



INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

1.0	Wstęp	2	8.0	Walka o wpływ.	10
2.0	Zawartość pudełka	2	9.0	Punktacja państw.	13
	Tryb rodzinny	5	10.0	Warunki zwycięstwa	13
3.0	Przygotowanie do gry	6	11.0	Objaśnienie kart.	14
4.0	Przebieg gry	6	12.0	Tor stabilności ZSRR.	14
5.0	Zagrywanie kart.	7		Historia kart	15
6.0	Operacje	7		Przykładowa tura	26
7.0	Wydarzenia.	9		FAQ	35





1.0 WSTĘP

Po zakończeniu II wojny światowej państwa Europy Środkowo-Wschodniej nie mogły cieszyć się wolnością. Przy wsparciu Związku Sowieckiego władzę objęli w nich lokalni komuniści. Komunistyczna dyktatura oznaczała masowe represje, brak swobód politycznych i osobistych wolności, scentralizowaną i niewydolną gospodarkę. Wschód i Zachód Europy przedzielony został żelazną kurtyną. Rozpoczęła się trwająca wiele lat zimna wojna.

Przez wiele lat narody Europy Środkowo-Wschodniej próbowały zrzucić komunistyczne jarzmo. Masowe bunty i próby prowadzenia działalności opozycyjnej kończyły się jednak tylko nowymi represjami. Nadzieję na zmiany przyniosły dopiero lata osiemdziesiąte. W 1980 r. w Polsce powstała „Solidarność”, która mimo wprowadzenia stanu wojennego przetrwała w podziemiu. W Stanach Zjednoczonych prezydentem został Ronald Reagan, który prowadził twardą politykę wobec Związku Sowieckiego. Wreszcie w 1985 r. władzę w ZSRS objął Michaił Gorbaczow, który postanowił zreformować system komunistyczny.

Na początku 1989 r. sytuacja polityczna w Europie Środkowo-Wschodniej wydawała się jednak stabilna i mało kto sądził, że dojdzie do szybkich zmian. W Polsce oczekiwano co prawda zapowiedzianych rozmów z opozycją przy Okrągłym Stole, wciąż jednak nie zapadła kluczowa decyzja o zgodzie na legalizację „Solidarności”. Na Węgrzech władze zapowiadały reformy, nieznany był jednak ich zakres i kształt. W pozostałych państwach system komunistyczny wydawał się bardzo silny, a opozycja słaba i nieliczna. W rzeczywistości jednak wszędzie pogłębiał się kryzys gospodarczy, a w łonie rządzącej elity pod wpływem Gorbaczowa zaczęli się pojawiać zwolennicy zmian.

W grze 1989 *Jesień Narodów* gracze odtworzą najważniejsze rewolucje roku 1989. Jeden z graczy wciela się w *Komunistów*. Będzie musiał mądrze operować represjami, koncesjami czy reformami, aby utrzymać się przy władzy. Drugi z graczy wciela się w *Opozycjonistów*. Będzie starał się wykorzystać zdolności przywódcze intelektualistów i uliczne protesty studentów, aby wytworzyć masę krytyczną opozycji dla reżimu i rozpocząć rewolucję. Obydwaj gracze będą starali się przeciągnąć robotników na swoją stronę. Na początku gry *Komuniści* są u władzy we wszystkich państwach regionu. *Opozycjoniści* będą próbowali obalić obecne władze poprzez rozpatrywanie kart punktacji. Im dłużej *Komuniści* utrzymają władzę w państwie, tym więcej punktów zdobędą. Gracz, który lepiej zrealizuje cele swojej strony, wygrywa grę.

Z myślą o młodszych graczach został przygotowany również tryb rodzinny gry. Całość zasad tego typu rozgrywki znajduje się na stronie 5.

2.0 ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku z grą 1989 *Jesień Narodów* znajdują się:

- dwie wypraski z żetonami,
- niniejsza instrukcja,
- plansza,
- dwie karty pomocy gracza,
- 110 kart wydarzeń,
- 52 karty walki o wpływy,
- 2 sześciocienne kostki.

2.1 PLANSZA

2.1.1 Plansza została podzielona na sześć biorących udział w grze państw: NRD, Polskę, Czechosłowację, Węgry, Rumunię i Bułgarię. Na planszy znajdują się również państwa z nimi sąsiadujące, takie jak Jugosławia, jednak nie biorą one udziału w grze. Pola należące do jednego państwa mają ten sam kolor tła.

2.1.2 Europa Wschodnia i Bałkany: NRD (Niemiecka Republika Demokratyczna), Polska (Polska Rzeczpospolita Ludowa), Czechosłowacja (Czechosłowacka Republika Socjalistyczna) i Węgry (Węgierska Republika Ludowa) są uważane za Europę Wschodnią. Rumunia (Socjalistyczna Republika Rumunii) i Bułgaria (Ludowa Republika Bułgarii) są uważane za Bałkany. Niektóre wydarzenia wpływają na jeden z regionów.

2.1.3 Ikony socjoekonomiczne: Pola w państwie reprezentują lokacje geograficzne, ale również w sposób abstrakcyjny przedstawiają różne segmenty socjoekonomiczne społeczeństwa. Ikona w prawym górnym rogu każdego pola informuje graczy o jego typie:

- Pole elit (limuzyna) – na szczycie społeczeństwa komunistycznego znajdują się elity władzy. Pole to symbolizuje reprezentantów Komitetu Centralnego, ministrów rządów i regionalnych przywódców partii, które w reżimach komunistycznych cieszą się specjalnymi przywilejami. 
- Pole biurokratów (gwiazda) – Pole to symbolizuje elity władz, wśród których znajduje się liczna grupa biurokratów, którzy zarządzają codziennymi sprawami państwa socjalistycznego. Elity polegają na biurokratach w utrzymaniu kontroli nad państwem. 
- Pole rolników (sierp) – Te pola reprezentują tereny rolnicze. 
- Pole robotników (młot) – Te pola reprezentują najliczniejszą grupę społeczną. Są to najczęstsze pola zmagania. Robotnicy w regionie jako ogół zdają się popierać rozwiązania proponowane przez system socjalistyczny, jednakże przykład „Solidarności” pokazał, że mogą być to tylko pozory. Narastające problemy gospodarcze dyskredytują partie komunistyczne w oczach robotników, którzy w myśl założeń propagandowych mają być podporą systemu. 
- Pole intelektualistów (maszyna do pisania) – Te pola reprezentują dysydentów, którzy starają się stworzyć społeczeństwo obywatelskie poza zasięgiem reżimu komunistycznego. Mogą przewodzić i być głosem dla ruchów demokratycznych. 
- Pole studentów (znak zwycięstwa) – Studenci stanowią awangardę protestów antyreżimowych. *Opozycjoniści* łatwo jest ich aktywować, jednak spotykają się z ostrą odpowiedzią ze strony *Komunistów*. 

- Pole Kościoła (kościół) – Te pola reprezentują instytucje religijne. Kościół katolicki w Polsce oraz Kościół luterński w NRD są najważniejszymi instytucjami poza kontrolą reżimu komunistycznego w państwie. Część pozostałych kościołów ułożyła się z reżimem, niektóre działają w podziemiu.
- Pola mniejszości (muzułmański półksiężyc oraz seklerskie słońce i księżyc) – Te pola reprezentują ważne mniejszości, takie jak Turcy w Bułgarii i Węgry w Rumunii. We Europie Wschodniej i w ZSRR *Komuniści* spotykają się z „Problemem narodowościowym”, mniejszości aspirujących do autonomii lub nawet niepodległości.

2.1.4 Wskaźnik stabilności: Każde pole ma w prawym górnym rogu wskaźnik stabilności. Znajdująca się tam liczba determinuje, jak duże poparcie jest niezbędne do kontroli nad polem oraz jak dane pole jest odporne na *Test poparcia*.

2.1.5 Pola zmagania: Pola zmagania mają wielokolorowe tło. Wszystkie pozostałe są normalnymi polami. Pola zmagania różnią się od normalnych specjalnymi zasadami przy punktacji państwa (patrz 9.0).

2.1.6 Linie: Pola na planszy są ze sobą połączone liniami, które reprezentują sąsiedownictwo. Pola połączone liniami sąsiadują ze sobą.

2.1.7 Kontrolowanie pól: Każde pole na planszy jest albo kontrolowane przez jednego z graczy, albo niekontrolowane. Gracz kontroluje pole, jeżeli jego *Punkty Poparcia* (dalej PP) przewyższają PP przeciwnika na tym polu co najmniej o wartość stabilności.

Przykład: Drezno ma stabilność 4. Jeżeli Opozycjoniści nie mają żadnych PP w Dreźnie, Komuniści potrzebują co najmniej 4 PP, aby kontrolować to pole. Jeżeli Komuniści mieliby tu 2 PP, Opozycjoniści potrzebowaliby co najmniej 6 PP, aby kontrolować to pole.



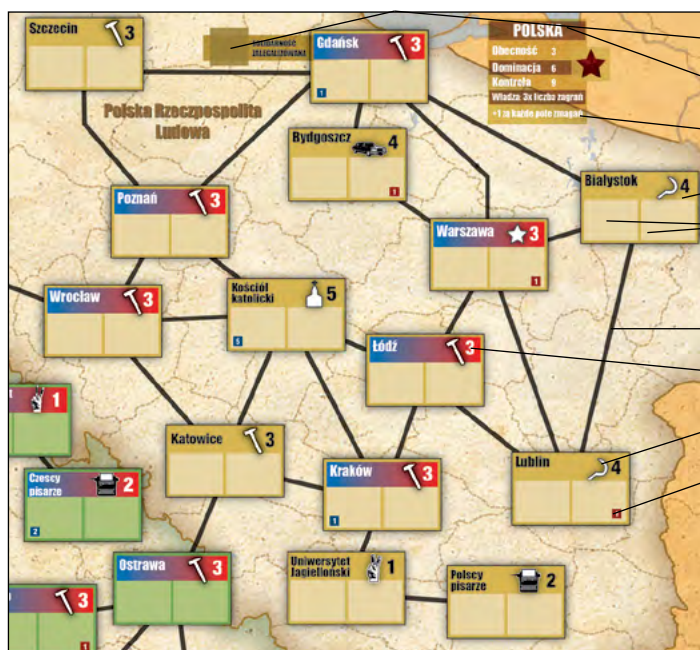
Przykład: Opozycjoniści kontrolują Budapeszt i Uniwersytet im. Lorándy Eötvösa. Komuniści kontrolują Miskolc. Żaden z graczy nie kontroluje pól Tatabánya i Segedyn.

2.1.8 Na niektórych polach w dolnej części widnieją małe numery z niebieskim lub czerwonym tłem, są to PP umieszczane na tych polach podczas przygotowania do gry.

2.1.9 Tabele punktacji: W każdym państwie na mapie znajduje się tabela punktacji. W tabeli znajdują się wartości *Punktów Zwycięstwa* (dalej PZ), które gracze otrzymują za obecność, dominację i kontrolę podczas punktacji. Tabela zawiera również informację o tym, kto jest u władzy w państwie oraz jak wiele razy *Komuniści* otrzymali PZ za władzę w ciągu rozgrywki (patrz 8.4.4 – 8.4.7).

2.1.10 Tor Punktów Zwycięstwa: Ten tor pokazuje zakres możliwych punktacji. Od -20 (automatyczne zwycięstwo *Komunistów*) do +20 (automatyczne zwycięstwo *Opozycjoniści*). Na początku gry znacznik PZ jest umieszczany na środkowym polu toru o wartości 0. Kiedy jeden z graczy zdobywa lub traci PZ, znacznik jest przesuwany, aby odzwieroczyć te zmiany.

Przykład: Znacznik PZ znajduje się na polu +10 (Opozycjoniści wygrywają), Komuniści zdobywają 2 PZ. Znacznik jest przesuwany o dwa pola na korzyść Komunistów na pole +8 na torze.



- Miejsce na znacznik
- Nazwa państwa
- Wartości PZ państwa
- Pole
- Dwa miejsca na znaczniki PP
- Linia łącząca państwa
- Stabilność
- Ikona socjoekonomiczna
- PP umieszczane w trakcie przygotowania do gry

Znaczniki Poparcia

Komuniści

Przód



Tył



Opozycjoniści

Przód



Tył



Przód o ciemniejszym kolorze jest używany, jeżeli gracz kontroluje państwa (2.1.4).

2.2 TALIA KART WYDARZEŃ

2.2.1 W grze używanych jest 110 kart wydarzeń. Poza kartami punktacji wszystkie karty wydarzeń zawierają wartość *Punktów Operacyjnych* (dalej *PO*), nazwę wydarzenia i jego treść. Karty punktacji są opisane „Karta punktacji – państwo” i muszą zostać zagrane w turze, w której zostały dobrane.

2.2.2 Każda karta wydarzeń (poza kartami punktacji) ma symbol informujący o jej skojarzeniu z którąś ze stron:

- karty z czerwoną gwiazdą są skojarzone z *Komunistami*,
- karty z niebieską gwiazdą są skojarzone z *Opozycjoniści*,
- karty ze srebrną gwiazdą są skojarzone z obiema stronami.

2.2.3 Karty wydarzeń (wyłączając karty punktacji) mogą być zagrywane na dwa sposoby: jako wydarzenia lub jako operacje. Karty punktacji zawsze są zagrywane jako wydarzenia.

2.2.4 Karty, w których nazwie na końcu znajduje się asterisk, są usuwane z gry po zagraniu jako wydarzenie. Pozostałe karty wydarzeń po rozpatrzeniu są umieszczane na stosie kart odrzuconych obok talii. Gracze w każdej chwili mogą przeglądać stos kart odrzuconych.

2.2.5 Karty, których tytuł jest podkreślony, są wydarzeniami mającymi długotrwały efekt pozostający w grze po rozpatrzeniu wydarzenia (patrz 7.2).

2.2.6 Karty z czerwonym tytułem są wydarzeniami, których rozpatrzenie pozwala na zagranie innego wydarzenia. Wyjątek: Karta *Akt Końcowy KBWE* ma czerwony tytuł, ale nie jest potrzebna do rozpatrzenia innego wydarzenia (patrz 11.3).



2.3 TALIA KART WALKI O WPLYW

2.3.1 W grze używane są 52 karty walki o wpływ. Używa się ich, kiedy rozpocznie się walka o wpływ (8.0) po zagraniu karty punktacji.

2.3.2 W grze są trzy typy kart walki o wpływ:

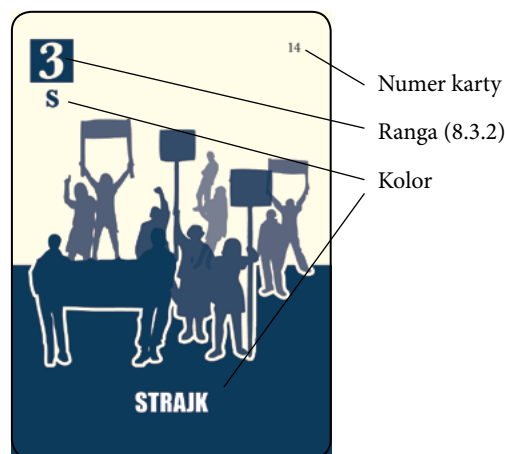
- **Kolor:** Większość kart używana w walce o wpływ. Są one podzielone na następujące kolory: *wiec na placu*, *strajk*, *marsz* oraz *petycja*.
- **Liderzy:** Każdy z *Liderów* odpowiada jednemu z typów pól (np.

pole elit, robotników czy studentów). *Liderzy* mogą zostać zagrani jako dowolny kolor wybrany przez gracza, ale tylko jeżeli kontroluje on odpowiadające *Liderowi* pole w państwie, gdzie toczy się walka o wpływ. Jeżeli gracz nie kontroluje odpowiedniego pola, karta jest bezwartościowa i może być jedynie odrzucona.

Przykład: *Komuniści kontrolują Bydgoszcz (pole elit w Polsce) i Łódź (jedno z polskich pól robotników). Mogą użyć karty lidera elit lub robotników. Nie mogą użyć karty lidera religijnego, ponieważ nie kontrolują pola polskiego Kościoła.*

- **Jokery:** Karty specjalne wywołujące określone efekty z grze zgodnie z treścią karty.

2.3.3 Karty kolorów oraz liderów mają symbol rangi, którego używa się do określenia inicjatywy w walkach o wpływ.



2.4 ZNACZNIKI

2.4.1 Żetony poparcia: Walka o władzę na planszy jest odwzorowywana za pomocą żetonów poparcia. Liczba na żetonie odpowiada liczbie *PP*.

- Żetony poparcia można rozminiać lub wymieniać kilka niższych na jeden o wyższej wartości w dowolnym momencie. Ilość żetonów w grze jest nielimitowana, jeżeli graczom skończą się żetony, mogą oni użyć dowolnych zamienników (żetony z gry *Zimna Wojna* są do tego celu idealne, ale odpowiednie będą również monety czy żetony pokerowe).
- Jeżeli gracz kontroluje pole, żetony umieszcza się na nim ciemniejszą stroną ku górze, jeżeli nie – jaśniejszą.
- Jeżeli gracz ma kilka żetonów na jednym polu, żeton o najwyższej wartości umieszcza się na górze stosu. Wartość żetonów na polu może być sprawdzana w każdej chwili.

2.4.2 W grze znajduje się wiele różnych żetonów, które ułatwiają śledzenie przebiegu rozgrywki:

- Żeton *Runda* jest używany do oznaczania, ile akcji wykonał każdy z graczy w bieżącej turze.
- Żeton *Tura* służy do oznaczania aktualnej tury gry.
- Żeton *PZ* pokazuje aktualny wynik na torze punktów zwycięstwa.
- Żetony *Ustrój polityczny* służą do oznaczania postępów każdego z graczy na torze *Ustrój polityczny*.



- Żeton *Mur Berliński* jest umieszczany obok pola Berlin, kiedy wydarzenie *Mur Berliński* jest aktywne.
- Żeton *Solidarność* jest umieszczany obok pola Gdańsk, kiedy wydarzenie *Solidarność zalegalizowana* jest aktywne.
- Żeton *Systematyzacja* (buldożer) jest umieszczane na polu w Rumunii, które zostało zniszczone przez *Komunistów*.
- Żeton *Stabilność ZSRR* (podarta flaga Związku Radzieckiego) jest umieszczany na torze stabilności ZSRR. Ten żeton pokazuje postęp bałtyckich ruchów niepodległościowych.
- Żeton *Tyran ucieka* (helikopter) jest umieszczany na polu wybranym przez *Opozycjoniści*, kiedy Ceaușescu ucieka przed rumuńską rewolucją.



2.4.3 Dodatkowe żetony: W grze znajduje się również 14 innych żetonów, które mogą zostać wykorzystane przez graczy do oznaczania różnych wydarzeń w grze.

TRYB RODZINNY

Ten typ rozgrywki został przygotowany z myślą o młodszych i początkujących graczach. Stanowi dobrą metodę nauki terminologii obowiązującej w grze.

TR.1 PRZYGOTOWANIE DO GRY

TR.1.1 Karty wydarzeń należy podzielić na 3 talie: *Komunistów* (czerwone), *Opozycjonistów* (niebieskie) oraz neutralne (szare) (patrz 2.2). W tym trybie gry karty neutralne nie będą używane, należy je odłożyć do pudełka.

UWAGA: W tych taliach powinny być wymieszane karty początku, połowy i końca roku.

TR.1.2 Należy osobno potasować talie *Komunistów*, *Opozycjonistów* oraz walki o wpływy (patrz 2.3). Gracze umieszczają talie stron po swojej lewej stronie w zasięgu ręki. Talia kart walki o wpływy powinna być umieszczona w miejscu łatwo dostępnym dla obu graczy.

TR.1.3 *Komuniści* umieszczają *PP* (patrz 2.1.7) w następujących lokacjach: 1 Bydgoszcz, 1 Warszawa, 1 Lublin, 2 Drezno, 2 Berlin, 2 Pilzno, 2 Praga 1 Brno, 1 Szombathely, 2 Kluż-Napoka, 2 Bukareszt, 2 Sofia i 1 Stara Zagora. Pozostałe żetony *PP* gracz umieszcza po swojej prawej stronie w zasięgu ręki.

TR.1.4 *Opozycjoniści* umieszczają *PP* w następujących lokacjach: 5 Kościół katolicki w Polsce, 1 Gdańsk, 1 Kraków, 1 Kościół luterański w NRD, 2 Czescy pisarze, 1 Kościół katolicki w Czechach, 1 Budapeszt, 1 Segedyn, 1 Kościół katolicki na Węgrzech i 1 Székesfehérvár. Pozostałe żetony *PP* gracz umieszcza po swojej prawej stronie w zasięgu ręki.

TR.1.5 Gra zawiera dodatkowe żetony, które należy umieścić na planszy:

- Żeton *Runda* należy umieścić na torze rund. Służy do oznaczania aktualnej akcji.
- Żeton *Tura* należy umieścić na torze tur. Służy do oznaczania aktualnej tury.
- Żeton *PZ* należy umieścić na torze punktów zwycięstwa. Służy do oznaczania aktualnego wyniku punktowego graczy.

TR.2 PRZEBIEG GRY

TR.2.1 Ogółem

Wariant rodzinny 1989 *Jesień Narodów* składa się z 10 tur. Podczas każdej tury gracze naprzemiennie wykonują 8 rund (4 na gracza). Na początku tury gracze dobierają z talii swojej strony do pięciu kart (patrz 2.2).

TR.2.2 Gracz aktywny

Graczem aktywnym nazywamy gracza, który właśnie rozgrywa rundę.

TR.2.3 Przetasowanie

Jeżeli w którejś talii nie ma już kart, należy przetasować wszystkie odrzucone karty z tej talii, tworząc z nich nową talię.

TR.2.4 Przebieg tury

1. Rozdanie kart wydarzeń.
2. Umieszczanie punktów poparcia.
3. Rundy graczy.
4. Punktacja.
5. Przesunięcie żetonu *Tura*.

TR.2.4.1 Rozdanie kart wydarzeń

Gracze dobierają do pięciu kart z odpowiadającej ich stronie talii oraz uzupełniają karty walki o wpływy, tak aby mieć ich 3.

TR.2.4.2 Umieszczanie punktów poparcia

Gracze naprzemiennie, zaczynając od *Opozycjonistów*, zbierają poparcie poprzez zagrywanie kart wydarzeń, które mają na ręce. Gracz może umieścić na planszy na polu kontrolowanym przez siebie (tam gdzie posiada żetony *PP*) lub sąsiednim, niekontrolowanym przez przeciwnika, liczbę *PP* równą *PO* zagranej karty (patrz 2.2.1).

TR.2.4.3 Rundy graczy

Zaczynając od *Opozycjonistów*, gracze naprzemiennie rozgrywają rundy. W swojej rundzie aktywny gracz ma do wyboru jedną z dwóch dostępnych akcji:

1. Przemieszczenie poparcia.
2. Przejęcie poparcia.

Po wykonaniu akcji gracz przesuwa żeton *Runda* o jedną pozycję i zaczyna się runda przeciwnika.

- **Przemieszczenie poparcia** – Aktywny gracz może przenieść dowolną liczbę *PP* między sąsiednimi, kontrolowanymi przez siebie polami.
- **Przejęcie poparcia** – Aktywny gracz może przenieść dowolną liczbę *PP* z kontrolowanego przez siebie pola na puste pole lub pole kontrolowane przez przeciwnika. Każdy przeniesiony *PP* dodaje 1 do siły ataku. Następnie obaj gracze rzucają kostką, dodając wynik rzutu do siły przejmujących/broniących się żetonów. Jeżeli pole było kontrolowane przez przeciwnika, dodaje on do wyniku rzutu ilość *PP*, które ma na przejmowanym polu (siła obrony), a także stabilność tego pola. Po podliczeniu sił przejmujących i broniących każdy z graczy może, maksymalnie raz, spróbować przeważać szalę zwycięstwa na swoją stronę przez zagranie karty walki o wpływy. Dodaje on wtedy do siły przejęcia/obrony wartość liczbową rangi tej karty (*W* oznacza automatyczne zwycięstwo, jeżeli obaj gracze zagrają kartę z *W* karty się znoszą i nie mają wpływu na starcie). Strona zwycięska pozostawia wszystkie *PP*, które miała na tym polu, a strona przegrana odrzuca wszystkie należące do niej. W przypadku remisu w sile, walkę wygrywają *Komuniści*.

TR.2.4.4 Punktacja

Gdy skończy się ósma runda tury, następuje punktacja.

TR.2.4.4.1 Procedura punktacji

Jeżeli gracz jest obecny, dominuje lub kontroluje państwo, otrzymuje ilość punktów zwycięstwa pokazaną w polu punktacji państwa za najwyższy z uzyskanych wyników (patrz 9.2).

Przykład: *Komuniści dominują w Rumunii. Otrzymują 4 PZ za dominację. Nie otrzymują dodatkowych 2 PZ za obecność, mimo że de facto są obecni w państwie.*

Każdy gracz otrzymuje dodatkowy PZ za każde pole zmagania, które kontroluje w państwie (patrz 2.1.5).

Gracze zliczają swoje punkty, a różnica między nimi jest oznaczana na torze punktów zwycięstwa.

TR.2.4.5 Przesunięcie żetonu Tura

Gracze przesuwają żeton Tura na kolejne pole, ustawiają żeton Runda na pozycji 1 i zaczynają nową turę.

Jeżeli nie da się już przesunąć żetonu Tura, gra się kończy.

TR.3 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

TR.3.1 Jeżeli pod koniec punktacji w dowolnej turze któryś z graczy ma 20 PZ, automatycznie wygrywa rozgrywkę.

TR.3.2 Jeżeli do końca gry żaden z graczy nie zdobył 20 PZ, wygrywa ten gracz, który zebrał więcej punktów. Jeżeli żeton PZ na koniec gry jest na wartości 0 – wygrywają *Komuniści*.

3.0 PRZYGOTOWANIE DO GRY

3.1 Karty wydarzeń z oznaczeniem początek roku należy potasować i rozdać każdemu z graczy po 8 z nich. Gracze mogą obejrzeć swoje karty przed umieszczeniem początkowych PP.

3.2 *Komuniści* umieszczają PP na następujących polach: 1 Bydgoszcz, 1 Warszawa, 1 Lublin, 2 Drezno, 2 Berlin, 2 Pilzno, 2 Praga, 1 Brno, 1 Szombathely, 2 Kluż-Napoka, 2 Bukareszt, 2 Sofia, 1 Stara Zagora.

