Der eiserne Vorhang trennte nicht nur „den Westen“ und „den Osten“ auf einer Landkarte. Er war vor allem eine ideologische Abgrenzung für den Konflikt der Staaten des Warschauer Pakts im Osten und der NATO-Staaten im Westen. In ***Eiserner Vorhang*** übernehmt ihr die Rolle der **USA für den Westen** oder der **UdSSR für den Osten**. Könnt ihr die Welt für zu eurer Ideologie überzeugen?

SPIELMATERIAL

18 Strategiekarten
(10 USA, 8 UdSSR)

Vorderseite / Rückseite

1 Startkarte

48 Einflussmarker
(24 blaue der USA,
24 rote der UdSSR)

1 Ideologieleiste &
1 Wertungsmarker

AUFBAU EINER STRATEGIEKARTE

Loyalität
(Flagge und Farbe: USA & UdSSR)

Einflussmarker befehligen-
Bereich

Ereignis
der Karte

Land und Region
6 unterschiedliche Regionen:
- *Europa,*
- *Südamerika,*
- *Zentralamerika,*
- *Mittlerer Osten,*
- *Asien,*
- *Afrika*

Ideologiebonus für Kontrolle der ganzen Region

Anzahl der Karten dieser Region

SPIELAUFBAU

1. Entscheidet jeweils, welche Seite ihr für diese Partie spielen möchtet: die **USA** oder die **UdSSR**. Nehmt euch dann die **24 Einflussmarker** eurer Seite (**rot:** UdSSR, **blau:** USA) – das ist euer **Vorrat.**

2. Legt die **Startkarte** *Europa* in die Mitte des Spielbereiches. Lasst außen herum viel Platz, um weitere Karten anlegen zu können. Platziert dann je **1 blauen** und **1 roten Einflussmarker** aus eurem Vorrat auf *Europa*.

3. Mischt die **18 Strategiekarten**. Teilt an jeden Spieler 5 Strategiekarten aus. Das sind eure **Handkarten**.

Hinweis: Mit den Karten aus eurer Hand werdet ihr im Laufe des Spiels die „Welt" weiter ausbauen, indem ihr die Karten offen in den Spielbereich auslegt.

4. Legt die restlichen Strategiekarten als **Reserve für die zweite Runde** neben dem Spielbereich bereit.

5. Platziert die Ideologieleiste neben dem Spielbereich und legt den **Wertungsmarker** auf das gelb markierte Startfeld der Leiste.

6. Zuletzt darf der Spieler der **UdSSR** bestimmen, wer **Startspieler** wird.

Jetzt kann es losgehen!

SPIELZIEL

Mit den Strategiekarten versuchst du geschickt die Welt unter deine Kontrolle zu bringen, indem du Einflussmarker auf die Länder platzierst, um dort die **Mehrheit** zu erlangen. Dafür kannst du Einflussmarker **befehligen**, oder die **Ereignisse** der Karten spielen. Immer wenn du aber eine Karte ausspielst, wird sie dabei auch zu einem neuen **Land** und erweitert damit eine der **6 Regionen**.

Wird eine Region **abgeschlossen**, weil alle Karten dieser Region ausgespielt wurden, **wertet** ihr sie, um dadurch die wertvollen **Ideologiepunkte** zu erhalten.

Das Spiel endet **sofort**, wenn es einem Spieler in einer **Wertung** (oder mit einem **Ereignis**) gelungen ist auf der **Ideologieleiste** mit dem Wertungsmarker das **Feld mit seiner Flagge** zu erreichen. Dieser Spieler hat sofort gewonnen!

Anderenfalls endet das Spiel, wenn alle Strategiekarten ausgespielt und eine **Endwertung** erfolgt ist. Dann **gewinnt**, wer den **Wertungsmarker näher** an seiner Flagge auf der **Ideologieleiste** hat.

SPIELABLAUF

Eiserner Vorhang wird über **2 Runden** gespielt. In **jeder** Runde seid ihr abwechselnd je **4x** am **Zug**.

In der **ersten** Runde spielt ihr so **4** eurer **5** Strategiekarten aus. Der Spieler der **UdSSR** hat im Spielaufbau entschieden, wer für diese erste Runde **als Startspieler** zuerst am **Zug** ist.

