. Najbardziej znaną interwencją OPEC jest odmowa eksportu ropy do krajów zachodnich, gdy te wspierały Izrael w wojnie Jom Kippur, co skutkowało 400-procentowym 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 komisje powołane do zbadania sprawy: Komisja Warrena i Komisja Izby Reprezentantów ds. Zabójstw różniły się we wnioskach na temat tego, czy Oswald działał sam. Okoliczności zabójstwa prezydenta wywołały w USA panikę i stworzyły żyzną glebę dla teorii spiskowych, obciążających tym zabójstwem mafię, rząd Kuby, KGB, a nawet CIA. Jest to również pierwsze z serii zabójstw politycznych w USA, do których zalicza się również zastrzelenie Martina Luthera Kinga i brata prezydenta, Roberta Kennedy'ego (kandydata demokratów na prezydenta). Te przedwczesne śmierci wstrząsnęły amerykańską pewnością siebie, co potęgowało załamanie morale w związku z wojną w Wietnamie.

NEOKOLONIALIZM (1946–1988) Zimna wojna była napędzana przez ewoluującą sytuację międzynarodową. Stary, wielobiegunowy system wpływów został zastąpiony przez system dwubiegunowy zdominowany przez supermocarstwa. Jako że większość dawnych mocarstw kolonialnych znalazła się w obozie zachodnim, ruch antykolonialny miał silne skłonności antyzachodnie. Jednak dążenie do niepodległości nie było jednolite ani jednolicie skuteczne. Kilka długotrwałych konfliktów zostało stoczonych przez kraje kolonialne, które próbowały wydłużyć swoją obecność w koloniach lub utrzymywały quasi-kolonialne stosunki z młodymi niepodległymi państwami. Brytyjska interwencja na Malajach (1948), francuski opór wobec algierskich dążeń niepodległościowych (1954) i południowoafrykańska okupacja Namibii są przykładami tego aspektu postkolonializmu.

UTWORZENIE STREFY KANAŁU PANAMSKIEGO (1970) Mimo silnej krytyki amerykańskich środowisk prawicowych decyzja administracji Cartera o zwrocie Kanału Panamskiego Panamie okazała się decyzją bardzo popularną wśród państw 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 współczesne okręty. Mimo spadku wartości militarnej dla USA, znaczenie propagandowe jako relikwitu amerykańskiego imperializmu nadal rosło. Prezydent Carter uznał, iż stopniowe przekazanie kanału Panamie jest najlepszym rozwiązaniem.



POROZUMIENIE Z CAMP DAVID (1978) Po okresie stagnacji w procesie pokojowym na Bliskim Wschodzie wywołanym wyborami prezydenckimi w 1976 roku, prezydent Carter objął urząd z nową motywacją dla tego tematu. Poprzez swój bezpośredni wpływ Carter był w stanie doprowadzić do zakończenia wojny Jom Kippur i kompletnie zmienić dynamikę kwestii bliskowschodniej. Izrael i Egipt znormalizowały swoje stosunki i zostały przyjęte wstępne ramy dla pokoju w regionie. Lata później pozwoliło to na

podpisanie porozumienia z Oslo i izraelsko-jordańskiego traktatu pokojowego. Dodatkowym sukcesem Cartera było całkowite przewartościowanie polityki Egiptu i skierowanie jej na Zachód. Kraj ten stał się teraz jednym z największych sojuszników USA w regionie.

RZĄDY MARIONETKOWE (1949–?) Koncept spotykany nie tylko w trakcie zimnej wojny; pojęcie rządów marionetkowych odnosi się do władzy utrzymywanej dzięki wsparciu ZSRR lub USA. Ten obraźliwy termin jest niemal zawsze stosowany przez przeciwników państwa dla podkopania prawomocności rządu. Zarówno Sowietom, jak i Amerykanom nazywali tak wszystkie blisko związane ze sobą kraje, jednak najłatwiej jest zrozumieć to pojęcie w kontekście rządu Diem w południowym Wietnamie czy rządu Mariama w Etiopii.

HANDEL ZBOŻEM Z ZSRR (1973–1980, 1981–?) W 1973 roku zła pogoda i dramatycznie niskie zbiory skłoniły prezydenta Nixona do zezwolenia na sprzedaż Związkowi Radzieckiemu ogromnych ilości zboża. Kupno zboża stanowiło cios dla rosyjskiej dumy, było jednak również krokiem w stronę normalizacji stosunków między supermocarstwami. Handel ten przyczynił się do stworzenia trwałych lobby żądających ocieplenia stosunków gospodarczych między tymi dwoma krajami. W 1980 roku prezydent Carter zawiesił sprzedaż zboża do ZSRR w odpowiedzi na sowiecką inwazję na Afganistan. Dostawy zostały później wznowione za rządów prezydenta Reagana. Kulminacją programu było podpisanie porozumienia, w którym Sowietom zobowiązali się kupować 9 milionów ton amerykańskiego zboża rocznie.

JAN PAWEŁ II (1978) Pierwszy papież od XVI wieku o narodowości innej niż włoska. Jan Paweł II reprezentował odnowienie katolickich wpływów na światowej scenie politycznej. Pierwszy raz w historii USA wydały notę dyplomatyczną oficjalnie uznającą objęcie władzy papieskiej. Jako obywatel kraju komunistycznego Jan Paweł II stanowił olbrzymie wyzwanie dla władz PRL. Krytyka nowego papieża wywołałaby jedynie spadek poparcia wśród obywateli, natomiast uznanie go byłoby sprzeczne z doktryną komunistyczną. Tymczasem 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 (1960–1989) W różnych momentach zimnej wojny zarówno lewicowe, jak i prawicowe rządy wspierały reżimy używające nieproporcjonalnie dużych sił w reakcji na zagrożenie swojej pozycji. Było to szczególnie częste wśród prawicowych rządów w Ameryce Łacińskiej, niemniej 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”.



ORGANIZACJA PAŃSTW AMERYKAŃSKICH (1948, 1967) Została powołana w celu szerzenia demokracji na zachodniej półkuli. OPA okazjonalnie okazywała się użyteczna dla promowania amerykańskich interesów w regionie. Dała USA międzynarodową akceptację działań zarówno podczas kryzysu kubańskiego, jak 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.