3.3 *Opozycjoniści* umieszczają PP na następujących polach: 5 Kościół katolicki w Polsce, 1 Gdańsk, 1 Kraków, 1 Kościół luterański w NRD, 2 Czescy pisarze, 1 Kościół katolicki w Czechach, 1 Budapeszt, 1 Segedyn, 1 Węgierski Kościół katolicki, 1 Székesfehérvár.

3.4 Każdy z graczy umieszcza 7 dodatkowych PP w następującej kolejności:

1. *Komuniści* umieszczają 2 PP.
2. *Opozycjoniści* umieszczają 3 PP.
3. *Komuniści* umieszczają 3 PP.
4. *Opozycjoniści* umieszczają 4 PP.
5. *Komuniści* umieszczają 2 PP.

Uwaga: Dodatkowe PP mogą zostać umieszczone na dowolnym polu (polach), na których nie ma żadnych PP przeciwnika w momencie umieszczenia.

3.5 Żetony *Ustrój polityczny* obu graczy umieszcza się na lewo od toru *Ustrój polityczny*. Żeton Tura umieszczany jest na pierwszym polu toru tur. Żeton Runda jest umieszczany na pierwszym polu toru rund, stroną *Komunistów* ku górze. Na koniec żeton PZ jest umieszczany na polu 0 toru punktów zwycięstwa.

4.0 PRZEBIEG GRY

4.1 OGÓŁEM

1989 Jesień Narodów składa się z 10 tur. Każda tura odzwierciedla pewien czas, wahający się od dwóch miesięcy na początku roku do 2–3 tygodni pod koniec roku. Każdy z graczy wykonuje 7 akcji na turę, wyjątkiem jest 8 akcja *Komunistów*, kiedy w grze jest wydarzenie *Honecker*. Na początku każdej tury gracze uzupełniają karty na ręce do 8. Na początku tury 4 do talii wtasowywane są karty z oznaczeniem *Połowa roku*, a na początku tury 8 karty z oznaczeniem *Koniec roku*.

4.2 AKTYWNY GRACZ

Aktywny gracz to ten z graczy, którego runda właśnie się odbywa.

4.3 PRZETASOWANIE

Kiedy w talii kart wydarzeń skończą się karty, należy przetasować wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych i utworzyć z nich nową talię. **Uwaga:** Karty z asteryskiem (*) są usuwane z gry po tym jak zostaną zagrane jako wydarzenie. Te karty nie są przetasowywane.

4.4 DODAWANIE KART POŁOWY I KOŃCA ROKU

Przy przejściu z początku roku do połowy roku oraz z połowy roku do końca roku do talii nie są dodawane karty ze stosu kart odrzuconych. Zamiast tego do talii wtasowywane są karty z oznaczeniami *Połowa roku* lub *Koniec roku* (zależnie od rozpoczynającej się właśnie części roku). Karty ze stosu kart odrzuconych pozostają tam aż do przetasowania po wyczerpaniu talii.

4.5 PRZEBIEG TUR

Tura w 1989 Jesień Narodów przebiega w następującym porządku:

1. Rozdanie kart wydarzeń.
2. Rundy graczy.
3. Wykonanie dodatkowych testów poparcia (jeżeli jest taka potrzeba).
4. Sprawdzenie zatrzymanych kart.
5. Obchody Sylwestra (jeżeli zostało zagrane odpowiednie wydarzenie).
6. Przesunięcie żetonu Tura.
7. Podliczenie punktacji końcowej (po 10 turze).

4.5.1 Rozdanie kart wydarzeń: Każdy z graczy uzupełnia swoją rękę do 8 kart. Pierwsza karta jest rozdawana *Komunistom*, a następnie naprzemiennie do momentu uzupełnienia ręki do 8 kart.

Jeżeli w związku z postępami na torze *Ustrój polityczny* jeden z graczy może odrzucić i dobrać jedną kartę (6.3.5), może to zrobić po rozdaniu wszystkich kart.

4.5.2 Rundy graczy: Jest to główna część tury. Każdy z graczy ma siedem rund, które rozgrywane są naprzemiennie. W swojej rundzie gracz zagrywa jedną kartę wydarzeń. *Komuniści* zawsze rozgrywają swoją rundę jako pierwsi, a po nich *Opozycjoniści*. Wszystkie akcje wymagane przez kartę muszą być rozpatrzone, zanim kolejny gracz zacznie swoją rundę zagrywając kartę.

- Zazwyczaj graczowi po rozegraniu wszystkich rund pozostanie na ręku jedna karta. Tę kartę uważa się za zatrzymaną, może być ona zagrana w kolejnych rundach. Nie wolno zatrzymywać kart punktacji.

- Jeżeli z jakiegokolwiek powodu gracz nie ma już kart na ręku na początku swojej rundy, nie może on wykonać żadnej akcji i traci rundę.

4.5.3 Dodatkowe testy poparcia: Jeżeli w związku z postępowaniem na torze *Ustrój polityczny* gracz może wykonać darmowy test poparcia na koniec tury (6.3.5), robi to w tym momencie. **Uwaga:** Aktywne w danej turze wydarzenia (takie jak *Doktryna Sinatry*, *Pierestrojka* etc.) pozostają w grze przy rozpatrywaniu dodatkowego testu poparcia opisanego powyżej.

4.5.4 Sprawdzenie zatrzymanych kart: Karty punktacji nie mogą być zatrzymane na koniec tury. Jeżeli gracz zatrzymał kartę punktacji, przegrywa grę. Karty punktacji są oznaczone w dolnej lewej części, więc mogą być łatwo rozpoznane bez zdradzania tytułu zatrzymanej karty.

4.5.5 Obchody Sylwestra: Jeżeli w grze jest wydarzenie *Sylwester*, gra się kończy i determinowany jest zwycięzca (patrz 10.3).

4.5.6 Przesunięcie żetonu Tura: Żeton *Tura* jest przesuwany na kolejne pole na torze tur. Jeżeli jest to koniec 3 tury, do talii wtasowywane są karty z oznaczeniem *Półowa roku*. Jeżeli jest to koniec 7 tury, do talii wtasowywane są karty z oznaczeniem *Koniec roku*.

4.5.7 Punktacja końcowa: Jeżeli jest to koniec 10 tury, a zwycięzca do tej pory nie został wyłoniony, wykonywana jest punktacja końcowa zgodnie z zasadami punktacji (patrz 10.4).

5.0 ZAGRYWANIE KART

Uwaga: W tej sekcji zostało opisane zagrywanie kart z wyłączeniem kart punktacji, których zagrywanie opisane jest w rozdziale 8.0.

5.1 WYDARZENIA LUB OPERACJE

Karty wydarzeń mogą być zagrywane na dwa sposoby: jako wydarzenia lub jako operacje. Zazwyczaj gracz zatrzyma jedną kartę na ręku na koniec tury, pozostałe karty zostaną zagrane jako wydarzenia lub operacje. Gracz nie może zrezygnować ze swojej rundy, odmawiając zagrania karty lub odrzucając ją z ręki.

5.2 WYDARZENIA SKOJARZONE Z PRZECIWNIKIEM

Jeżeli gracz zagrywa kartę skojarzoną z przeciwnikiem jako operację, wydarzenie karty nadal jest rozpatrywane (a jeżeli tytuł karty zawiera asterysk, jest usuwana z gry).

Uwaga: Kiedy jako operacja zagrana zostanie karta skojarzona z przeciwnikiem, rozpatruje on ją tak, jakby sam ją zagrał.

- Aktywny gracz decyduje, czy najpierw rozpatrzone zostanie wydarzenie, czy operacja.
- Jeżeli karta zawiera wydarzenie, które nie może być zagrane (ponieważ nie zostały spełnione jego warunki takie jak zagrane innego wydarzenia), nie zostaje ono rozpatrzone, a karta jest odrzucana, a nie usuwana z gry (nawet jeżeli ma w nazwie asterysk).
- Jeżeli zagrana została karta skojarzona z przeciwnikiem, ale wydarzenie nie ma efektu, nadal jest ono uważane za rozpatrzone i usuwane z gry, jeżeli ma w nazwie asterysk.

Przykład 1: (normalne wydarzenie) Komuniści zagrywają Tydzień Jana Palacha jako operację. Decydują, że najpierw rozpatrzone zostanie wydarzenie. Opozycjoniści umieszczają 6 PP na polu Uniwersytet Karola, a następnie Komuniści wykonują operację używając PO karty.

Przykład 2: (warunek wydarzenia nie został spełniony) Komuniści zagrywają wydarzenie Wałęsa, zanim w grze znalazło się wydarzenie Solidarność zalegalizowana. Dzięki temu mogą wykorzystać 3 PO karty, a Opozycjoniści nie będą mogli użyć wydarzenia. Jednak mimo asterysku w nazwie wydarzenia, nie jest ono usuwane z gry, a zamiast tego jest odrzucane, a po wyczerpaniu talii zostanie ponownie wtasowane i być może jeszcze raz zagrane.

Przykład 3: (karta już niemożliwa do zagrania jako wydarzenie) Opozycjoniści zagrywają kartę Honecker jako 3 PO. Jednak w poprzedniej rundzie Komuniści zagrali wydarzenie Modrow, które blokuje zagrane karty Honecker jako wydarzenia. Opozycjoniści używają 3 PO karty do operacji, a wydarzenie nie jest rozpatrywane. Karta jest odrzucana.

Przykład 4: (wydarzenie nie daje korzyści) Opozycjoniści zagrywają kartę Normalizacja, jednak nie mają PP na żadnym z pól, których dotyczy to wydarzenie. Mimo to wydarzenie jest uważane za rozpatrzone, a karta usuwana z gry po zakończeniu rundy Opozycjonistów.

Przykład 5: (wydarzenie nie ma efektu) Opozycjoniści zagrywają kartę Elena jako 1 PO. Jednak w poprzedniej rundzie zostało rozpatrzone wydarzenie Tyran ucieka, które blokuje efekt karty Elena. Wydarzenie jest jednak uznawane za zagrane, a karta zostanie usunięta po zakończeniu bieżącej rundy (dodatkowe wyjaśnienia związane z kartą Tyran ucieka można znaleźć w rozdziale 7.6).

5.3 ODRZUCONE KARTY

Kiedy wydarzenie zmusza gracza do odrzucenia karty, wydarzenie na niej nie jest rozpatrywane, chyba że treść rozpatrywanego wydarzenia mówi inaczej. Ta zasada dotyczy również kart punktacji.

Przykład 1: Opozycjoniści mają na ręku Wezwany na przesłuchanie oraz Kartę punktacji – Polska. Opozycjoniści zagrywają Wezwany na przesłuchanie jako 3 PO, a następnie rozpatrują wydarzenie Komunistów. Karta punktacji jest odrzucana, a ponieważ nie jest to wydarzenie skojarzone z Komunistami, zgodnie z treścią wydarzenia Wezwany na przesłuchanie nie zachodzi walka o wpływy.

Przykład 2: Komuniści mają na ręku Pocałunek śmierci oraz Kartę punktacji – Polska. Komuniści zagrywają Pocałunek śmierci jako 3 PO, a następnie rozpatrują wydarzenie Opozycjonistów. Karta punktacji jest odrzucana, a ponieważ jest to karta neutralna (srebrna gwiazda), zgodnie z treścią wydarzenia Pocałunek śmierci, walka o wpływy nie zachodzi.

5.4 SPRZECZNOŚCI

Tekst karty sprzeczny z treścią instrukcji jest wobec niej nadrzędny.

6.0 OPERACJE

Kiedy gracz zagra kartę wydarzeń inną niż karty punktacji jako operację, musi wykorzystać wszystkie PO tej karty na jedną z dostępnych opcji: umieszczenie punktów poparcia, testy poparcia lub próbę ustroju politycznego.

6.1 UMIESZCZENIE PUNKTÓW POPARCIA

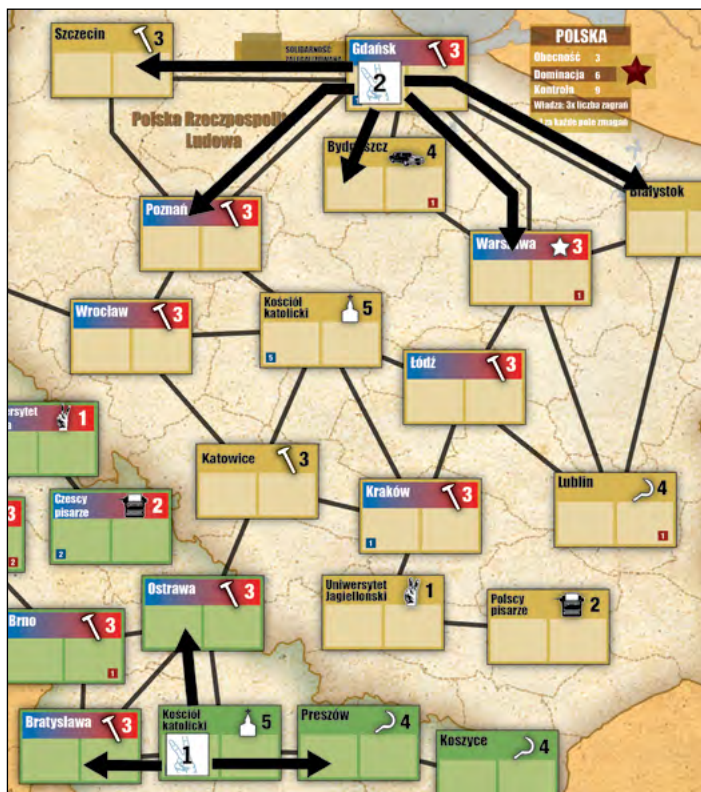
6.1.1 Zasady w tym rozdziale dotyczą tylko PP umieszczanych za pomocą PO karty.

6.1.2 PP są umieszczane po jednym naraz. Jednak wszystkie żetony PP muszą zostać umieszczone na polach lub na polach sąsiadujących z polami zawierającymi PP gracza przed umieszczeniem pierwszego PP.

6.1.3 Umieszczenie 1 PP na kontrolowanym przez gracza lub niekontrolowanym polu kosztuje 1 PO. Umieszczenie 1 PP na polu kontrolowanym przez przeciwnika kosztuje 2 PO. Jeżeli umieszczenie PP spowoduje, że przeciwnik straci kontrolę, kolejne PP umieszczane są niższym kosztem.

Przykład: Opozycjoniści mają 3 PP w Budapeszcie, Komuniści nie mają tu żadnych, w związku z czym Opozycjoniści kontrolują to pole. Komuniści używają 4 PO, aby umieścić PP. Umieszczenie pierwszego żetonu kosztuje 2 PO. Ponieważ po umieszczeniu pierwszego żetonu Opozycjoniści nie mają już przewagi PP równej stabilności pola (3), tracą kontrolę, a Komuniści umieszczają kolejne żetony za 1 PO każdy.

6.1.4 PP mogą być umieszczane w wielu państwach oraz na wielu polach, do wartości PO zagrywanej karty.



Przykład: Opozycjoniści mają żetony na polach Kościół katolicki w Czechach oraz Gdańsk. Zagrywają kartę o wartości 4 PO, aby umieścić PP. Mogą umieścić żetony w dowolnej kombinacji w Bratysławie, Ostrawie czy Preszowie. Nie mogą jednak po umieszczeniu PP w Preszowie umieścić kolejnych w Koszycach, ponieważ w Preszowie nie było PP Opozycjonistów na początku operacji. Ponieważ w Gdańsku są już PP, Opozycjoniści mogą oni wykorzystać pozostałe PO, aby wzmocnić to pole lub umieścić PP na polach z nim sąsiadujących.

6.2 TESTY POPARCIA

6.2.1 Testy poparcia służą do obniżenia poparcia przeciwnika w państwie oraz ewentualnie do zwiększenia własnego poparcia, jeżeli test będzie odpowiednio udany.

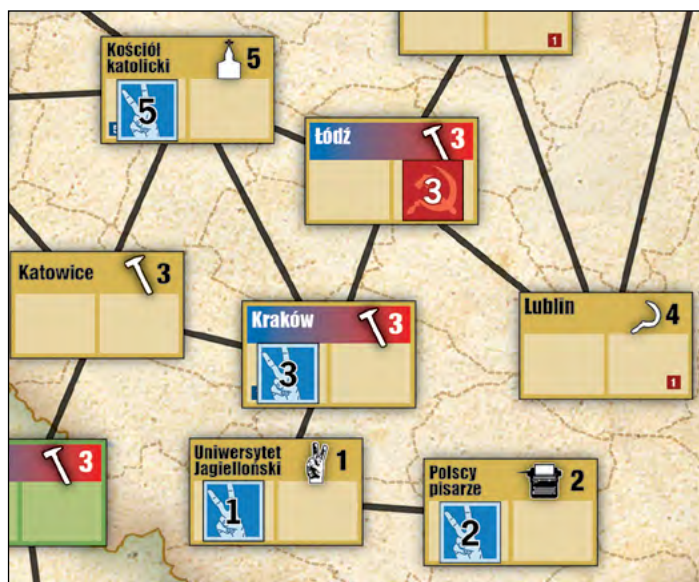
6.2.2 Każda karta wydarzeń zagrana jako testy poparcia pozwala aktywnemu graczowi wykonać 2 testy, niezależnie od wartości PO karty.

6.2.3 Aby wykonać test na polu, musi ono zawierać PP przeciwnika. Gracz musi rozpatrzyć pierwszy test, zanim zadeklaruje kolejny cel. Pole może być celem testu poparcia więcej niż raz na rundę, ale za każdym razem musi zawierać PP przeciwnika na początku każdego testu. Aktywny gracz nie musi mieć PP na testowanym lub sąsiadujących z nim polach.

6.2.4 Aby rozpatrzyć test, należy pomnożyć stabilność państwa x2. Następnie należy wykonać rzut kostką i do wyniku dodać PO zagrywanej karty. Dodatkowo wynik jest modyfikowany o:

- +1 za każde sąsiadujące pole kontrolowane przez gracza,
 - -1 za każde sąsiadujące pole kontrolowane przez przeciwnika
- PP na testowanym polu nie modyfikują wyniku rzutu.

6.2.5 Jeżeli zmodyfikowany wynik jest wyższy niż podwojona stabilność, test się udał, a aktywny gracz usuwa PP przeciwnika w liczbie równej różnicy między wynikiem rzutu, a podwojoną stabilnością. Jeżeli na polu nie ma wystarczającej liczby PP do usunięcia, aktywny gracz dodaje swoje PP aż do pokrycia całości różnicy.



Przykład: Komuniści zagrywają kartę o wartości 3 PO jako testy poparcia. W południowej Polsce Opozycjoniści kontrolują Kościół katolicki w Polsce (5 PP), Kraków (3 PP), Uniwersytet Jagielloński (1 PP) i Polskich pisarzy (2 PP). Łódź (3 PP) jest kontrolowana przez Komunistów, wykonują oni dwa testy poparcia:

1. Celem pierwszego testu jest Uniwersytet Jagielloński. Niska stabilność pola sprawia, że jest ono łatwym celem, pomimo otaczających je pól kontrolowanych przez przeciwnika. Wynikiem rzutu jest 5. Komuniści dodają do wyniku wartość PO karty (3), otrzymując wynik 8, następnie modyfikują wynik o -2 za dwa sąsiadujące pola kontrolowane przez



przeciwnika (Kraków i Polscy pisarze), co daje końcowy wynik 6. Jest to wynik wyższy od podwójnej stabilności pola ($1 \times 2 = 2$) o 4, tyle PP zostanie usuniętych/umieszczonych na tym polu. Najpierw aktywny gracz usuwa 1 PP Opozycjonistów, a następnie dodaje 3 swoje.

2. Po zdobyciu kontroli nad Uniwersytetem Jagiellońskim Komuniści postanawiają przejąć Kraków. To pole ma wyższą stabilność, ale modyfikatory za sąsiadującą Łódź oraz właśnie przejęty Uniwersytet Jagielloński pozwalają na podjęcie próby. Z drugiej strony Kościół katolicki w Polsce nadal daje modyfikator ujemny. Niestety Komuniści wyrzucają na kostce 1, dodają do tego wyniku wartość PO karty, otrzymując wynik 4. Następnie modyfikują wynik o +2 (za kontrolowane przez siebie Łódź oraz Uniwersytet Jagielloński) i -1 (za kontrolowany przez przeciwnika Kościół katolicki w Polsce), co daje wynik końcowy 5. Jest to mniej niż podwójna stabilność pola ($3 \times 2 = 6$), więc nie ma żadnego efektu.

6.2.6 Jeżeli wynik końcowy jest równy lub niższy od podwójnej stabilności pola, test się nie udaje i nie ma żadnego efektu.

6.3 PRÓBA ZMIANY USTROJU POLITYCZNEGO

6.3.1 Na torze *Ustrój polityczny* znajduje się żeton każdego z graczy. Gracz może wydać PO karty, aby podjąć próbę przesunięcia swojego żetonu na następne pole. Aby to zrobić, należy wykonać rzut kostką, do wyniku dodać wartość PO karty i doliczyć następujące modyfikatory:

- +1, jeżeli zagrana karta jest wydarzeniem strony aktywnego gracza,
- +1, jeżeli jest to druga lub kolejna próba przejścia na to pole,
- +1, jeżeli próbę podejmują Komuniści, a w grze jest wydarzenie *Giennadij Ziuganow*.

6.3.2 Jeżeli wynik końcowy jest równy lub wyższy od wyniku wymaganego przez pole (jest on nadrukowany w polu w kolorze gracza na torze *Ustrój polityczny*), gracz przesuwając swój żeton na następne pole.

Uwaga: Wymagane wyniki są inne dla każdej ze stron. Opozycjonistom jest łatwiej wykonać udaną próbę na początku toru, a Komunistom na jego końcu.

6.3.3 Gracz może podjąć tylko jedną próbę zmiany ustroju politycznego na turę.

6.3.4 Wydarzenie *Wprowadzenie reformy/ Zatrzymanie reform* pozwala graczowi przesunąć swój żeton na kolejne pole toru *Ustrój polityczny*. To wydarzenie nie wyczerpuje limitu prób na turę z poprzedniego punktu, może też zostać zagrane jako druga próba w turze.

6.3.5 Dotarcie na dane pole toru *Ustrój polityczny* przed przeciwnikiem daje natychmiastową lub trwałą nagrodę. Trwałe nagrody są aktywne, dopóki przeciwnik nie dotrze na pole powiązane z daną nagrodą, następnie nie mają już efektu. Na torze znajdują się następujące pola i powiązane z nimi nagrody:

- Niezależne media/ Media pod kontrolą państwa:** Pierwszy gracz, który dotrze na to pole, otrzymuje modyfikator +1 do rzutów na próbę zmiany ustroju politycznego do czasu aż przeciwnik dotrze na to pole.
- Wolne związki zawodowe/ Zakaz zrzeszania się:** Pierwszy gracz, który dotrze na to pole, może zagrywać karty o wartości 1 PO jako 2 PO do czasu aż przeciwnik dotrze na to pole. Bonus dotyczy tylko kart z nadrukowaną wartością 1 PO.

- Wolne wybory/ System jednopartyjny:** Pierwszy gracz, który dotrze na to pole, natychmiast dobiera 3 karty wydarzeń. Jedną bierze na rękę, dwie pozostałe odrzuca. Dotyczy to również kart punktacji. Efekt aktywowany tylko jeden raz.
- Wolność sumienia i religii/ Kościół kontrolowany przez państwo:** Pierwszy gracz, który dotrze na to pole, usuwa 2 PP z dowolnego pola/pól na mapie. Efekt aktywowany tylko jeden raz.
- Wolność przemieszczania się/ Granice zamknięte:** Pierwszy gracz, który dotrze na to pole, może odrzucić kartę wydarzeń (nie punktacji) i dobrać nową na początku każdej tury aż do czasu, kiedy przeciwnik dotrze na to pole.
- Wolny dostęp do dóbr i usług/ Reglamentacja i ograniczenie dostępu do dóbr i usług:** Pierwszy gracz, który dotrze na to pole, może wykonać jeden darmowy test poparcia o wartości 2 PO na koniec każdej tury aż do czasu, kiedy przeciwnik dotrze na to pole.
- Swobody i prawa obywatelskie/ Inwigilacja i kontrola obywateli:** Pierwszy gracz, który dotrze na to pole, może raz na turę zagrać kartę wydarzeń skojarzoną z przeciwnikiem jako operację, ignorując jej wydarzenie. Ten efekt kumuluje się ze zmianą ustroju politycznego oraz wydarzeniem *Wspólny Europejski Dom*. Nagroda jest aktywna aż do czasu, kiedy przeciwnik dotrze na to pole.
- Ochrona jednostki/ Wprowadzenie metod totalitarnych:** Pierwszy gracz, który dotrze na to pole, może raz na turę zagrać kartę zarówno jako operację, jak i wydarzenie, aż do czasu, kiedy przeciwnik dotrze na to pole. Gracz może wybrać kolejność rozpatrzenia operacji i wydarzenia.

6.3.6 Niezależnie od tekstu na karcie, wydarzenie zagrane jako próba zmiany ustroju politycznego nie jest rozpatrywane. Karta jest umieszczana na stosie kart odrzuconych.

Uwaga: *Ustrój polityczny* jest zaworem bezpieczeństwa dla graczy. Jeżeli gracz ma na ręku kartę korzystną dla przeciwnika i nie chce jej rozpatrywać, może ją wykorzystać w próbie zmiany ustroju politycznego.

6.3.7 Gracz, którego żeton osiągnie ostatnie pole toru *Ustrój polityczny*, nie może już wykonywać prób zmiany ustroju politycznego.

Mur będzie stał za 50, a nawet za 100 lat, jeśli przyczyny, dla których powstał, nie zostaną usunięte. – przywódca NRD Erich Honecker, 19 stycznia 1989

7.0 WYDARZENIA

7.1 OGÓŁEM

Jeżeli karta zawiera możliwe do zagrania wydarzenie skojarzone z aktywnym graczem lub oboma stronami, zamiast operacji może zostać zagrane jako wydarzenie. W takim wypadku rozpatrywany jest tekst karty.

7.2 WYDARZENIA TRWAŁE

Niektóre karty wydarzeń pozostają w grze do czasu anulowania przez inne wydarzenie, jeszcze inne pozostają w grze do końca gry. Po zagraniu takiej karty jako wydarzenia należy ją umieścić obok planszy lub umieścić jej żeton na mapie, aby pamiętać o aktywnym efekcie. Wydarzenia trwałe mają podkreślone tytuły.

