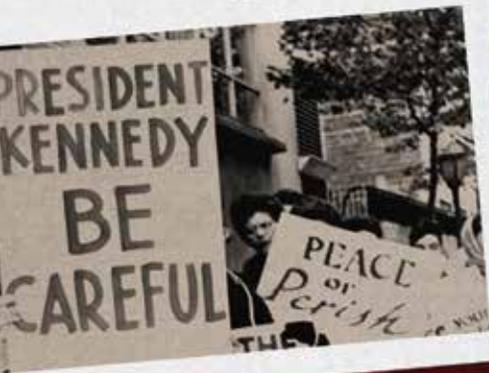


2  SPIELER



Ein Spiel von Daniel Skjold Pedersen & Asger Harding Granerud

# ★ 13 TAGE

DIE KUBAKRISE 1962



## SPIELAUFBAU

## INHALT



1 Spielbrett



2 Übersichtskarten



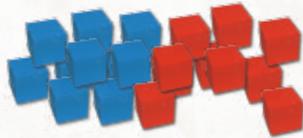
39 Strategiekarten  
(13 Vereinte Nationen,  
13 USA, 13 UdSSR)



13 Agendakarten



1 Persönlicher  
Brief



34 Einflussmarker  
(17 blaue für die USA,  
17 rote für die UdSSR)



6 DEFCON-Marker  
(3 blaue für die USA,  
3 rote für die UdSSR)



6 Agendamarker  
(3 blaue für die USA,  
3 rote für die UdSSR)



1 Ansehensmarker in  
Gelb



1 Rundenmarker in  
Schwarz

### Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de).

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
Dein Pegasus-Spiele-Team

**1**  
Legt das Spielbrett in die Tischmitte und entscheidet, welcher Spieler die USA (blau) und welcher die UdSSR (rot) spielt.

**2**  
Jeder Spieler nimmt die 17 Einflussmarker und die 3 Agendamarker seiner Farbe in seinen persönlichen Vorrat.

**3**  
Legt je 1 Einflussmarker der USA auf **Italien** und die **Türkei** sowie je 1 Einflussmarker der UdSSR auf **Berlin** und **Kuba**, wie auf dem Spielbrett durch ★ und ☘ markiert.

Du kannst dir das Spiel in einem Video erklären lassen:



[www.frostedgames.de/13-tage/](http://www.frostedgames.de/13-tage/)

**4**  
Legt den Rundenmarker auf die 1 der Rundenleiste.

5

Legt den Ansehensmarker in die Mitte der Ansehensleiste.

6

Legt die 3 USA- und die 3 UdSSR-DEFCON-Marker auf die markierten Startpositionen ★ und ♣ der DEFCON-Skalen.

7

Legt die 13 Agenda-karten als verdeckten Stapel neben dem Spielbrett bereit.



An der rechten Seite befinden sich die DEFCON-Skalen. Es gibt je eine für **Militär**, **Politik** und **Öffentliche Meinung**. Sie sind in je 3 Bereiche unterteilt: DEFCON 3, DEFCON 2 und DEFCON 1. Wenn eine **Skala verschärft** wird, geht der **Marker** auf der entsprechenden Skala **nach oben** Richtung DEFCON 1. Wenn eine **Skala entspannt** wird, geht der **Marker** auf der entsprechenden Skala **nach unten**. Der Spieler, dessen DEFCON-Marker weiter oben steht, **dominiert** die entsprechende Skala.

Das Spielbrett zeigt 9 **umkämpfte Gebiete**. **Berlin**, **Atlantik**, **Kuba**, **Kuba**, **Italien**, **Türkei**, **Fernsehen**, **Vereinte Nationen** und **Bündnisse**.

Im Laufe des Spiels legen die Spieler Einflussmarker auf die umkämpften Gebiete, aber **nie mehr als 5 Einflussmarker pro Spieler**. Der Spieler, der mehr Einflussmarker auf einem umkämpften Gebiet hat, **dominiert** es.

Im Laufe des Spielens werden bei „Nachwirkungen“ Strategiekarten, bei „USA/UdSSR Agenda“ Agendakarten unter das Spielbrett geschoben.

9

Der USA-Spieler erhält den Persönlichen Brief und legt ihn offen vor sich aus.



8

Mischt die 39 Strategiekarten und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielbrett bereit.



## — ZIEL DES SPIELS —

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Präsident Kennedy und Ministerpräsident Chruschtschow, um als solche die Geschicke der Weltmächte in den angespannten Tagen der Kubakrise zu kontrollieren.

Während des Spiels erhalten die Spieler Ansehen, indem sie in den umkämpften Gebieten dominieren, sei es in **militärischer Stärke**, in **politischem Geschick** oder in der **Öffentlichen Meinung**. Jede Runde wählt jeder Spieler 1 verdeckte Agenda, welche dem jeweiligen dominierenden Spieler Ansehen einbringen wird. **Dominierend** bedeutet mehr Einflussmarker auf einem umkämpften Gebiet zu haben oder auf einer der DEFCON-Skalen weiter oben zu liegen. Achtet darauf, eure Ziele nicht zu früh zu verraten, während ihr versucht, euren Gegenspieler zu durchschauen.

Der Spieler, der zum Ende der Krise das höchste Ansehen besitzt, ohne vorher einen Krieg auszulösen, gewinnt *13 Tage*.

### RUNDENABLAUF

*13 Tage* wird über 3 Runden gespielt. In jeder Runde werden folgende 8 Phasen durchgespielt:

1. Verschärft die DEFCON-Skalen.
2. Zieht 3 Agendakarten und wählt davon 1.
3. Zieht 5 Strategiekarten und spielt davon 4.
4. Sichert 1 Karte für Nachwirkungen.
5. Erhält Boni für öffentliche Meinungen.
6. Wertet die Agendakarten aus.
7. Prüft einen Nuklearkrieg.
8. Bewegt den Rundenmarker weiter.

## — STRATEGIEKARTEN —

Es gibt 2 Arten, eine Strategiekarte zu spielen: entweder als **Befehl** (Einflussmarker bewegen) oder als **Ereignis** (Text der unteren Kartenhälfte ausführen).

### STRATEGIEKARTEN- ÜBERSICHT

- A) Name der Karte
- B) Zugehörigkeit der Karte  
(Vereinte Nationen, USA, UdSSR)
- C) Anzahl maximal zu bewogender Einflussmarker
- D) Beeinflussung der DEFCON-Skala durch dieses Ereignis
- E) Ereignistext
- F) Historisches Zitat

### — BEFEHL —

Jede Strategiekarte kann als Befehl gespielt werden. In dem Fall kann die auf der Karte am linken Rand abgebildete Anzahl an Einflussmarkern (C)

- entweder aus dem eigenen Vorrat auf **genau 1** umkämpftes Gebiet gelegt werden
- oder von **genau 1** umkämpften Gebiet entfernt und in den eigenen Vorrat zurückgelegt werden.

Es darf auch immer eine geringere Anzahl an Einflussmarkern gelegt oder entfernt werden, auch 0.

Das Legen und Entfernen von Einflussmarker auf und von einem umkämpften Gebiet kann die damit verbundene DEFCON-Skala beeinflussen. Dabei gilt:

- Alle **militärisch** umkämpften Gebiete (**Kuba, Atlantik, Berlin**) sind mit der **militärischen** DEFCON-Skala verbunden.
- Alle **politisch** umkämpften Gebiete (**Kuba, Italien, Türkei**) sind mit der **politischen** DEFCON-Skala verbunden.
- Alle umkämpften Gebiete der **Öffentlichen Meinung** (**Fernsehen, Vereinte Nationen, Bündnisse**) sind mit der DEFCON-Skala der **Öffentlichen Meinung** verbunden.

