Die Kubakrise im Oktober 1962 war eine Konfrontation zwischen den USA und der UdSSR, die eine neue Dimension des sogenannten „Kalten Krieges" darstellte. In ***13 Minuten*** übernehmt ihr die Rolle der beiden Machthaber in dieser Krise: Als **Präsident John F. Kennedy** der USA oder **Nikita Chruschtschow** der UdSSR müsst ihr diese Krise meistern … Aber Vorsicht: Ihr benötigt all euer Geschick, um die Welt nicht in einen nuklearen Krieg zu stürzen!

Ersatzteilservice:

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

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team

INHALT

Vorderseite / Rückseite

13 Strategiekarten:
5 USA, 5 UdSSR,
3 Vereinte Nationen (UN)

26 Einflussmarker:
13 blaue für die USA,
13 rote für die UdSSR

Hinweis: Ihr benötigt noch Zettel und Stift, um euch am Spielende Punkte zu notieren!

AUFBAU EINER STRATEGIEKARTE

Ansehenswert der Karte

DEFCON-Typ der Karte:*
Militär,
Politik,
Öffentliche Meinung.

Befehls-Bereich

Hilfssymbol des DEFCON-Typs für Farbblinde

Kartenname & Flagge (UN, UdSSR, USA)

***Ereignis** der Karte*

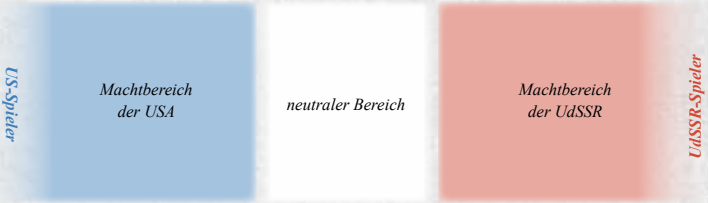
Historischer Erklärtext

**DEFCON (gesprochen: „däfkon" /ˈdefkɒn/) steht für Defense Condition, zu Deutsch: Verteidigungszustand. Dies bezeichnet einerseits den Alarmzustand des Militärs der Vereinigten Staaten, andererseits stellte es im Kalten Krieg eine Anzeige dar, wie nahe man einem nuklearen Krieg war.*

SPIELAUFBAU

1. Entscheidet jeweils, welche Seite ihr für diese Partie spielen möchtet: die **USA** oder die **UdSSR**. Nehmt euch dann die **13 Einflussmarker** eurer Seite (rot: UdSSR, blau: USA) – das ist euer **Vorrat**.

2. Lasst zwischen euch nun ausreichend Platz, um ein Spielfeld aus **3 Bereichen** zu bilden: Den **Machtbereich der USA**, den **neutralen Bereich** und den **Machtbereich der UdSSR**.



3. Mischt die **13 Strategiekarten**. Teilt an jeden Spieler 2 Strategiekarten aus. Das sind eure **Handkarten**.

4. Legt die restlichen Karten als **Nachziehstapel** neben dem Spielfeld bereit. Nehmt die oberste Karte **unbesehen** vom Nachziehstapel und legt sie verdeckt in den **neutralen Bereich**. Dies stellt das **umkämpfte Gebiet** *Kuba* dar.

> Hinweis: Immer wenn ihr in der Partie eine Karte ausspielt, wird diese in den neutralen Bereich oder in euren Machtbereich gelegt. Dort wird sie zu einem **umkämpften Gebiet**.

5. Bestimmt den **Startspieler**: Dazu nehmt ihr **geheim** eine Anzahl eurer Einflussmarker in eure Hand. (Macht das am besten mit den Händen unter dem Tisch.) Dann **offenbart ihr gleichzeitig**, wie viele Einflussmarker ihr in die Hand genommen habt. Der Spieler, der **mehr Einflussmarker** in der Hand hält, darf nun **entscheiden**, wer **Startspieler** wird! Bei **Gleichstand** beginnt ihr diesen Schritt erneut, bis es einen Startspieler gibt. Danach entfernt **ihr beide** eure jeweils gebotenen Einflussmarker aus dieser Partie und legt sie zurück in die Schachtel. Legt eure übrigen Einflussmarker zurück in euren Vorrat.

> **Anfängervariante:** In euren ersten Partien werdet ihr noch nicht genau wissen, wie viel ihr bieten sollt. Für einen einfacheren Einstieg könnt ihr daher einfach den Startspieler zufällig bestimmen und der jeweils andere Spieler legt 1 seiner Einflussmarker zurück in die Schachtel.

Jetzt kann es losgehen!