7.3 WYDARZENIA MODYFIKUJĄCE WARTOŚĆ PO

7.3.1 Niektóre wydarzenia modyfikują wartość PO kart zagrywanych po nich. Modyfikatory się kumulują.

Przykład: Komuniści zagrywają wydarzenie Przezorność. Normalnie wszystkie karty Opozycjonistów miałyby wartość PO obniżoną o 1 do minimum 1. Jednak Opozycjoniści zagrywają Otwarcie granicy austriacko-węgierskiej, co daje im modyfikator PO +1, jeżeli wszystkie PO tej akcji zostaną wydane w NRD. Dodatkowo Opozycjoniści dotarli na drugie pole toru Ustrój polityczny. Pozwala im to zagrywać karty o wartości 1 PO jako 2 PO (patrz 6.3.5):

1. W swojej kolejnej rundzie Opozycjoniści zagrywają wydarzenie Michnik (1 PO) jako operację umieszczenia punktów poparcia. Jeżeli PP zostaną umieszczone wyłącznie w NRD wartość PO karty wyniesie: 1 (nominalna wartość karty) +1 (drugie pole toru Ustrój polityczny) +1 (wydarzenie Otwarcie granicy austriacko-węgierskiej) -1 (wydarzenie Przezorność), czyli razem 2 PO. Opozycjoniści umieszczają 2 PP w Lipsku i kończą swoją rundę.

2. W późniejszej rundzie tej samej tury Opozycjoniści zagrywają wydarzenie Rozmowy Okrągłego Stołu (3 PO) jako operację testów poparcia poza NRD. W tym wypadku jedynym modyfikatorem jest Przezorność -1, więc wartość PO karty wyniesie 2. Opozycjoniści wykonują dwa testy poparcia, każdy z modyfikatorem wyniku +2.

7.3.2 Niezależnie od modyfikatorów (oprócz kart punktacji), wartość PO kart wydarzeń nigdy nie spadnie poniżej 1.

7.3.3 Wydarzenia modyfikujące wartość PO dotyczą zawsze jednego gracza i dotyczą wszystkich zastosowań karty.

Przykład: Komuniści zagrali wydarzenie Pierestrojka jako wydarzenie, w związku z czym otrzymują modyfikator PO +1. Zagrali również Przezorność, więc Opozycjoniści mają modyfikator PO -1. Następnie zagrywają wydarzenie Opozycjonistów, Konsumpcjonizm (3 PO) i postanawiają rozpatrzyć operację przed wydarzeniem Opozycjonistów. Ponieważ w grze jest Pierestrojka, Komuniści mogą umieścić PP o wartości 4 PO. Następnie rozpatrywane jest wydarzenie Konsumpcjonizm. Opozycjoniści mogą usunąć PP Komunistów i wykonać test poparcia, używając PO karty. Ponieważ w grze jest wydarzenie Przezorność, otrzymują modyfikator PO -1, w związku z czym wynik rzutu kostką zostanie zmodyfikowany jedynie o 2.

7.4 WYDARZENIA POZWALAJĄCE NA PRZEPROWADZENIE OPERACJI

Jeżeli treść wydarzenia mówi, że gracz może przeprowadzić operację, umieścić PP lub wykonać testy poparcia tak, jakby zagrał kartę o określonej wartości PO, jest ono traktowane jak zagrane jako operacja. Co za tym idzie, dotyczą go wszystkie ograniczenia z zasady 6.1 i innych wydarzeń limitujących jego wartość lub użycie.

7.5 WYDARZENIA NIEMOŻLIWE DO ZAGRANIA

Jeżeli wydarzenie stanie się niemożliwe do zagrania z powodu anulowania lub ograniczenia przez inną kartę, nadal może być użyte jako PO.

7.6 ZASADY SPECJALNE RUMUŃSKICH WYDARZEŃ

7.6.1 Opozycjoniści mają dwa wydarzenia w Rumunii, które wymagają dodatkowego objaśnienia: *Thum zwraca się przeciwko Ceaușescu* i *Tyran uciekł*. Te wydarzenia reprezentują początek rumuńskiej rewolucji i próbę ucieczki Nicolae i Eleny Ceaușescu z dachu budynku Komitetu Centralnego helikopterem.

7.6.2 Kiedy karta *Thum zwraca się przeciwko Ceaușescu* zostanie zagrana jako wydarzenie, zostaje umieszczona przed grającym Opozycjonistami aż do zagrania karty punktacji – Rumunia. Efekt wydarzenia zachodzi po rozdaniu kart walki o wpływy, ale przed rozpatrzeniem walki o wpływy.

7.6.3 Jeżeli karta *Tyran ucieka* zostanie zagrana jako wydarzenie przed rozpatrzeniem efektu karty *Thum zwraca się przeciwko Ceaușescu*, również jest umieszczana przed grającym Opozycjonistami do czasu zagrania karty punktacji – Rumunia. Po rozpatrzeniu walki o wpływy natychmiast rozpatrywany jest efekt *Tyran ucieka*, przed rozegraniem kolejnej rundy. Jeżeli karta *Tyran ucieka* zostanie zagrana jako wydarzenie po rozpatrzeniu efektu *Thum zwraca się przeciwko Ceaușescu*, np. karta punktacji – Rumunia została zagrana i efekt karty rozpatrzony, wydarzenie *Tyran ucieka* jest rozpatrywane natychmiast po zagraniu, tak jak każde inne wydarzenie. Jeżeli karta *Thum zwraca się przeciwko Ceaușescu* nie została jeszcze zagrana jako wydarzenie, warunki wydarzenia *Tyran ucieka* nie są spełnione, a karta jest odrzucana.

7.6.4 Kiedy karta *Tyran ucieka* jest umieszczona przed Opozycjonistami (nie została jeszcze rozpatrzona), pięć kart powiązanych z rodziną Ceaușescu (*Kult jednostki*, *Systematyzacja*, *Ceaușescu*, *Elena* oraz *Masakra w Timișoarze*) może nadal być zagrywanych jako wydarzenia.

Przykład: Karty *Thum zwraca się przeciwko Ceaușescu* oraz *Tyran ucieka* znajdują się przed grającym Opozycjonistami. Karta punktacji – Rumunia nie została jeszcze zagrana. Komuniści zagrywają kartę *Systematyzacja* jako wydarzenie i usuwają pole Rumuńscy pisarze z mapy.

7.6.5 Kiedy wydarzenie *Tyran ucieka* jest rozpatrywane, Opozycjoniści wybierają pole w Rumunii bez swoich PP, na które uciekną państwo Ceaușescu. Na wybranym polu umieszczany jest żeton *Tyran ucieka*. Jeżeli w późniejszej części gry Opozycjoniści zdobędą kontrolę nad tym polem, państwo Ceaușescu zostają pojmieni, żeton jest usuwany z gry, a Opozycjoniści otrzymują +2 PZ. Jeżeli rozgrywka skończy się punktacją końcową, a państwo Ceaușescu nie zostali schwytani, Komuniści otrzymują bonus -2 PZ. Jeżeli nie ma żadnego pola, na które mogą uciec państwo Ceaușescu, Opozycjoniści natychmiast otrzymują +2 PZ.

Historia każe tych, którzy przychodzą zbyt późno. – Michail Gorbaczow, radziecki przywódca do Ericha Honeckera, Berlin 7 października 1989

8.0 WALKA O WPŁYWY

Za każdym razem, kiedy zostanie zagrana karta punktacji, rozpatrywana jest walka o wpływy.

Ważne: Karty punktacji muszą być zagrywane w turze, w której zostały dobrane. Jeżeli graczowi zostanie na ręku karta punktacji po zagraniu jego ostatniej rundy w turze, przegrywa grę!

Walka o wpływy przebiega w następującej kolejności:

- 1. Rozdanie kart:** Gracze dobierają karty z talii kart walki o wpływy w liczbie zależnej od liczby pól, które kontrolują w państwie.
- 2. Zwiększenie stawki:** Gracze mogą zdecydować się na zwiększenie nagród oraz kar za walkę o wpływy, odrzucając po 3 karty walki o wpływy.
- 3. Zagrywanie kart:** Gracze zagrywają na przemian po jednej karcie walki o wpływy, aż do ustalenia zwycięzcy.
- 4. Następstwa:** Po określeniu zwycięzcy wykonywane są dwa rzuty kostką. Pierwszy determinuje liczbę PP usuwanych z państwa przez przegranego, a drugi liczbę PZ, które otrzymuje zwycięzca (oraz jeżeli zwyciężyli *Opozycjoniści* czy *Komuniści* zostali pozbawieni władzy).
- 5. Punktacja:** Na koniec wykonuje się punktację za państwo zgodnie z zasadami z rozdziału 9.3, przesuwając odpowiednio żeton PZ.

Uwaga: Wszystkie etapy walki o wpływy muszą zostać przeprowadzone przed sprawdzeniem, czy przesunięcie żetonu PZ poskutkowało automatycznym zwycięstwem.

8.1 ROZDANIE KART

8.1.1 Wszystkie karty walki o wpływy należy potasować. Gracze dobierają karty z talii walki o wpływy w liczbie zależnej od kontrolowanych przez siebie pól w państwie:

- 6 kart za pierwsze kontrolowane przez siebie pole,
- 2 karty za każde kolejne kontrolowane przez siebie pole.

Jeżeli gracz nie kontroluje żadnego pola w państwie, nie otrzymuje żadnych kart w tym kroku.

8.1.2 Niektóre wydarzenia (jak np. *Rozmowy Okrągłego Stołu*, *Przetrasowania w Polsce* czy *Front Wyzwolenia Narodowego*) wpływają na liczbę dobieranych kart walki o wpływy. Jeżeli któryś z efektów jest w grze, liczbę kart modyfikuje się w tym momencie, zanim gracze obejrzą swoje karty.

Przykład: *Opozycjoniści* zagrali kartę punktacji – Polska. Kontrolują pola Kościół katolicki w Polsce, Polscy pisarze, Wrocław i Kraków. *Komuniści* kontrolują Bydgoszcz i Warszawę. Przed *Opozycjonistami* znajduje się karta *Rozmowy Okrągłego Stołu*. *Opozycjoniści* otrzymują 12 kart, a *Komuniści* 8. Następnie, zanim gracze obejrzą karty, *Opozycjoniści* dobierają 2 karty z ręki *Komunistów*.

8.1.3 W talii walki o wpływy są trzy typy kart: kolory, karty liderów oraz jokery. W talii są cztery kolory: *Petycja*, *Marsz*, *Strajk* i *Wiec na placu*. Liderzy odpowiadają różnym typom pól na planszy (elity, intelektualistów, robotnicy etc.). Jokery pozwalają na dobieranie dodatkowych kart, zmuszenie przeciwnika do odrzucenia kart, zablokowanie koloru czy usunięcie PP przeciwnika z planszy.

8.2 ZWIĘKSZENIE STAWKI

8.2.1 Każdy z graczy, zaczynając od zagrywającego kartę punktacji, decyduje, czy będzie zwiększać stawkę walki o wpływy.

8.2.2 Aby zwiększyć stawkę, gracz musi odrzucić 3 karty walki o wpływy z ręki. Jeżeli to zrobi, zwycięzca otrzymuje modyfikator +1 do rzutów na PZ i stracone PP, niezależnie od tego, kto wygra walkę o wpływy. Modyfikatory się kumulują, jeżeli obydwaj gracze zwiększą stawkę, rzuty mają modyfikator +2.

Przykład: *Opozycjoniści* mają na ręku 14 kart, a *Komuniści* tylko 6,

w związku z czym *Opozycjoniści* decydują się zwiększyć stawkę i odrzucają 3 karty walki o wpływy. *Komuniści* nie zwiększają stawki.

8.3 ZAGRYWANIE KART

8.3.1 Gracz, który zagrał kartę punktacji, ma inicjatywę w walce o wpływy. Inicjatywa może się zmieniać kilkukrotnie w ciągu walki o wpływy. Gracz mający w danym momencie inicjatywę jest atakującym, a przeciwnik obrońcą.

Przykład: *Opozycjoniści* zagrali kartę punktacji – Polska, więc rozpoczynają walkę o wpływy z inicjatywą i pierwsi wybiorą kartę do zagrania.

Uwaga: Jeżeli atakujący nie otrzymał kart, ponieważ nie kontroluje żadnych pól w państwie, obrońca natychmiast wygrywa walkę o wpływy. W takiej sytuacji należy przejść do następstw (8.4).

8.3.2 Rundy walki o wpływy: Faza zagrywania kart walki o wpływy jest podzielona na rundy. Gracze rozgrywają rundy walki o wpływy aż do ustalenia zwycięzcy. Każda runda przebiega w następujący sposób:

Krok 1. Atakujący zagrywa kartę walki o wpływy:

- Może zagrać dowolną kartę koloru (*Wiec na placu*, *Strajk*, *Marsz* lub *Petycję*).
- Może zagrać kartę lidera, ale tylko jeżeli kontroluje pole odpowiadające typowi lidera w danym państwie. Jeżeli została zagrana karta lidera, atakujący wybiera kolor. Lider liczy się jako karta dowolnego wybranego koloru.
- Może zagrać dowolnego Jokera (**Wyjątek:** *Nieskuteczna taktyka*). Jeżeli został zagrany Joker, należy rozpatrzyć jego treść, pomijając kroki 2 i 3 i zacząć kolejną rundę walki o wpływy z obrońcą jako nowym atakującym.

Uwaga: Jeżeli atakujący nie ma żadnej możliwej do zagrania karty, walka o wpływy dobiega końca, a obrońca jest zwycięzcą. W takiej sytuacji należy przejść do następstw (8.4).

Przykład: *Opozycjoniści* nie mają na ręku żadnego Jokera. Ich najdłuższym kolorem jest Marsz (4 karty), więc decydują się poprowadzić Marsz. Wybierają swoją najsilniejszą kartę marszu (marsz-6).

Krok 2. Obrońca musi zagrać kartę odpowiadającą karcie atakującego:

- Może zagrać dowolną kartę koloru zagranej przez atakującego.
- Może zagrać kartę lidera, ale tylko jeżeli kontroluje odpowiadające mu pole w państwie.
- Może zagrać kartę *Nieskuteczna taktyka*. Jeżeli to zrobi, żaden z graczy nie może już zagrywać kart tego koloru (lub ustalać tego koloru dla Lidera) do końca tej walki o wpływy. Obrońca nie może kontratakować w rundzie, w której zagrał tę kartę. Krok 3 jest pomijany i rozpoczyna się kolejna runda walki o wpływy z atakującym nadal mającym inicjatywę.

Uwaga: Jeżeli obrońca nie może lub nie chce odpowiedzieć karcie zagranej przez atakującego, walka o wpływy dobiega końca, a atakujący jest zwycięzcą. W takiej sytuacji atakujący wygrywa przy pomocy koloru, którego użył w kroku 1 i przechodzi się do następstw (8.4).

Przykład: *Komuniści* mają kartę marszu i lidera elit, które mogą zagrać. Nie mogą zagrać Lidera intelektualistów, ponieważ nie kontrolują pola polskich pisarzy. Postanawiają zachować kartę lidera elit i zagrywają kartę marszu w odpowiedzi na kartę *Opozycjonistów*.

Krok 3. Obrońca rzuca kostką, aby przejąć inicjatywę (wykonuje kontratak):

- Aby zyskać inicjatywę (wykonać kontratak), obrońca musi wyrzucić wynik równy lub wyższy od wartości karty walki o wpływy użytej przez atakującego.
- Wszystkie karty wiecu na placu mają wartość 1. Jeżeli karta z taką wartością zostanie użyta do ataku, kontratak jest automatyczny, nie ma potrzeby rzucania kostką.
- Jeżeli obrońca przejmie inicjatywę w następnej rundzie, to on jest atakującym. Jeżeli nie, inicjatywa pozostaje przy atakującym.

Przykład: Opozycjoniści rozpoczęli kartą marsz -6, więc Komuniści muszą wyrzucić 6, aby przejąć inicjatywę. Wyrzucają 2, Opozycjoniści nadal mają inicjatywę i rozpoczynają kolejną rundę wybraną przez siebie kartą.

8.3.3 Gracz nie może poddać walki o wpływy, jeżeli ma inicjatywę. Jeżeli ma jakąkolwiek grywalną kartę, musi ją zagrać.

8.3.4 Gracz musi wykonać rzut na kontratak, jeżeli ma taką możliwość.

Przykład: Opozycjoniści nadal mają inicjatywę. Zagrywają kolejny Marsz. Jako atakujący muszą zagrać kartę, jeżeli tylko mają na ręku jakąkolwiek możliwą do zagrania. Komuniści postanawiają poddać walkę o wpływy. Ponieważ nie mają inicjatywy, nie muszą zagrywać karty lidera elit, którą mają na ręku, mimo iż mogliby odpowiedzieć nim na Marsz zagrany przez Opozycjonistów. Komuniści przeanalizowali sytuację i postanowili, że lepiej będzie przegrać z Marszem niż zagrać kartę lidera i wystawić się na zagranie karty wiecu na placu. Opozycjoniści wygrywają walkę o wpływy w Polsce!

8.4 NASTĘPSTWA

8.4.1 Po wyłonieniu zwycięzcy walki o wpływy wykonywane są dwa rzuty kostką. Pierwszy determinuje, ile PP w państwie straci przegrany, a drugi, ile PZ zdobędzie zwycięzca (i jeżeli zwyciężyli Opozycjoniści, czy Komuniści stracili władzę w państwie). Wyniki rzutów mają następujące modyfikatory:

- -2 do obu rzutów, jeżeli do wygrania walki o wpływy została użyta Petycja.
- +2 do obu rzutów, jeżeli do wygrania walki o wpływy został użyty Wiec na placu.
- +1 do obu rzutów, jeżeli któryś z graczy zwiększył stawkę. Wyniki należy zmodyfikować o +1 za każdego gracza, który zwiększył stawkę (nawet jeżeli zwiększający stawkę gracz przegrał, modyfikator nadal obowiązuje).
- +1 do obu rzutów, jeżeli w grze jest wydarzenie Jakowlew radzi Gorbaczowowi i Opozycjoniści wygrali walkę o wpływy.

8.4.2 Rzut na utratę poparcia: Przegrany rzuca kostką i modyfikuje wynik zgodnie z powyższymi modyfikatorami. Następnie sprawdza tabelę Usuwane PP na planszy, aby zdeterminować, ile PP musi usunąć z państwa z powodu przegranej walki o wpływy. Przegrany wybiera, które PP zostaną usunięte. Jeżeli przegrany powinien usunąć więcej PP niż ma w państwie, nadmiar jest ignorowany.

Przykład: Komuniści przegrali walkę o wpływy. Rzucają kostką na utratę poparcia. Wynikiem rzutu jest 1. Ponieważ Opozycjoniści zwiększyli stawkę, obowiązuje modyfikator +1, w związku z czym końcowy wynik to 2. Zgodnie z tabelą Usuwane PP na planszy, Ko-

muniści muszą usunąć 1 PP. Ponieważ Warszawa jest polem zmagani, decydują się na usunięcie PP z Bydgoszczy.

8.4.3 Rzut na PZ: Zwycięzca rzuca kostką, modyfikując wynik zgodnie z powyższymi modyfikatorami. Następnie sprawdza tabelę PZ na planszy, aby określić, ile PZ otrzymał jako nagrodę.

Przykład: Opozycjoniści wygrali walkę o wpływy. Rzucają kostką na PZ. Wynikiem rzutu jest 3. Ponieważ zwiększyli stawkę, otrzymują modyfikator +1 do wyniku rzutu, razem otrzymując 4. Zgodnie z tabelą PZ na planszy Opozycjoniści zdobywają 2 PZ.

8.4.4 Opozycjoniści przejmują władzę: Jeżeli Opozycjoniści wygrali walkę o wpływy, a zmodyfikowany wynik rzutu na PZ wynosi 4 lub więcej, Komuniści tracą władzę w państwie. Obok pola punktacji państwa umieszcza się żeton PP Opozycjonistów, a kartę punktacji usuwa z gry. Jeżeli walkę o wpływy wygrali Komuniści lub walkę o wpływy wygrali Opozycjoniści, ale zmodyfikowany wynik rzutu wynosi 3 lub mniej, Komuniści zachowują władzę.

Przykład: Zmodyfikowany wynik rzutu na PZ Opozycjonistów wynosi 4, Komuniści zostali pozbawieni władzy. W Polsce wprowadzono demokrację! Grający Opozycjonistami wznosi kielich i mówi „Sto lat!” i „Na zdrowie!”

8.4.5 Komuniści zrzekają się władzy: Jeżeli Komuniści nie stracili władzy, mogą się jej zrzec. Nie otrzymują punktów za władzę. Obok pola punktacji państwa jest umieszczany żeton PP Opozycjonistów, a karta punktacji jest usuwana z gry.

Obywatele, wasz rząd do was powrócił! – Czechosłowacki prezydent Vaclav Havel, 1 stycznia 1990

8.4.6 Punktacja za władzę: Jeżeli Komuniści zachowali władzę, karta punktacji jest odrzucana. Komuniści zdobywają PZ w liczbie równej wartości władzy zagranej karty punktacji pomnożonej przez liczbę jej zagrań.

- Wartość władzy państwa znajduje się na polu punktacji danego państwa na mapie.
- Za pierwszym razem, kiedy Komuniści zdobędą punkty za władzę w państwie, należy umieścić żeton 1 PP obok pola punktacji państwa. Następnym razem kiedy karta punktacji zostanie zagrana, a Komuniści zachowają władzę, żeton jest zastępowany żetonem 2 PP, i tak dalej, aż do momentu kiedy Opozycjoniści przejmą władzę. Żeton przypomina, ile bonusowych PZ zdobędą Komuniści za utrzymanie władzy w następnej walce o wpływy.

Przykład: Wartość władzy w Polsce to 3. Za pierwszym razem, kiedy Komuniści otrzymają punkty za utrzymanie władzy, dostają -3 PZ, za drugim razem -6 PZ, a za trzecim -9 PZ.

8.4.7 Opozycjoniści u władzy: Opozycjoniści nigdy nie otrzymują punktów za władzę. Jeżeli przejmą władzę w państwie, karta punktacji tego państwa jest usuwana z gry.

8.5 PUNKTACJA

Ostatnią akcją walki o wpływy jest punktacja państwa i modyfikacja PZ zależnie od poparcia graczy w danym państwie po walce o wpływy. Dokładne zasady punktacji państw znajdują się w kolejnym rozdziale.

9.0 PUNKTACJA PAŃSTW

9.1 OGÓŁEM

Punktacja państwa służy ocenie, jak dobrze radzi sobie w danym państwie każdy z graczy i odpowiedniemu przydzieleniu PZ. Punktacja państwa ma miejsce w dwóch przypadkach:

1. W ostatnim kroku walki o wpływy.
2. Podczas punktacji końcowej (10.4).

9.2 SŁOWNIK PUNKTACJI PAŃSTW

Podczas punktacji używane są następujące terminy:

Obecność: Gracz jest obecny w państwie, jeżeli jego strona kontroluje tam przynajmniej jedno pole.

Dominacja: Gracz dominuje w państwie, jeżeli kontroluje tam więcej pól oraz więcej pól zmagani niż przeciwnik. Aby dominować w państwie, gracz musi tam kontrolować przynajmniej jedno pole oraz jedno pole zmagani.

Kontrola: Gracz kontroluje państwo, jeżeli kontroluje tam więcej pól niż przeciwnik oraz kontroluje tam wszystkie pola zmagani.

9.3 PROCEDURA PUNKTACJI PAŃSTW

9.3.1 Jeżeli gracz osiągnie obecność, dominację lub kontrolę, otrzymuje PZ zgodne z wartością podaną w polu punktacji państwa. Liczona jest tylko najwyższa wartość z trzech możliwych.

Przykład: Komuniści dominują w Rumunii. Otrzymują 4 PZ za dominację. Nie otrzymują dodatkowych 2 PZ za obecność, mimo że *de facto* są obecni w państwie.

9.3.2 Każdy gracz otrzymuje dodatkowy PZ za każde pole zmagani, które kontroluje w państwie.

9.3.3 Gracze zliczają swoje punkty, a różnica między nimi jest oznaczana na torze punktów zwycięstwa.

Przykład: Komuniści zagrywają kartę punktacji – Polska. Na koniec walki o wpływy, kiedy dochodzi do punktacji, kontrolują Warszawę. Opozycjoniści kontrolują Kościół katolicki w Polsce, polskich pisarzy, Wrocław i Kraków. Z tych pól tylko Warszawa, Wrocław i Kraków są polami zmagani. W związku z tym Opozycjoniści otrzymują punkty za dominację w Polsce (6 PZ) i za dwa pola zmagani: Wrocławia i Krakowa (2 PZ). Ponieważ Opozycjoniści mają tylko 1 PP w Gdańsku, nie kontrolują go. Komuniści otrzymują punkty za obecność w Polsce (3 PZ) i dodatkowy punkt za kontrolę pola zmagani (Warszawa). Ponieważ Opozycjoniści kontrolują więcej pól zmagani, więcej pól ogółem oraz kontrolują co najmniej jedno zwykłe pole, otrzymują punkty za dominację. Po wyliczeniu różnicy między wynikami (8 do 4 PZ dla Opozycjonistów) znacznik PZ na torze punktów zwycięstwa jest przesuwany o 4 pola na korzyść Opozycjonistów.

10.0 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Gracz może wygrać w 1989 Jesień Narodów na cztery sposoby:

10.1 AUTOMATYCZNE ZWYCIĘSTWO:

W momencie, kiedy jeden z graczy będzie miał 20 PZ gra się kończy, a gracz z 20 PZ jest zwycięzcą.

- Automatyczne zwycięstwo nie jest sprawdzane w walce o wpływy aż do momentu zakończenia całej akcji i zliczenia wszystkich PZ włącznie z punktacją państwa.
- Automatyczne zwycięstwo nie jest możliwe podczas punktacji końcowej.

10.2 PRZETRZYMANA KARTA PUNKTACJI

Jeżeli gracz ma na ręku kartę punktacji podczas fazy sprawdzenia zatrzymanych kart (4.5.4), przegrywa grę, a przeciwnik jest zwycięzcą. Jeżeli obydwaj gracze zatrzymali kartę punktacji, gra kończy się remisem.