Der erste Einflussmarker, der aufgrund eines Befehls auf ein Gebiet gelegt bzw. aus einem Gebiet entfernt wird, hat keine Auswirkung. Ein zweiter und dritter Einflussmarker,



der auf ein Gebiet gelegt wird, verschärft jedoch die damit verbundene DEFCON-Skala um jeweils 1 Schritt (der DEFCON-Marker des Spielers geht somit nach oben), der zweite und dritte Einflussmarker, der aus einem Gebiet entfernt wird, entspannt entsprechend die damit verbundene DEFCON-Skala um jeweils 1 Schritt (der DEFCON-Marker des Spielers geht somit nach unten). Dies wird durch DEFCON-Symbole ☢ auf den auf der Strategiekarte abgebildeten Einflussmarkern verdeutlicht.

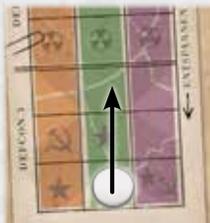
Spielt der Spieler mit der Karte „**Persönlicher Brief**“ eine Strategiekarte als Befehl, darf er den Brief nutzen, um 1 **zusätzlichen** Einflussmarker in das umkämpfte Gebiet zu legen oder zu entfernen. Danach muss er jedoch den Persönlichen Brief an seinen Gegenspieler weitergeben.

Man darf nur eigene Einflussmarker legen bzw. entfernen. Jeder Spieler darf nicht mehr als 5 Einflussmarker in einem umkämpften Gebiet haben. Es gilt das Limit von 17 Einflussmarker je Spieler im gesamten Spiel und es dürfen nur Einflussmarker platziert werden, die noch nicht auf dem Spielbrett liegen. Wenn der eigene Vorrat aufgebraucht ist, müssen Einflussmarker über Strategiekarten erst wieder vom Spielbrett entfernt werden, um sie später neu platzieren zu können.

**Beispiel:** Das Platzieren von 3 Einflussmarker auf Italien verschärft die politische DEFCON-Skala um 2 Schritte.



Kein DEFCON-Marker kann über das obere oder untere Ende der Skala hinaus bewegt werden. Überzählige Schritte verfallen ersatzlos.



Nutzt man eine Strategiekarte der Gegenseite als Befehl, so hat der Gegenspieler zuvor die Möglichkeit, das Ereignis dieser Karte auszulösen (siehe Ereignis).

## EREIGNIS

Alternativ können Strategiekarten der eigenen Seite sowie der Vereinten Nationen auch gespielt werden, um das Ereignis der Karte auszulösen. Dafür wird der Text der Karte abgehandelt. Der Kartentext hat dabei Vorrang vor den anderen Regeln des Spiels, mit der Ausnahme, dass das Limit von 5 Einflussmarkern pro Spieler auf einem umkämpften Gebiet niemals überschritten werden darf.

Weist die Karte ein DEFCON-Symbol (☢) auf, kann das Ereignis die DEFCON-Skalen beeinflussen. Nur bei diesen Ereignissen hat das Legen und Entfernen von Einflussmarkern denselben Effekt, wie beim Spielen der Karte als Befehl: Der erste Marker hat keine Auswirkung, ab dem 2. Marker im selben umkämpften Gebiet muss die dazugehörige DEFCON-Skala entsprechend verschärft (beim Legen) oder entspannt (beim Entfernen) werden.

Falls die Karte kein DEFCON-Symbol aufweist, hat das Ereignis keinen Einfluss auf die DEFCON-Skalen.

Auf 6 der Strategiekarten steht im Ereignistext der Begriff „Befehl“. Hier gelten dieselben Regeln wie unter „Befehl“ ab Seite 4 der Anleitung beschrieben.

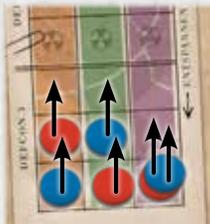
**Strategiekarten, welche der Gegenseite zugeordnet sind,** dürfen nur als Befehl genutzt werden, nicht als Ereignis. Falls du eine solche Karte spielst, musst du sie zunächst deinem Gegner geben. Er darf entscheiden, ob er das Ereignis der Karte ausführen möchte, als hätte er die Karte selbst gespielt. Danach nutzt du die Karte als Befehl.

Jeder Spieler spielt im Laufe des Spiels 12 Karten. Somit simuliert jede gespielte Karte einen halben Tag. Die Nachwirkungen sind der 13. Tag, der die ganze Krise auflöst.

## – RUNDENABLAUF IM DETAIL –

### 1. Verschärft die DEFCON-Skalen.

Bewegt alle 6 DEFCON-Marker um 1 Schritt nach oben. Tut dies auch in der ersten Runde.



### 2. Zieht 3 Agendakarten und wählt davon 1.

Mischt die Agendakarten und gibt jedem Spieler 3 Karten. Die Spieler platzieren ihre Agendamarker auf den umkämpften Gebieten und/oder DEFCON-Skalen, die auf den Karten angegeben sind.



Dann wählen beide Spieler geheim je 1 ihrer Agendakarten und schieben diese verdeckt an ihrer jeweiligen Stelle halb unter das Spielbrett. Diese beiden Agendakarten werden in Phase 6 der Runde ausgewertet. Die jeweils anderen beiden Agendakarten werden jetzt verdeckt auf den Agendakartenstapel zurückgelegt.

*Die gewählten Agendakarten werden in Phase 6 gewertet, egal welcher Spieler dadurch Ansehen erhält. Durch das Platzieren der Agendamarker kann man Schlüsse auf das Ziel des Gegenspielers ziehen. So kann man seinem Gegenspieler den Ansehensgewinn streitig machen oder gezielt bluffen, um so die eigene Agenda erfolgreich umsetzen.*

**Hinweis:** Der Agendamarker für den Persönlichen Brief wird auf dem umkämpften Gebiet **Vereinte Nationen** platziert. Er ist aber nur indirekt mit diesem verbunden.

### 3. Zieht 5 Strategiekarten und spielt davon 4.

Jeder Spieler zieht 5 Strategiekarten auf seine Hand. Der Spieler mit dem geringeren Ansehen entscheidet, wer die erste Karte spielt. Liegt der Ansehensmarker in der Mitte der Leiste, entscheidet der UdSSR-Spieler. Abwechselnd spielen dann beide Spieler je 1 Karte aus, bis jeder nur noch 1 Karte auf der Hand hat (Kartennutzung siehe Seite 4 & 5).

## AGENDAKARTEN-ÜBERSICHT



- A) Angabe zum auszuwertenden Bereich (umkämpftes Gebiet, DEFCON-Skala oder Sonderfall „Persönlicher Brief“)
- B) Die Farbe hilft bei der Zuordnung (**Militärisch**, **Politisch** oder **Öffentliche Meinung**)
- C) Agenda mit DEFCON-Symbol hat Auswirkung auf entsprechende DEFCON-Skala
- D) Zusätzliches Ansehen
- E) Das Ergebnis der Auswertung der Agenda im Wortlaut

### 4. Sichert 1 Karte für Nachwirkungen.

Die letzte Strategiekarte auf der Hand wird von beiden Spielern bei **Nachwirkungen** halb unter das Spielbrett geschoben.