NIXON W CHINACH (1972) Prezydent Nixon, będąc świadomym, iż normalizacja stosunków z ChRL jest kluczem do amerykańskiego odwrotu z południowego Wietnamu, dążył do spotkania z Mao Zedongiem. Oddelegował Henry'ego Kissingera do prowadzenia tajnych rozmów z ministrem spraw zagranicznych ChRL Chou En-laiem. Wystannik amerykańskiego prezydenta miał stworzyć fundamenty dla zorganizowania 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, łącznie z Tajwanem i Wietnamem. Jasne było jednak, że ZSRR nie mógł dłużej liczyć na chińskie wsparcie w konfliktach regionalnych. Dążenia Nixona do szybkiej normalizacji stosunków między państwami zostały przerwane przez aferę Watergate. Pełne relacje dyplomatyczne zostały przywrócone dopiero przez prezydenta Cartera.

ANWAR AS-SADAT (1972) Był wczesnym uczestnikiem antykolonialnych działań przeciwko sponsorowanej przez Brytyjczyków egipskiej monarchii. Za rządów Nasera został wiceprezydentem, a kiedy objął prezydenturę, odziedziczył po nim podupadające stosunki z ZSRR. Sowietci odrzucili egipskie żądania większej pomocy ekonomicznej i militarnej, a Egipcjanie usilnie próbowali pozostać w obu obozach naraz. W odpowiedzi na odrzucenie żądań Sadat wydalil 5000 rosyjskich doradców militarnych i 15 000 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, w czasie gdy sprawował urząd 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 jednym z najlepiej znanych międzynarodowych przedsięwzięć 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 II Soborze Watykańskim. Teologia wyzwolenia podkreśla rolę Jezusa jako wyzwoliciela. Ten nurt ideologiczny stał się szczególnie popularny w Ameryce Łacińskiej, zwłaszcza w zakonie jezuitów. Chociaż nigdy nie została oficjalnie przyjęta przez papieża Jana Pawła II ze względu na swoją zbieżność z doktryną marksistowską, teologia wyzwolenia pozostaje bardzo popularna wśród księży i laików w krajach Trzeciego Świata. Sposób, w jaki podkreśla pojęcie sprawiedliwości społecznej i krytykuje nadużycia kapitalizmu, sprawiła, że została wpleciona w szerszą doktrynę Kościoła.

KONFLIKT NAD USSURI (1969) Po latach oziębiania się stosunków i pierwszych chińskich testach nuklearnych siły zbrojne ZSRR i ChRL stały się wzdłuż swojej długiej i nieszczelnej granicy. Kwestia kontroli rzek Ussuri i Amur pozostawała nierozstrzygnięta między obydwojma krajami i stała się punktem zapalnym konfliktu. 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 intensywnego dążenia ChRL do normalizacji stosunków z USA.

„Nie pytaj, co twój kraj może zrobić dla ciebie...” (1961) Kluczowe zdanie prawdopodobnie najbardziej poruszającego przemówienia inauguracyjnego kiedykolwiek wygłoszonego przez amerykańskiego prezydenta. Prezydent John F. Kennedy rozpoczął epokę amerykańskiej pewności siebie i determinacji podczas zimnej wojny. Popularny wśród amerykańskiej młodzieży, zainspirował odnowienie idei służby publicznej, zarówno ambitnymi celami na rzecz nauki finansowanej przez państwo, jak i zorientowaną na młodych służbą w postaci chociażby Korpusu Pokojowego. Jego wezwanie do altruistycznego oddania potrzebom kraju trafiło na podatny grunt – niespokojne pokolenie młodych Amerykanów chciało 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. Program ten kładł główny nacisk na reformę rolną, demokratyczną i podatkową. Pod koniec lat sześćdziesiątych 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.

ROZSTRZYGNĘCIE W AFRYCE Historia Afryki w okresie zimnej wojny obfitowała w obietnice i tragedie, jakich doświadczała ludność żyjąca na tym kontynencie. 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 zaledwie kilkoma z wielu państw, które doświadczyły przemocy na tle światowej rywalizacji komunizmu i kapitalizmu.



„DLA CZŁOWIEKA TO JEDEN MAŁY KROK...” (1961–1969)

Po latach pozostawania w tyle za Sowiecami w badaniach kosmicznych, USA włożyły cały swój potencjał intelektualny i ekonomiczny w „wyścig na Księżyc”. Prezydent Kennedy zainicjował projekt Merkury. W końcu NASA pokonała niewyobrażalne przeszkody technologiczne i wysłała człowieka na Księżyc. Kiedy Neil Armstrong, pierwszy człowiek, który postawił stopę na Księżycu, schodził z pokładu lądownika, wygłosił

nieśmiertelną sentencję: „Dla człowieka to jeden mały krok, ale gigantyczny skok dla całej ludzkości”. Tym samym utwierdził amerykańskie zwycięstwo w wyścigu kosmicznym między supermocarstwami.

SOLIDARNOŚĆ (1980–?) Zrzeszenie związków zawodowych z kuzenami w polskiej stoczni w Gdańsku. Solidarność stała się kluczowym ruchem oporu antykomunistycznego w bloku wschodnim. Szybko przestała być zwykłym ruchem robotniczym i zaczęła gromadzić pod swoimi sztandarami zaangażowanych katolików, intelektualistów i dysydentów społecznych. 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 Sowieców, prestiżu papieża Polaka Jana Pawła II i politycznej odwadze lidera Solidarności – Lecha Wałęsy. Po uderzeniu polskich władz komunistycznych kierowanych przez Wojciecha Jaruzelskiego w Solidarność i uwięzieniu jej wielu przywódców organizacja zeszła do podziemia i rozpoczęła odbudowę. W 1988 roku prowadzone przez Solidarność strajki zmusiły polskich komunistów do rozpoczęcia otwartych negocjacji.