SPIELZIEL

Mit den Strategiekarten versuchst du Einflussmarker auf **umkämpfte Gebiete** zu platzieren oder zu entfernen, um dort die **Mehrheit** zu erlangen. Dafür kannst du den **Befehl** einer Karte nutzen oder das **Ereignis** einer Karte auslösen, um möglichst geschickt Einflussmarker zu platzieren. Wie auch immer du die Karte nutzt, sie wird gleichzeitig auch zu einem neuen **umkämpften Gebiet**! Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist und ihr beide nur noch 1 Strategiekarte auf eurer Hand haltet, endet das Spiel.

Dann führt ihr eine **Ansehenswertung** durch und der Spieler mit mehr **Ansehen** gewinnt – es sei denn ein Spieler hat den nuklearen Krieg ausgelöst!

SPIELABLAUF

Beginnend beim **Startspieler** seid ihr **abwechselnd** am **Zug**.

IN DEINEM ZUG

Wähle **1** der beiden Strategiekarten auf deiner Hand und **spiele sie aus**.

Du musst dabei entscheiden, ob du sie **offen** entweder in **deinen Machtbereich** oder in den **neutralen Bereich** legen willst.

Dadurch wird die Karte sofort zu einem **umkämpften Gebiet**.

Dann wählst du **1 Möglichkeit** aus, wie du die Karte nutzen möchtest:

- **Ereignis auslösen** (nur Karten der UN und mit deiner Flagge)
- **Befehl spielen** (alle Karten, überprüfe Flagge der Karte für den Gegenspieler!)

■ Ereignis auslösen

Ereignisse sind eine sehr starke Möglichkeit, Einflussmarker zu platzieren und zu entfernen. Wenn du eine Strategiekarte ausspielst und ihr Ereignis auslösen willst, darfst du das nur tun, wenn es eine neutrale Karte der **Vereinten Nationen** (UN) oder eine Karte ist, die deine **Flagge** trägt.

Achtung: Dabei musst du nur dem Text auf der Karte folgen – du ignorierst dabei die Regeln, die wir gleich in ***Befehl spielen*** erklären. Achte jedoch darauf, was mit **umkämpften Gebieten** geschieht, wenn Einflussmarker auf sie platziert bzw. entfernt werden, wie unter ***Einflussmarker & Umkämpfte Gebiete*** erläutert.

■ Befehl spielen

Möchtest oder kannst du das Ereignis einer Karte nicht auslösen, hast du mit jeder Strategiekarte die Möglichkeit **stattdessen** den **Befehls-Bereich** der Karte zu nutzen. Jede Karte gibt in ihrem Befehls-Bereich an, wie viel Einflussmarker du **maximal** mit ihr platzieren oder entfernen darfst.

Achtung: Bevor du eine Strategiekarte als **Befehl** spielen darfst, überprüfe die Flagge der Karte. Trägt sie deine Flagge oder die der UN, ist alles in Ordnung und du musst nichts weiter beachten. Trägt die Karte aber die **Flagge deines Gegenspielers**, darf er zunächst das **Ereignis** der Karte **auslösen**, als ob er sie **selbst gespielt** hat. Er kann darauf aber auch verzichten. Erst danach darfst du die Karte als Befehl spielen.

Um eine Karte als Befehl zu spielen, wählst du 1 **umkämpftes Gebiet** aus. Platziere **oder** entferne dort bis zu so viele deiner Einflussmarker, wie im Befehls-Bereich der Karte angegeben. Achte dabei darauf, was mit **umkämpften Gebieten** geschieht, wenn Einflussmarker auf ihnen platziert bzw. entfernt werden, wie unter ***Einflussmarker & Umkämpfte Gebiete*** erläutert.

Hinweis: Dein Vorrat an Einflussmarkern ist limitiert! Wenn du keine mehr in deinem Vorrat hast, musst du mit dieser Aktion erst wieder welche von umkämpften Gebieten entfernen, um neue zu platzieren.

EINFLUSSMARKER & UMKÄMPFTE GEBIETE

Immer wenn du Einflussmarker auf ein **umkämpftes Gebiet** platzierst, **ziehst** du das Gebiet **1 Bereich näher** an dich heran. Ausnahme: Das Gebiet liegt bereits in deinem Machtbereich. Egal wie viele Einflussmarker du auf einmal platzierst, das Gebiet bewegt sich dabei immer nur um 1 Bereich.

Immer wenn du Einflussmarker von einem **umkämpften Gebiet** entfernst, **schiebst** du das Gebiet **1 Bereich ferner** von dir weg. Auch dabei bewegt sich das Gebiet immer nur um 1 Bereich.