10.3 SYLWESTER

Jeżeli wydarzenie *Sylwester* zostało zagrane podczas tury, a *Komuniści* zdecydują się aktywować wydarzenie, gra kończy się pod koniec tej tury bez punktacji końcowej.

- Zanim gra dobiegnie końca, *Opozycjoniści* mają możliwość przeprowadzenia walki o wpływy w jednym dowolnym państwie, gdzie *Komuniści* nadal są u władzy. Jeżeli to zrobią, walka o wpływy jest rozpatrywana tak jak po zagranii karty punktacji państwa, włączając w to punktację państwa.
- *Opozycjoniści* rozpoczynają tę walkę o wpływy z inicjatywą.

Uwaga: Jeżeli *Opozycjoniści* wybiorą *Rumunię* jako miejsce ostatniej walki o wpływy, a przed sobą mają kartę *Thum* zwraca się przeciwko Ceauşescu, jest ona rozpatrywana, jeżeli nie została jeszcze rozpatrzona. Karta *Tyran* ucieka nie może zostać rozpatrzona, ponieważ gra kończy się natychmiast po walce o wpływy.

• Po ostatniej walce o wpływy (jeżeli taka zaszła) gracz z przewagą PZ wygrywa grę, tak jak podczas punktacji końcowej (10.4.3).

10.4 PUNKTACJA KOŃCOWA

10.4.1 Jeżeli żadna ze stron nie osiągnęła zwycięstwa żadnego typu do końca 10 tury, każde państwo jest podliczane zgodnie z zasadami punktacji państw (9.0). Nie przeprowadza się walk o wpływy, a *Komuniści* nie otrzymują punktów za władzę. *Komuniści* otrzymują za to dodatkowe punkty za państwa, w których utrzymali władzę:

Państwa	Dodatkowe PZ
1	–4
2	–8
3	–12
4	–16
5	–20
6	–24

10.4.2 Osiągnięcie 20 PZ lub -20 PZ podczas punktacji końcowej nie oznacza automatycznego zwycięstwa.

10.4.3 Kiedy zliczona zostanie punktacja za wszystkie państwa, a *Komuniści* otrzymają dodatkowe punkty, zwycięzcą zostaje gracz z przewagą PZ. Jeżeli żeton PZ znajduje się na polu o wartości dodatniej, wygrywają *Opozycjoniści*, jeżeli na ujemnej, *Komuniści*. Jeżeli żeton znalazł się na polu 0, gra kończy się remisem.

11.0 OBJAŚNIENIA KART

11.1 Otwarcie granicy austriacko-węgierskiej: Jeżeli *Opozycjoniści* przeprowadzają testy poparcia w NRD kiedy efekt tej karty jest w grze, otrzymują dodatkowe PO tylko jeżeli oba testy zostaną przeprowadzone w NRD. Jeżeli pierwszy test jest przeprowadzany w NRD, *Opozycjoniści* muszą zadeklarować, czy będą używać dodatkowych PO (tym samym zobowiązując się do przeprowadzenia drugiego testu w NRD), czy nie. Jeżeli *Opozycjoniści* nie określą jasno, czy używają dodatkowych PO przed rzutem kostką, nie mogą ich użyć.

11.2 Strajk generalny: *Komuniści* zaczynają odrzucanie karty i rzuty kostką od następnej rundy po rozpatrzeniu tego wydarzenia. Odrzucają tylko jedną kartę na rundę. Efekt wydarzenia może pozostać w grze dłużej niż 1 turę.

11.3 Akt Końcowy KBWE: Karta ma czerwony tytuł, mimo że nie jest potrzebna do zagrania innego wydarzenia *Opozycjonistów*. Czerwony tytuł pozwala zabrać kartę *Komunistom* i zagrać ją jako wydarzenie używając karty *Goodbye Lenin!*.

12.0 TOR STABILNOŚCI ZSRR

Jeżeli Gorbaczow zostanie obalony, razem z nim upadnie nasza wizja demokracji w Europie Wschodniej – Premier Zjednoczonego Królestwa Margaret Thatcher do amerykańskiego prezydenta George Busha, 19 listopada 1989

12.1 ZSRR jest stabilny na początku gry, ale poprzez zagrywanie wydarzeń ludzie z republik bałtyckich (Litwa, Łotwa i Estonia) zaczną proces zdobywania niepodległości.

12.2 Po zagraniu wydarzenia *Sąjūdis* żeton stabilności ZSRR jest przesuwany na to pole.

12.3 Kiedy zagrane zostanie wydarzenie *Bałtycki łańcuch*, żeton stabilności ZSRR jest przesuwany na to pole.

12.4 Kiedy zagrane zostanie wydarzenie *Secesja republik bałtyckich*, żeton stabilności ZSRR jest przesuwany na to pole.

Uwaga: Po rozparzeniu wydarzenia *Secesja republik bałtyckich*, karta Gorbaczow oczarowuje Zachód nie może być już zagrana jako wydarzenie.

12.5 Kiedy zagrane zostanie wydarzenie *Przewrót na Kremlu!*, żeton stabilności ZSRR jest przesuwany na to pole.

12.6 PZ powiązane z tymi wydarzeniami znajdują się na torze stabilności i na kartach.

HISTORIA KART

1. SPUŚCIZNA STANU WOJENNEGO: Wprowadzenie w grudniu 1981 roku stanu wojennego było wielkim sukcesem komunistów. Większość przywódców „Solidarności” została uwięziona, a związek okazał się nieprzygotowany na masowe represje. „Solidarność” utraciła większość środków finansowych i sprzętu drukarskiego. Opozycja przetrwała jednak w podziemiu, a dla komunistów stan wojenny był jednocześnie wielkim upokorzeniem – okazało się, że władze są w stanie utrzymać tylko siłą.

2. SOLIDARNOŚĆ ZALEGALIZOWANA: W 1989 roku autor stanu wojennego, generał Wojciech Jaruzelski należał do najsilniejszych przywódców komunistycznych w Europie Środkowo-Wschodniej. Cieszył się też dużym zaufaniem Michaiła Gorbaczowa i korzystał z jego przyzwolenia na reformatorskie eksperymenty. W 1988 roku, pod wpływem kolejnych fal strajków, polscy komuniści zaproponowali opozycji rozmowy przy Okrągłym Stole. Warunkiem strony opozycyjnej było zgoda władz na ponowną legalizację „Solidarności”. Na to żądanie nie chciała przystać większość członków Komitetu Centralnego Polskiej Zjednoczonej Partii Robotniczej. W styczniu 1989 roku Jaruzelski postawił ich przed wyborem – albo zgoda na rejestrację związku, albo dymisja generała i jego najbliższych współpracowników. W ten sposób Jaruzelski wymusił kluczową decyzję, dzięki której w lutym mogły się rozpocząć obrady Okrągłego Stołu. Rozmowy doprowadziły nie tylko do ponownej legalizacji „Solidarności”, ale także do częściowo wolnych wyborów, w wyniku których opozycja zdobyła władzę. Generał Jaruzelski został co prawda prezydentem PRL, jednak jego marzenia o zreformowaniu systemu komunistycznego legły w gruzach. Do dziś trwa spór o ocenę jego roli w najnowszej historii Polski – jedni pamiętają głównie wprowadzenie stanu wojennego i próbę zniszczenia „Solidarności”, inni zaś patrzą nań przez perspektywę wydarzeń 1989 roku i rozmów Okrągłego Stołu.

3. WAŁĘSA: Lech Wałęsa był najważniejszym liderem opozycyjnym w 1989 roku. Z zawodu elektryk, prowadził strajki w stoczni im. Lenina w Gdańsku w 1980 roku, które dały początki ruchowi „Solidarności”. Wałęsa cechował się bezkrytyczną osobowością, która pozwoliła mu znaleźć więź z tłumem. Mimo słabego wykształcenia, był świetnym dyskutantem. Jako członek klasy robotniczej czuł niechęć do intelektualistów, ale nie unikał współpracy z nimi, a partnerstwo, jakie wypracował między nimi a robotnikami, było decydujące dla obalenia komunizmu w Polsce. Po 1989 roku Wałęsa był jednym z najgłośniejszych orędowników ostrych praw lustracyjnych i osądzenia byłych komunistów za przestępstwa okresu stanu wojennego. Postawiło to Wałęsę w opozycji do jego przyjaciela i premiera Tadeusza Mazowieckiego, który był zwolennikiem oddzielenia komunistycznej przeszłości „grubą kreską”. Wałęsa pokonał Mazowieckiego w wyborach prezydenckich w 1990 roku. Od tamtej pory popularność Wałęsy spadła, ale pozostaje on jedną z wielkich osobowości drugiej połowy XX wieku.

4. MICHNIK: Demokraci w Polsce mieli perfekcyjną recepturę na rewolucję społeczną: szerokie poparcie klasy robotniczej i silni intelektualistyczni liderzy, między innymi Jacek Kuroń, Bronisław Gerecht, Tadeusz Mazowiecki i Adam Michnik. Michnik był członkiem

Komitetu Obrony Robotników powstałego po wejściu w życie Aktu Końcowego KBWE, aby bronić robotników aresztowanych w strajkach w 1976 roku. Jako orędownik „Solidarności” został aresztowany w pierwszych czyszkach podczas stanu wojennego i spędził początek lat 80. w więzieniu. W rezultacie porozumienia Okrągłego Stołu, Michnik mógł zacząć publikować Gazetę Wyborczą, która pozostaje dziennikiem o drugim co do wielkości nakładzie w Polsce. Esejowi Michnika *Wasz prezydent, nasz premier* przypisuje się stworzenie podwalin kompromisu, który pozwolił „Solidarności” powołać pierwszy niekomunistyczny rząd w Polsce w sierpniu 1989 roku.

5. STRAJK GENERALNY: Ze wszystkich metod protestu stosowanych przez rewolucjonistów z 1989 roku strajk generalny był uważany za najbardziej ryzykowny, zarówno dla rządów, jak i dla samych ruchów opozycyjnych. Strajk był swoistym testem, pomiarem poparcia klasy robotniczej dla celów rewolucji demokratycznej. Opozycyjni liderzy często niechętnie odwoływali się do tej metody protestu. Słaby odzew społeczny na strajk mógł pokazać, że rewolucja była popierana tylko przez inteligencję i studentów, a robotnicy popierają reżim. Dla borykających się z kryzysem ekonomicznym komunistów szeroko zakrojony strajk był zagrożeniem wręcz egzystencjalnym i dyskredytował ich jako straż przednią klasy robotniczej.

6. WEZWANIE NA PRZESŁUCHANIE: Wszystkie państwa Układu Warszawskiego utrzymywały tajne służby i inwigilowały swoich obywateli. Dla wydarzeń roku 1989 najważniejszymi z tych służb były Stasi z NRD oraz Securitate z Rumunii (obie mają własne karty wydarzeń w grze). To wydarzenie symbolizuje represje dotyczące dysydentów na każdym kroku.

7. PAŃSTWOWE MEDIA: Kontrola środków przekazu była najważniejsza dla podtrzymywania poparcia dla reżimu – od polskiej i węgierskiej prasy dopuszczającej niekiedy niezależne poglądy do rumuńskich mediów będących wyłącznie tubą propagandową. Kontrola mediów w Rumunii była posunięta do tego stopnia, że każdy dziennikarz w państwie musiał być zarejestrowany, a próbka jego tekstów przekazana państwu, aby mogła być porównana z tekstami czy petycjami krytycznymi wobec reżimu.

8. PRZEZORNOŚĆ: George Bush słynął z przezroczystości, która przysłużyła mu się w 1989 roku. Bush utrzymywał osobiste kontakty z liderami innych państw, wymieniając notatki i prowadząc rozmowy telefoniczne. Blisko współpracował z Helmutem Kohlem, szczególnie podczas drugich i czwartych rozmów o reunifikacji Niemiec. Baker i Sewardnadze również utrzymywali osobiste kontakty, które pomogły w zakończeniu zimnej wojny. Przede wszystkim Bush przyjmował ważne wydarzenia bez przesadnej celebracji. Zachował powściągliwość, aby ochronić Gorbaczowa przed atakiem twardogłowych polityków Kremla. Efekty tego wydarzenia symbolizują zbytnią ostrożność którejś ze stron.

9. MUR BERLIŃSKI: Od powstania NRD w 1949 roku do budowy muru w 1961 roku około 20% populacji opuściło państwo, większość przez Berlin Zachodni. Co gorsza, większość uchodźców stanowili



studenci, intelektualiści i młodzi robotnicy, którzy zostawili w państwie jedynie starzejącą się populację. Praktycznie natychmiast kiedy powstał mur, ludzie rozpoczęli próby ucieczki: biegiem, wspinaczką, tunelem, czy nawet wyprodukowanym własnoręcznie balonem. Straż graniczna lub zielone oddziały miały rozkaz strzelania, aby zabić – około 200 osób zostało zabitych przy próbie przedostania się na Zachód.

10. KULT JEDNOSTKI: Kult jednostki był charakterystyczną cechą komunizmu w czasach stalinowskich. W latach 80. kultywowano go głównie w Rumunii. Ludzie byli dowożeni autokarami na lotnisko, aby witać małżeństwo Ceaușescu powracające z zagranicznych podróży. Jeżeli w artykule w gazecie pojawiała się wypowiedź Ceaușescu, nikt inny nie mógł być wymieniony z nazwiska. Ich zdjęcia musiały mieć czerwone tło, aby przypominać, iż byli oni liderami rumuńskiej rewolucji. Kiedy wielki Conducător przemawiał, radość tłumu była wzmacniana głośnikami. Tłum wyśpiewywał hymny czci takie jak „Ceaușescu i lud!”, trzymając wysoko wzniesione sztandary, a wszystko pod czujnym okiem i pieczą Securitate.

11. DYSYDENT ARESZTOWANY: W czasach komunizmu w Europie Wschodniej, walenie w drzwi było aż nadto znajomym dźwiękiem towarzyszącym dysydentom. Wielu spędziło lata w więzieniu. W lutym 1989 roku czeski pisarz Václav Havel został aresztowany pod zarzutami aktów chuligaństwa w trakcie demonstracji tygodnia Jana Palacha i spędził miesiąc w więzieniu. Jego ostatnie aresztowanie nastąpiło 27 października 1989 roku.

12. APARATCZYCY: Gra 1989 *Jesień Narodów* dzieli establishment komunistyczny na dwie szerokie grupy: elity, które znajdują się u szczytów władzy i czerpią z tego wszystkie związane z tym przywileje oraz niższy rząd działaczy partyjnych, którzy zajmują się codziennymi sprawami państwa. Ta niższa grupa biurokratów to w większości komuniści tylko z nazwy. Partia oznacza dla nich sposób na rozwój kariery. Nierzadko biurokraci przetrwają proces rozliczania się z przeszłością i zajmą wysokie stanowiska w rządach postkomunistycznych.



13. STASI: Wschodnioniemieckie Ministerstwo Bezpieczeństwa Publicznego, znane jako Stasi, stanowiło olbrzymią strukturę złożoną z około stu tysięcy etatowych funkcjonariuszy i całej armii różnego rodzaju informatorów. Tajne służby działały we wszystkich państwach komunistycznych, Stasi była jednak najlepiej rozwiniętą z nich wszystkich. Do perfekcji doprowadzono system inwigilacji represji obywateli. Spod kontroli nie wyłączano nikogo, nawet dzieci. Stasi zgromadziła dossier milionów osób. Wygłoszenie krytycznej uwagi wobec reżimu lub opowiedzenie dowcipu politycznego mogło ciągnąć się za daną osobą latami, uniemożliwiając np. wyjazd za granicę lub znalezienie dobrej pracy.

14. GORBACZOW OCZAROWUJE ZACHÓD: Ta karta symbolizuje promowanie przez Gorbaczowa swoich sukcesów w polityce zagranicznej, aby zwiększyć swój autorytet w państwie, zmniejszyć wpływ twardego głosu i promować zarazem zwolenników jego działań. Kończąc zimną wojnę, Gorbaczow chciał zmniejszyć problemy sowieckiej gospodarki i kupić czas na zrewitalizowanie socjalizmu. Jest to również odniesienie do karty *Hannibal oczarowuje Italię*, kartę wydarzeń

z gry *Hannibal: Rzym kontra Kartagina*, na której bazuje talia walki o wpływy w 1989.

15. HONECKER: Honecker był głównym pomysłodawcą muru berlińskiego, wybudowanego w czasie, kiedy był protegowanym Waltera Ulbrichta. Znaczenie Honeckera rosło pod egidą Ulbrichta, aż do 1971 roku, kiedy to Honecker zwrócił się przeciwko Ulbrichtowi i zajął jego miejsce u władzy. Pozornie ascetyczny, za murami swojej rezydencji wiodł dekadenski styl życia, uczując, kiedy zwykli obywatele NRD pracowali długie godziny za minimalną płacę. Ta fasada była odbita w samym NRD, które podtrzymywało image sukcesu na skalę Zachodu, a w rzeczywistości będąc gospodarczym kosztem bez dna, polegającym na ciągłym rosnących pożyczkach z zachodnich banków.



16. NOMENKLATURA: Mimo retoryki obalenia podziału klasowego, komuniści mieli własną klasę wyższą. Członkowie nomenklatury korzystali z wielu przywilejów, mogli w specjalnych sklepach nabywać niedostępne dla innych towary i wypoczywać w zamkniętych ośrodkach w kraju i za granicą. Życie w przywilejach było rażącym kontrastem do pogarszającej się stopy życiowej pozostałej części populacji.

17. ROZMOWY OKRĄGLEGO STOŁU: Na początku lutego 1989 roku w Warszawie przy wykonanym specjalnie na tę okazję meblu zasiedli przedstawiciele dwu walczących od wielu lat stron. Delegacji opozycyjnej przewodniczył Lech Wałęsa, a rządowej zniechęcony szef Ministerstwa Spraw Wewnętrznych gen. Czesław Kiszczak. Obrady w grupach roboczych trwały do początków kwietnia. W toku rozmów wynegocjowano wiele zmian, z których najważniejszymi okazały się powołanie drugiej izby parlamentu (Senat) i wolne wybory do niej, a także częściowo wolne (w 35% – pozostała pulę miejsc zarezerwowano dla przedstawicieli władzy) wybory do Sejmu. Powołano również urząd prezydenta wybieranego przez Zgromadzenie Narodowe (obie izby parlamentu) oraz potwierdzono zadeklarowaną wcześniej zgodę na ponowną legalizację „Solidarności”. Komuniści sądzili, że ustalenia Okrągłego Stołu gwarantują im trwanie przy władzy kosztem pewnych zmian, wszystko zmieniała jednak postawa społeczeństwa podczas wyborów w czerwcu 1989 roku. W 1989 to wydarzenie jest dociągane i zagrywane kilkakrotnie. Przebieg rozmów Okrągłego Stołu w Polsce i ich następstwa posłużyły jako model dla innych państw bloku wschodniego, prawie w każdym z nich prowadzono tego typu negocjacje, aczkolwiek nie wszędzie opozycja była tak silna jak w Polsce.

18. POZSGAY BRONI REWOLUCJI: W 1988 roku Węgrzy ustanowili komisję, która miała prześledzić i ocenić przebieg wydarzeń rewolucji z 1956 roku. Sowieci i węgierski przywódca János Kádár zawsze mówili o wydarzeniach roku 1956 jako o kontrrewolucji. Jednym z członków tej komisji prawdy był „Imre Pozsgay” nastawiony reformatorsko komunista”. Raport komisji historycznej został ukończony 27 stycznia 1989 roku. Pozsgay dostrzegł szansę dla siebie i następnego ranka w radiu ogłosił ustalenia komitetu: rewolucja z 1956 roku była powstaniem ludowym, a nie kontrrewolucją, a jej uczestnicy postąpili słusznie. Ta wiadomość stanowiła sensację w całym kraju. W końcu liderzy i uczestnicy rewolucji mieli zostać zrehabilitowani. Był tylko jeden problem, publikacja raportu nie została jeszcze zaaprobowana przez rząd, a przywództwo partii było głęboko podzielone w ocenie

wydarzeń 1956 roku. Wielu z nich, w tym Károly Grósz, było poplecznikami Kádára. Nie skonsultowano się również z Rosjanami, którzy zawsze dużo ostrzej oceniali węgierską rewolucję niż praską wiosnę. Pozsgay i inni reformatorzy nerwowo oczekiwali odpowiedzi Sowietów. Po kilku dniach przedstawiciel Sowietów ogłosił, że nie będzie oficjalnej odpowiedzi ZSRR.

19. WIZYTA PAPIESKA: Wizyta Jana Pawła II składała się między innymi z mszy pod otwartym niebem, która mogła ściągnąć setki tysięcy ludzi. Wielu mniej wierzących brało udział, aby wygłosić swój cichy protest przeciw komunistom. Przed 1989 rokiem Jan Paweł II trzykrotnie pielgrzymował do Polski, pozostałe państwa dawnego bloku sowieckiego mógł odwiedzić dopiero po upadku systemu komunistycznego. Pierwszym z nich (w kwietniu 1990 roku) była Czechosłowacja, do której zaprosił go nowo wybrany prezydent Václav Havel.

20. MARKI NIEMIECKIE: Marka wschodnioniemiecka była niewymienialną walutą. Aby spłacać oprocentowanie swoich długów w twardej walucie, NRD potrzebowało marek niemieckich. Jedną z metod pozyskiwania twardej waluty był program swoistej „sprzedaży” więźniów politycznych, których za określone kwoty wykupywała i przyjmowała RFN.

21. WSPÓLNY EUROPEJSKI DOM: Hasło przewodnie polityki Gorbaczowa wobec Europy Zachodniej. Była to część jego pokojowej ofensywy i oznaczała, że Europejczycy powinni kłaść mniejszy nacisk na rywalizację NATO i Układu Warszawskiego jako rywalizujących sojuszy. Nie chodziło o marginalizację Amerykanów, a o promowanie koncepcji istnienia obok siebie rywalizujących systemów gospodarczych bez zagrożenia konfrontacją zbrojną. Hasło stanowiło kontrast do polityki „wolnej i całej Europy” administracji Busha.

22. Karta punktacji – Polska

23. Karta punktacji – Węgry

24. KOŚCIÓŁ ŚW. MIKOŁAJA: Rewolucja w NRD była w dużej mierze pozbawiona przywództwa. Punktem skupienia był kościół św. Mikołaja w Lipsku. Kościół luterński był jedyną wschodnioniemiecką instytucją posiadającą ograniczoną niezależność od państwa. We wcześniejszych latach 80. kościół angażował się w politykę, promując ruch rozbrojenia nuklearnego. We wrześniu 1982 roku pastor kościoła św. Mikołaja Christian Führer rozpoczął prowadzenie mszy w poniedziałkowe wieczory zwanych pokojowymi modlitwami. Były to małe spotkania wiernych modlących się o pokojowy koniec zimnej wojny. Spotkania odbywały się co tydzień przez 7 lat, kiedy to dosyć niespodziewanie na jesieni 1989 roku pokojowe modlitwy przerodziły się w manifestacje poniedziałkowe.

25. PIERESTROJKA: Pierestrojka to program reform wewnętrznych Gorbaczowa. Na celu miała uczynienie socjalizmu bardziej wydajnym, ale natura reform zmieniła się z czasem. Najważniejszymi elementami Pierestrojki były decentralizacja, zastąpienie skorumpowanych biurokratów i dyrektorów fabryk oraz implementacja bardzo ograniczonych reform gospodarczych modyfikujących system socjalistyczny. Niektórzy wschodnioeuropejscy komuniści chwalili projekt, inni jak Ceaușescu i Honecker byli mu otwarcie przeciwni, żaden jednak nie przeprowadził znaczących reform.

26. AKT KOŃCOWY KBWE. Podpisanie Aktu Końcowego Konferencji Bezpieczeństwa i Współpracy w Europie (1 sierpnia 1975 roku) było największym osiągnięciem okresu odprężenia (detente) w stosunkach Wschód–Zachód. Dla Związku Sowieckiego, kierowanego przez Leonida Breżniewa, sukcesem było uznanie istniejących w Europie granic (czyli akceptacja podbojów terytorialnych ZSRR). Nie docenił on natomiast kosztów w postaci formalnego uznania przez państwa bloku wschodniego praw człowieka i obywatela. Na te zapisy porozumienia powoływały się powstające w różnych państwach grupy opozycyjne. W Polsce były to między innymi Komitet Obrony Robotników i Ruch Obrony Praw Człowieka i Obywatela. W Czechosłowacji w styczniu 1977 ogłoszono Kartę 77, dla której impulsem były represje, którym poddano rockową grupę The Plastic People of the Universe. Nawet w Moskwie powstała Grupa Helsińska. Akt Końcowy KBWE przez wiele lat był punktem odniesienia dla wielu grup opozycyjnych w całej Europie Środkowo-Wschodniej. Komuniści w większości martwili się o swoją reputację międzynarodową, a kara PZ za testy poparcia na polach studentów i intelektualistów symbolizuje utratę prestiżu w oczach społeczności międzynarodowej poprzez naruszanie podstawowych praw człowieka.

27. KONSUMPCJONIZM: W latach 70. komuniści starali się zdobyć poparcie poprzez poprawę warunków życiowych, które były wyraźnie niższe niż na Zachodzie. Dużą wagę przykładano do produkcji dóbr konsumpcyjnych takich jak lodówki i pralki. To przedsięwzięcie było finansowane za pomocą pożyczek w zachodnich bankach, co doprowadziło do kryzysów gospodarczych w następnych latach. Przyjęta wcześniej polityka pozwoliła mieszkańcom Europy Wschodniej zasmakować lepszego życia, a pustoszące w latach 80. półki sklepów w roku 1989 wywołały niezadowolenie, które wielu zniechęciło do komunistów.

28. KOMÓRKI PARTYJNE W FABRYKACH: Gospodarka państw Europy Wschodniej była zbudowana wokół ciężkiego przemysłu. Niektóre zakłady zatrudniały nawet po kilkadziesiąt tysięcy osób. W każdej fabryce funkcjonowała komórka partyjna, której zadaniem była kontrola sytuacji w zakładzie. W 1989 roku reprezentanci partii byli odpowiedzialni za podtrzymywanie morale, organizowanie dni pracy społecznej i oficjalnych obchodów świąt oraz monitorowanie nastrojów robotników. Komórki mogły również zgłaszać słabych dyrektorów czy kradzieże materiałów komitetowi planowania centralnego. Przede wszystkim jednak komórki miały przypominać robotnikom, że partia jest częścią każdego elementu ich życia.