ATAK NA AMBASADĘ W TEHERANIE (1979–1981)

Islamscy 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 opresyjnych rządów szacha Iranu, Mohammada Rezy Pahlawiego. Lider irańskiej teokracji ajatollah Chomeini reprezentował skrajnie antyamerykańskie poglądy i wzywał swoich popleczników do podjęcia działań przeciw zachodnim

wpływow. Prezydent Carter zarządził wysłanie dwóch misji ratunkowych – jedna z nich doprowadziła do upokarzającego dla amerykańskich wojsk i administracji Cartera incydentu. Niezdolność Cartera do uwolnienia zakładników przed końcem kampanii prezydenckiej w 1980 roku jest często podawana jako główny powód jego znaczącej porażki w tych wyborach prezydenckich. 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 uwolnienie zakładników 20 stycznia 1981, w dniu zaprzysiężenia nowo wybranego prezydenta Reagana.

ŻELAZNA DAMA (1979–1990) Margaret Thatcher prowadziła odrodzenie ruchu konserwatywnego w Zjednoczonym Królestwie jako zapowiedź „rewolucji reaganowskiej” w USA na wiele sposobów. 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 można uznać żywiołową obronę brytyjskiej kolonii na Falklandach. Junta wojskowa rządząca Argentyną rozpoczęła inwazję na Falklandy, a w odpowiedzi na to Zjednoczone Królestwo w wyniku błyskawicznej akcji militarnej odparło argentyńskie siły zbrojne i przywróciło odrobnie blasku dawnym brytyjskim dążeniom imperialnym. Thatcher pozostała u władzy po zakończeniu zimnej wojny i była najdłużej sprawującym urząd premierem Wielkiej Brytanii w historii.

REAGAN BOMBARDUJE LIBIĘ (1986) Po upadku Nasera baron naftowy Muammar al-Kaddafi dążył do wyniesienia Libii na pozycję lidera świata arabskiego. Aby udowodnić środowiskom religijnym swoją dobrą wolę, Kaddafi stał się głównym źródłem wspieranego przez państwo antyzachodniego terroryzmu. Podczas gdy Iran prezentował nowy model antyzachodniego oporu, Kaddafi prowadził podobne działania z religijnym pietyzmem. W następstwie incydentu w zatoce Wielka Syrta USA zbrojnie odpowiedziały na zaangażowanie Libii w zamach bombowy w zachodnioniemieckiej dyskotecie, w którym zginął amerykański żołnierz. Celem bombardowań było zabicie Kaddafiego i zniszczenie jego prywatnych posiadłości. Mimo że Kaddafi uniknął śmierci, jego międzynarodowy prestiż został mocno nadszarpięty.

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 „gwiazdnej tarczy” została zaproponowana przez doktora Petera Hagelsteina, pracującego w Lawrence Livermore National Laboratory. Zasadniczo celem programu było stworzenie sieci zasilanych energią atomową satelitów, które miały stanowić nieprzeniknioną osłonę przed sowieckimi raketami międzykontynentalnymi. Doskonaly na papierze pod kątem naukowym projekt nigdy nie został w całości wdrożony. Późniejsze wersje miały wystrzeliwać obiekty, których zadaniem było zderzenie się z rakieta i powodowanie jej wybuchu w stratosferze, lub bazować na raketach przechwytyjących. „Gwiazdne wojny” stanowiły jeden z czynników, które przekonały Gorbaczowa, że ZSRR nie może dłużej prowadzić zimnej wojny.

POLA ROPY NA MORZU PÓŁNOCNYM (1980) Ropę na Morzu Północnym odkryto już w latach sześćdziesiątych XX wieku, jednak dopiero irański kryzys naftowy sprawił, że 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 Europę Zachodnią.



REFORMATOR (1985–1991) Po krótkich rządach Konstantina Czernienki do władzy w ZSRR doszedł Michaił Gorbaczow. Był on jedynym przywódcą Sowietów urodzonym już po rewolucji październikowej z 1917 roku. Doświadczenia z pracy w Biurze Politycznym i stały kontakt z Zachodem silnie wpłynęły na jego poglądy 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 głasnosc (reforma polityczna), Gorbaczow nie zdobył równie dużego uznania w ZSRR, co doprowadziło do jego obalenia w 1991 w wyniku puczu wojskowego. Po jego porażce Federacja Rosyjska zwróci się do swojego nowego bohatera, Borysa Jelcyna.

ZAMACH NA KOSZARY (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 największe 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.

ZESTRZELENIE KAL-007 (1983) Lecący z Nowego Jorku do Seulu samolot Koreańskich Linii Lotniczych oznaczony numerem 007 w wyniku błędu nawigacyjnego autopilota wleciał w przestrzeń powietrzną ZSRR i został zestrzelony. Pomimo gorących zapewnień Sowietów, że nie wiedzieli, iż była to jednostka cywilna, taśmy ujawnione po zimnej wojnie pokazały, że o ile piloci otrzymali ostrzeżenia od rosyjskich sił naziemnych, to były one znikome. Niezadowolone 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.

GLASNOSC (1985–1989) Głasnosc, czyli w języku rosyjskim „jawność”, była jedną z reform proponowanych przez Michaiła Gorbaczowa. W dalszej perspektywie reforma miała przede wszystkim zwiększyć swobody obywatelskie w Rosji, jednak jej bezpośrednim celem było zwiększenie nacisków na konserwatywnych aparatczyków, którzy nie chcieli zaakceptować pierestrojki. Amerykanie porównywali głasnosc do amerykańskiej wolności słowa, jednak u podstaw była to próba zwiększenia przejrzystości działań Biura Politycznego KC KPZR.

DANIEL ORTEGA (1985–1990) Dysydent polityczny od 16. roku życia, spędził pewien czas w więzieniu w Managui, a po uwolnieniu uciekł na Kubę. Nawiązał tam kontakty, które okazały się kluczowe dla ruchu sandinistów. Kiedy ci 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 doprowadziła w końcu do upadku rządu Ortegi.

TERRORYZM (1949–?) Jako zagrożenie tak stare jak ludzka cywilizacja, terroryzm był też narzędziem zmian politycznych częściej lub rzadziej przez cały okres zimnej wojny. ZSRR wraz ze swoimi sojusznikami z Układu Warszawskiego trenowały na swoim teryto-



rium bojówki terrorystyczne, włączając radykałów 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 uważali, że Zachód prowadzi neoimperialistyczną krucjatę w Trzecim Świecie. Palestyńscy terroryści porywali samoloty, zaatakowali statek pasażerski Achille Lauro i, co najprawdopodobniej było też ich niesławnym

czynem, 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 Sowietci coraz częściej ścierali się z muzułmańskimi fundamentalistami, więc ich poparcie dla terroryzmu zanikło.