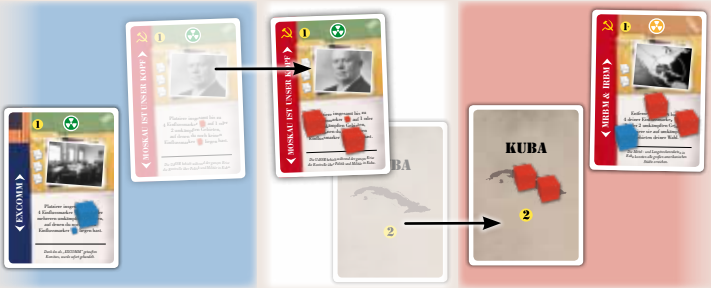
Wenn du Einflussmarker platzierst, darfst du sie natürlich auch auf das gerade erst ausgespielte **umkämpfte Gebiet** legen! Legst oder entfernst du Einflussmarker von *Kuba*, musst du dabei *Kuba* bewegen.

Hinweis 1: Die jeweiligen Machtbereiche (aber nicht der neutrale Bereich) brechen Gleichstände für die Mehrheiten in der Ansehenswertung am Spielende. Macht euch das im Verlauf der Partie bewusst, um abzuschätzen, wann und wie viele Einflussmarker ihr auf ein Gebiet platziert.

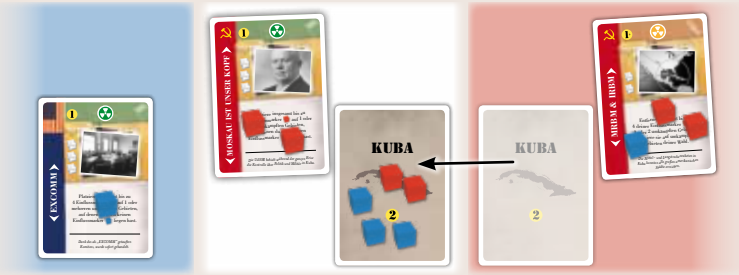
*Hinweis 2: Jede Karte hat einen DEFCON-Typ: ☢, ☢ und ☢. Umkämpfte Gebiete des DEFCON-Typs ☢ **(Militär)** haben dabei eine besondere Bedeutung: Versuche die meisten davon zu kontrollieren! Achte auch darauf, nicht 3 Gebiete gleichen Typs in deinem Machtbereich zu haben. Am Spielende führt das zu einem nuklearen Krieg (und macht dich damit zum Verlierer)!*

Beispiel für einen Zug:

Der US-Spieler legt die Strategiekarte *Moskau ist unser Kopf* in seinen Machtbereich: Er will sie als Befehl spielen. Da dies eine UdSSR-Karte ist, darf sein Gegenspieler zuerst das Ereignis auslösen.



Er tut dies und platziert 2 Einflussmarker auf dieser Karte und 2 auf *Kuba*, wie es ihm das Ereignis erlaubt. Dann rückt er sowohl *Kuba* als auch *Moskau ist unser Kopf* 1 Bereich näher an sich heran.



Jetzt darf der US-Spieler die Karte als Befehl spielen und 3 Einflussmarker auf *Kuba* platzieren und rückt es wieder 1 Bereich näher an sich heran – es ist nun wieder im neutralen Bereich.

AM ENDE DEINES ZUG

Ziehe **1** Karte vom **Nachziehstapel**, so dass du wieder **2** Strategiekarten auf deiner Hand hast.

Hast du nur noch **1 Karte** auf der Hand und konntest nun nicht auf 2 Karten nachziehen, war dies dein letzter Zug. Nun kommt noch ein letztes Mal dein Gegenspieler an die Reihe, dann tritt das **Spielende** ein.

SPIELENDE

Sobald der Nachziehstapel **aufgebraucht** ist und **beide** Spieler am Ende eines Zuges nur noch **1** Karte auf der Hand halten, ist das Spielende eingeläutet und ihr führt eine **Ansehenswertung** durch.

Haltet dafür Zettel und Stift bereit, um eure Punkte zu notieren.

ANSEHENSWERTUNG

1) Kontrollierte Gebiete

Du **kontrollierst** ein **umkämpftes Gebiet**, wenn du auf ihm **mehr** Einflussmarker hast als dein Gegenspieler. Erhalte **1 Ansehenspunkt** für jedes umkämpfte Gebiet, das du **kontrollierst**. Für *Kuba* erhältst du sogar **2 Ansehenspunkte**.

Gleichstand? Befindet sich das umkämpfte Gebiet in **deinem Machtbereich**, **kontrollierst** du es bei einem Gleichstand (also auch, wenn von beiden Spielern 0 Einflussmarker darauf liegen). Umkämpfte Gebiete im neutralen Bereich **kontrolliert** bei einem Gleichstand niemand.