### 5. Erhält Boni für öffentliche Meinungen.

Wertet die 3 umkämpften Gebiete der **Öffentlichen Meinung** einzeln aus. Der jeweils dominierende Spieler darf den entsprechenden Effekt auslösen. Im Falle eines Gleichstandes wird der Effekt nicht ausgelöst. Prüft die Gebiete in beliebiger Reihenfolge:

- **Fernsehen:** Der dominierende Spieler darf 1 seiner DEFCON-Skalen um 1 Schritt verschärfen oder entspannen.
- **Vereinte Nationen:** Der dominierende Spieler erhält den Persönlichen Brief, falls er ihn noch nicht hat. Dafür gibt es kein Ansehen.
- **Bündnisse:** Der dominierende Spieler zieht die oberste

Strategiekarte vom Stapel, schaut sie sich an und legt diese entweder verdeckt zu den anderen Karten bei Nachwirkungen oder wirft sie offen ab.

## 6. Wertet die Agendakarten aus.

Deckt beide Agendakarten aus Phase 2 auf und wertet sie aus.

Zunächst verschärft jede Agendakarte mit einem DEFCON-Symbol am linken Rand **C** die auf der Karte angegebene DEFCON-Skala für die USA und/oder die UdSSR um jeweils 1 Schritt, falls sich der jeweilige DEFCON-Marker im DEFCON 2 Bereich befindet.

Kontrolliert als Nächstes, ob ein Spieler die angegebene DEFCON-Skala oder das umkämpfte Gebiet dominiert. Ist dies der Fall gewinnt der dominierende Spieler Ansehen. Um das gewonnene Ansehen zu berechnen, zählt die Differenz in Schritten zwischen den beiden Markern der entsprechenden DEFCON-Skala bzw. zählt die Differenz an Einflussmarkern in dem umkämpften Gebiet. Der dominierende Spieler bewegt schließlich den Ansehensmarker um diese Differenz in Richtung seiner Seite. Bei Gleichstand gewinnt für diese Agenda kein Spieler Ansehen. Die meisten Karten gewähren zusätzliches Ansehen, welches am linken Rand **D** vermerkt und im Text **E** erläutert ist.

**Kuba**, **Kuba** und der **Atlantik** sind verbundene Gebiete. Wird eines dieser Gebiete ausgewertet, erhält der dort dominierende Spieler für jedes der beiden anderen Gebiete 1 zusätzliches Ansehen, falls er auch jenes Gebiete dominiert. (Es ist somit 0-2 zusätzliches Ansehen möglich).

Der Persönliche Brief ist ein Sonderfall. Wenn diese Agenda ausgewertet wird, erhält der Spieler, der den Persönlichen Brief besitzt, genau 2 Ansehen. Ohne diese Agenda wird dieses Ansehen nicht vergeben.

Verrechnet das Ansehen durch Auswertung der beiden Agendakarten gleichzeitig. Sollte danach ein Spieler mehr als 5 Ansehen haben, wird das Ansehen auf 5 gesetzt. Nehmt schließlich die ausgewerteten Agendakarten aus dem Spiel und alle Agendamarker vom Spielbrett.

## 7. Prüft einen Nuklearkrieg.

Wenn ein Spieler zuviel riskiert, kann er damit einen Nuklearkrieg auslösen und so das Spiel verlieren.

Sollten in dieser Phase – und nur in dieser Phase – alle DEFCON-Marker eines Spielers auf DEFCON 2 stehen oder steht auch nur 1 DEFCON-Marker auf DEFCON 1, so hat dieser Spieler einen Nuklearkrieg ausgelöst und das Spiel sofort verloren. Sollten beide Spieler einen Nuklearkrieg auslösen, haben beide Spieler verloren.



## 8. Bewegt den Rundenmarker weiter.

Bewegt den Rundenmarker auf das nächste Feld. Solange dieser nicht auf dem Feld „Nachwirkungen“ **N** steht, spielt eine weitere Runde. Falls das Feld „Nachwirkungen“ erreicht wurde, ist das Spiel zu Ende und die Endwertung wird ausgelöst, um den Gewinner zu bestimmen.



## — SPIELEND —

Deckt alle Strategiekarten bei Nachwirkungen auf. Zählt alle Einflussmarker-Symbole auf den Karten getrennt für die USA und die UdSSR und ignoriert dabei alle Strategiekarten „Vereinte Nationen“. Dabei ist unwichtig, welcher Spieler welche Karte hineingelegt hat. Die Seite, die mehr Einflussmarker Symbole auf den Karten zählt, erhält 2 zusätzliches Ansehen.. Bei Gleichstand erhält niemand diesen Bonus.

Sollte kein Spieler einen Nuklearkrieg ausgelöst haben, ist der Spieler mit dem höheren Ansehen der Gewinner von *13 Tage*. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit dem Persönlichen Brief.

## EIN HISTORISCHER ABRISS DER KUBAKRISE

### Die Vorgeschichte

Wenige Menschen erkennen heutzutage den Stellenwert der Kubakrise und ihre Bedeutung für die moderne politische Geschichte. Zu keinem Zeitpunkt seit der Erfindung der Atombombe war die Welt der Zerstörung so nah. Eine andere Entscheidung hier oder dort und niemand würde diese Geschichte lesen; wir befänden uns in Einsteins Welt, in der der nächste Krieg mit Steinen und Stöcken ausgetragen wird.

Der Eröffnungsakt ereignete sich deutlich vor dem Oktober 1962. Es begann anderthalb Jahre zuvor im April 1961 mit Castros Revolution und Kennedys stümperhaftem Versuch, die kommunistische Regierung Kubas mit der Invasion in der Schweinebucht zu stürzen. Dieser Versuch zeigte Castro, dass die USA ihn ernsthaft loswerden wollten, und ermutigte ihn, nach stärkerer Unterstützung durch seinen Wohltäter, der Sowjetunion, zu suchen.

Aber das war nicht der eigentliche Anfang. In den Wahlen 1960 behauptete Kennedy, zwischen der USA und der Sowjetunion gäbe es eine „Raketenlücke“. Eine falsche Behauptung, wie die Regierung Eisenhowers von Spähflügen und Satelliteninformationen wusste. Da diese Informationen geheim waren, hatte Kennedy sich in Sachen Außenpolitik selbst eingeschränkt. Um innenpolitische Ruhe zu sichern, musste er stark und aggressiv mit der „kommunistischen Bedrohung“ umgehen. Also setzte er Eisenhowers Programm, Raketen in Europa zu stationieren, fort, indem er bereits 1959 Mittelstreckenraketen vom Typ Jupiter in Italien und der Türkei stationieren ließ.

Aber für Kennedy kam es noch dicker. Er hatte Chruschtschow im Juni 1961 in Wien getroffen und obwohl die Medien Kennedy anfangs zum „Sieger“ des Treffens erklärten, änderte sich die Meinung im Laufe der folgenden Monate bis zu dem Punkt, an dem Kennedy erklärte: „Er hat mich windelweich geprügelt.“ Kennedy fühlte sich vorgeführt und seine Angst wurde durch die amerikanische Unfähigkeit verstärkt, effektive Maßnahmen zu ergreifen, als in diesem Sommer die Berliner Mauer

während der zweiten Berlinkrise gebaut wurde. Angesichts dieses Gefühls von Machtlosigkeit schwor Kennedy, beim nächsten Mal stark zu bleiben und die Auseinandersetzung ohne Rücksicht auf Verluste für sich zu entscheiden.

Die UdSSR war durch die Stationierung der Raketen in der Türkei, die weniger als 100 Meilen von der sowjetischen Grenze entfernt waren, äußerst missgestimmt. Die Sowjets sahen sie als eine erhebliche Bedrohung und äußerten das auch gegenüber der USA. Die amerikanische Antwort war einfach: „Die Türkei ist eine unabhängige Nation und wir haben eine Vereinbarung mit ihnen und das ist alles.“ Diese Unnachgiebigkeit gegenüber dem, was die UdSSR als zentrales Problem ihrer nationalen Sicherheit sah, führte dazu, dass Chruschtschow sich die amerikanische Logik zu Herzen nahm und seinen eigenen Plan formulierte, der als Operation Anadyr bekannt wurde.