AFERA IRAN-CONTRAS (1985) Próbując wynegocjować uwolnienie 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 bojówek contrasów w Nikaragui. Było to sprzeczne z oficjalnie przyjętą polityką rządu, jak również z usta-

wami 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 największą 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, że niemal 4000 osób mogło zginąć w wyniku promieniowania, na którego działanie zostały narażone tego dnia. Czarnobyl stał się symbolem porażającej niekompetencji, jaka towarzyszyła sowieckim decyzjom biurokratycznym pod koniec zimnej wojny.

STRACONA DEKADA (1982–1989) W wyniku wzrostu cen bliskowschodniej ropy państwa Ameryki Łacińskiej cieszyły się fenomenalnym wzrostem gospodarczym od lat pięćdziesiątych do siedemdziesiątych XX wieku. Taki stan rzeczy niestety gwałtownie dobiegł końca. Pomimo 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 pod Bramą Brandenburską odwołującym się do wystąpienia prezydenta Kennedy’ego pod murem berlińskim uderzył w nowo obsadzonego przywódcę Sowietów Michaiła Gorbaczowa. Stojąc przed Bramą Brandenburską, Reagan miał powiedzieć: „Panie Gorbaczow, jeśli chce

pan pokoju, dobrobytu dla ZSRR i wschodniej Europy, jeśli chce pan liberalizacji – niech pan przyjdzie tu pod tę bramę! Panie Gorbaczow, niech pan ją otworzy! Panie Gorbaczow, niech pan zburzy ten mur!” Przemówienie to, będące oczywistą prowokacją, wywołało falę trudnej dla Sowietów krytyki. Dobrze prosperujące państwa nie mają bowiem murów zatrzymujących obywateli. Niecałe dwa lata później mur został zburzony.

„IMPERIUM ZŁA” (1983) Określenie konserwatystów wobec ZSRR zostało użyte po raz pierwszy przez prezydenta Reagana w wystąpieniu przed Narodowym Stowarzyszeniem Ruchu Ewangelicznego. To sformułowanie sygnalizowało zmianę w stosowanej przez USA ideologii – odrzucenie Nixonowskiej polityki odprężenia. Uznane za niepotrzebnie prowokacyjne przemówienie stało się źródłem kontrowersji wśród państw NATO. W USA środowiska lewicowe wskazywały na udział CIA w Chile jako argument, że Stany Zjednoczone nie mogą krytykować działań Związku Radzieckiego podczas zimnej wojny. Przemówienie było kolejnym zwiastunem tego, że w ostatniej fazie zimnej wojny dojdzie do konfrontacji.

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 wiele lat szukała innego wyjaśnienia dla przecieków, szczególnie skłaniając się ku teorii umieszczenia przez KGB podstępów w centrali agencji. Ames nie kierował się powodami ideologicznymi i wraz z żoną cieszył się dostatnim życiem zapewnionym przez 2,5 miliona dolarów pochodzących z łapówek, które przysyłał. Ames po raz pierwszy odwiedził sowiecką ambasadę w 1985. W tym czasie nadzorował analizę sowieckich operacji wywiadowczych w Europie.

RAKIETY PERSHING II (1984–1985) Zostały zaprojektowane jako kontra dla radzieckich rakiet pośredniego zasięgu SS-20. Rozmieszczenie 108 rakiet tego typu w Niemczech Zachodnich, Włoszech i Wielkiej Brytanii było testem dla siły przebicia NATO, ze względu na ogromny sprzeciw opinii publicznej. Mimo utrudnień rakiety zostały jednak rozmieszczone, dając NATO kartę przetargową w rozmowach na temat „Układu o całkowitej likwidacji pocisków rakietowych pośredniego zasięgu”, które zostały zawieszono 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 to określenie dochodzenia na skraj wojny bez przekraczania ostatecznej granicy zaproponowane przez Johna Fostera Dullesa. W różnych okresach i podczas różnych kryzysów ten typ działania był stosowany przez oba supermocarstwa. Jednak przez cały czas istniało zagrożenie, że taka gra w końcu uczyni zimną wojnę wojną gorącą. Gra na przetrzymanie doprowadziła do przyjęcia taktyki „launch on warning”, która w zgodzie z teorią gier zakładała, że jeśli przeciwnik rozpoczął 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 rozpoczęły przygotowanie do kontrataku nuklearnego, kiedy w wyniku błędu komputera NORAD uznano, iż Sowieci rozpoczęli zmasowany atak nuklearny. W 1995 roku Rosjanie wzięli norweską raketę badawczą za nadchodzący atak i Borys Jelcyn został poproszony o decyzję w sprawie kontruuderzenia.

TRAKTAT USA-TAJWAN (1955) W reakcji na „utrąę” Chin Kongres USA udzielił zgody prezydentowi Eisenhowerowi na zbrojną obronę Tajwanu – nazywanego również Republiką Chin na Tajwanie. Rezolucja weszła w życie, kiedy ChRL zagrażała interesom USA w Indochinach i na Półwyspie Koreańskim. W efekcie

tego Tajwan znalazł się pod amerykańskim parasolem nuklearnym, a równowaga sił w Cieśninie Tajwańskiej stała się ważną kwestią strategiczną dla USA.

WOJNA IRAŃSKO-IRACKA (1980–1988) Henry Kissinger, komentując ten konflikt, miał powiedzieć: „Szkoła, że obydwa kraje nie mogą przegrać”. Do wojny doszło w wyniku sporu o regiony nad rzeką Szatt al-Arab, dążeń Saddama Husajna do uczynienia z Iraku dominującej siły w regionie i prób ograniczenia rozprzestrzeniania szyckiego fundamentalizmu z Iranu. Początkowo wojska irackie odniosły kilka zwycięstw, jednak siły irańskie przegrupowały się i rozpoczęły

kontrofensywę. Obie strony były zaopatrywane przez prowadzące cyniczną grę Stany Zjednoczone. Ostatecznie wsparcie USA przeszło na stronę Iraku, ponieważ zwycięstwo Iranu było nie do przyjęcia z perspektywy strategicznej. Podczas tej wojny Iran używał również 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 I DEZERTERZY (1945–1989) W okresie poprzedzającym zimną wojnę liczni obywatele bloku wschodniego uciekali na Zachód. Najczęściej zdrajcami byli szpiedzy i podwójni agenci, którzy zostali zdekonspirowani lub chcieli przejść na drugą stronę konfliktu, aby uniknąć schwymania przez swoich mocodawców. Do takich zdrajców należał 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, że 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 był nieporównanie rzadszy.