2) Mehr kontrollierte Gebiete des DEFCON-Typs ☢ Militär

Dreht zunächst die *Kuba*-Karte auf die Vorderseite - sie ist nun statt *Kuba* dieses umkämpfte Gebiet. Zählt die Anzahl umkämpfter Gebiete des **DEFCON-Typs ☢ Militär**, die ihr **kontrolliert**. Wer **mehr** davon **kontrolliert**, erhält **1** weiteren **Ansehenspunkt**.

3) Nachwirkungen der Krise

Zeigt beide eure letzte, auf der Hand behaltene Karte her und vergleicht die Anzahl der abgebildeten Einflussmarker:

Zählt die **Anzahl** der **abgebildeten Einflussmarker** im Befehls-Bereich der Karten und vergleicht dabei die Flaggen der Karten. Eine Karte der USA zählt ihre Einflussmarker für die USA, egal wer die Karte auf der Hand hatte, und andersherum. Neutrale Karten der UN zählen für niemanden. Wer mehr Einflussmarker für sich vorweisen kann, erhält **1** weiteren **Ansehenspunkt**.

Eskaliert die Krise? Überprüft den DEFCON-Typ beider Karten. Haben sie **denselben** DEFCON-Typ, müsst ihr beide eure Karte sofort in euren Machtbereich legen. Andernfalls legt die Karten beiseite, ihr benötigt sie nicht mehr.

4) Nuklearer Krieg oder Sieg im Frieden

Überprüft nun, ob einer von euch die Welt in einen nuklearen Krieg geführt hat: Das passiert, wenn in deinem Machtbereich **3 Karten** mit **demselben DEFCON-Typ** liegen. Damit löst du das **Ende der Welt** aus – und **verlierst** das Spiel. Dein

Gegenspieler **gewinnt** und darf sich noch eine kleine Weile im Licht der Atompilze sonnen …

Passiert das euch beiden, hat selbstverständlich niemand gewonnen.

Sieg im Frieden

Hat keiner von euch das Ende der Welt herbeigeführt, zählt ihr nun eure **notierten Ansehenspunkte** – der Spieler mit den **meisten Ansehenspunkten** hat gewonnen!

Gleichstand: Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten umkämpften Gebieten in seinem Machtbereich. Liegt auch hier ein Gleichstand vor, gibt es keinen Sieger.

EINE KAMPAGNE

Statt nur einer einzigen Partie könnt ihr auch eine Kampagne spielen. Dabei spielt ihr so viele Partien, bis ein Spieler insgesamt **13 oder mehr Ansehenspunkte** erreicht hat oder einen nuklearen Krieg ausgelöst hat (und sein Gegenspieler damit sofort die ganze Kampagne gewinnt).

Autoren: *Daniel Skjold Pedersen & Asger Harding Granerud*
Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: *atelier198*
Realisation: *Benjamin Schönheiter*

© 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

www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

RUNDENÜBERSICHT

DEIN ZUG

1. Karte ausspielen und wählen zwischen:
   - **Ereignis auslösen** (nur Karten der UN und mit deiner Flagge)
   - **Befehl spielen** (alle Karten, überprüfe Flagge der Karte für den Gegenspieler!)
2. Auf 2 Karten nachziehen.

ANSEHENSWERTUNG

1) Kontrollierte Gebiete

1 Ansehenspunkt pro kontrolliertes umkämpftes Gebiet,
2 Ansehenspunkte für *Kuba*

Gleichstand? Machtbereich brechen Gleichstände.

2) Mehr kontrollierte Gebiete des DEFCON-Typs ☢ Militär

Kuba umdrehen, dann: **1 Ansehenspunkt** für mehr kontrollierte umkämpfte Gebiete des DEFCON-Typs ☢ **Militär**.

3) Nachwirkungen der Krise

Vergleich der **Anzahl** der **abgebildeten Einflussmarker** auf der letzten Handkarte:

Mehr Einflussmarker für sein Land: **1** weiterer **Ansehenspunkt**.

Eskaliert die Krise? DEFCON-Typ der Handkarten vergleichen: **Gleicher** DEFCON-Typ? Karten in den eigenen Machtbereich legen.

4) Nuklearer Krieg oder Sieg im Frieden

Überprüft: **3 Karten** mit dem **gleichen DEFCON-Typ** im eigenen Machtbereich?

Nuklearen Krieg ausgelöst: Partie verloren. Gegenspieler gewinnt.

Beide? Niemand gewinnt.

Sieg im Frieden: Zählt notierte Ansehenspunkte: **Mehr Ansehenspunkte? Partie gewonnen!**

Gleichstand? Mehr umkämpfte Gebiete im eigenen Machtbereich.