Schon im Juni vermuteten die USA, dass die Sowjets eine Raketenbasis in Kuba aufbauten. Nach dem Abschuss einer taiwanesischen U-2 über China fürchtete sich die CIA vor Boden-Luft-Raketen in Kuba, sodass sich die USA ausschließlich auf Satellitenfotos verließen. Unglücklicherweise wurden diese durch Stürme und schwere Wolkendecken verhindert, was zu der später sogenannten „Foto-Lücke“ führte. Am 14. Oktober gelang es schließlich einer U-2, Kuba zu überfliegen und mit Fotos von der sich im Bau befindlichen sowjetischen Raketenbasis zurückzukehren. Dies ist, laut Geschichtsschreibung, der Anfang der Kubakrise.

### Die Krise

Als Präsident Kennedy am nächsten Tag die Fotos sah, berief er ein Komitee ein, das schließlich „ExComm“ bzw. „EC“ genannt wurde, um Optionen zu diskutieren und eine Vorgehensweise zu entwickeln. Das EC traf sich zum ersten Mal am folgenden Tag, dem 16. Oktober. Die wesentlichen Handlungsmöglichkeiten der USA waren:

- ein Luftschlag, um die Basis zu zerstören, bevor sie fertiggestellt war,
- eine militärische Invasion und Besetzung von Kuba,
- eine Blockade Kubas,

- Diplomatie,
- Verhandlungen mit Kuba mit dem Ziel, Castro zu überzeugen, den Kommunismus aufzugeben,
- nichts tun.

Aufgrund seiner Kampagne von 1960 und seinem Gefühl nach den Vorkommnissen in Berlin und Wien, war Nichts tun eine politische Unmöglichkeit für Kennedy. Nach dem Schweinebucht-Vorfall gab es zudem keine Chance, dass Castro den sowjetischen Einflussbereich verlassen oder der USA vertrauen würde. Das reduzierte die möglichen Optionen. Am 18. Oktober sprach Kennedy mit Andrei Gromyko, aber es gab kein Vorankommen. Gromyko legte nahe, dass die Raketen die USA nichts angehen würden, dass sie dort mit Erlaubnis Kubas wären und dass dem damit nichts hinzuzufügen wäre – also die gleiche Logik, der die USA mit den Jupiter-Raketen in der Türkei folgten.

Am nachfolgenden Tag, dem 19. Oktober, begannen die USA, den Planungen von entweder OPLAN 312 oder OPLAN 316 entsprechend, fünf Divisionen sowie alle Bodentruppen der Air Force zu mobilisieren, während das State Department daran arbeitete, die Struktur einer neuen kubanischen Regierung nach dem Sturz Castros vorzubereiten. Kennedy wollte ein hartes Vorgehen und das US-Militär bereitete sich auf eben dieses vor, obwohl Dokumente, die in den letzten zehn Jahren – lange nach der Krise – veröffentlicht wurden, zeigen, dass das Militär der Sowjetunion zu keiner Zeit in volle Alarmbereitschaft versetzt wurde – und dass die USA dies hinter den Kulissen sehr genau wussten.

Drei Tage später verständigte die USA die NATO und ihre Verbündeten über mögliche sowjetische Maßnahmen. Die Zustimmung der NATO-Staaten war einstimmig, die Medien wurden informiert und eine Blockade, Quarantäne genannt, wurde von mehreren Nationen, allerdings vor allem von der US-Marine, durchgesetzt. Es war wichtig diese Maßnahme als Quarantäne zu bezeichnen. Eine Blockade wäre als Casus Belli – also eine aggressive, kriegerische Handlung – betrachtet worden, und die USA wollten nicht als Provokateur des Dritten Weltkrieges gesehen werden.

Nachdem die Welt nun von der Situation und den damit

verbundenen, potenziellen Risiken wusste (auch wenn die Details geheim waren, stand außer Frage, was die drastische Befürchtung war) bemühte man sich, die Spannungen zu verringern oder eine diplomatische Lösung zu finden. Hinter den Kulissen ließen die USA wissen, dass sie einen Abzug der türkischen Raketen in Erwägung zögen, wenn die Sowjets die Raketen auf Kuba abziehen und die Bauarbeiten einstellen. Zusätzlich dazu wurde am 25. Oktober eine Nachricht des Papstes weltweit ausgestrahlt, in der er Frieden einforderte (in der UdSSR wurde diese Nachricht jedoch erst am 26. ausgestrahlt). Die Botschaft des Papstes war entscheidend, denn sie änderte den Verlauf der Krise und gab einen rationalen Grund, sich vom Säbelrasseln und von festgefahrenen Positionen zurückzuziehen. Während der Papst seine Botschaft aufnahm, schrieb Chruschtschow einen Brief an Kennedy, in dem er den Präsidenten informierte, dass sowjetischen Schiffe weiter Richtung Kuba führen und dass die USA kein Recht darauf hätten, sie zu stoppen. Ein implizites „ansonsten“ ließ er ungesagt und setzte damit auf eine Konfrontation zwischen den beiden Flotten.

Aber Chruschtschow war kein Mann, der alles auf eine Karte setzte und obwohl er Kennedy ankündigte, dass die sowjetischen Schiffe die Quarantäne verletzen würden, drehte ein Dutzend sowjetische Handelsschiffe von Kuba ab, statt von Schiffen der US-Marine geentert zu werden. Für die EC-Mitglieder war das jedoch nicht genug, und einer von Kennedys Beratern, Curtis LeMay, forderte dass die USA die Gelegenheit ergreifen sollte, um einen Krieg zu provozieren und den Kommunismus und die sowjetische Bedrohung ein für alle Mal zu eliminieren, obwohl das Komitee Beweise sah, dass die sowjetischen Streitkräfte nicht für einen Krieg mobilisierten. Auf Geheiß von Männern wie LeMay autorisierte Präsident Kennedy zum ersten und einzigen Mal in der Geschichte die Erhöhung der militärischen Alarmbereitschaft auf „DEFCON 2“, was bedeutete, dass mit nuklearen Bomben bewaffnete B-52 Bomber in die Luft stiegen. Die einzige übriggebliebene Alternative war es abzuwarten ...

Vierundzwanzig Stunden später kam ein Brief von Chruschtschow, in dem er riet, den Knoten des Krieges nicht so fest zuzuziehen, dass er nicht mehr geöffnet werden

könne. Später würde Kennedy sagen, dass Chruschtschow geblinzelt hat, als man sich Auge in Auge gegenüberstand.

Aber für den Moment bot dies einen weiteren Grund, um einen Schritt vom Abgrund zurückzutreten. Die Verhandlungsbasis sollte der Abzug der Raketen aus der Türkei im Gegenzug für den Abbau des kubanischen Stützpunkts sein. Das Timing dieser Übereinkunft war wichtig. Während beide Seiten sich einer Einigung näherten, wurde eine U-2 über Kuba auf Befehl eines lokalen Kommandeurs und gegen die Wünsche Chruschtschows abgeschossen. Die USA hatten beschlossen, dass der Abschuss einer U-2 sofort Krieg bedeuten würde, jedoch entschied Kennedy, den nächsten Schritt nicht zu tun in der Hoffnung, dass der Abschuss ein Unfall war oder von einem „juckenden Finger am Abzug“ verursacht worden und nicht repräsentativ für die sowjetischen Absichten war.