NORAD (1958–?) Dowództwo Obrony Północnoamerykańskiej Przestrzeni Powietrznej i Kosmicznej (North American Aerospace Defense Command) jest wspólną instytucją militarną opłacaną przez rząd USA i Kanady. Jej misją jest wspólna obserwacja i kontrola przestrzeni powietrznej nad Ameryką Północną w celu uniknięcia wtargnięcia obcych obiektów. NORAD został założony w celu obrony przed nisko lecącymi sowieckimi bombowcami mogącymi zaatakować z obszaru Arktyki.

Podczas zimnej wojny dowództwo NORAD-u zostało umieszczone w słynnej bazie pod górą Cheyenne, co zostało przedstawione 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.

REZA PAHLAVI (1941–1979) Mohamad Reza Pahlavi, który objął władzę w Iranie po tym, jak obalono jego ojca, był kluczową figurą dla brytyjskich, a później amerykańskich planów na Bliskim Wschodzie. Pahlavi przysłał rolę

prozachodniego reformatora, jednak często okazywał niezadowolenie z neoimperialistycznych stosunków gospodarczych, szczególnie w aspekcie ropy naftowej. Naftowe bogactwo Iranu pchnęło Pahlawiego w sam środek światowej geopolityki, a jego powiązania z USA były kluczowe dla pozycji obu krajów w regionie. Mimo wprowadzania reform Pahlawi praktykował również rządy zaciśniętej pięści poprzez brutalną policję polityczną SAVAK, a w późniejszych latach stał się despotą i megalomanem. Właśnie w takich warunkach doszło do rozwoju irańskich środowisk rewolucyjnych.

JURIJ I SAMANTHA (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.

110 – OPCJONALNA
APOGEUM



SPRZEDAŻ AWACS SAUDYJCZYKOM*

USA otrzymują 2 Punkty Wpływów w Arabii Saudyjskiej. Od teraz karta „Rewolucja Islamska” nie może zostać zagrana jako Wydarzenie.

Uwagi karty z gry po rozpatrzeniu Wydarzenia.


SPRZEDAŻ AWACS SAUDYJCZYKOM (1986) Samolot E3 AWACS jest jedną z najbardziej zaawansowanych platform wczesnego dowodzenia i zwiadu, jaką dysponują Amerykanie. Trudno sobie wyobrazić 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 transakcją militarną w historii.

Pomimo oporu ze strony Kongresu i 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.

NADZWYCZAJNE 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 we wcześniej niewyobrażalnym stopniu. Ponadto w 1943 roku Zjednoczone Królestwo podjęło kluczową decyzję

o ujawnieniu amerykańskim służbom wywiadowczym 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.

107 – OPCJONALNA
ESKALACJA



CHE GUEVARA

Wykorzystując Punkty Operacyjne z tej karty, gracz ZSRR może natychmiast dokonać Przewrotu w niestrategicznym państwie Ameryki Środkowej, Ameryki Południowej albo Afryki. Jeśli w wyniku Przewrotu zostaną usunięte jakiegokolwiek Punkty Wpływów USA, gracz ZSRR może ponownie dokonać Przewrotu w innym państwie, przy zachowaniu powyższych ograniczeń.

CHE GUEVARA 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 sobie sympatię Castro swoją pasją, odwagą i charyzmą. Kiedy rewolucjoniści obalili reżim proamerykańskiego dyktatora Fulgencio Batisty, Guevara objął stanowisko naczelnika więzienia La

Cabana, gdzie nadzorował i wykonywał tysiące egzekucji za przestępstwa polityczne. Guevara utrzymywał bliskie stosunki z ZSRR, których punktem kulminacyjnym była dostawa sowieckich rakiet balistycznych na Kubę (Guevara miał później powiedzieć, że gdyby był u władzy w czasie kryzysu, odpaliłby je bez wahania). W 1965 roku Guevara postanowił szerzyć rewolucję kubańską na świecie, przewodząc komunistycznym partyzantom w Kongu 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.

PIĄTKA 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 Sowieców. Siatka była jednym z najlepiej działających projektów radzieckiego wywiadu podczas zimnej wojny, ponieważ cała piątka szpiegów zdołała objąć wysokie stanowiska publiczne. Na przykład Maclean miał dostęp do wielu tajnych informacji na temat broni nuklearnej, na podstawie których Stalin podjął decyzję o blokadzie Berlina i uzbrojeniu Korei Północnej przed inwazją za 38 równoleżnik. Siatka została rozbita, kiedy projekt kryptoanalizy radzieckich depech Venona ujawnił Macleana, który wraz z Burgessem zbiegł w 1951. Philby uniknął dekonspiracji aż do 1963, nadal przekazując tajne informacje; po ujawnieniu również udało mu się zbiec. Blunt został zdekonspirowany mniej więcej w tym samym czasie co jego towarzysze, jednak postanowił złożyć sekretne zeznania przed oficerami MI5, w którym ujawnił innych agentów (w tym Cairncrossa).