29. TYDZIEŃ JANA PALACHA: Jan Palach był studentem Uniwersytetu Karola w Pradze. W styczniu 1969 roku na placu Wacława popełnił samobójstwo przez samospalenie. Chciał w ten sposób pobudzić Czechów i Słowaków do protestów przeciwko trwającej od sierpnia 1968 roku okupacji Czechosłowacji przez wojska sowieckie. Mimo ofiary Palacha, „normalizacja” zatryumfowała, a społeczeństwo Czechosłowacji przez wiele lat nie angażowało się w masowe protesty przeciwko komunizmowi. Dopiero w dwudziestą rocznicę śmierci studenta w styczniu 1989 roku opozycji udało się zorganizować demonstracje w Pradze, które stały się zapowiedzią aksamitnej rewolucji.



30. GAZ ŁZAWIĄCY: Z demonstrantami rozprawiali się specjalnie wyszkolone oddziały milicji. Oprócz tarcz i pałek używały one armatek wodnych oraz wyrzutni gazu łzawiącego, który miał pomóc rozprędzić tłum.

31. INTELIGENCJA: Większość inteligenckich liderów rewolucji 1989 roku była marksistami. Najważniejszym wyjątkiem był Václav Havel, który był wnukiem bogatego czeskiego przedsiębiorcy. Intelktualiści zostali pozbawieni złudzeń wobec marksizmu po inwazji na Czechosłowację, która miała zdławić ruch reformacyjny praskiej wiosny. Inwazja była punktem zwrotnym dla komunizmu we Europie Wschodniej. Pokazała, że komuniści nie pozwolą na istnienie alternatywnego modelu socjalizmu z prawami dla dysydentów. Przez większość lat 70. i 80. intelektualiści nie wzywali do otwartego oporu wobec reżimów. Zamiast tego wzywali do stworzenia społeczności obywatelskiej poza systemem totalitarnym – miejsca, gdzie jednostki mogłyby działać poza kontrolą partii. Kuroń mówił o „antypolityce”. Havel o „życiu w prawdzie”. Przyjętym przekonaniem było, że reżimy są zbyt silne, aby opierać się im bezpośrednio, ale jeżeli ludzie stworzyliby alternatywną platformę społeczną i działali tak, jakby państwo nie kontrolowało ich prywatnych żyć, wtedy totalitarne fundamenty komunizmu ległyby w gruzach, a establishment zostałby w końcu obalony.

32. PARTIE CHŁOPSKIE: „Demokracje ludowe” miały być społecznościami, gdzie robotnicy i rolnicy byli na szczycie drabiny społecznej, w odróżnieniu od „demokracji burżuazyjnej”, gdzie na szczycie stali kapitaliści. Komuniści zdelegalizowali partie opozycyjne, ale pozwolili na funkcjonowanie partii chłopskich, aby ostatecznie reprezentowały rolników, podczas gdy komuniści reprezentowali robotników. W rzeczywistości proces legistylacyjny był iluzją, wszystkie decyzje podejmował Komitet Centralny partii lub częściej mała grupa osób składająca się z sekretarza generalnego partii i jego najbliższych doradców.

33. SAJŪDIS: Ta karta symbolizuje początek śpiewającej rewolucji, ruchów niepodległościowych w republikach bałtyckich ZSRR. Te karty mają podwójny cel w grze, reprezentują również mniejszości etniczne w Rumunii i Bułgarii. Nacjonalizm zawsze był silny w Europie Wschodniej, a komuniści nigdy nie cieszyli się większym poparciem niż kiedy używali nacjonalizmu do atakowania komunistów z innych państw. W 1989 roku napięcia między Węgrami i Rumunią osiągnęły – ze względu na sposób traktowania węgierskiej mniejszości w Transylwanii przez reżim Ceaușescu – tak wysoki poziom, że Węgrzy przetrzucili część swoich sił zbrojnych na zachodnią granicę rumuńską, a Ceaușescu zagroził atakiem nuklearnym.

34. FIDESZ: FIDESZ (Związek Młodych Demokratów) był partią polityczną radykalnych studentów z siedzibą w Budapeszcie. Członkowie nie mogli być starsi niż 30 lat. Jednym z przywódców był Viktor Orban, student prawa na uniwersytecie im. Loránda Eötvösa. Przemówienie Orbana na ponownym pogrzebie Imrego Nagya, krytykujące reżim za hipokryzję i wzywające Sowietów do wycofania wojsk, uczyniło z niego postać o znaczeniu ogólnopolskim. Dzisiaj FIDESZ jest najsilniejszą partią polityczną na Węgrzech, która zdominowała wybory parlamentarne w 2010 roku i umieściła Orbana na stanowisku premiera Węgier.

35. ULECZMY KRWAWIĄCĄ RANĘ: Ta karta symbolizuje ostateczne wycofanie Armii Czerwonej z Afganistanu 15 lutego 1989 roku. Gorbaczow nazwał wojnę w Afganistanie „krwawiącą raną”. Co zaskakujące, komunistyczny rząd utrzymał władzę w Afganistanie, pokonując mudżahedinów w serii potyczek na wiosnę 1989 roku. To wzmocniło rękę Gorbaczowa, kiedy odmówił wsparcia komunistów w Europie Wschodniej.

36. UCIECZKA NA ZACHÓD: Ostatnią ofiarą zastrzeloną przy próbie przekroczenia Muru Berlińskiego był Chris Gueffroy, 6 lutego 1989 roku. Miał 21 lat. Jego przyjaciel Christian Gaudin również został postrzelony, ale przeżył. Został schwytany i skazany na 3 lata więzienia za nielegalną próbę przekroczenia granicy pierwszego stopnia.

37. NAGY PONOWNIE POCHOWANY: Imre Nagy był węgierskim przywódcą podczas rewolucji 1956 roku. Był zdeklarowanym komunistą, ale gorszyły go nadużycia ery stalinizmu. Po sowieckiej inwazji na Węgry został stracony na rozkaz Chruszczowa i zastąpiony przez Jánosa Kádára, który utrzymał władzę przez następne 30 lat. Na przestrzeni lat kłamstwa reżimu na temat rewolucji i okoliczności śmierci Nagya zniechęciło ludzi do partii. Komuniści-reformatory chcieli zrehabilitować partię w oczach społeczeństwa, przyznając się do kłamstw z przeszłości. Jednym z podjętych kroków był ponowny pochówek Nagya z oddaniem honorów państwowych. Następcą Kádára, Károly Grósz był przeciwny rehabilitacji Nagya, a ponowny pochówek był symbolem zwycięstwa frakcji reformacyjnej w partii. Usunięcie PP komunistów z pola elit symbolizuje zepchnięcie Grósza i reszty starej gwardii reżimu Kádára na margines.

38. KONCEPCJA LIPCOWA: Jest to nazwa głośnego programu reform bułgarskiej gospodarki zaproponowanych przez Todora Żiwkova. Na papierze reformy zostały przeprowadzone w stopniu przekraczającym założenia pierestrojki, w aspektach zezwolenia na prywatyzację mniejszych firm i tworzenia spółek państwowo-prywatnych. Koncepcja lipcowa wyróżnia się tym, że jako jedyna propozycja reform w Europie Wschodniej została skrytykowana w sowieckiej prasie za posunięcie się zbyt daleko, zbyt szybko. W rzeczywistości reformy nic nie zmieniły, ale były dobrym przykładem starań Żiwkova o zdobycie poparcia Moskwy w dowolny możliwy sposób. Bezwstydne lizusostwo było tym, co pozwoliło mu przetrwać jako przywódca Bułgarii przez ponad 30 lat.

39. EKOĞŁASNOŚĆ: Grupy obrońców środowiska walczące o jedną konkretną sprawę odegrały ważną rolę w rewolucjach 1989 roku. Ekogłasność była początkowo ruchem z Ruse w Bułgarii, protestującym przeciwko zanieczyszczaniu powietrza przez rumuńską fabrykę chemiczną znajdującą się na drugim brzegu Dunaju. Ekogłasność później prowadziła szersze zakrojone protesty antykomunistyczne i była jedną z organizacji, które założyły Związek Sił Demokratycznych.

40. WĘGERSKIE FORUM DEMOKRATYCZNE: Większość ruchów opozycyjnych w 1989 roku próbowała zawrzeć w swojej nazwie jakieś odniesienie do dialogu czy jednności: takie a takie forum, unia tego czy tamtego, sojusz tych i tamtych i tak dalej. Jedną z przyczyn był fakt, że w społecznościach, gdzie odmienne poglądy były systematycznie represjonowane, sam pomysł dialogu z reżimem był radykalny. Drugim z powodów było to, iż wiele z tych organizacji stanowiło swoisty kościół, różnych często sprzecznych elementów, połączonych jedynie



opozycją wobec komunizmu. WFD było główną partią opozycyjną na Węgrzech. Organizacja była bardziej nacjonalistyczna niż większość znaczących grup opozycyjnych w Europie Wschodniej. Szczególnie interesowały ją sposób traktowania mniejszości węgierskiej w Rumunii i usunięcie wojsk sowieckich z ziemi węgierskiej. To wydarzenie symbolizuje również porzucenie przez komunistów doktryny Lenina, utrwalonej w konstytucji każdego państwa, że partia musi sprawować „rolę przywódczą” w społeczeństwie.

41. CEAUȘESCU: Pomimo silnej konkurencji Nicolae Ceaușescu może być z powodzeniem oceniony jako najgorszy lider komunistyczny w 1989 roku. Popularność wśród zachodnich rządów zdobył opozycją wobec Sowietów we wczesnych latach kariery politycznej (sprzeciwił się inwazji na Czechosłowację w 1968 roku), ale do roku 1989 jego stalinowska brutalność uczyniła go pariasem w oczach społeczności międzynarodowej. Do grudnia 1989 roku praktycznie nie istniała jawna opozycja dla jego reżimu wewnątrz Rumunii. Jakikolwiek krytycyzm był uznawany za konspirację przeciwko Ceaușescu i przypisywany podszeptom Budapesztu, Waszyngtonu czy nawet Moskwy. Obywatele, których podejrzewano o niełojalność, byli oczerniani w partyjnej gazecie lub obejmowani aresztem domowym. Czasami po prostu znikali.

42. KARTA PUNKTACJI – NRD

43. KARTA PUNKTACJI – BUŁGARIA

44. INFLACJA WALUTY: Waluty wszystkich państw Europy Środkowo-Wschodniej nie miały wielkiej wartości i były niewymienne dla dewizy. Ceny ustalano według kryteriów politycznych, a nie zasad popytu i podaży. Jedynymi realnymi (w myśl zasad wolnego rynku) były ceny czarnorynkowe, nielegalnie handlowano także „twardą walutą”. Takie reguły polityki monetarnej powodowały nadmiar pieniędzy w rękach obywateli, którzy nie mogli nabyć za nie towarów. Powodowało to rosnącą presję inflacyjną i dalszy upadek i tak słabych walut. Zjawisko to w 1989 roku najpełniej objawiło się w Polsce, gdzie po zniesieniu cen urzędowych inflacja przekroczyła 600%.

45. WYCOFANIE WOJSK SOWIECKICH: Obecność wojsk sowieckich w całym regionie (za wyjątkiem Rumunii) traktowana była przez mieszkańców Europy Środkowo-Wschodniej jako forma okupacji i narzędzie, które utrzymywał okomunistów u władzy. Elementem polityki Gorbaczowa była zgoda na redukcję sił konwencjonalnych w Europie, obejmowała ona także ograniczenie liczby armii sowieckiej. W 1989 roku wynegocjowano stosowny traktat ograniczający stany liczebne armii NATO i Układu Warszawskiego. Wszedł on w życie w 1990 roku, tuż przed rozwiązaniem tego ostatniego. Wycofanie wojsk sowieckich z poszczególnych państw wynegocjowały już ich demokratyczne rządy.

46. GOODBYE LENIN!: Jest to odniesienie do popularnego filmu z nurtu ostalii o obywatelce NRD, która zapada w śpiączkę przed upadkiem muru berlińskiego. Kiedy się budzi, lekarze informują jej syna, że nie może dopuścić do tego, aby matka dowiedziała się, że NRD już nie istnieje, gdyż szok może ją zabić. Syn odtwarza czasy NRD w mieszkaniu kobiety, włączając w to kupowanie jej ulubionych ogórków spreewaldzkich. Jest to również nawiązanie do roli pop kultury w rewolucjach 1989 roku i roli zimnowojennej kinematografii (*Dr. Strangelove* i *Gry Wojenne*) w grze *Zimna Wojna*, na której bazuje 1989.

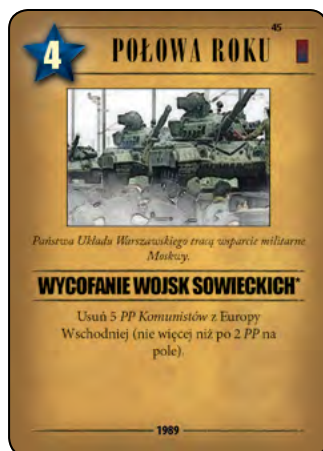
47. WYGNANIE BUŁGARSKICH TURKÓW: We wczesnych latach 80. Żiwkow rozpoczął kampanię bułgaryzacji Turków, wymagając od etnicznych Turków przyjmowania bułgarsko brzmiących imion. Szukając kozła ofiarnego dla problemów ekonomicznych Bułgarii, komuniści nakazali Turkom opuszczenie kraju. W lecie 1989 roku setki tysięcy etnicznych Turków zostały wypędzone z Bułgarii, co zostało szeroko potępione przez społeczność międzynarodową jako łamanie praw człowieka. Jak na ironię, wypędzenie Turków tylko pogorszyło kryzys w państwie, ponieważ mieszkańcy miast byli zmuszeni do podjęcia pracy w polu, aby zebrać plony.

48. „Wir sind das Volk!”: Był to najpopularniejszy okrzyk demonstrantów w manifestacjach poniedziałkowych. Ludzie chcieli wykrzyknąć, że społeczeństwo jest przeciwko „demokracjom ludowym”. W grze 1989 to wydarzenie symbolizuje również wzrost siły tłumu i spadek siły reżimu do tego stopnia, że siły bezpieczeństwa nie mogły już użyć przemocy do powstrzymania demonstracji.

49. ZADŁUŻENIE W OBCEJ WALUCIE: Wszystkie państwa bloku wschodniego oprócz Rumunii były mocno zadłużone w zachodnich bankach i rządach. Pożyczki były brane w twardej walucie, więc musiały być spłacane w zyskach generowanych z eksportu. Długi urosły do tego stopnia, że jedyną radą na ich spłatę było pożyczanie jeszcze większych sum, co tworzyło tym samym swoistą spiralę zadłużenia.

50. DOKTRYNA SINATRY: Hasło autorstwa sowieckiego przedstawiciela medialnego Giennadija Gerasimowa, miało opisywać nową politykę Sowietów wobec Europy Wschodniej, która zastąpiła doktrynę Breżniewa. Każde państwo socjalistyczne miało mieć możliwość prowadzenia własnej polityki tak jak w piosence Franka Sinatry „I Did It My Way” (ang. zrobiłem to po swojemu).

51. OBCHODY CZTERDZIESTOLECIA: 7 października w NRD obchodzono czterdziestolecie powstania republiki. Było to surrealistyczne wydarzenie, gdzie Honecker wznosił toasty dla osiągnięć realnego socjalizmu, podczas gdy zaproszeni goście słyszeli krzyki demonstrantów na ulicach przed budynkiem. Podczas parady, przed przemowami komunistycznych dygnitarzy, członkowie Wolnej Młodzieży Niemieckiej zaczęli wznosić okrzyki „Gorbi pomóż nam! Gorbi pomóż nam!”, a Honecker udawał, że ich nie słyszy. Polski sekretarz generalny Mieczysław Rakowski spytał Gorbaczowa, czy rozumie, co krzyczy tłum. Gorbaczow odpowiedział „tak”, na co Rakowski stwierdził „to koniec”. Honecker został odsunięty od władzy 11 dni później.



52. NORMALIZACJA: Normalizacja została zainicjowana w kwietniu 1969 roku przez nowego szefa czeskosłowackiej partii komunistycznej, Gustáva Husaka. Oznaczała ostateczny odwrót od reform praskiej wiosny, a także represje wobec jej zwolenników. Setki tysięcy osób usunięto z partii, a także zajmowanych stanowisk. Tysiące zostało skazanych przez sądy. W toku normalizacji komuniści zawarli swoistą niepisaną umowę ze społeczeństwem – starali się poprawić warunki życia w zamian za rezygnację z aspiracji do jakichkolwiek zmian politycznych. W czasie normalizacji przyspieszenia nabrała kariera Miloša Jakeša, który w 1987 roku zastąpił Husaka na stanowisku przewodniczącego KPCz. Jakeš był zdecydowanym przeciwnikiem zmian i jesienią 1989 roku stał się w Czechosłowacji głównym przeciwnikiem opozycji.

53. GIENNADIJ ZIUGANOW: Zastępca szefa propagandy KC KPZR w latach 1989–1990. Był przeciwnikiem reform Michaiła Gorbaczowa i pierwszego prezydenta Rosji Borysa Jelcyna. Po założeniu Komunistycznej Partii Rosji w 1990 r. (jako części składowej KPZR pod koniec jej istnienia) stał się jej czołowym ideologiem. Dążył do połączenia ideologii komunistycznej z rosyjskim nacjonalizmem.

54. TŁUM ZWRACA SIĘ PRZECIWKO CEAUȘESCU: Z trudnych do pojęcia przyczyn, kiedy rozpoczęło się powstanie w Timișoarze, Ceaușescu udał się do Teheranu, aby negocjować zakup broni z Irańczykami. Wrócił 21 grudnia i wygłosił długie kazanie przed kongresem partii, po czym udał się na balkon budynku Komitetu Centralnego, aby przemówić do tłumów. Przemowa była relacjonowana na żywo w telewizji. Po kilku minutach przemowy przez tłum przebiegł pomruk. Ludzie przestali wykrzykiwać rozpisane w scenariuszu okrzyki i zaczęli syzczeć, buczeć i krzyczeć. Inni zaczęli wznosić okrzyki „Timișoara! Timișoara!” oraz „Śmierć dyktatorowi!”. Elena krzyknęła „Zaoferuj im coś”, ale Nicolae był zbyt zszokowany, aby powiedzieć coś poza „Halo! Halo!”. Ochroniarze ściągnęli go z balkonu, a transmisja została przerwana. Jednak dla Ceaușescu było za późno, cała Rumunia widziała początek rewolucji.

55. KARTA PUNKTACJI – CZECHOSŁOWACJA

56. RADIO WOLNA EUROPA: Mimo że podróżowanie w bloku wschodnim było bardzo utrudnione, w części państw ludzie podróżowali każdej nocy, oglądając telewizję. Najpopularniejszym kursem dla dorosłych w Rumunii był kurs języka rosyjskiego, dzięki któremu Rumuni mogli zrozumieć rosyjskie programy telewizyjne. Bułgarzy oglądali telewizję jugosłowiańską. Obywatele NRD śledzili wydarzenia na świecie, oglądając zachodniemieckie programy informacyjne oraz takie jak „Lindenstraße”. Wyłączony z tego był obszar wokół Drezna (nazywany doliną niewiedzących), gdzie topografia terenu blokowała sygnał. Podstawowym źródłem nieocenzurowanych informacji dla obywateli bloku wschodniego były zachodnie rozgłośnie radiowe. Mimo zagłuszania, ich sygnał docierał prawie do każdej części Europy Środkowo-Wschodniej i Związku Sowieckiego.



57. PRZETASOWANIE W KOMITECIE CENTRALNYM: Ta karta symbolizuje powszechną praktykę odsuwania na bok starzejącego się przywódcy partii, aby zastąpić go świeżą twarzą bez zmieniania prowadzonej polityki (np. Grósz zastępujący Kádára, Jakes zastępujący Husaka czy Egon Krenz zastępujący Honeckera). Był to zazwyczaj

ekwiwalent odwracania brudnego materaca na drugą stronę.

58. OTWARCIE GRANICY AUSTRIACKO-WĘGIERSKIEJ: Częścią polityki reform węgierskich komunistów było rozebranie ogrodzenia z drutu kolczastego, który oddzielał Węgry od Austrii. Obywatele NRD, którzy często spędzali wakacje na Węgrzech, zaczęli przekradać się przez otwartą granicę i dalej przez Austrię do RFN, gdzie natychmiast otrzymywali obywatelstwo. Przywództwo NRD było oburzone łamaniem przez Węgrów traktatu i przyzwoleniem na emigrację obywateli NRD. Pojedyncze przypadki przerodziły się w masowe ucieczki, zanim NRD zaczęło zakazywać podróży na Węgry.

59. GRENZTRUPPEN: „Zielone jednostki” to przydomek straży granicznej patrolującej granicę z RFN i mur berliński. Głównym zadaniem straży granicznej NRD było niedopuszczenie do ucieczek obywateli tego państwa na Zachód.

60. TOKSYCZNE OPADY: Komunizm był dla Europy Wschodniej katastrofą ekologiczną. Podstawą gospodarki było górnictwo, fabryki chemiczne i ciężki przemysł. Regulacje dotyczące ekologii praktycznie nie istniały, a istniejące były ignorowane. Ludzie żyjący na dotkniętych problemem obszarach częściej zapadali na choroby układu oddechowego i cierpieli z powodu innych problemów ze zdrowiem, w tym problemami wśród nowo narodzonych dzieci i skróconej średniej długości życia.

61. DEMONSTRACJE PONIEDZIAŁKOWE: Po przerwie letniej wznowiono modlitwy pokojowe w kościele św. Mikołaja. We wrześniu frekwencja zwiększyła się z kilkuset do kilku tysięcy osób. Szczytowa konfrontacja z reżimem nastąpiła 9 października. Grupa przywódców społecznych, w tym Kurt Masur, nadała w mieście wezwanie dla obu stron do powstrzymania się od przemocy. O godzinie 18 w okolicach Ringstrasse maszerowało już 70 tysięcy mieszkańców Lipska. Tłum był zbyt liczny dla Stasi, a ze względu na brak jasnych rozkazów z Berlina miejscowi oficjele nie zdecydowali się na podjęcie działań. Od tego momentu reżim stracił siłę i szybko się rozpadł. Demonstracje rozprzestrzeniły się najpierw na Drezno, a potem do Berlina, gdzie 4 listopada 500 tysięcy obywateli zebrało się przeciwko komunistom. Mur został zburzony 5 dni później.

62. JAKOWLEW RADZI GORBACZOWOWI: Aleksander Jakowlew i Eduard Szewardnadze byli najważniejszymi doradcami Gorbaczowa w 1989 roku. W 1983, kiedy Gorbaczow był ministrem rolnictwa, zobaczył się z Jakowlewem w Kanadzie na spotkaniu, które odmieniło losy zimnej wojny. Panowie nie znali się zbyt dobrze, więc początek rozmowy przypominał nieco komunistyczną, reformatorską randkę w ciemno. Obaj wiedzieli, że każda niepoprawna politycznie uwaga mogła być zarejestrowana przez KGB, a później użyta przez ich wrogów politycznych, aby usunąć ich z pozycji w elitach partii. Wtedy właśnie Jakowlew, wyczuwając być może chęć Gorbaczowa do podjęcia tematu, obnażył swoje prawdziwe poglądy. Później wspominał tę konwersację „W pewnym momencie nagle obaj mieliśmy już dosyć i po prostu zaczęliśmy mówić. Z jakiegoś powodu przestałem ważyć słowa i zacząłem opowiadać o rzeczach, które uważałem za idiotyzm w sferze polityki zagranicznej, szczególnie o raketach SS-20 rozmieszczonych w Europie, ale i o wielu innych rzeczach. On zrobił to samo. Byliśmy



całkowicie szczerzy. On mówił szczerze o problemach wewnętrznych Rosji. O tym, że w tych warunkach, warunkach dyktatury i braku wolności, państwo po prostu upadnie. To był właśnie moment podczas naszej trzygodzinnej konwersacji, który był niemalże jak zderzenie głowami, kiedy wyrzuciliśmy z siebie wszystko, i właśnie podczas tej konwersacji doszliśmy do porozumienia we wszystkich istotnych dla nas sprawach”. W ten właśnie sposób podczas wizyty mającej na celu badanie miejscowych metod rolniczych zrodziły się polityka Gorbaczowa i późniejszy koniec zimnej wojny. Polityka Jakowlewa została później nazwana „inicjatywizmem”. Założeniem było, że system sowiecki jest skazany na zagładę, ale jeżeli partia wystarczająco szybko się zreformuje, ludzie ją zaakceptują i pozwolą jej zostać u władzy na demokratycznych warunkach.

63. GENSCHER: Hans-Dietrich Genscher był ministrem spraw zagranicznych RFN od 1974 do 1992 roku. We wrześniu 1989 roku zawarł on układ z Honeckerem, który pozwolił na bezpieczne przejazd wschodnioniemieckich uchodźców, którzy spędzili tygodnie, koczując przed ambasadą RFN w Pradze. Odegrał kluczową rolę w relacjach między RFN i NRD, jak również w rozwoju Unii Europejskiej i zjednoczeniu Niemiec.

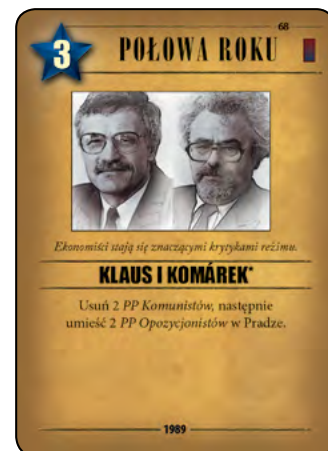
64. PAMIĘĆ O 1968: W styczniu 1968 r. nowym przywódcą czechosłowackich komunistów został Słowak Alexander Dubček. Rozpoczęła się w ten sposób epoka szybkich zmian, która do historii przeszła jako praska wiosna. Nowym celem komunistów według Dubčeka miała być budowa „socjalizmu z ludzką twarzą”. Proces zmian zatrzymała 21 sierpnia 1968 roku interwencja wojsk Układu Warszawskiego. Zdławienie czechosłowackich reform dało początek „doktrynie Breżniewa”, zgodnie z którą państwa bloku wschodniego miały prawo do interwencji w każdym z nich, jeśli zagrożony był ustrój socjalistyczny. Interwencja w Czechosłowacji po raz kolejny skompromitowała komunizm na arenie międzynarodowej. Na zachodzie Europy popularność zyskała idea „eurokomunizmu”, odrzucająca konieczność wprowadzenia dyktatury proletariatu i podporządkowanie Moskwie.