Genauso bedeutend war die Entdeckung eines sowjetischen U-Boots durch einen US-Zerstörer. Die Amerikaner zwangen das U-Boot mit Unterwasserbomben (mit der Sprengkraft einer Handgranate) bis ans Limit seiner Sauerstoff- und Motorkapazitäten unter Wasser zu bleiben. An Bord des U-Boots tobte ein Streit darüber, ob diese Unterwasserbomben den Einsatz des nuklearen Torpedos erlaubten. Der Abschuss setzte Einstimmigkeit voraus, jedoch endete die Abstimmung 2 zu 1; der Erste Offizier verweigerte die Zustimmung – auch als er vom Politischen Offizier unter Druck gesetzt wurde. Wenn der Torpedo abgeschossen worden wäre, wäre ein nuklearer Krieg unausweichlich gewesen.

Das war nicht die letzte Bedrohung des Friedens. Hinter den Kulissen drängte Fidel Castro Chruschtschow, die Raketen und Flugzeuge auf Kuba zu einem Erstschlag gegen die USA zu nutzen. Er ging so weit, dass er sagte, er sähe lieber sein eigenes Land zerstört, als dass die Amerikaner gewännen. Castro schmiedete sogar Pläne, dass seine eigenen Soldaten sich der russischen Atomwaffen bemächtigen sollten, um sie selbst gegen die Vereinigten Staaten einzusetzen. Glücklicherweise setzten sich kühlere Köpfe durch.

Am 28. Oktober, dem Tag nach diesen Zwischenfällen, „endete“ die Krise. Die USA garantierten, nicht in

Kuba einzumarschieren oder eine Invasion kubanischer Emigranten zu unterstützen und die Jupiter-Raketen in Europa abziehen – was für das Jahr 1963 sowieso geplant war (wovon die UdSSR jedoch nichts wusste). Im Gegenzug baute die Sowjetunion die Raketen in Kuba ab.

### Die Nachwirkungen

Die „Quarantäne“ wurde im November aufgehoben und die Jupiter-Raketen waren im April weg, aber die Nachwirkungen hielten an. Beflügelt von seinem Erfolg entschied Kennedy, dass eine härtere Linie und aktivere Rolle im Kampf gegen den Kommunismus weltweit funktionieren könne, und schuf damit die Voraussetzungen für Vietnam. Unglücklich damit, dass die Art und Weise seines Rückziehers einen Prestigeverlust der Sowjetunion mit sich gebracht hatte, folgte zwei Jahre später der Sturz Chruschtschows durch eine von Leonid Breschnew angeführte Verschwörung. Breschnew wollte Stabilität, die man vom sprunghaften Chruschtschow nicht kannte, und so begann die Ära der Bürokratie in der Sowjetunion.

Die Krise zeigte den zwei Großmächten auch, dass sie direktere Kommunikationswege brauchten und dass es zu viele Möglichkeiten gab, durch Missverständnisse zu ungewollt drastischen Handlungen zu gelangen. Zunächst meinte dies die Einrichtung der Hotline, einer direkten Telefonverbindung für Notfälle zwischen Washington und Moskau. Später, noch vor Ende des Jahrzehnts, erreichte Breschnew eine Übereinkunft mit Präsident Nixon darüber, dass das Wettrüsten beiden Nationen schadete. Die Entspannungspolitik war geboren. Sie stärkte Breschnews Stabilitätskurs und verringerte die ruinösen Militärausgaben beider Nationen.

Die Geschichte war zugleich grausam und großzügig zu den Akteuren der Kubakrise. Obwohl er dafür kritisiert wurde, dass er aufgrund seines Egos die Situation bis zur Krise hatte kommen lassen, so hat doch Kennedys Besonnenheit im entscheidenden Moment den Atomkrieg verhindert. Gleichmaßen hat Chruschtschow zwar den Bau der Raketenbasis vorangetrieben, obwohl er damit wissentlich eine Reaktion der USA provozierte, jedoch hat er rechtzeitig vor der Eskalation einen schnellen Schritt zurückgetan.

Wie erklärt man jemandem, der es nicht miterlebt hat, dass die Welt am Rande eines Atomkrieges stand? Gibt es einen Weg, das Leben mit zwei atomaren Supermächten und dem drohenden Dritten Weltkrieg den Generationen zu erklären, die nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion 1989 geboren wurden? Unser zeitlicher Abstand zu den Ereignissen wie der Kubakrise sollte unsere Sorge darüber nicht verringern, wie nah wir der Zerstörung der Zivilisation im Jahr 1962 gekommen waren oder dass so eine Krise wieder geschehen kann, ob in Kiew, Kairo oder Seoul. Werden die politischen Führer in einer solchen kritischen Situation auch so besonnen und entschlossen sein, ein Armageddon zu verhindern? Wir können es nur hoffen.

## HINTERGRÜNDE ZU DEN KARTEN

### Agendakarten

**Berlin:** Nach den zwei früheren Krisen in den Jahren 1948 und 1961 prophezeiten die meisten, dass Berlin der Funke sein könnte, der den Konflikt zwischen der USA und der Sowjetunion in Europa entfachten würde, da die Stadt geteilt und mitten in der sowjetischen Zone (der Deutschen Demokratischen Republik) lag. Den West-Berlinern war klar, dass sie im Kriegsfall von den kommunistischen Streitkräften überrannt werden würden.

**Italien:** Heutzutage mag es schwer sein sich vorzustellen, dass in den 1950er und frühen 1960er Jahren die italienische Wirtschaft die zweitstärkste in Europa war (nach Westdeutschland). Dadurch hatte das Land eine große Bedeutung für den Wiederaufbau Europas nach dem Zweiten Weltkrieg. Als loyaler Verbündeter der USA erlaubte Italien den Vereinigten Staaten, auf italienischem Boden US-Stützpunkte zu unterhalten sowie Jupiter-Raketen in der Airbase bei Giola del Colle zu stationieren. Diese Jupiter-Raketen wurden als Verhandlungsgegenstand während der Kuba-Krise genutzt.

**Türkei:** Aufgrund des weit zurückreichenden Hasses gegen Russland, ob es nun kommunistisch oder sonst etwas war, erlaubte das türkische Militär, ein Geschwader von Jupiter-Raketen aufzustellen. Die Verhandlungen begannen mit Eisenhower, die Stationierung erfolgte aber erst, als Kennedy im Amt war. Die große Abneigung

gegen Russland machte die Türkei zu einem zuverlässigen Verfechter der amerikanischen Hardliner-Positionen, während die USA es genossen, einen an die Sowjetunion grenzenden Verbündeten zu haben, der auch in der Lage war sowjetische Marinemanöver auf das Schwarze Meer zu beschränken, durch die Kontrolle des Bosphorus und der Dardanellen.

### USA-Karten

**Angriffsraketen:** Eigentlich gab es keinen Unterschied zwischen den amerikanischen Raketen in der Türkei, die auf die UdSSR zielten, und den sowjetischen auf Kuba, die auf die USA. Für Kennedy und seine Berater aber war der Unterschied groß, da die USA keine Absicht hatten, einen Krieg zu beginnen, gleichzeitig dies aber von der UdSSR annahmen. Daher boten die Raketen auf Kuba den Sowjets die Gelegenheit zum lähmenden Erstschlag.