OD AUTORÓW

Długa Zimna Wojna

Jak większość młodych projektantów spędziliśmy całe lata, tworząc tę grę. Zimna Wojna została zaprojektowana w taki sposób, aby spełniała nasze oczekiwania. Jesteśmy zadowoleni z mechaniki gry wojennej opartej na kartach oraz z tego, że nasza gra tchnęła nowe życie w gry wojenne ogółem. Niczym współczesny Łazarz, karciane gry wojenne przywróciły nasze hobby zza grobu. Jednak nawet kiedy Ananda i ja zdecydowaliśmy się spróbować swoich sił w projektowaniu gier, prawdopodobieństwo porażki było bardzo duże. Gry karciane odchodziły coraz bardziej od modelu rozgrywki znanego z takich gier jak *We the People* i *Hannibal* w stronę formuły przedstawionej w *Paths of Glory* i *Barbarossa to Berlin*. Nie jest to w żadnym stopniu krytyka gier Pana 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 młodszy, a nasze życie nie przypominało już czasów studenckich, stając się powszechnym życiem rodziny „nuklearnej”. Praca i obowiązki rodzinne nie pozwalały nam na zainwestowanie ośmiu godzin w pojedynczą rozgrywkę, więc samolubnie zaprojektowaliśmy grę wpasowującą się w nasz czas wolny. Pełną partię Zimnej Wojny można rozegrać w czasie potrzebnym na zagranie w „krótki” wariant innych gier. W zasadzie gracze mogą zmienić strony i rozegrać w tym czasie dwie gry. W ten zawołowany sposób chcemy powiedzieć, że głównym ogranicznikiem projektu było skrócenie czasu gry.

Drugą kwestią, którą musieliśmy rozwiązać, 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 potrzebowali lat studiów, aby opanować politykę, która rządziła tą wojną, a szczerze mówiąc, nie chcieliśmy czekać wielu lat z rozpoczęciem naszego projektu. W przypiętych geniuszu Ananda zaproponował w zastępstwie zimną wojnę, która okazała się idealnym tematem dla naszej gry. Powstało bardzo niewiele gier, które w szerszym stopniu dotyczą politycznych aspektów zimnej wojny, 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, w jakie dane mi było zagrać, było *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 opłacanie oddziałów partyzantki w Kenii:

Doprowadziłeś do wybuchu wojny nuklearnej. Nie, nie zobaczysz animacji tego wydarzenia ani chmury atomowej w kształcie grzyba z rozczłonkowanymi ciałami wylatującymi w powietrze. Nie nagradzamy porażki.

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

Celowo używamy terminu „gra”. Zimna Wojna nie wychodzi poza ramy tego pojęcia. Tam, gdzie są widoczne kompromisy między realizmem a grywalnością, zawsze stawialiśmy na tę drugą. Chcemy przywołać atmosferę, jaka panowała za czasów zimnej wojny, w nadziei, że gracze pogłębią swoją wiedzę na jej temat; jednak nie mamy złudzeń, że gra o tej długości i mechanice może uchodzić za symulację.

Kolejnym ważnym aspektem jest to, aby gracze zrozumieli, że ta gra ma bardzo określony punkt widzenia. Gra Zimna Wojna zasadniczo przyjmuje całą wewnętrzną logikę zimnej wojny jako prawdziwą – nawet w tych częściach, które są w jasny sposób fałszywe. Z tego powodu jedynymi relacjami liczącymi się w grze są te między państwem a Supermocarstwami. Stąd też świat stanowi praktyczną szachownicę, na której USA i ZSRR urzeczywistniają swoje ambicje, wykorzystując inne kraje jako zwykłe pionki (ale możliwe, że czasem nawet jako hetmana). Nawet Chiny są zepchnięte do roli karty przekazywanej między dwoma krajami. Dodatkowo teoria domina nie tylko działa, ale jest niezbędna do zwiększenia wpływów w danym regionie. Historycy słusznie mogą dyskutować o słuszności powyższych założeń, jednak podtrzymując przyjętą filozofię projektu, myślimy, że ulepszą one grę.

Znaczącą różnicą między Zimną Wojną a innymi grami na ten temat jest założenie, że wybuch wojny nuklearnej byłby wydarzeniem negatywnym. Wiele innych projektów czyni pomysł wywołania nuklearnego holokaustu czymś nieodparcie atrakcyjnym. Z naszego wygodnego punktu widzenia, z perspektywy czasu, wojna nuklearna jest czymś nie do pomyślenia i dlatego do niej nie doszło. 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, tutaj omówimy tylko dwie z nich. Pierwsza sprawa: nie wszystkie kraje, które są geograficznymi sąsiadami, zostały połączone na planszy gry. Taka sytuacja wynika z trzech powodów. Po pierwsze, wiele krajów stanowi amalgamaty, co od samego początku kłóci się z geografją. Po drugie, i najważniejsze, chcieliśmy pokazać Supermocarstwa jako twory wolno rozszerzające swoje wpływy na mapie. Przypomnijcie sobie stare filmy dokumentalne z czerwonymi strzałkami wychodzącymi z ZSRR we wszystkie strony. Po trzecie, i najmniej powszechne, brak połączenia odwzorowuje lokalne antagonizmy między domniemanymi sojusznikami.

Drugą decyzją wymagającą nieco wyjaśnień jest oznaczenie niektórych państw jako Strategiczne. Zasadniczo były trzy kryteria przyznawania takiego statusu: po pierwsze, otrzymywały go lokalne mocarstwa, co dobrze pokazują Państwa Strategiczne Ameryki Południowej. Po drugie, otrzymywały go kraje posiadające ważne surowce strategiczne, czego przykładem jest oczywiście Bliski Wschód, Angola czy Wenezuela. Ostatecznie taki status otrzymywały państwa, które były miejscem walki między supermocarstwami, jak Korea Południowa. Z tego powodu nasi angielscy i australijski kuzyni nie powinni się czuć urażeni; nie oceniamy was gorzej niż naszych francuskich sojuszników, w zamian stanowiąc ostoję 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 pomiędzy torami DEFCON-u i Operacji Wojskowych. Etapy stają się dużo ciekawsze dzięki różnorodności możliwych akcji, co daje w efekcie wciągającą i ekscytującą rozgrywkę.

W ostatecznym rozrachunku Zimna Wojna 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 do prostszych czasów pozbawionych niewidzialnych zagrożeń, kiedy to walczyło się o ukochane zasady przeciwko przeciwnikowi, którego rozumieliśmy. Więc jeszcze raz cofnijmy się do tamtych dni. Zimna wojna dobiegła końca, ale gra dopiero się zaczyna.