65. WIZYTA PREZYDENTA: W lipcu 1989 roku Bush odwiedził Warszawę i Budapeszt. Spotkał się osobiście z Wałęsą i przywódcami węgierskiej opozycji. Wałęsa liczył na wschodnioeuropejską wersję planu Marshalla. Niestety się rozczarował. Przekaz Busha dla węgierskich dysydentów brzmiał: bądźcie wytrwali, zwolnijcie i nie szarżujcie. Sądził, że nie są oni gotowi na przejęcie władzy. Wizyta skończyła się na kilku okazjach dla Busha do zrobienia sobie zdjęcia i niewiele więcej.

66. NOWE FORUM: Była to najważniejsza organizacja opozycyjna, powstała w NRD we wrześniu 1989 roku. Pod koniec roku liczyła już 10 tysięcy członków, około 200 tysięcy podpisało się pod jej deklaracją „Przełom '89”. W 1990 roku Nowe Forum straciło na znaczeniu, a jego aktywiści zasilili inne ugrupowania polityczne.

67. REFORMATOR ZREHABILITOWANY: U początków aksamitnej rewolucji Hável zaprosił Dubčeka, przywódcę praskiej wiosny na wizytę w stolicy. Kiedy Dubček przemawiał do tłumów na placu Wacława, towarzyszyły mu okrzyki „Dubček na zamek!”, które wyrażały chęć przywrócenia go na pozycję przywódcy Czechosłowacji. Dubček pozostał w Pradze podczas aksamitnej rewolucji i był na scenie w czasie konferencji prasowej wraz z Forum Obywatelskim, kiedy ogłoszono rezygnację komunistycznego rządu. Słodko-kwaśny wyraz twarzy Dubčeka kontrastował z owacją pozostałych osób w pomieszczeniu. Dubček był humanistą, ale pozostał też lojalnym komunistą, który poprowadziłby ruch reformacyjny w SRR jeżeli twardogłowi zgodziliby się go zrehabilitować.

68. KLAUS I KOMÁREK: Václav Klaus i Václav Komárek byli czechskimi ekonomistami, którzy stali się głośnymi krytykami reżimu. Reprezentują wielu technokratów, którzy pracowali w systemie komunistycznym, ale udało im się objąć ważną pozycję w postkomunistycznych rządach. Klaus został ministrem finansów w grudniu 1989 roku, a potem premierem podczas rozpadu Czechosłowacji. Później pełnił również funkcję prezydenta Czech. Reprezentują oni też szerokie spektrum ideologii wewnątrz Forum Obywatelskiego. Klaus jest thatcherystą. Komárek był jednym z bardziej znaczących promotorów wartości socjaldemokratycznych w Czechach.



69. SYSTEMATYZACJA: Jednym z bardziej szalonych pomysłów zrodzonych w umyśle Nicolae Ceaușescu była „systematyzacja” Rumunii poprzez niszczenie małych wiosek i przesiedlanie ludności do miast. Była to część jego planu stworzenia „wielowarstwowej, rozwiniętej społeczności socjalistycznej”. Systematyzacja została wprowadzona w ograniczonym zakresie, głównie na przedmieściach Bukaresztu. Ceaușescu również zrównał z ziemią duże tereny przedmieść miasta, aby stworzyć swój pałac ludowy. Zamiast wyburzania, systematyzację na wsiach przeprowadzano również odcinając prąd, dostawy opału czy nawet jedzenia.

70. SECURITATE: Tajna rumuńska policja była najbardziej brutalną pośród swoich odpowiedników w Europie Wschodniej. Była odpowiedzialna za aresztowania i śmierć tysięcy ludzi (w okresie stalinowskim). Securitate używała technik inwigilacyjnych przypominających metody Stasi, od podsłuchów telefonicznych do przymusowych testów ciężarowych (jako część narzuconej przez Ceaușescu polityki zwiększania populacji). Służba była również prywatną armią Ceaușescu. Jej funkcjonariusze byli mu śmiertelnie oddani, lepiej wyposażeni (mieli do dyspozycji nawet pojazdy opancerzone) i lepiej wynagradzani od pozostałych sił zbrojnych Rumunii.



71. POCAŁUNEK ŚMIERCI: Jest to zdjęcie zrobione na obchodach 40 NRD. Podczas wizyty w NRD Gorbaczow wygłosił kilka pochwał dla SED, ale ani słowa poparcia dla Honeckera. Było oczywiste, że uważał, iż nadszedł czas, aby Honecker odszedł.

72. PRZETASOWANIA W POLSCE: W lipcu 1989 roku przemiany w Polsce znalazły się w impasie. Co prawda obywatele podczas czerwcowych wyborów jednoznacznie opowiedzieli się za odrzuceniem komunizmu, to jednak wcześniejsze ustalenia gwarantowały komunistom i ich sojusznikom 65% miejsc w Sejmie. Generał Jaruzelski został większością jednego głosu wybrany na prezydenta i powierzył gen. Kiszczakowi misję sformowania rządu. W jego skład nie chcieli jednak wejść przedstawiciele „Solidarności”, bez których nie miałby on żadnego autorytetu. W tej sytuacji Lech Wałęsa zwrócił się do dotychczasowych

sojuszników komunistów z Zjednoczonego Stronnictwa Ludowego i Stronnictwa Demokratycznego i zdołał ich namówić do zawarcia nowej koalicji. Dzięki temu możliwe stało się powołanie rządu premiera Tadeusza Mazowieckiego.

73. LÁSZLÓ TÓKÉS: Tókéś był etnicznym węgierskim pastorem Kościoła ewangelicko-zreformowanego i jednym z niewielu w Rumunii, odważnych na tyle, aby krytykować reżim Ceausecu. Decyzja o eksmisji z jego domu 16 grudnia doprowadziła do protestów w Timișoarze i masakry.

74. NIEMIECKIE AMBASADY:

Po otwarciu granicy austriacko-węgierskiej, obywatele NRD zaczęli uciekać do RFN przez Austrię. Odpowiedzią SED było uniemożliwienie podróży na Węgry, co pozostawiło tysiące obywateli NRD odciętych w ambasadach RFN w Pradze, Budapeszcie i Warszawie. Ambasady służyły za azyl do czasu wynegocjowania porozumienia. W końcu Honecker pozwolił uchodźcom wyjechać, ale tylko jeżeli przejadą przez NRD, aby mógł ogłosić, że zostali wydalen.



75. PASZPORTY: W bloku wschodnim podróże były bardzo utrudnione, wizy pozwalające na podróż na Zachód były bardzo cennym przywilejem. Wydawanie paszportów leżało w gestii tajnych służb. Do niektórych krajów w ramach bloku wschodniego można było też podróżować na podstawie dowodu osobistego.

76. SZCZYT UKŁADU WARSZAWSKIEGO: Szczyt w Bukareszcie był pierwszym spotkaniem przywódców od wyborów w Polsce. Zupełnie na odwrót niż w 1968 roku, Ceaușescu wezwał do zbrojnej interwencji w Polsce i na Węgrzech, aby zapobiec odejściu tych państw od socjalizmu. Premier Węgier Nemeth zerkał nad stołem na delegację Sowietów, podczas gdy ich przedstawiciel tylko przewrócił oczami i odpowiedział „nie”. Nie będzie powtórki z inwazji w 1956 roku.



77. WYDAWNICTWO PODZIEMNE:

W państwach bloku wschodniego wszystkie media znajdowały się pod kontrolą cenzury. Opozycjoniści rozpowszechniali informację za pomocą niezależnych druków. Często miały one charakter samizdatu – były przepisywane w wielu kopiach ręcznie lub na maszynie. Polska opozycja rozwinęła całe podziemie wydawnicze, drukując książki i gazetki w tysiącach egzemplarzy.

78. REWOLUCJA ROBOTNIKÓW: Programy antykryzysowe nigdy nie cieszyły się popularnością wśród robotników, czy to te narzucane przez rządy komunistyczne, czy postkomunistyczne. Zazwyczaj zawierały one uwolnienie cen i narzucenie kontroli płac, wraz z zamykaniem nierentownych fabryk. Zdobywanie przychylności robotników poprzez zwiększanie płac musiała być równoważona z zachowaniem rzetelności reform fiskalnych wprowadzanych, aby zadowolić zachodnich pożyczkodawców.

79. TRZECIA DROGA: Gra 1989 jest systemem binarnym, ale większość grup aktywnych politycznie czy nawet sami komuniści nie byli tacy prości do zaklasyfikowania. Na przykład twórcy opozycyjnego Nowego Forum nie chcieli obalenia socjalizmu czy likwidacji NRD. Sprzeciwiali się materializmowi społeczności zachodnio-niemieckiej. Intelektualiści z NRD tacy jak Christa Wolf szukali trzeciej drogi między komunizmem i kapitalizmem, ale ich ideały zostały zmyte przez falę wydarzeń. Kiedy ludzie poznali bogactwo Republiki Federalnej i rozbuchaną korupcję w przywództwie SED, opinia społeczna zdecydowanie opowiedziała się za zjednoczeniem z RFN.

80. NEPOTYZM: Stary rumuński dowcip mówił, że państwo Ceaușescu budowali „socjalizm w jednej rodzinie”. Na Bałkanach więzi rodzinne były kluczowe dla rozwoju kariery pod rządami komunizmu. Czasami osoby, które zdobyły stanowisko w ten sposób, okazywały się dobrym wyborem. Ludmiła Żiwkova (której zdjęcie znajduje się na tej karcie) była członkiem politbiura i sprawowała stanowisko ministra kultury w rządzie jej ojca Todora Żiwkova, promując sztukę. Z kolei jej brat, Władimir Żiwkow, był katastrofą, a jego awans był jednym z powodów, które zniechęciły pozostałych bułgarskich włodarzy przeciwko „Wujkowi Toszo”. Syn Ceaușescu (również na zdjęciu) był playboyem, który przegrał olbrzymie sumy publicznych pieniędzy w kasynach i zabawiając z kobietami. Zapił się na śmierć i umarł na marskość wątroby w 1996 roku.

81. BAŁTYCKI ŁAŃCUCH: „23 sierpnia 1939 roku podpisano pakt Ribbentrop–Mołotow. III Rzesza Niemiecka i Związek Sowiecki podzieliły w nim strefy wpływów w Europie Środkowo-Wschodniej, dokonując rozbioru Polski. W myśl umowy Litwa, Łotwa i Estonia znalazły się w strefie sowieckiej, a w 1940 roku zostały okupowane i włączone w skład Związku Sowieckiego. W 1989 roku rodzące się w tych państwach ruchy niepodległościowe i demokratyczne zorganizowały manifestację w 50-tą rocznicę podpisania paktu. Dwa miliony ludzi połączyły ręce, tworząc bezprecedensowy łańcuch o długości kilkuset kilometrów. Manifestowano w ten sposób wolę odzyskania niepodległości, co ostatecznie nastąpiło w 1991 roku.



82. SZPICEL: 15 stycznia 1990 roku tłum spłądował siedzibę główną Stasi w Berlinie. Ujawnione akta Stasi pokazały, że wielu ważnych obywateli NRD było informatorami. Jednym z najważniejszych szpicli był lider CDU w NRD, Lothar de Maizière, który z tego powodu musiał zrezygnować z pozycji w rządzie Kohla. Obecnie w siedzibie Stasi mieści się muzeum.

83. MODROW: Hans Modrow był przewodniczącym SED w Dreźnie. Po odsunięciu od władzy następcy Honeckera, Egon Krenza, 7 grudnia, Modrow został niepisany przywódcą NRD. Był on znany jako reformator, jednak jego dojście do władzy nastąpiło zbyt późno, aby mogło uratować partię czy nawet państwo. Jego rola sprowadziła się głównie do koordynacji, w czasie kiedy organizowane były wybory rządu, który miał negocjować zasady upadku NRD.

84. SECESJA REPUBLIK BAŁTYCKICH: To wydarzenie symbolizuje deklarację niepodległości od ZSRR przez republiki bałtyckie. Blokuję ono wydarzenie Gorbaczow oczarowuje Zachód, ponieważ Gorbaczow

nie mógł już przekładać sukcesów w polityce zagranicznej na siłę wewnątrz państwa, kiedy ZSRR się rozpadał. Litwa ogłosiła niepodległość w marcu 1990 roku, a Łotwa w maju. Estońska droga do niepodległości była stopniowa: najpierw przyjęto deklarację suwerenności w listopadzie 1988 roku, a w końcu przeprowadzono udane referendum niepodległościowe w marcu 1991 roku.

85. WPROWADZENIE REFORMY/ ZATRZYMANIE REFORM

86. „MUR MUSI UPAŚĆ!”: 9 listopada na koniec długiej konferencji prasowej przedstawiciel medialny NRD Günter Schabowski wygłosił komentarz, w którym stwierdził, że zakaz wyjazdu z NRD ma być zniesiony. Został zapytany, kiedy to rozporządzenie ma wejść w życie i po chwili przerzucania notatek stwierdził (omyłkowo): „Powinniście mieć tę informację... eee... rozporządzenie wchodzi w życie natychmiast”. Zszokowani zachodni reporterzy rzucili się do telefonów, aby przekazać wiadomość swoim redakcjom. Informacja została przekazana przez zachodniemieckie media i trafiła z powrotem do NRD. Ludzie zaczęli się gromadzić przy punktach granicznych, aby wejść do Berlina Zachodniego. Straż graniczna nie wiedziała, co robić, ani nie otrzymała żadnych wytycznych. Tłum zaczął skandować „Zaraz wrócimy!” i „Mur musi upaść!”, w końcu straż graniczna otworzyła bramy, a ludzie weszli do Berlina Zachodniego.



87. KOHL PROPONUJE REUNIFIKACJĘ: 21 listopada poślaniec Gorbaczowa przekazał doradcy Kohla, Horstowi Teltschikowi spisana naprędce notatkę, w której zostało napisane, że Sowieci są gotowi do rozpatrzenia wszystkich opcji na przyszłość, nawet „tych nie do pomyslenia”, włączając zjednoczone Niemcy bez broni nuklearnej i poza NATO. Niemcy byli zszokowani tą ofertą, a Kohl zdecydował, że musi wykazać inicjatywę i zaproponować plan reunifikacji. 10-punktowy plan został przedstawiony 28 listopada w przemówieniu przed Bundestagiem. Brytyjczycy, Francuzi i Sowieci nie zostali zapytani o zdanie. Amerykanie, czwarta ze sprzymierzonych sił, otrzymali kopię planu, ale zbyt późno, aby mogli się z nią zapoznać przed przedstawieniem jej przez Kohla. Przemówienie niewątpliwie wywołało gorącą reakcję. Gorbaczow był wściekły. Tydzień później, na spotkaniu z Genscherem Szewardnadze przyrównał Kohla do Hitlera. Ostatecznie Kohl dostał to czego chciał: zjednoczone Niemcy w NATO.

88. ADAMEC: Pod koniec listopada po rezygnacji sekretarza generalnego SRR Miloša Jakeša, Ladislav Adamec został przewodniczącym Komitetu Centralnego partii. Adamec próbował stworzyć rząd koalicyjny, nominując różne osoby z Forum Obywatelskiego na pomniejsze stanowiska w zdominowanym przez komunistów rządzie. Społeczeństwo odrzuciło ten układ, doprowadzając do upadku rządu Adameca 10 grudnia.

89. TEORIA DOMINA: Teoria domina była usprawiedliwieniem dla amerykańskiej interwencji zbrojnej w południowo-wschodniej Azji. Zakładała, że jeżeli jedno państwo przejdzie na komunizm, podążą za nim pozostałe państwa regionu. Rok 1989 pokazał teorię domina działającą w odwrotną stronę. Kiedy Polska i Węgry wprowadziły reformy demokratyczne i stało się jasne, że nie nastąpi interwencja Sowietów, dysydenci z innych państw dostali skrzydeł.

90. FORUM OBYWATELSKIE: Aksamitna rewolucja zaczęła się 17 listopada jako marsz upamiętniający 50 rocznicę zamordowania przez nazistów w 1939 roku Jana Opletala. Reżim brutalnie zdławił marsz, a wśród ludzi rozeszła się plotka, że zabity został student. Studenci wezwali do strajku, który został poparty przez aktorów. Nawet 90-letni kardynał František Tomášek udzielił studentom poparcia. 19 listopada zostało powołane Forum Obywatelskie, organizacja łącząca czeskie grupy opozycyjne. Jej przywódcami była eklektyczna mieszanka ekonomistów, aktorów, byłych komunistów praskiej wiosny, studentów, robotników oraz intelektualistów, którzy gromadzili się nocami w piwnicach kina Lucerna w Pradze. Od 20 listopada Forum Obywatelskie codziennie organizowało olbrzymie wiece na placu Waclawa, które ostatecznie doprowadziły do upadku reżimu.



91. MÓJ PIERWSZY BANAN: Po otwarciu granic NRD 9 listopada nastąpił trzytygodniowy okres, kiedy przyszłość NRD była trudna do przewidzenia. Kiedy obywatele NRD otrzymali szansę przejścia na Zachód (otrzymując prezent powitalny w wysokości 100 marek niemieckich od rządu RFN) i zobaczyli bogactwo produktów dostępnych w sklepach spożywczych i innych, poparcie dla zreformowanego socjalizmu w NRD zaczęło szybko spadać.

92. ZDRADA: Historia współpracy między Kościołem prawosławnym w Rumunii i Bułarii a partiami komunistycznymi czyniła z niego mało prawdopodobne źródło protestów demokratycznych. Po masakrze w Timișoarze, rumuński patriarcha Teoktyst wysłał telegram do Ceaușescu, chwalać jego „światłe działania” oraz „odważne myślenie”.

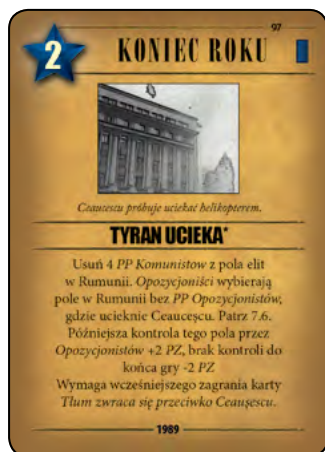
93. TERAPIA WSTRZĄSOWA: Profesor Harvardu, liczący wtedy zaledwie 34 lata, Jeffrey Sachs był konsultantem polskiego ministra finansów Leszka Balcerowicza, pomagającym w przygotowaniu radykalnego planu przemiany Polski z gospodarki planowej na wolnorynkową. Plan był nazywany terapią wstrząsową, ponieważ miał uderzyć w samo serce gospodarki, zamiast stosować metody małych kroków. Ponieważ Polska borykała się z hiperinflacją, stopy procentowe zostały podniesione do ponad 100%, a polski złoty został przywiązany do dolara. Ceny praktycznie wszystkich towarów zostały uwolnione. Nierentowne firmy zostały zamknięte, tworząc gigantyczne bezrobocie w społeczeństwie, w którym do tej pory praktycznie ono nie istniało. Firmy państwowe, które nie zostały zamknięte, były stopniowo prywatyzowane. W wyniku terapii wstrząsowej Polskę dotknęła silna recesja w 1990–1991 roku, ale gospodarka podźwignęła się szybciej niż w państwach, gdzie przyjęto mniej agresywne podejście. Stanowiąc przykład godnego uznania sukcesu, od 1991 roku Polska cieszyła się 20 latami wzrostu gospodarczego i była jedynym państwem Unii Europejskiej, które uniknęło recesji podczas kryzysu finansowego w latach 2008–2009.

94. ZWIĄZEK SIŁ DEMOKRATYCZNYCH: Powołany 7 grudnia 1989 roku ZSD był organizacją zrzeszającą grupy opozycyjne w Bułgarii. Jego przywódcą był profesor filozofii Żelju Żelew, który został prezydentem Bułgarii w sierpniu 1990 roku.

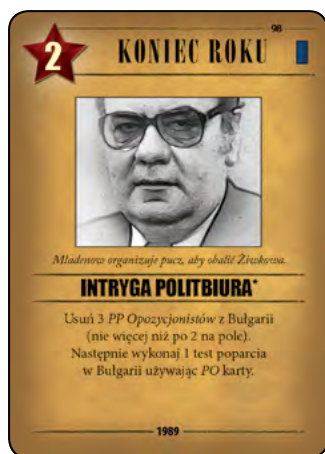
95. KARTA PUNKTACJI – RUMUNIA

96. CHIŃSKIE ROZWIĄZANIE: Możliwość użycia przez służby bezpieczeństwa ostrej amunicji do rozpędzania tłumu stale towarzyszyła wydarzeniom 1989 roku. Wywołane przez eksmisję ojca Tőkésa protesty w Timișoarze poskutkowały dziesiątkami ludzi zabitych przez armię i Securitate. Między 21 i 25 grudnia w Bukareszcie zginęło kolejne tysiąc osób, jednak większość ofiar została zabita już po schwytaniu małżeństwa Ceaușescu. Kara +3 PZ symbolizuje potępienie przez społeczność międzynarodową użycia siły przeciwko protestującym.

97. TYRAN UCIEKA: Zadziwiające jest, że człowiek tak pogrążony w paranoi jak Nicolae Ceaușescu nie miał przygotowanego planu ucieczki na wypadek powstania lub puczu. Kiedy lud zwrócił się przeciwko niemu, wraz z żoną Eleną spędził noc 21 grudnia w budynku Komitetu Centralnego, a następnego dnia próbował uciec helikopterem. Pilot otrzymał przez radio rozkaz lądowania zaledwie kilkadziesiąt kilometrów od Bukaresztu i poinformowania Ceaușescu, że muszą lądować, ponieważ mogą zostać zestrzeleni. Następnie państwo Ceaușescu ukradli samochód, ale szybko zostali schwytani i przetransportowani do pobliskiej bazy wojskowej. W święto Bożego Narodzenia odbył się pokazowy proces, a państwo Ceaușescu zostali postawieni pod ścianą i rozstrzelani.



98. INTRYGA POLITBIURA: Na początku listopada Żiwkow popełnił kolejne międzynarodowe faux pas, kiedy nakazał rozbicie Ekogłasności na oczach grupy zachodnich delegatów na Konferencję Bezpieczeństwa i Współpracy w Europie spotykającej się w Sofii. KBWE (obecnie OBWE) jest organizacją wykonawczą aktu końcowego z Helsinek z 1975 roku, a organizacja publicznych pobić w trakcie goszczenia konferencji praw człowieka nie pomogła reputacji Bułgarii. Długo planowany pucz przeciwko Żiwkowowi rozpoczął się 10 listopada i zakończył się zastąpieniem Żiwkova przez organizatora puczu Petyra Mładenowa. Ten z kolei musiał podać się do dymisji w lipcu 1990 roku po ujawnieniu nagrań, na których wzywał do brutalnego rozbicia wiecei ZSD w grudniu 1989 roku słowami: „Niech te czołgi lepiej przyjadą”.



99. LIGACZOW: Ligaczow był wiodącym głosem twardogłowych na Kremlu w 1989 roku. Otwarcie krytykował politykę nieingerencji w Europie Wschodniej Gorbaczowa, optując zamiast tego o prowadzenie przez Sowietów polityki zagranicznej „natury klasowej”.

100. WYTRWAŁOŚĆ: Ta karta symbolizuje zwolenników jednej ze stron opierających się mentalności tłumu, która ogarnęła tak wielu w 1989 roku. Badania pokazują, że większość mieszkańców Europy Wschodniej popierała egalitarne cele socjalizmu, odrzucając zarazem skorumpowane i upadłe partie komunistyczne. Dla większości rewolucje 1989 roku nie były ideologiczne: odrzucali utopijną wizję przyszłości. Chcieli po prostu normalnie żyć. Szczególnie buntujący się robotnicy nie chcieli zastąpienia komunizmu systemem, który natychmiast zamknąłby

ich nierentowną fabrykę. Jednak ludzie pochłonęła magia chwili, stali się częścią tłumu. Głosy umiarkowania utonęły wśród głośniejszych nawoływań „Do piachu z nimi!”

101. ELENA: Kult jednostki otaczający Elenę Ceaușescu dorównywał temu, który towarzyszył jej mężowi. Była słabo wykształcona, ale w rumuńskiej propagandzie stała się genialną chemiczką, która przypisywała sobie zasługi prawdziwych naukowców.

102. FRONT OCALENIA NARODOWEGO: W Rumunii rewolucja rozpoczęła się, zanim pojawiły się pierwsze ruchy opozycyjne i nie było dysydentów, którzy mogliby stworzyć przywództwo opozycji. Zamiast tego rolę opozycji przyjęli drugorzędni członkowie partii komunistycznej. Na początku obiecywali wolne wybory i reformy demokratyczne, ale szybko się z tych obietnic wycofali.

103. RZĄD PODAJE SIĘ DO DYMISJI: Ostateczna kapitulacja reżimu mogła przyjmować postać masowej rezygnacji rządu. Stało się tak w grudniu w NRD i Czechosłowacji.

104. SYLWESTER: Historyczny rok 1989 zakończył się imprezą sylwestrową pod Bramą Brandenburską. Impreza stała się coroczną tradycją w Berlinie, na której ponad milion osób co roku świętuje Sylwestra. Karta jest wydarzeniem komunistów, ponieważ symbolizuje uciekający opozycjonistom czas.

105. SPOŁECZEŃSTWO PRZECIWKO PRZEMOCY: Historycznie poparcie dla komunizmu było słabsze w Słowacji niż w Czechach i na Morawach. Społeczeństwo Przeciwko Przemocy było słowackim odpowiednikiem Forum Obywatelskiego i tak jak ono rozpadło się szybko po aksamitnej rewolucji. Większość przywódców SPP przewodziło później Ruchowi na Rzecz Demokratycznej Słowacji, który był za stworzeniem niepodległej Słowacji, co doprowadziło do aksamitnego rozwoju i rozpadu Czechosłowacji 1 stycznia 1993 roku.

106. PRZYJĘCIE DOKTRYNY SOCJALDEMOKRATYCZNEJ: Po rewolucjach roku 1989 partie komunistyczne pozmieniały nazwy i rozpadły się na mniejsze frakcje. Zreformowani komuniści przyjęli doktrynę lewicową, która szanowała nowe instytucje demokratyczne. Bułgarscy komuniści zmienili nazwę na Bułgarską Partię Socjalistyczną i pozostali u władzy po wyborach w 1990 roku. Rumuńscy komuniści również pozostali u władzy, ale za pomocą mniej uczciwych środków. Inni komuniści w regionie powrócili do władzy w połowie i w późnych latach 90. jako socjaldemokraci.