**Auge in Auge:** Castro war außer sich, als er erfuhr, dass Chruschtschow zustimmte, die Raketen von Kuba abzuziehen, um die Krise zu beruhigen. Er fürchtete, das würde antikommunistische Exilkubaner in Florida stärken und seine eigenen Überlebenschancen verringern. Dieser Satz ist ein Zitat von Staatssekretär Dean Rusk: „Wir standen uns Auge in Auge gegenüber, und dann blinzelte der Andere.“

**Die Lehren von München:** Seit der Übereinkunft im Jahr 1938 wird bei allen Verhandlungen mit einem autoritären Regime der Name „München“ zusammen mit dem Begriff der Appeasement-Politik genannt. Die Schwierigkeit ist, dass sich Historiker uneins sind, ob die Zusagen an Hitler in München auf lange Sicht gut oder schlecht waren. Aber für eine Generation, die im Zweiten Weltkrieg aufgewachsen war oder sogar gekämpft hatte, stand außer Frage, dass „München“ eine sehr schlechte Sache war, die in Zukunft zu vermeiden sei.

**ExComm:** Das Exekutivkomitee des Nationalen Sicherheitsrats wurde einberufen zur Lösung der Kubakrise und um Kennedy zu beraten. Historiker haben dem Ausschuss gutgeschrieben, offen gegenüber allen Möglichkeiten geblieben zu sein, „Gruppendenken“ vermieden zu haben und nicht kopfüber in einen Konflikt gestürzt zu sein. Hiroshima und Nagasaki waren gerade erst

zwanzig Jahre her und das Alter der Mitglieder und ihre Lebenserfahrung halfen wahrscheinlich, um Aggressionen einzelner Mitglieder gegen die UdSSR zu dämpfen.

**Invasion Kubas:** Eine Option für die USA war die sofortige Invasion Kubas. Die USA waren aber nicht vollständig darauf vorbereitet und mussten sich beeilen, eine Ersatzregierung bereit zu haben. Zwar hatte diese Idee einige Befürworter (wie Gen und LeMay), wurde aber nie ernsthaft vom ExComm in Erwägung gezogen.

**Lächeln und Winken:** Kennedy strahlte durch die Krise hindurch Zuversicht aus und hoffte dadurch, die Ruhe der amerikanischen Öffentlichkeit und Vertrauen in seine Führungskraft zu erhalten. Eisenhower hatte sich ähnlich verhalten. Er ging regelmäßig golfen und sagte zu Freunden, dass sich das amerikanische Volk keine Sorgen machen müsse, solange der Präsident lächelt und golft. Ein ruhiger Präsident bedeute ein sicheres Amerika.

**Luftangriff:** Die USA bereiteten sich darauf vor, im Notfall Kuba dem Erdboden gleich zu machen, indem sie B-47 Bomber im amerikanischen Südwesten stationierten. Die Piloten trainierten im Fall eines Atomkrieges schnell zu starten, manchmal lagen nur 10 bis 15 Sekunden zwischen den Starts. Kubas Nähe zur USA (und Entfernung zu der Sowjetunion) war ein bedeutender, militärischer Vorteil für die USA während der Krise.

**Mathematische Präzision:** Mit Beginn des Zweiten Weltkriegs wurde die Mathematik gezielter zur Kriegsführung angewendet, beginnend mit der Analyse von Robert McNamara über die Bombardierung Japans durch die USA. Das bedeutete zur Zeit der Kubakrise, dass Bomben und Raketen sehr viel zielgenauer waren und spezifische Ziele ins Visier genommen werden konnten (so wie Raketenabschussrampen).

**Nicht-Einmarsch-Zusage:** Vorgeschlagen wurde dieser Pakt vom UN-Generalsekretär. Kennedys Versprechen, nicht in Kuba einzumarschieren, half schließlich, die Krise zu entspannen. Zusammen mit dem Abzug der Jupiter-Raketen in Italien und der Türkei gab der Pakt Chruschtschow genug Handlungsspielraum, um seine Schiffe umkehren zu lassen und dem Abbau von sowjetischen Raketen auf Kuba zuzustimmen.

**Öffentliche Proteste:** Europäer demonstrierten bis zum Ende des Kalten Krieges regelmäßig gegen Nuklearraketen und die Stationierung amerikanischer Militärs. Meistens ignorierten die USA und die NATO diese Proteste, aber gelegentlich nutzten die USA sie, um eigene Handlungen zu rechtfertigen, wie zum Beispiel Stationierungen zu reduzieren oder um Waffengespräche zu führen, die ansonsten zu innenpolitischen Problemen hätten führen können.

**Operation Mongoose:** Diese Operation beinhaltete eine Reihe von Plänen der CIA für einen Umsturz auf Kuba. Dazu gehörten der Gebrauch von Propaganda, die Ermordung von kommunistischen Führern, das Vortäuschen eines kubanischen Angriffs auf die USA, um eine Intervention zu rechtfertigen, sowie die flächendeckende Zerstörung kubanischen Getreides. Stand 2017 haben Raúl Castro (der Bruder von Fidel Castro, da dieser im November 2016 verstarb) und die kommunistische Partei weiterhin die volle Kontrolle über Kuba.

**Quarantäne:** Der US-Euphemismus für „Blockade“. Die Verwendung dieses Begriffs ist wichtig. Mit einer Quarantäne bewegten sich die USA in einer legalen Grauzone, wenn sie Schiffe mit dem Ziel Kuba stoppten und durchsuchten. Eine Blockade war ein Kriegsakt, und während die USA die Krise mit der Erklärung der Quarantäne zwar verschärften, wollte Kennedy doch nicht direkt in einen Krieg gegen die UdSSR ziehen.

**U-2 Fotografien:** Das Spionageflugzeug war nötig, als das Wetter über Kuba Satellitenfotos verhinderte. Ab dem Jahr 1962 kamen die U-2 nicht mehr zum Einsatz, weil Boden-Luft-Raketen jetzt ihre Flughöhe erreichten. Tatsächlich wurde in einem kritischen Moment der Krise eine U-2 abgeschossen, als sie über russische Raketen flog.

---

### UdSSR-Karten

---

**Abwehrraketen:** Entgegen amerikanischer Behauptungen erklärte Chruschtschow, dass die Raketen auf Kuba rein defensiv seien. In Bezug auf die atomaren Waffen dürfte das auch zutreffen, da sie im Gegenzug zu den amerikanischen Raketen an der russischen Grenze in der Türkei aufgestellt wurden. Realistischerweise mussten Chruschtschow und sein Beraterkreis aber sehr wohl gewusst haben, dass die

Amerikaner wie ein aufgeschreckter Bienenschwarm reagieren würden, sobald sie die Raketen finden.

**Berlin-Blockade:** 1948 versuchte Stalin die Alliierten aus Berlin zu vertreiben, indem er alle Versorgungswege der Stadt auf dem Landweg abschnitt. Mit der Berliner Luftbrücke, einer konstanten Flugverbindung, wurde die Versorgung der Stadt aufrechterhalten und die Blockade umgangen. Aber die Angst vor einer Blockade ließ während der folgenden Jahrzehnte nicht nach. Die Sowjets drohten gelegentlich damit, um in verschiedenen Verhandlungen mit den Amerikanern und sogar mit der Bundesrepublik Deutschland Zugeständnisse zu erreichen.

**Die Schiffe beidrehen:** Chruschtschows Entscheidung, die amerikanische Quarantäne nicht zu testen und keine Konfrontation zu provozieren, entspannte die Lage. Ein Dutzend Schiffe kehrte um, wenn auch nicht alle, die auf dem Weg nach Kuba waren. So wurde suggeriert, dass deutlich mehr Raketen auf dem Weg zur Insel gewesen waren.

**Fidel Castro:** Kommunistischer Führer Kubas, er leugnete bis zur Invasion der Schweinebucht, Kommunist zu sein. Danach verbot er alle nichtkommunistischen Parteien und machte Kuba zu einem Ein-Parteien-Staat. Während der Krise forderte Castro von Chruschtschow einen Angriff auf die USA und plante sogar – erzürnt aufgrund der sich wiederholenden, konstanten Versuche der CIA und der amerikanischen Regierung, ihn abzusetzen (oder zu ermorden) –, die sowjetischen Raketen zu übernehmen und selbst gegen die USA einzusetzen, auch wenn das die Zerstörung Kubas bedeutet hätte.