UWAGI TŁUMACZA

Każda lokalizacja, niezależnie od gatunku tłumaczonego tekstu, stawia liczne wyzwania przed osobą zaangażowaną w taki projekt. Tłumaczenie to jeden z pierwszych elementów procesu lokalizacji, w trakcie którego należy nie tylko zapoznać się z samym tekstem, ale również z wszelkimi materiałami do których się odnosi, a nawet sięgnąć do wcześniejszych wersji tłumaczeń, tak jak miało to miejsce przy lokalizacji kolejnej edycji gry *Twilight Struggle*.

Przy tłumaczeniu gier planszowych zawsze zaczynam od poznania lub przypomnienia sobie mechaniki danej gry. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości konsultuję się z wydanymi erratami lub kontaktuję się z samymi twórcami, o ile to możliwe. Użytkownik końcowy, gracz, czyli właśnie Ty nie możesz mieć żadnych wątpliwości co do zasad rozgrywki podczas czytania instrukcji lub przy poszukiwaniu odpowiedzi na pytania wynikłe przy konkretnej sytuacji na planszy.

I tak powoli kształtują się zasady w zlokalizowanej wersji gry – począwszy od słów kluczowych, poprzez podstawowe definicje aż po objaśnienia mechaniki i w końcu przykłady. Mając taki szkielet można przejść do komentarzy, fabuły i scenariuszy (o ile takowe występują), a na końcu do tzw. „robienia klimatu” – tekstu wprowadzającego graczy w świat gry, którego głównym zadaniem jest zwiększenie czynnika immersji podczas każdej rozgrywki.

Kiedy otrzymałem do tłumaczenia pliki z gry *Twilight Struggle*, wiedziałem, że mam przed sobą trudne zadanie. Pogodzenie tego, co działało w poprzednich edycjach z nadaniem grze świeżości nie mogło wyglądać na „zmianę na siłę”, dlatego też za zgodą wydawnictwa Phalanx, konsultowałem się z fanami gry na różnych forach za pomocą ankiet i otwartych pytań. Wiele z Waszych uwag wpłynęło na końcowy wygląd lokalizacji gry i za to Wam bardzo dziękuję. Niemniej, co do tych bardziej kontrowersyjnych kwestii pozwoliłem sobie przygotować wyjaśnienia, dlaczego akurat taka a nie inna wersja znalazła się w finalnym druku.

Przy Karcie Chińskiej chodziło nam o oddanie metafory przerzucania się argumentami pomiędzy supermocarstwami, o wyciąganie, czy też zagrywanie karty (kwestii) chińskiej.

Przysposobienie Obronne zamiast (kampanii) *Duck and Cover* było jedną z poważniejszych zmian, jednak tutaj chciałem odwołać się do innego problemu. Oczywiście, opis wydarzenia w instrukcji nadaje tej karcie kontekst historyczny i wyjaśnia czym była kampania *Duck and Cover*. Należy jednak pamiętać, że w Polsce takiej kampanii nie było, natomiast młodzież szkolna omawiała (i nadal omawia) podobne kwestie na lekcjach Przysposobienia Obronnego. Charakter tych zajęć, w czasach, do których odnosi się gra, żywcem przypominał tytułowe zajęcia amerykańskie, o czym pewnie pamiętają starsi wiekiem gracze.

Co do Rozstrzygnięcia, które zastąpiło Kulminację Napięć – nowe słowo kluczowe jest krótsze, a gracze mogą go szybciej i wygodniej używać w trakcie dynamicznej rozgrywki. Kolejnym powodem zmiany jest dwuznaczność poprzedniego

znaczenia (oczywiście nie chodzi mi o krytykę poprzedniego tłumaczenia, ponieważ od lat towarzyszyło graczom, bardziej chodzi mi o motywację nowego tłumaczenia) – kulminacja napięć może sugerować, że konflikty w danym regionie zostały zakończone, a przecież nie o to nam chodzi. Zagrywając taką kartę, gracz chce podsumować sytuację w danym regionie i otrzymać punkty za swoje działanie na tym terenie, przy czym konflikty w tym regionie nie dobiegają końca. Zatem „Rozstrzygnięcie” wydaje się oddawać właśnie to znaczenie.

Diabelska Alternatywa zamiast *Missile Envy*... najbardziej kontrowersyjna kwestia wynikała przy tym tłumaczeniu. Akcja na tej karcie pozwala graczowi wykraść kartę z ręki przeciwnika. W oryginale, tło historyczne dla tej karty stanowi książka p.t. „*Missile Envy*” autorstwa Helen Caldicott, w której konflikt pomiędzy supermocarstwami został porównany do walki o to który z przywódców ma większe... ego, które miały reprezentować właśnie rakiety, czyli obiekty zazdrości przeciwnika. W naszej lokalizacji książka *Missile Envy* została zastąpiona książką p.t. *Diabelska Alternatywa*. Po pierwsze, sam tytuł książki jak i jej fabuła nawiązują do akcji wynikającej z tej karty. Po drugie, ta książka, w przeciwieństwie do twórczości Helen Caldicott, została przetłumaczona na język polski i funkcjonuje tutaj jako element popkultury. Po trzecie, dzięki takiemu zabiegowi, gra została w całości zlokalizowana na potrzeby rynku polskiego. Niemniej zachęcam do lektury obu pozycji i wytworzenia własnej opinii na ten temat.

I jeszcze pozostaje kwestia zastąpienia nazwy operacji „Zmiany Sojuszu” operacją „Wywierania Presji”. Tak jak już miałem okazję wspomnieć powyżej - nie chodzi o krytykę poprzedniej edycji i wprowadzanie wymuszonych zmian. W tym przypadku chodziło nam o oddanie charakteru akcji. Sama operacja polega na usunięciu żetonów Wpływów przeciwnika z wybranego państwa. Zmiana Sojuszu może oznaczać, że za każdym razem w wyniku takiej akcji, dane państwo zmienia stronę konfliktu, a w rzeczywistości rzadko kiedy dochodzi do faktycznej zmiany sojuszu. W tej edycji, gracze mogą przeprowadzić operację Wywierania Presji - mechanicznie jest to nadal ta sama akcja. Zmienia się wyłącznie jej nazwa, gdyż w naszym odczuciu lepiej oddaje fakt, że gracz zmusza swojego przeciwnika do zmniejszenia swoich wpływów w danym państwie.