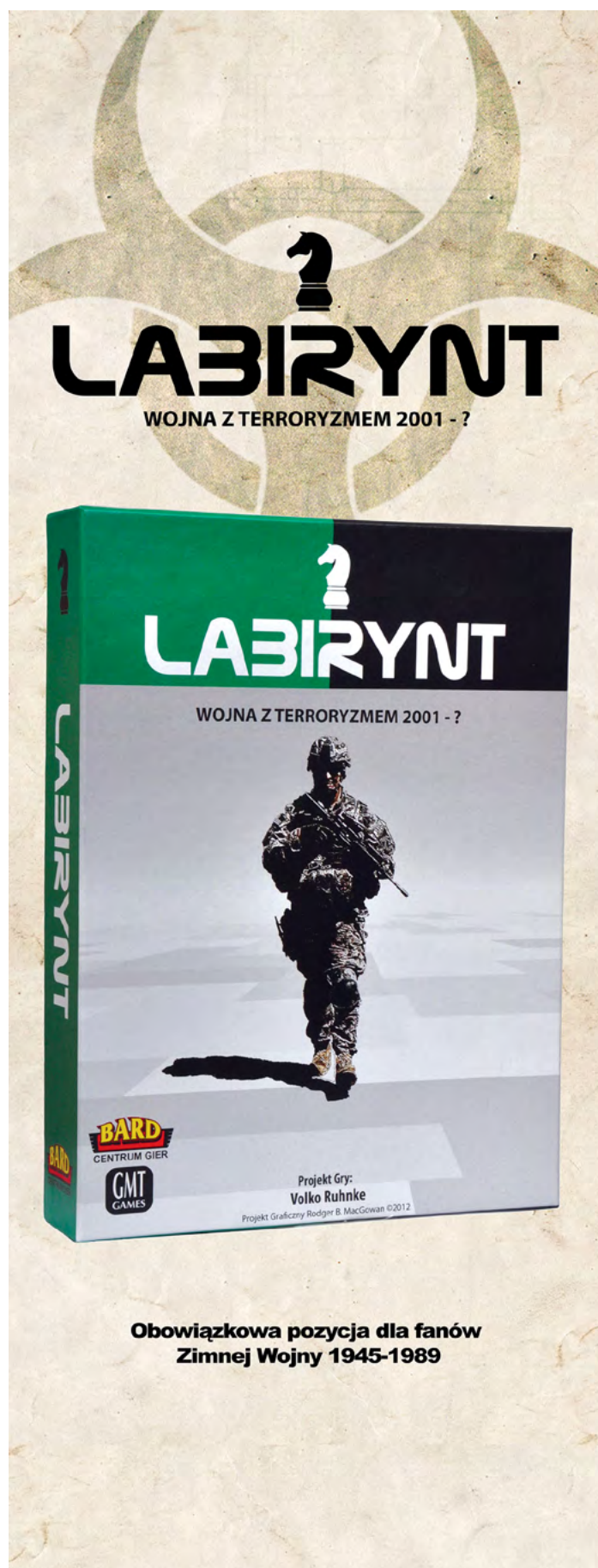
107. MASAKRA W TIMIȘOARZE: 16 grudnia mała grupa parafian ze zreformowanego kościoła węgierskiego w Timișoarze rozpoczęła protest przeciwko eksmisji ich pastora Ojca Tőkésa. Kościół znajdował się blisko dworca kolejowego, a robotnicy, którzy byli w drodze do pracy, zobaczyli protestujących i zaczęli się do nich przyłączać. Tłum szybko się powiększał i przerosł w demonstrację przeciwko Ceaușescu. Demonstracja zmieniła się w zamieszki, kiedy tłum próbował spłądować siedzibę partii. Następnego dnia Securitate i oddziały wojska otworzyły ogień do tłumu, zabijając ponad 80 osób. Informacje o masakrze dotarły do Bukaresztu, a oburzenie wywołane tym wydarzeniem przyczyniło się do wybuchu rewolucji 21 grudnia.



108. ARMIA POPIERA REWOLUCJĘ: Rankiem 22 grudnia doniesiono, że minister obrony Rumunii Vasile Milea zastrzelił się po tym, jak ujawniono go jako zdrajcę. Był to moment zwrotny dla armii. Przyjąwszy, że Milea został zamordowany za odmowę wykonania rozkazu otwarcia ognia do tłumu, armia zdecydowanie odwróciła się od Ceaușescu. Kolejne trzy dni obfitowały w krwawe starcia między armią i Securitate pozostającą lojalną wobec reżimu. Jednak często nie do końca wiadomo było, kto do kogo strzela. Wielu funkcjonariuszy Securitate nosiło cywilne ubrania i po prostu wtopiło się w tłum, podczas gdy wielu zwykłych obywateli zostało zabitych w ogniu krzyżowym.

109. PRZEWROT NA KREMLU!: Ta karta symbolizuje obalenie Gorbaczowa przez konserwatystów z partii. Nieudany przewrót przeciwko Gorbaczowowi rozpoczął się w sierpniu 1991 roku i przyspieszył rozpad ZSRR.

110. SZCZYT NA MALCIE: W grudniu 1989 roku Bush i Gorbaczow zwołali szczyt na Maltcie, aby omówić szybko zmieniającą się sytuację we Europie Wschodniej. Spotkania miały się odbyć na pokładach sowieckich i amerykańskich okrętów wojennych na Morzu Śródziemnym. Niestety na Maltcie była akurat paskudna pogoda i część spotkań została odwołana z powodu choroby morskiej. Ten szczyt jest uważany za koniec zimnej wojny. Na jej miejsce miał powstać „Nowy porządek świata”. Miał on się zacząć od współpracy między supermocarstwami w zatrzymaniu przemytu broni i terroryzmu oraz stopniowego przyjęcia ZSRR do organizacji międzynarodowych takich jak G-7. Zawierał również przyszłe umorzenia długów dla Europy Wschodniej poprzez Międzynarodowy Fundusz Walutowy oraz Bank Światowy. Te górnolotne pomysły wydawały się ostrożnemu Bushowi nie na miejscu, w związku z czym został on skrytykowany przez część komentatorów jako bycie za mało zaangażowanym w poparcie dla Gorbaczowa. Pomysł narodził się tak szybko, jak umarł, ponieważ USA rozpoczęły wojnę w Zatoce w 1990 roku, a ZSRR rozpadł się w 1991.



PRZYKŁADOWA TURA

Przykładowa tura:

Ręka Komunistów

- #1 PO 2: Spuścizna stanu wojennego* (Komuniści)
- #14 PO 4: Gorbaczow oczarowuje Zachód
- #15 PO 3: Honecker* (Komuniści)
- #19 PO 2: Wizyta papieska* (Opozycjoniści)
- #22 Karta punktacji – Polska
- #27 PO 3: Konsumpcjonizm (Opozycjoniści)
- #34 PO 2: FIDESZ* (Opozycjoniści)
- #36 PO 3: Ucieczka na Zachód* (Opozycjoniści)

Komentarz: Komuniści dobrali silną rękę.



Ręka Opozycjonistów

- #9 PO 1: Mur Berliński* (Komuniści)
- #10 PO 3: Kult jednostki* (Komuniści)
- #12 PO 2: Aparatczycy* (Komuniści)
- #26 PO 1: Akt Końcowy KBWE* (Opozycjoniści) (czerwona)
- #33 PO 2: Sajudis* (Opozycjoniści) (czerwona)
- #35 PO 3: Uleczmy krwawiącą ranę* (Komuniści)
- #39 PO 2: Eko-Glasnost* (Opozycjoniści)
- #40 PO 3: Węgierskie Forum Demokratyczne* (Opozycjoniści)



Komentarz: Ręka Opozycjonistów ma dosyć niskie wartości PO, ale zawiera dwa wydarzenia z czerwonym tytułem (Akt końcowy i Sajudis), co przygotowuje dobre podłoże dla dalszej części gry.

Umieszczanie dodatkowych PP:

- 1 PP Komunistów umieszczony w Miskolcu, obecnie 1 PP
- 1 PP Komunistów umieszczony w Debreczynie, obecnie 1 PP
- 1 PP Opozycjonistów umieszczony w Poznaniu, obecnie 1 PP
- 1 PP Opozycjonistów umieszczony we Wrocławiu, obecnie 1 PP
- 1 PP Opozycjonistów umieszczony w Segedynie, obecnie 2 PP
- 2 PP Komunistów umieszczone w Debreczynie, obecnie 3 PP
- 1 PP Komunistów umieszczony w Bydgoszczy, obecnie 2 PP
- 2 PP Opozycjonistów umieszczone w Poznaniu, obecnie 3 PP
- 2 PP Opozycjonistów umieszczone w Segedynie, obecnie 4 PP
- 2 PP Komunistów umieszczone w Miskolcu, obecnie 3 PP

Komentarz: Opozycjoniści umieścili PP w Poznaniu, aby uzyskać tam kontrolę, co umacnia Gdańsk i daje im dominację w Polsce. Zajęli również Segedyn, co umacnia Budapeszt i daje im obecność na Węgrzech. Komuniści zdecydowali się umieścić na Węgrzech tyle PP, żeby kontrolować Debreczyn i Miskolc, które umacniają

się nawzajem. Umieścili też 1 PP w Bydgoszczy, ale nadal nie mają obecności w Polsce. Aktualnie są w tej komfortowej sytuacji, że mają kartę punktacji – Polska na ręku.

Tura 1 Rundy graczy

Tura 1, 1 runda Komunistów

Komuniści zagrywają kartę jako umieszczenie PP:

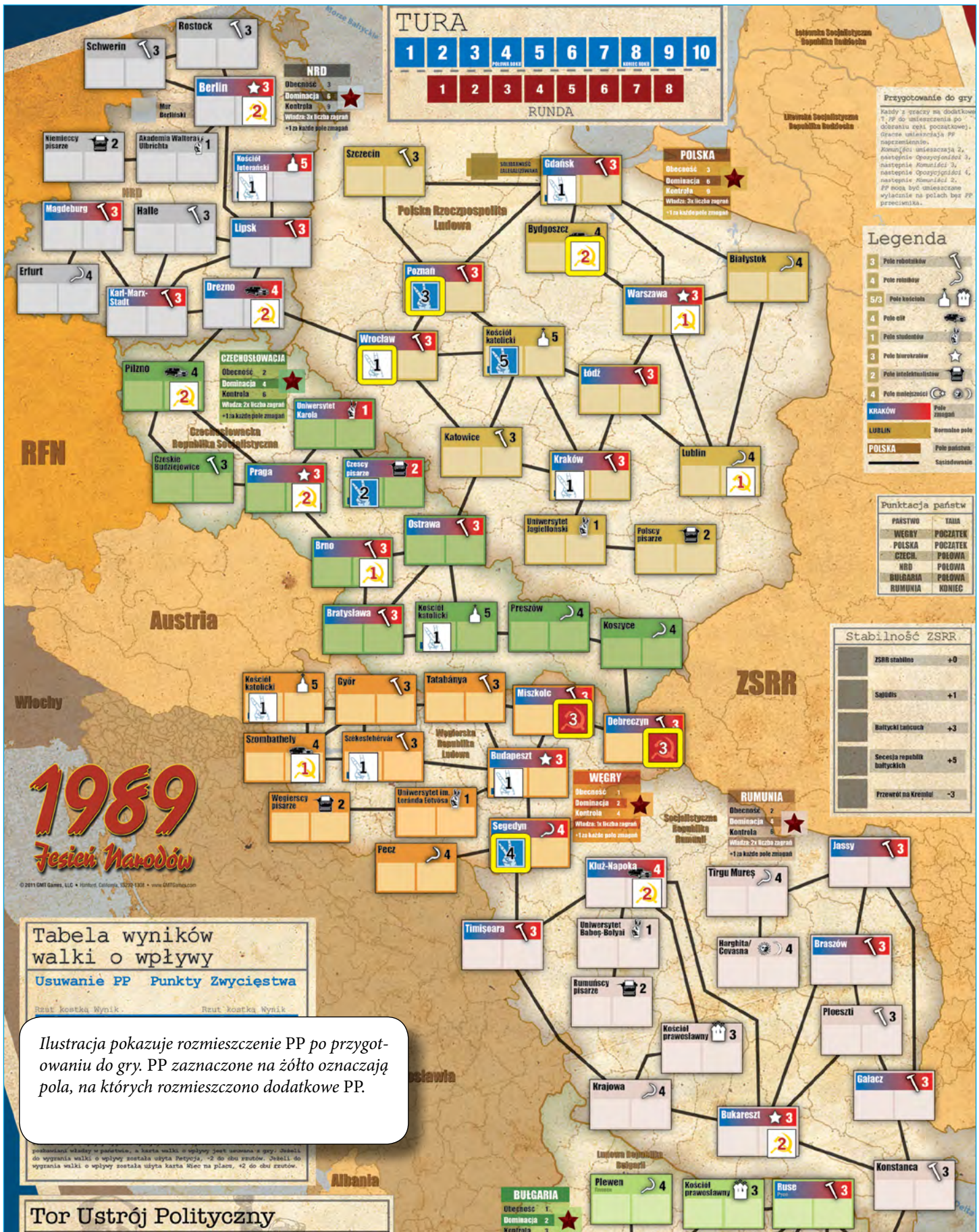
36. Ucieczka na Zachód* 3 PO; Opozycjoniści

- 2 PP Komunistów do Bydgoszczy, obecnie 4 PP
- 1 PP Komunistów do Warszawy, obecnie 2 PP

Opozycjoniści rozpatrują wydarzenie zagrane przez przeciwnika.

Rzuc kostką. Jeżeli wynik jest wyższy niż liczba pól kontrolowanych przez Komunistów w NRD: +1 PZ i wybierz dowolne wydarzenie Opozycjoniści z asteriskiem (*) ze stosu kart odrzuconych. Wybrane wydarzenie jest natychmiast rozpatrywane.

- *Ucieczka na Zachód* jest usuwana z gry.
- Pola w NRD kontrolowane przez Komunistów = 0. Wynik rzutu z wydarzenia = 2. Sukces! PZ +1 obecnie na 1. Nie ma możliwych do zagrania wydarzeń Opozycjoniści* na stosie kart odrzuconych.





Komentarz: Komuniści postanawiają dać przeciwnikowi darmowy PZ, aby pozbyć się karty Ucieczka na Zachód z talii. Konsekwencje zagrania wydarzenia zostały zminimalizowane, ponieważ na stosie kart odrzuconych nie ma wydarzeń Opozycjonistów*. Umieszczone PP dały im kontrolę nad Bydgoszczą (pole elit) i umocniło Warszawę kolejnym PP.

Tura 1, 1 runda Opozycjonistów

Opozycjoniści zagrywają kartę jako wydarzenie:

26. Akt Końcowy KBWE* 1 PO; Opozycjoniści; czerwona +1 PZ za każdy test poparcia na polach studentów i intelektualistów przeprowadzany przez Komunistów do końca gry.

Akt końcowy KBWE jest czerwonym wydarzeniem, ma asterysk i podkreślenie. Oznacza to że:

- *Jest usuwane z gry po rozpatrzeniu.
- Jest pozostawiane obok planszy, jako przypomnienie o PZ, które mogą zdobywać Opozycjoniści (podkreślenie).
- Testy gry wykazały, że jest to bardzo ważne wydarzenie, więc został mu dany czerwony tytuł. Dzięki temu Opozycjoniści mogą je zabrać Komunistom z ręki, używając wydarzenia Goodbye Lenin!. Wszystkie pozostałe czerwone wydarzenia są warunkami niezbędnymi do zagrania innych wydarzeń.

Komentarz: Opozycjoniści nadal dominują w Polsce, jest to więc dobry moment, aby zagrać Akt Końcowy KBWE jako wydarzenie.

Tura 1, 2 runda Komunistów

Komuniści zagrywają kartę jako umieszczenie PP:

15. Honecker* 3 PO; Komuniści

- 1 PP Komunistów do Warszawy, obecnie 3 PP.
- 2 PP Komunistów do Gdańska, obecnie 2 PP.



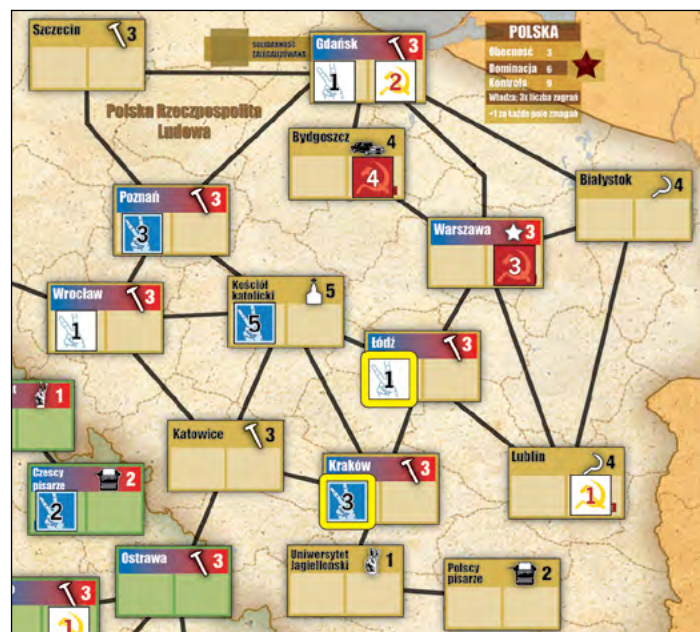
Komentarz: Honecker nie byłby w tym momencie bardzo użyteczny, ponieważ na stosie kart odrzuconych nie ma karty do dobrania. Lepiej wykorzystać 3 PP. Ponieważ karta została zagrana jako operacja, jest odrzucana na stos kart odrzuconych. Zdobywając kontrolę nad Warszawą, Komuniści mają obecnie modyfikator +1 dla testów poparcia w Gdańsku i zredukowali dominację Opozycjonistów do obecności.

Tura 1, 2 runda Opozycjonistów

Opozycjoniści zagrywają kartę jako umieszczenie PP:

40. Węgierskie Forum Demokratyczne* 3 PO; Opozycjoniści

- 2 PP Opozycjonistów do Krakowa, obecnie 3 PP.
- 1 PP Opozycjonistów do Łodzi, obecnie 1 PP.



Komentarz: Jest to potężne wydarzenie, ale Opozycjoniści uznali, że potrzebują PO, aby odzyskać dominację w Polsce. Umieścili PP na południu, starając się stworzyć trójkąt kontrolowanych pól z kościoła, Łodzi i Krakowa. Mogli zamiast tego umocnić Gdańsk, zajmując Szczecin.

Tura 1, 3 runda Komunistów

Komuniści zagrywają kartę jako wydarzenie:

1. Spuścizna stanu wojennego* 2 PO; Komuniści

Zamień 1 PP Opozycjonistów w Polsce na 1 PP Komunistów i wykonaj test poparcia w Polsce używając PO karty.

- *Karta jest usuwana z gry po rozpatrzeniu.
- PP Opozycjonistów w Poznaniu są zmniejszane o 1, obecnie 2 PP.
- PP Komunistów w Poznaniu są zwiększane o 1, obecnie 1 PP.
- Komuniści wykonują test poparcia w Gdańsku (stabilność 3): wynik rzutu = 3 (+2 PO, +2 mod.) = 7. Zmodyfikowany wynik przewyższa podwojoną stabilność o 1. PP Opozycjonistów w Gdańsku zmniejszane o 1, obecnie 0 PP.



Komentarz: To wydarzenie jest słabe, jednak sprawdziło się w tej sytuacji. Zamieniając PP przeciwnika w Poznaniu, Komuniści, pozbawili go kontroli, zapewniając sobie modyfikator +2 do testu poparcia w Gdańsku. Wystarczyło to do udanego testu. Komuniści usunęli 1 PP Opozycjonistów z Gdańska, a pole pozostaje niekontrolowane.

Tura 1, 3 runda Opozycjonistów

Opozycjoniści zagrywają kartę jako umieszczenie PP:

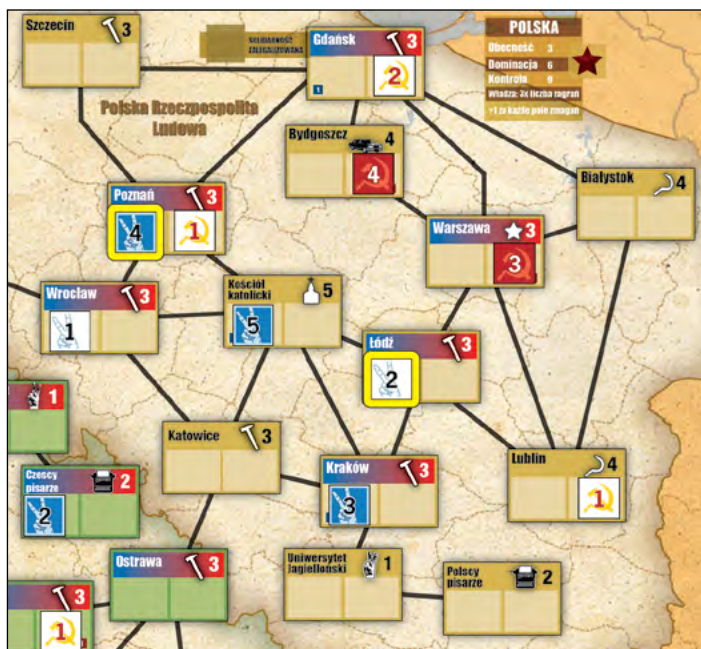
10. Kult jednostki* 3 PO; Komuniści

Umieść 4 PP Komunistów na polach rolniczych i robotniczych w Rumunii, nie więcej niż po 2 na pole. Nie ma efektu po zagraniu wydarzenia Tyran ucieka.

- Opozycjoniści decydują, że najpierw rozpatrzone zostanie wydarzenie Komunistów.
- *Karta jest usuwana z gry po rozpatrzeniu.
- 2 PP Komunistów do Braszowa, obecnie 2 PP.
- 2 PP Komunistów do Ploeszti, obecnie 2 PP.

Opozycjoniści używają PO do umieszczenia PP:

- 2 PP Opozycjonistów do Poznania, obecnie 4 PP.
- 1 PP Opozycjonistów do Łodzi, obecnie 2 PP.



Komentarz: Rumunia jest punktowana pod koniec roku, więc Opozycjoniści postanawiają zacisnąć zęby i rozpatrzyć wydarzenie

Komunistów. Pozwalają przeciwnikowi rozpatrzyć wydarzenie przed wykonaniem operacji, ale w tym wypadku kolejność nie jest zbyt ważna, ponieważ Opozycjoniści jeszcze nie skupiają się na Rumunii. Dzięki rozmieszczeniu PP odzyskują kontrolę nad Poznaniem i umacniają Łódź o kolejny PP. Nadal dominują w Polsce z 3 polami i 2 polami zmagają przeciw 2 polom i 1 polu zmagają przeciwnika.

Tura 1, 4 runda Komunistów

Komuniści zagrywają kartę jako umieszczenie PP:

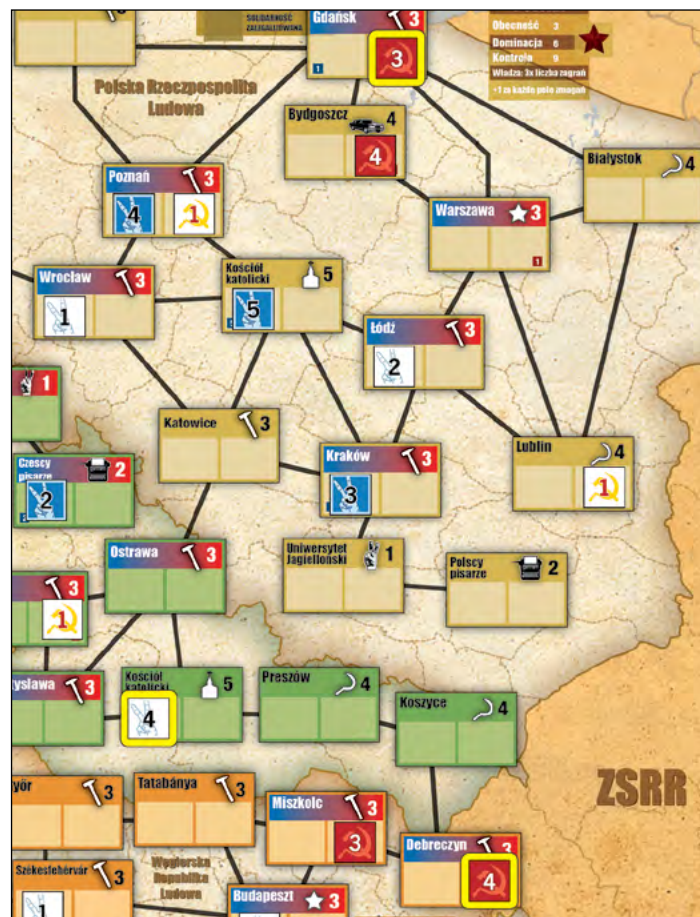
19. Wizyta papieska* 2 PO; Opozycjoniści

Umieść 3 PP Opozycjonistów na dowolnym polu Kościoła katolickiego.

- Decydują, że najpierw zostanie rozpatrzone wydarzenie.
- *Karta jest usuwana z gry po rozpatrzeniu.
- 3 PP Opozycjonistów do Kościoła katolickiego w Czechach, obecnie 4 PP

Komuniści używają PO do umieszczenia PP:

- 1 PP Komunistów do Gdańska, obecnie 3 PP.
- 1 PP Komunistów do Debreczyna, obecnie 4 PP.



Komentarz: Komuniści zagrywają kartę Opozycjonistów jako PO i pozwalają przeciwnikowi rozpatrzyć najpierw wydarzenie. Opozycjoniści używają karty Wizyta Papieska w Czechosłowacji zamiast Polski czy Węgier. Komuniści przejmują kontrolę nad Gdańskiem. Umieszczają też PP w Debreczynie, uzyskując kontrolę +1 PP, przygotowując się na zagranie karty Konsumpcjonizm później w turze.

Tura 1, 6 runda Komunistów

Komuniści zagrywają kartę jako umieszczenie PP:

27. Konsumpcjonizm 3 PO; Opozycjoniści

Usuń PP Komunistów z pola robotników i wykonaj test poparcia w tym samym państwie, używając PO karty.