**Kurz- und Mittelstreckenraketen:** Die Kurzstreckenraketen (IRBM) haben eine ungefähre Reichweite von 2.000 Meilen, während die Mittelstreckenraketen (MRBM) eine größere Reichweite von bis zu 3.500 Meilen haben. Sowjetische MRBMs auf Kuba konnten zwei Drittel der USA treffen, darunter die gesamte Bevölkerung der Ostküste sowie viele Stationierungen von Interkontinentalraketen im mittleren Westen.

**Maskirovka:** Das russische Wort für Täuschung. Sowjetische Tarnung und Irreführung waren die besten

der Welt. Sie wurden im Zweiten Weltkrieg genutzt, um Truppen vor den Deutschen zu verstecken, außerdem für Angriffspläne in Ungarn im Jahr 1956 und während der Raketenbauten auf Kuba 1962.

**Moskau ist unser Kopf:** Eine Aussage Fidel Castros, das vollständige Zitat lautet: „Moskau ist unser Kopf und unser großer Führer.“ Dieser Satz suggeriert, dass die UdSSR die weltweite Führungsmacht des Kommunismus war, dass sie aber auch andere postkoloniale Nationen in ihrem Streben nach Unabhängigkeit, ob vom Kolonialstatus oder dem anhaltenden Einfluss, unterstützen würden.

**Nationale Befreiung:** Als die Sowjetunion gegründet wurde, geschah dies in dem Glauben, dass sich Arbeiter auf der ganzen Welt erheben und repressive Regierungen stürzen würden. Das geschah allerdings nicht, auch nicht nach dem Zweiten Weltkrieg oder in befreiten Kolonialgebieten. Daher war die kubanische Revolution wichtig, denn sie stellte eine Verbindung zur ursprünglichen sowjetischen Ideologie her, im Gegensatz zu den schwindenden Beziehungen der UdSSR zum kommunistischen China.

**Raketenabkommen:** Eine Schlüsselrolle bei der Entschärfung der Krise spielte der Vorschlag Chruschtschows, Raketen auf Kuba abzubauen, wenn die USA dasselbe in Italien und der Türkei tun würden. Auch wenn es eine anhaltende Debatte darüber gibt, ob das gleiche Ergebnis nicht auch mit der Androhung, statt der tatsächlichen Stationierung von Raketen auf Kuba hätte erreicht werden können.

**Schweinebucht:** Eine CIA-Operation im Jahr 1962, Exilkubaner nach Kuba zu bringen, um das Castro-Regime zu stürzen. Die Operation war schlecht geplant und es fehlten genaue Geheimdienstinformationen. Man verließ sich auf die Beschreibungen der Emigranten, ohne diese zu prüfen. Kennedy ließ die Operation durchführen, obwohl Eisenhower ihn in der Übergangsphase zwischen November 1960 und Januar 1961 davor gewarnt hatte.

**Strategisches Gleichgewicht:** Chruschtschow und sowjetische Führer fürchteten die amerikanischen Bemühungen in der Eindämmungspolitik, sodass sie gegen die USA arbeiteten, wo sie nur konnten. Im Zusammenhang

mit der Kubakrise bedeutete das Raketen auf Kuba aufgrund der Raketen in Italien und der Türkei. Nach dem Putsch gegen Chruschtschow wurde das Konzept des strategischen Gleichgewichts die Grundlage für die Entspannungspolitik: Ausgewogenheit war wünschenswerter, als dass eine Seite einen überraschenden Vorteil erlangte und dadurch einen Erstschlag der anderen Seite provozierte.

**Suez-Ungarn:** Als Frankreich und Israel Großbritannien davon überzeugt hatten, an der Invasion Ägyptens 1956 teilzunehmen, kämpfte die Sowjetunion mit Aufständen in ihren osteuropäischen Satellitenstaaten. Diese hatten in Polen begonnen und sich nach Ungarn ausgebreitet. Da die Aufmerksamkeit auf die Suez-Krise gerichtet war, sandte die UdSSR mehr als nur eine Truppe nach Budapest und vernichtete die ungarischen Abweichler. Später verfolgte die Sowjetunion eine ähnliche Strategie in der zeitlichen Abstimmung bei der Tschechoslowakei (Prager Frühling 1968) und Polen (Zustimmung zur Ausrufung des Kriegsrechts in Polen nach dem Anwachsen der Solidarność 1981).

**U-2 Abschuss:** Am 27. Oktober wurde eine U-2 (geflogen von Rudolf Anderson) von einer SA-2 Guideline (die sowjetische Bezeichnung ist S-75 Dwina) Boden-Luft-Rakete abgeschossen. Dieser Abschuss verstärkte die Spannungen, denn das ExComm bestand zunächst darauf, dass ein Abschuss den sofortigen Krieg bedeuten würde. Jedoch setzten sich kühlere Köpfe durch. Anderson war das einzige Todesopfer einer Kampfhandlung während der Krise.

### — Neutrale Karten —

**Alarmstart:** Scrambling ist ein Alarmstart, der schnelle Start eines Flugzeuges, um anzugreifen oder einen gegnerischen Angriff abzuwehren. Während der Krise hielt die USA mehrere Stützpunkte in voller Alarmbereitschaft. Das bedeutete, dass die Flugzeuge bereits fünf bis zehn Minuten nach der Alarmierung starten konnten. Im fernen Osten verletzte eine U-2 den sowjetischen Luftraum und löste dadurch den Alarmstart von MiG Jagdflugzeugen aus, deren Start wiederum den Alarmstart einer amerikanischen Jägerstaffel auslösten.

**Ansprache an die Nation:** Da Ansprachen an die Nationen in Demokratien besonders wichtig sind, wandte Kennedy

sich während der Krise zwei Mal an die amerikanische Öffentlichkeit, einmal zu Beginn und einmal nach Beendigung der Krise. Er versuchte zunächst Rückhalt gegenüber den Kongressabgeordneten zu gewinnen, die die Entdeckung der Raketen auf Kuba als Rechtfertigung für ein aggressiveres Vorgehen gegen die Sowjetunion auf der ganzen Welt nutzen wollten.

**Atom-U-Boote:** Schneller und leiser als ihre Vorläufer im Zweiten Weltkrieg konnten Atom-U-Boote für längere Zeit unter Wasser bleiben. Sie waren ideale Waffenträger für Atomraketen. Jeder Erstschlag des Gegners wäre selbstmörderisch, da es unmöglich wäre, die gegnerischen U-Boote auszuschalten. Beide Seiten setzten U-Boote in der Krise ein und das „übungshafte“ Abwerfen von Wasserbomben der Amerikaner auf ein sowjetisches B-59 U-Boot führte beinahe zu einem Einsatz eines nuklearen Torpedos durch die B-59.

**August 1914:** Barbara Tuchman veröffentlichte 1962 eine Geschichte der Ereignisse, die zum „Großen Krieg“ in Europa führten. Ihre These war, dass eine Ansammlung von Missverständnissen und Fehleinschätzungen den Krieg verursachten. Kennedy las dieses Buch vor der Krise und sagte, die Schlussfolgerungen Tuchmans hätten ihn stark beeinflusst.