Słowem podsumowania, podczas całego projektu lokalizacji gry *Twilight Struggle*, nie chciałem wprowadzać zmian na siłę, bo tak, bo teraz będzie inaczej. Moim pierwszym priorytetem było dostarczenie tekstu skonsultowanego z graczami i fanami, wypracowanego wspólnymi siłami. Oczywiście każda moja propozycja była następnie omawiana w szerszym gronie wydawniczym, więc nic co znalazło się w finalnej wersji nie jest tylko moim „widzimisię”. Przy tym jak wyglądał mój kontakt z graczami mam nieodparte przeczucie, że instrukcja, którą trzymasz w rękach oraz wszystkie inne komponenty z przetłumaczonym tekstem są efektem naszej wspólnej pracy. Korzystając z okazji dziękuję Ci za to i mam nadzieję, że kiedyś będzie nam dane spotkać się przy jednej planszy.

Życzę niejednej udanej rozgrywki!

Michał Włóczyko

U-BOOT

GRA PLANSZOWA



PHALANX



**PLANSZOWY SYMULATOR
OKRETU PODWODNEGO WSPIERANY
APLIKACJĄ MOBILNĄ**



www.uboottheboardgame.com



Lincoln
Gra Martina Wallace

**NOWE SPOJRZENIE
NA AMERYKAŃSKĄ WOJNĘ SECESYJNĄ**



sklep.phalanxgames.pl



LORDS OF HELLAS

Czy zdołasz przetrwać w nieprzyjaznej krainie gnęzionej przez potwory i ciągłe konflikty? Czy jesteś gotów do walki, by stać się Władcą Hellady?

www.phalanxgames.pl

MARE NOSTRUM IMPERIA

Starożytni Rzymianie nazywali Morze Śródziemne „mare nostrum”. W języku łacińskim oznacza to po prostu „nasze morze”. Czy i tobie będzie dane tak o nim powiedzieć?



sklep.phalanxgames.pl



AUSTRALIA

MARTIN WALLACE



**Ekonomia i eksploracja, przygoda i zaciekle walki z tym co nienazwane...
Czy będziesz w stanie odkryć przerażające tajemnice Australii,
by ocalić ludzkość przed nieuniknioną zagładą?**

www.phalanxgames.pl



**Pomiędzy dwoma
ZAMKAMI
Szalonego Króla Ludwika**

**Umiesz już budować domki?
To czas sprawdzić się w budowie Zamków!**

sklep.phalanxgames.pl

OPCJONALNE ZASADY AUTORÓW

Poniższe zasady również zostały przetestowane przez projektantów gry podczas tworzenia Zimnej Wojny, jednak z różnych powodów wypadły z zasad podstawowych na drodze do publikacji. Gracze poszukujący większej różnorodności mogą uznać te zasady za interesujące i warte uwagi. Gracze turniejowi mogą dowolnie stosować się do części lub wszystkich przedstawionych poniżej zasad w czasie swoich turniejów, pod warunkiem, że wszyscy gracze zostaną o tym poinformowani.

Wywieranie Presji

Próbaliśmy różnych rozwiązań w kwestii Wywierania Presji. Jednym z większych wyzwań projektowych w Zimnej Wojnie było znalezienie prostego sposobu na poradzenie sobie ze zmianą polityczną spowodowaną przez jedno z Supercarstw, która nie była na tyle agresywna, aby uznać ją za próbę Zamachu Stanu. Jesteśmy zadowoleni z zasad, które opracowaliśmy, jeśli jednak gracze chcą sprawdzić, jakie inne pomysły na tę mechanikę pojawiły się przed wprowadzeniem ostatecznych reguł, mogą się zapoznać z zasadami przedstawionymi poniżej. Gracze mogą wybrać część zasad lub wszystkie na potrzeby swojej rozgrywki.

Wywieranie Presji nie podlega geograficznym ograniczeniom DEFCON, co oznacza, że państwa w dowolnym Regionie mogą być celem Wywierania Presji niezależnie od obecnego poziomu DEFCON.

Aktywny gracz nie może utracić Wpływow w państwie wybranym za cel Presji.

Punkty Operacyjne mogą zostać wykorzystane do pozyskania zarówno znaczników Wpływow, jak i Wywierania Presji za normalną cenę. Znaczniki Wpływow nie mogą zostać rozmieszczone w kraju, który był celem Wywierania Presji w trakcie bieżącej Rundy. Wywieranie Presji nie może być skierowane w państwa, w których zostały rozmieszczone znaczniki Wpływow podczas bieżącej Rundy.

Wyścig Kosmiczny

Gracz, który „odrzuca” kartę na poczet Wyścigu Kosmicznego, może podjąć decyzję, aby nie rzucać kością (zrzekając się w ten sposób szansy awansu na torze Wyścigu Kosmicznego).



Twórcy

PROJEKT GRY: Jason Matthews, Ananda Gupta

PRODUKCJA: Jason Matthews

ASYSTENCI PRODUKCYJNI: George Young, William F. Ramsay, Jr.

DYREKTOR GRAFICZNY: Rodger B. MacGowan

PROJEKT PUDEŁKA: Rodger B. MacGowan

PROJEKT MAPY: Mark Simonitch, Guillaume Ries

PROJEKT ZNACZNIKÓW 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 Vilttoft, Doug Austin, Shawn Metcalf, Steve Kosakowski, Ken Gutermuth, Ben i Marcia Baldanza

TESTERZY 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

DODATKOWA EDYCJA ZASAD: Paige Wergeland

KOORDYNACJA PRODUKCJI: Tony Curtis

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

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



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



PHALANX

Edycja polska

Vertima Sp. z o.o. • Rynek 23/7 • 45-015 Opole • Polska
www.phalanxgames.pl

TŁUMACZENIE: Michał Włóczko

KOREKTA: Krzysztof Szymczyk, Michał Ozon

DTP: Krzysztof Klemiński

Specjalne podziękowania: Przemysław Wolny, Adrian Ziarko, Adam Kuźma, Kamil Łukasik, Tomasz Podgórski, Adam Dzwonnik, a także... społeczność polskich graczy, w szczególności forum gry-planszowe.pl oraz grupy Gry Planszowe na Facebooku – za nieocenioną pomoc w pracy nad polską edycją tej wyjątkowej gry.