- Decydują, że najpierw zostanie rozpatrzone wydarzenie.
- PP Komunistów w Miszkolcu zmniejszone o 1, obecnie 2 PP.
- Test poparcia w Debreczynie (stabilność 3): wynik rzutu = 6 (+3 PO) = 9. Zmodyfikowany wynik przewyższa podwojoną stabilność o 3. PP Komunistów w Debreczynie zmniejszane o 3, obecnie 1 PP.

Komuniści używają PO do umieszczenia PP:

- 1 PP Komunistów do Budapesztu, obecnie 4 PP.
- 1 PP Komunistów do Miszkolca, obecnie 3 PP.
- 1 PP Komunistów do Tatabányi, obecnie 1 PP.



Komentarz: Opozycjoniści wyrzucili 6, przez co wydarzenie miało mocny efekt. Zamiast uzupełniać utraconych PP w Debreczynie, Komuniści wzmacniają Budapeszt i Miszkolc, które dodatkowo umacniają się nawzajem oraz zaczynają zajmować Tatabányę.

Tura 1, 6 runda Opozycjonistów

Opozycjoniści zagrywają kartę jako wydarzenie:

33. Sjudis* 2 PO; Opozycjoniści; czerwona +1 PZ. Umieść wystarczającą liczbę PP Opozycjonistów, aby przejąć kontrolę na dowolnym polu mniejszości. Pozwala na zagranie wydarzenia Bałtycki łańcuch.

- *Karta jest usuwana z gry po rozpatrzeniu.
- PZ rosną o 1, obecnie na -1 PZ.
- PP Opozycjonistów w Razgradzie rosną o 4, obecnie 4 PP.

Komentarz: Zagrywając wydarzenie, Opozycjoniści zdobywają PZ i umożliwiają zagranie karty Bałtycki Łańcuch w połowie roku. Opozycjoniści wybrali Razgrad zamiast Harghity/Covasny, ponieważ Bułgaria będzie punktowana wcześniej niż Rumunia.

Tura 1, 7 runda Komunistów

Komuniści zagrywają kartę jako wydarzenie:

22. Karta punktacji – Polska

Komentarz: Komuniści muszą zagrać kartę punktacji, ponieważ nie wolno jej zatrzymać.

Gracze dobierają następującą liczbę kart walki o wpływy:

- **Komuniści:** 6 (pierwsze pole) +4 (2 za każde kolejne pole) = 10 kart
- **Opozycjoniści:** 6 (pierwsze pole) +6 (2 za każde kolejne pole) = 12 kart

Komentarz: Komuniści kontrolują trzy pola (Bydgoszcz, Warszawę i Gdańsk), więc dobierają 10 kart. Mogą potencjalnie dobrać możliwość do zagrania karty liderów, ponieważ kontrolują pole robotników i elit. Opozycjoniści kontrolują 4 pola (Wrocław, Kościół katolicki, Kraków i Poznań), więc dobierają 12 kart, ale mają tylko 3 potencjalnie możliwych do zagrania liderów, 1 za kościół i 2 za pól robotników.

Ręka walki o wpływy Opozycjonistów:

2x Wiec na placu – automatyczny kontratak,

3x Marsz (3, 4, 5),

1x Strajk (4),

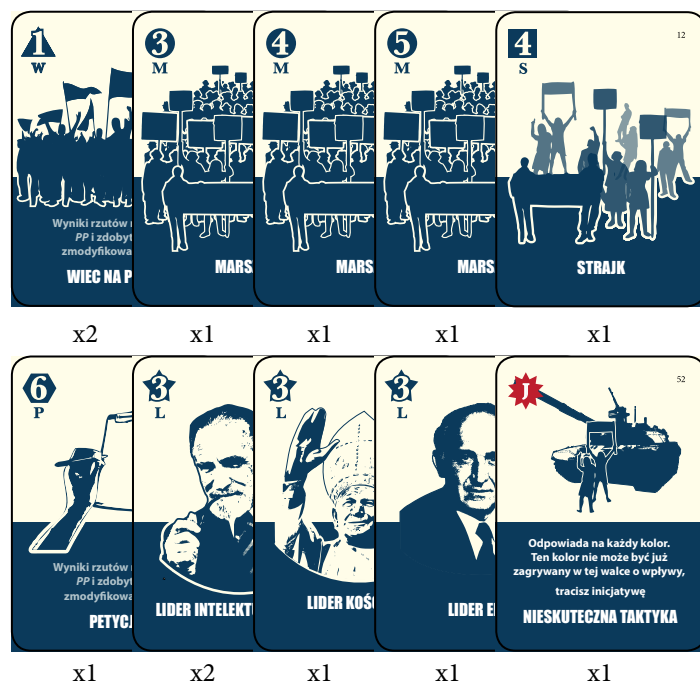
1x Petycja (6),

2x Lider intelektualistów (3),

1x Lider elit (3),

1x Lider kościoła (3),

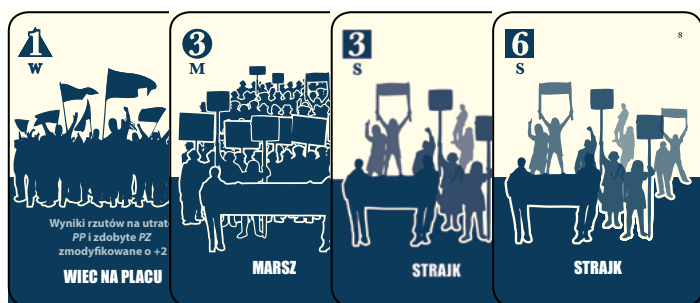
1x Joker: Nieskuteczna Taktyka: Odpowiada na każdy kolor, kolor nie może być już zagrany w tej walce o wpływy.



Komentarz: 3 bezużyteczne karty liderów, ale Joker może pomóc. Mogą zwiększyć stawkę, odrzucając 3 karty. Wybraliby 3 niemożliwych do zagrania Liderów. Jest to jednak ryzykowne, ponieważ przeciwnik miałby więcej kart walki o wpływy na rękę i potencjalnie więcej liderów.

Ręka walki o wpływy Komunistów:

- 1x *Wiec na placu* – automatyczny kontratak,
 3x *Marsz* (3),
 3x *Strajk* (3, 3, 6),
 1x *Petycja* (6),
 1x *Lider intelektualistów* (3),
 1x *Lider robotników* (3).



x1

x3

x2

x1



x1

x1

x1

Komentarz: Niskie wartości inicjatywy i jeden bezużyteczny lider. Niestety zabrakło szczęścia i na ręce nie znalazł się żaden lider elit.

Opozycjoniści odrzucają 3 karty walki o wpływy, aby zwiększyć stawkę

- Odrzucona karta: *Lider intelektualistów* (3).
- Odrzucona karta: *Lider intelektualistów* (3).
- Odrzucona karta: *Lider elit* (3).

Zwycięzca walki o wpływy otrzyma modyfikator +1 do rzutów na PZ oraz utratę PP

Komentarz: „Szczęście sprzyja odważnym”. Opozycjoniści zwiększają stawkę!

- **Komuniści** atakują: *Petycja* (6).
- **Opozycjoniści** odpowiadają: *Petycja* (6).

Komentarz: Z tylko jedną petycją na ręku nie mogli za wiele osiągnąć, ale jest to karta o wartości 6, a **Komuniści** mają na ręku raczej niskie inicjatywy.

- **Opozycjoniści** kontratakują: wynik rzutu = 5 (potrzebują 6); Kontratak się nie powiódł.

Komentarz: Aby przejąć inicjatywę, Opozycjoniści potrzebowali wyniku równego lub wyższego od wartości karty **Komunistów**.

- **Komuniści** atakują: *Strajk* (6).
- **Opozycjoniści** odpowiadają: *Strajk* (4).

Komentarz: **Komuniści** postanowili zaatakować *Strajkiem* zamiast *Marszem*. Każdego z tych kolorów mają po 3 karty, ale *Strajk* mogą zacząć od 6.

- **Opozycjoniści** kontratakują: wynik rzutu = 1 (potrzebują 6); Kontratak się nie powiódł.
- **Komuniści** atakują: *Strajk* (3).
- **Opozycjoniści** odpowiadają: *Lider kościoła* (3).

Komentarz: **Komuniści** z radością przyjęli informację, że przeciwnik nie ma już *strajków* na ręku. Teraz wystarczy, że utrzymają inicjatywę i zagrają kolejny *strajk*.

- **Opozycjoniści** kontratakują: wynik rzutu = 2 (potrzebują 3); kontratak się nie powiódł.
- **Komuniści** atakują: *Strajk* (3).
- **Opozycjoniści** odpowiadają: *Joker: Nieskuteczna taktyka* (Odpowiada na każdy kolor, kolor nie może być już zagrany w tej walce o wpływy). *Strajk* nie może być już grany w tej walce o wpływy.
- Brak kontraktaku (*Joker*).

Komentarz: *Zablokowani!* Cóż, teraz **Komuniści** muszą sięgnąć po swoje słabe marsze lub wiec. Wybierają wiec, ponieważ wiedzą, że przeciwnikowi kończą się karty. Dodatkowo Opozycjoniści użyli już lidera kościoła, a **Komuniści** mają jedną z dwóch kart liderów robotników w talii.

- **Komuniści** atakują: *Wiec na placu* – automatyczny kontratak
- **Opozycjoniści** odpowiadają: *Wiec na placu* – automatyczny kontratak.

Komentarz: *Wiec się nie udał.* Wszystkie karty wieców mają wartość 1, więc Opozycjoniści nareszcie przejmują inicjatywę.

- Kontratak: automatyczny sukces.
- **Opozycjoniści** atakują: *Marsz* (5).
- **Komuniści** odpowiadają: *Marsz* (3).
- **Komuniści** kontratakują: wynik rzutu = 1 (potrzebują 5); kontratak się nie powiódł.
- **Opozycjoniści** atakują: *Marsz* (4).
- **Komuniści** odpowiadają: *Marsz* (3).
- **Komuniści** kontratakują: wynik rzutu = 4 (potrzebują 4); kontratak się powiódł!
- **Komuniści** atakują: *Marsz* (3).
- **Opozycjoniści** odpowiadają: *Marsz* (3).
- **Opozycjoniści** kontratakują: wynik rzutu = 3 (potrzebują 3); kontratak się powiódł!

Komentarz: Obaj gracze mieli po 3 Marsze. Były to słabsze karty i kilkakrotnie zmieniała się inicjatywa. Wyczerpawszy kolor marsz, Opozycjoniści zagrywają swoją ostatnią kartę: *Wiec*. **Komuniści** czują się jakby spadali w otchłań. Jeżeli nie odpowiedzą na tę kartę, przeciwnik wygra i to z dodatkowym modyfikatorem +2 do rzutów na PZ i utracone PP. Na szczęście mają na ręku *Lidera robotników*, który może być użyty jako odpowiedź na dowolny kolor. Jest jednak problem: jeżeli odpowiedzą, **muszą** rzucać na inicjatywę, a przeciwko *Wiecom* kontraktaki zawsze kończą się automatycznym sukcesem. Ich ostatnią kartą jest *Lider intelektualistów*, którego nie mogą zagrać, ponieważ nie kontrolują pola intelektualistów.

- Opozycjoniści atakują: *Wiec na placu* – automatyczny kontratak.
- Komuniści odpowiadają: *Lider robotników* (3).
- Kontratak: automatyczny sukces.
- Brak możliwych do zagrania kart na rękę *Komunistów*, więc...
- Opozycjoniści wygrywają walkę o wpływy w Polsce!!!

Komentarz: *Tak blisko, a tak daleko...* Opozycjoniści wygrali.

- Rzut na utratę PP: wynik rzutu = 2 + 1 (zwiększona stawka) = 3. 1 PP jest usuwany. Komuniści usuwają 1 PP z Poznania, obecnie 0.

Komentarz: Komuniści wyrzucili 2 na utratę PP zmodyfikowane do 3 przez zwiększoną stawkę. Wynik w tabeli to 1. Postanawiają usunąć PP z Poznania. Mogli usunąć PP z dowolnego pola w państwie.

- Rzut na PZ: wynik rzutu: 4 + 1 (zwiększona stawka) = 5. +2 PZ i przejęcie władzy. PZ obecnie na +1.

Komentarz: W rzucie na PZ Opozycjoniści uzyskali 4 zmodyfikowane na 5 za zwiększoną stawkę. Wynik w tabeli to 2/P, więc żeton PZ przesuwa się o dwa pola na korzyść Opozycjonistów, a co ważniejsze W oznacza utratę władzy przez komunistów i usunięcie karty punktacji z gry. „Jeszcze Polska nie zginęła!”.

Punktacja Polski

- Komuniści: 3 (obecność) + 2 (pola zmagania) = 5.
- Opozycjoniści: 6 (dominacja) + 3 (pola zmagania) = 9.
- PZ +4 obecnie +5.
- Karta punktacji – Polska usunięta z gry.

Komentarz: Opozycjoniści otrzymali 4 PZ z dominacji i 3 pól zmagania przeciw obecności i 2 polom zmagania. Jest to bardzo dobry początek rozgrywki, ponieważ *Komuniści* zainwestowali dużo w Polsce.

Tura 1, 7 runda Opozycjonistów

Opozycjoniści zagrywają kartę jako wydarzenie:

39. *Ekogłasność** 2 PO; Opozycjoniści

Umieść 4 PP Opozycjonistów na polu Ruse. +1 PZ za testy poparcia *Komunistów* przeprowadzane na tym polu do końca gry.

- *Karta jest usuwana z gry po rozpatrzeniu.
- PP Opozycjonistów w Ruse zwiększane o 4, obecnie 4 PP.

Komentarz: Opozycjoniści dobrze przygotowali się do zmagania w Bułgarii. Mają dobry start z dwoma polami, które się nawzajem wspierają; zostają jednak w tyle na Węgrzech.

Komentarz całej tury: Komuniści twardo walczyli w obu państwach początku roku. Powinni móc zabezpieczyć dobrą pozycję na Węgrzech, ale wkrótce będą musieli zacząć myśleć o państwach połowy roku. Opozycjoniści są szczęśliwi z powodu wygranej w Polsce, szczególnie biorąc pod uwagę ostrą grę przeciwnika w tym państwie. Żaden z graczy nie próbował podjąć próby zmiany ustroju politycznego.



Ilustracja przedstawia układ poparcia po pierwszej turze.

PRZEBIEG TURY

1. Rozdanie kart wydarzeń.
2. Rundy graczy.
3. Wykonanie dodatkowych testów poparcia (jeżeli jest taka potrzeba).
4. Sprawdzenie zatrzymanych kart.
5. Obchody Sylwestra (jeżeli zostało zagrane odpowiednie wydarzenie).
6. Przesunięcie żetonu *Tura*.
7. Podliczenie punktacji końcowej (po 10 turze).

9.2 PUNKTACJA PAŃSTW

Obecność: Gracz jest obecny w państwie, jeżeli jego strona kontroluje tam przynajmniej jedno pole.

Dominacja: Gracz dominuje w państwie, jeżeli kontroluje tam więcej pól **oraz** więcej pól zmagają niż przeciwnik. Aby dominować w państwie, gracz musi tam kontrolować przynajmniej jedno pole oraz jedno pole zmagają.

Kontrola: Gracz kontroluje państwo, jeżeli kontroluje tam więcej pól niż przeciwnik **oraz** kontroluje tam wszystkie pola zmagają.

6.2 TESTY POPARCIA

CEL: Zmniejszenie poparcia przeciwnika w państwie oraz przy odpowiednio udanym teście zwiększenie swojego poparcia.

PROCEDURA: Każda zagrana jako test poparcia karta wydarzeń daje graczowi dwa testy niezależnie od *PO* karty. Gracz musi rozpatrzyć pierwszy test, zanim zadeklaruje cel drugiego.

WYMAGANIA: Aby przeprowadzić na wybranym polu test poparcia, musi ono zawierać *PP* przeciwnika.

PRZEBIEG: Wartość stabilności pola należy pomnożyć x2. Następnie należy wykonać rzut kostką i do wyniku dodać wartość *PO* karty oraz wszystkie modyfikatory opisane poniżej. Jeżeli wynik po wliczeniu wszystkich modyfikatorów jest wyższy niż podwojona stabilność pola, test jest udany. Aktywny gracz usuwa *PP* przeciwnika z testowanego pola w liczbie równej różnicy między wynikiem a podwojoną stabilnością. Jeżeli na polu jest za mało *PP* przeciwnika do usunięcia, należy umieścić *PP* testującego gracza tak, aby pokryć różnicę.

MODYFIKATORY:

- +1 za każde kontrolowane, sąsiadujące pole.
- -1 za każde sąsiadujące pole kontrolowane przez przeciwnika.

Dodatek A: Rozkład kart w talii walki o wpływy

6x *Wieża na placu* (wszystkie o inicjatywie 1)

12x *Marsz* (2 z inicjatywą 6, 2 z inicjatywą 5, 4 z inicjatywą 4 i 4 z inicjatywą 3)

12x *Straż* (2 z inicjatywą 6, 2 z inicjatywą 5, 4 z inicjatywą 4 i 4 z inicjatywą 3)

6x *Petycja* (3 z inicjatywą 6 i 3 z inicjatywą 5)

12x *Lider* (4 intelektualistów, 4 elit, 2 robotników. 1 kościoła i 1 studentów, wszystkie z inicjatywą 3)

4x *Joker* (wszystkie oddają inicjatywę)

TWÓRCY

Projekt gry: Jason Matthews i Ted Torgerson

Opracowanie gry: Bruce Wigdor

Projekt graficzny: Rodger B. MacGowan

Projekt planszy: Donal Hegarty

Projekt żetonów: Leland Myrick and Mark Simonitch

Opracowanie zasad: Mark Simonitch

Główni playtesterzy: Charles Robinson, Riku Riekkinen, Daniel Dunbring, Patrick Martin, Brendan Majew

Playtesterzy: "The Wargameroom Regulars" Dave Blizzard, Steven Bauer, Sean Djafovic, Roger Leroux, Judit Szepessey, Jeff Aaronson, Rui Serrabulho, Matt Davis, Michael See

Specjalne podziękowania dla Patricka Martina za kompilację statystyk i analizę playtestów.

Edycja zasad: Hans Korting and Jonathan Squibb

Koordynacja produkcji: Tony Curtis

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

EDYCJA POLSKA

Bard Centrum Gier

ul. Zabłocie 23, 30-701 Kraków

www.wydawnictwo.bard.pl

Tłumaczenie: Piotr Maliszewski

Opracowanie graficzne i skład: Przemysław Kasztelaniec

Redakcja: Piotr Maliszewski, Przemysław Kasztelaniec, Jarosław Moc

Korekta: Katarzyna Jasińska

Projekt graficzny kart: Przemysław Kasztelaniec

Autor trybu rodzinnego: Maciej Kulesza

Konsultant historyczny: dr Łukasz Kamiński, prezes Instytutu Pamięci Narodowej



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com



FAQ - Objaśnienie kart

5. Strajk Generalny: *Komuniści* mogą albo odrzucić kartę inną niż karta punktacji, albo zagrać kartę punktacji. Jeżeli zostanie zagrana karta punktacji, nie rzuca się kostką. Odrzucając kartę należy zadeklarować przed rzutem kostką.

8. Przeczność: Jeżeli ta karta zostanie dobrana przez gracza ze stosu kart odrzuconych, a zagrał on już w tej turze jej wydarzenie, może zagrać ją ponownie, aby podwoić jego siłę (wartość *PO* kart przeciwnika zostaje w takim przypadku zmniejszona o 2 do minimum 1).

13. Stasi: Karta wybrana do zagrania jako kolejna nadal jest liczona jako znajdująca się na ręce *Opozycjonistów*. Jeżeli karta nie znajduje się już na ręce *Opozycjonistów* w trakcie ich rundy akcji (na przykład jeżeli Wezwanie na przesłuchanie spowoduje jej odrzucenie), mogą oni zagrać wybraną przez siebie kartę. Kiedy efekt wydarzenia *Stasi* jest aktywny, a *Opozycjoniści* będą chcieli zagrać kartę 21 (*Wspólny Europejski Dom*), aby anulować wydarzenie *Komunistów*, muszą zadeklarować kartę z wydarzeniem *Komunistów*, którą zagrają jako kolejną, a następnie w swojej rundzie zadeklarować użycie karty *Wspólny Europejski Dom* do anulowania wydarzenia *Komunistów*. Jeżeli zamiast tego *Opozycjoniści* zadeklarują zagranie jako następnej karty *Wspólny Europejski Dom*, muszą ją zagrać jako *PO*.

17. Rozmowy Okrągłego Stołu: Dwie karty dobrane z ręki *Komunistów* są umieszczane na ręce *Opozycjonistów*.

20. Marki niemieckie: Jeżeli *Opozycjoniści* nie mają na ręce karty innej niż karta punktacji, wydarzenie nie ma efektu, a karta jest usuwana z gry.

21. Wspólny Europejski Dom: Karta nie jest wydarzeniem sama w sobie. Jest kartą zagrywaną jako kontra dla zagranej karty z wydarzeniem strony przeciwnej. Patrz objaśnienia dla karty 13 *Stasi* oraz karty 71 *Pocałunek śmierci*.

30. Gaz łzawiący: Wydarzenie nie jest usuwane z gry aż do testu poparcia na polu studentów.

44. Inflacja waluty: Decyzja o anulowaniu testu poparcia następuje po usunięciu dwóch *PP*, ale przed tym jak aktywny gracz zadeklaruje na jakim polu będzie wykonywał test poparcia. Odrzucona karta może mieć większą od 3 wartość *PO*.

46. Goodbye Lenin!: Jeżeli karta zostanie zagrana jako wydarzenie, jest usuwana z gry, nawet jeżeli wynikiem jest użycie karty jako *PO*.

51. Obchody czterdziestolecia: *Komuniści* otrzymują *PZ* niezależnie od tego, czy mają ich więcej, czy mniej od przeciwnika.

62. Jakowlew radzi Gorbaczowowi: Usuwane po kolejnej walce o wpływy, niezależnie od tego czy *Opozycjoniści* wygrali czy nie.

69. Systematyzacja: Bukareszt może być wyeliminowany, ale wszystkie *PP Komunistów* na tym polu są tracone.

70. Securitate: *Opozycjoniści* muszą grać z odkrytą ręką przez całą walkę o wpływy od momentu, kiedy gracze obejrzą swoje karty.

71. Pocałunek śmierci: Jeżeli losowo odrzucona karta jest wydarzeniem neutralnym, jest ona zagrywana tak, jakby zagrali ją *Opozycjoniści*. Jeżeli odrzuconą kartą jest karta 21 (*Wspólny Europejski Dom*), nie ma ona efektu. Ta karta nie jest wydarzeniem sama w sobie.

72. Przetrasowania w Polsce: Pole rolników musi się znajdować w państwie walki o wpływy. Karta jest usuwana z gry po kolejnej walce o wpływy niezależnie od tego, czy pole rolników jest kontrolowane przez *Opozycjonistów*, czy nie.

73. Laszlo Tokes: Jeżeli *Opozycjoniści* wybiorą umieszczenie *PP*, muszą je umieścić w Rumunii.

76. Szczyt Układu Warszawskiego: Modyfikator +2, jeżeli zostaną wykonane testy poparcia są dodatkiem do wartości *PO* karty.

77. Wydawnictwo podziemne: Odłożona na bok karta może być kartą punktacji. Tak odłożona karta punktacji nie liczy się jako zatrzymana i nie skutkuje przegraną *Opozycjonistów*. Karta może być zagrana w 10 turze.

83. Modrow: Efekt wydarzenia jedynie nie pozwala zagrać wydarzenia *Honecker*, nie anuluje jego efektu (np. opcjonalnej 8 rundy akcji na koniec tury) jeżeli karta została już zagrana.

90. Forum Obywatelskie: *Opozycjoniści* wykonują dwa testy poparcia.

91. Mój pierwszy banan: *PP* muszą zostać usunięte z *NRD*.

107. Masakra w Timisoarze: *Komuniści* wykonują dwa testy poparcia.

FAQ - Objaśnienie zasad

4.5.2, punkt pierwszy: Jeżeli gracz ma na ręku więcej niż jedną kartę, zatrzymuje je wszystkie.

5.1: Karta nie może być zagrana jako wydarzenie, jeżeli jej warunki nie zostaną spełnione lub została zablokowana przez inne wydarzenie. W innym przypadku wydarzenie można zagrać nawet, jeżeli nie ma ono efektu. Zagrane w ten sposób wydarzenie z asteryskiem (*) jest trwale usuwane z gry.

6.3.1: Można wykonać próbę zmiany ustroju politycznego, która nie ma szans powodzenia.

6.3.5: Wolny dostęp do dóbr i usług/ Reglamentacja i ograniczenie dostępu do dóbr i usług: Gracz może wykonać pojedynczy test poparcia za 2 *PO*. Wartość *PO* może być modyfikowana przez wszystkie wydarzenia w grze, które na nią wpływają, takie jak: *Przechylenie*, *Doktryna Sinatry*.

6.4: Testy poparcia są zawsze opcjonalne: gracz nigdy nie jest zmuszony do ich przeprowadzenia. Jednak jeżeli zostanie wykonany rzut kostką, jego wynik musi zostać zrealizowany.

7.4: Zasada 6.1 ma zastosowanie tylko w przypadku odniesienia do wartości *PO* karty. Zasada 6.1 obowiązuje jeżeli karta nakazuje wykonania testu poparcia przy użyciu wartości *PO* karty. Jeżeli karta nakazuje umieszczenie na planszy 2 *PP*, zasada 6.1 nie obowiązuje.

8.1.1: Na początku każdej walki o wpływy należy potasować razem wszystkie 52 karty talii walki o wpływy. Dotyczy to również kart zatrzymanych, zagranych lub odrzuconych w poprzedniej walce o wpływy.

8.3.1: Gracze mogą w dowolnym momencie przeglądać stos kart odrzuconych walki o wpływy.

8.4.1: Jeżeli karta lidera zostaje zagrana przez atakującego jako *Wiek na placu* i nie zostanie zablokowana, otrzymuje on modyfikator +2 do rzutów kostką. Analogicznie karta lidera zagrana jako *Petycja* daje modyfikator -2.

ZIMNA WOJNA 1945-1989

TWILIGHT STRUGGLE

III EDYCJA

NR 1

w rankingu fanów gier



odwiedź nas na
www.wydawnictwo.bard.pl