**Bis zum Abgrund:** Viele Krisen erreichen irgendwann einen Punkt, an dem es heißt: ja oder nein, Krieg oder Rückzug. Die Frage ist immer: Wie werden die Entscheidungsträger handeln? Im August 1914 entschieden sie sich für den Krieg, den sie als unausweichlich sahen. In München schreckten die Führer zurück, weil sie Angst vor einem weiteren Krieg wie 1914 hatten, und wurden seitdem dafür kritisiert. Aber in der Kubakrise fürchteten Kennedy und Chruschtschow etwas sehr viel Schlimmeres, nämlich die potenzielle Zerstörung der modernen Zivilisation.

**Ein Gesichts-Wahrer:** Der Raketenabzug aus Kuba hätte für Chruschtschow einen Gesichtverlust bedeutet, welcher in der Sowjetunion einem politischen Selbstmord gleichgekommen wäre, und hätte wahrscheinlich zu einem Putsch zugunsten eines neuen sowjetischen Führers geführt, der eine aggressivere Politik verfolgt hätte. Kennedy

stimmte also dem Abzug der Raketen aus Italien und der Türkei zu, sodass Chruschtschow einen Teilsieg für sich verbuchen konnte.

**Eindämmungspolitik:** George Kennan prägte den Begriff der Eindämmungspolitik im „Langen Telegramm“. Ursprünglich sollte diese Politik verhindern, dass sich der Einfluss der UdSSR auf wichtige Bereiche der amerikanischen Wirtschaft und militärischen Sicherheit ausbreitete. Truman weitete diese Idee dann aus, um Anstrengungen der USA zu rechtfertigen, die weltweite Verbreitung des sowjetischen Einflusses aufzuhalten. Zahlreiche Organisationen und Ideen verfolgten die Eindämmungspolitik. Eine Lieblingstheorie von Kennedy war die „flexible Antwort“, und man könnte argumentieren, dass diese Idee in Verbindung mit der Eindämmungspolitik schließlich zur tragischen Dekade des Vietnamkriegs führte.

**Enge Verbündete:** Auch wenn der Kalte Krieg hauptsächlich als Konfrontation zwischen der USA und der UdSSR gilt, stand keine Supermacht alleine da. Beide mussten mit Verbündeten und befreundeten Ländern zusammenarbeiten. In der Krise bedeutete das für die Sowjets vor allem Kuba; die Nationen des Warschauer Pakts wurden nicht konsultiert und es wurde von ihnen erwartet, dass sie der vorgegebenen Linie ohne Widersprüche folgten. Für die USA war es wichtig, die NATO und besonders Großbritannien, Frankreich und Westdeutschland hinzuzuziehen, denn sie hätten bei einer Ausweitung der Situation zu einem Krieg an der Frontlinie gelegen.

**Fünfzig-Fünfzig:** Als Kennedy auf dem Höhepunkt der Krise nach der Wahrscheinlichkeit eines Kriegs gefragt wurde, antwortete er: „Fünfzig-Fünfzig“. Was ungesagt blieb war, dass die Sowjetunion im Gegensatz zur USA nicht vollständig mobilisiert hatte und daher im Falle eines Kriegs unvorbereitet gewesen wäre. Deshalb waren die Chancen auf einen Krieg deutlich geringer als fünfzig zu fünfzig, außer die USA hätten ihn provoziert.

**Geheimdienstinformationen:** Fehlende Geheimdienstinformationen provozierten die Krise, denn die USA bemerkten zu spät, dass die Sowjets auf Kuba eine Raketenbasis bauten. Die Krise zeigt außerdem die

Grenzen der Geheimdienste auf. Der USA fehlte es an Informationsquellen in Kuba. Kuba war in der Lage, ein US-Spionageflugzeug abzuschießen, und schlechtes Wetter verhinderte Satellitenfotos im ersten Teil der Krise. Die UdSSR war durch ihre Spionagesatelliten verwundbar, die nicht mit denen der amerikanischen Navy-Flotte mithalten konnten.

**Gipfeltreffen:** Viele politische Führer glaubten, dass persönliche Diskussionen fruchtbarer sind – eine Tradition, die bis heute anhält. Unglücklicherweise überzeugte Kennedy sein Auftritt beim Gipfeltreffen in Wien, dass er aggressiver sein müsse, und führte dadurch zu einem entsprechendem Vorgehen gegen Kuba und damit zur Kubakrise.

**Persönlicher Brief:** Beide Seiten kommunizierten während des Konflikts über mehrere geschriebene Briefe. Das war besonders wichtig, um die Verhandlungen persönlich zu halten – es waren Menschen und nicht eine gesichtslose Regierung auf der anderen Seite. Es sollte eine private Kommunikation sein. Aber sie schuf auch mindestens zu einer Gelegenheit Spannungen, als Chruschtschow sich in zwei unterschiedlichen Briefen selbst widersprach und dadurch Verwirrungen und eine Debatte über seine Glaubwürdigkeit auslöste.

**Standardvorgehensweisen:** SOPs ist ein Akronym für „standard operation procedures“ und bedeutet Standardvorgehensweise. Gemeint sind Richtlinien, um die Effizienz zum Schutz vor Spionage oder Täuschung zu maximieren sowie in vielen Fällen die Sicherheitsstufe zu erhöhen.

**U Thant:** Eigentlich hieß er „Thant“, „U“ ist eine respektvolle Ansprache in Myanmar, ähnlich wie „Mister“ in Großbritannien oder der USA. Thant war ein Jahrzehnt lang Generalsekretär der Vereinten Nationen. Während der Krise war Thant der Erste, der eine Verzichtserklärung der USA auf eine Invasion auf Kuba vorschlug. Auch soll er Chruschtschow überzeugt haben, seine Schiffe wenden zu lassen, anstatt die amerikanische Quarantäne zu brechen.

## RUNDENABLAUF

13 Tage wird über 3 Runden gespielt. In jeder Runde werden folgende 8 Phasen durchgespielt:

1. Verschärft die DEFCON-Skalen.
2. Zieht 3 Agendakarten und wählt davon 1.
3. Zieht 5 Strategiekarten und spielt davon 4.
4. Sichert 1 Karte für Nachwirkungen.
5. Erhält Boni für öffentliche Meinungen.
6. Wertet die Agendakarten aus.
7. Prüft einen Nuklearkrieg.
8. Bewegt den Rundenmarker weiter.

Du kannst dir das Spiel in einem Video erklären lassen:



[www.frostedgames.de/13-tage/](http://www.frostedgames.de/13-tage/)

## IMPRESSUM

**Spieleautoren:** Daniel Skjold Pedersen & Asger Harding Granerud

**Speziellen Dank an:** Rasmus Schou Christensen, Kim Dorff, Kasper Foskjaer, Johannes Følsgaard, Hans Peter Hartsteen, Anders Hebert, Travis Hill, Lars Hofmann, David Janik-Jones, Bo Jørgensen, Lars Krebs, Thomas Løfgren, Jens Ladefoged Mortensen, Jeppe Norsker, Jakob Lind Olsen, Andreas Skjold Pedersen, Ravindra Prasad, Lars Præstegaard, Rhinoceros (BGG), Ian Scrivins, Johannes Sjolte, Morten Skovgaard, Ole Steiness, Morten Weilbach, Anders Wivel, Nordic Game Artisans und die großartige BGG Community.

**Grafikdesign:** Jakob Walter

**Grafik der deutschen Ausgabe:** atelier198

**Übersetzung:** Matthias Nagy & Anne Bernsen



**Ultra•PRO**  
ENTERTAINMENT



[www.FROSTEDGAMES.de](http://www.FROSTEDGAMES.de)

[f](#) [t](#) [i](#) @FrostedGames

© 2018 Frosted Games, Matthias Nagy,  
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter  
der Lizenz von Jolly Roger Games & UltraPro.  
Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, Deutschland  
Alle Rechte vorbehalten.  
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,  
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur  
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



**Pegasus Spiele**

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](#)