Haben beide Spieler ihre 4. Karte ausgespielt, legt ihr eure **verbleibende** Karte als sogenannte **Nachwirkung** verdeckt auf einen gemeinsamen Stapel neben der Ideologieleiste.

In der **zweiten** Runde erhaltet ihr je **4 weitere Karten** aus der **Reserve für die zweite Runde**. Wieder seid ihr abwechselnd am Zug. Der Spieler, von dessen **Flagge** der Wertungsmarker auf der Ideologieleiste **am weitesten entfernt** ist, darf nun entscheiden wer für diese zweite Runde **als Startspieler** zuerst am **Zug** ist. Bei einem **Gleichstand** entscheidet wieder der Spieler der UdSSR.

Hat bis zum **Ende der zweiten Runde** (wenn alle Strategiekarten ausgespielt wurde) niemand gewonnen, findet dann noch eine Endwertung statt.

IN DEINEM ZUG

Bist du am **Zug**, durchläufst du diese **3 Phasen**:

1) **Welt erweitern!**
2) **Wertung durchführen?**
3) **Aktion ausführen!**

1) Welt erweitern!

Zuerst musst du die *Welt erweitern*. Wähle dazu 1 der Strategiekarten auf deiner Hand und **spiele sie aus**.

Um eine Strategiekarte von deiner Hand **auszuspielen**, musst du sie **offen** und **orthogonal angrenzend** an eine **freie** bereits ausliegende Karte anlegen. Dabei **musst** du zuerst die **Region der Karte** beachten. **Wenn möglich, musst** du die Karte dabei an eine andere Karte **ihrer Region** anlegen. Geht das nicht, darfst du an jede Region anlegen.

Wenn du Strategiekarten ausspielt, fügst du der Welt damit ein neues Land hinzu.

Hinweis: Jeder der 6 Regionen ist auch eine Farbe zugeordnet, so dass du sie einfacher auseinanderhalten kannst. Europa, *wie die Startkarte, ist zum Beispiel* blau .

Was heißt „orthogonal angrenzend“?

„Orthogonal angrenzend“ bedeutet, dass die Karte an eine der 4 Kanten einer anderen Karte angrenzen muss. Diagonal, also „über Eck“, ist dabei nicht erlaubt. In diesem Beispiel kann du die Karte also nur an Position A oder B orthogonal angrenzend anlegen.

In diesem Beispiel beachtest du auch korrekt die Regel, wenn möglich, Karten einer Region an andere Karten ihrer Region anzulegen (hier Asien an Asien).

2) Wertung durchführen?

Überprüfe nun, ob du für die **Region der Karte** eine **Wertung** durchführen **musst**. Du musst in dieser Phase eine **Wertung** für eine Region durchführen, sobald die Region **abgeschlossen** wird. **Anderenfalls** kannst du diesen Schritt einfach **überspringen**.

Jede Region besteht aus einer bestimmten Anzahl an Karten. Auf jeder Karte dieser Region ist angegeben, aus wie vielen Karten diese Region besteht.

Wenn du die Welt gerade mit der **letzten Karte dieser Region** erweitert hast, musst du nun eine **Wertung** für **diese Region** durchführen. Beide Spieler können nun **Ideologiepunkte** erhalten, egal wer die Wertung ausgelöst hat!

Eine **Wertung** besteht aus **2 Schritten**:

1. Länderkontrolle
Du **kontrollierst** ein **Land**, wenn du auf ihm **mehr Einflussmarker** hast, als dein Gegenspieler. Erhalte **1 Ideologiepunkt** für jedes Land, das du **kontrollierst**.

Bei **Gleichstand** kontrolliert niemand das Land.

2. Regionskontrolle
Du **kontrollierst** eine **Region**, wenn du **mehr Länder** dieser Region kontrollierst, als dein Gegenspieler. Für die Regionskontrolle erhältst du den **Ideologiebonus** dieser Region.

Bei **Gleichstand** erhält niemand den Ideologiebonus.

Verrechnet die Ideologiepunkte gleichzeitig! Zählt erst, wie viele Ideologiepunkte **beide Spieler** in Schritt 1 und 2 erhalten würden, bevor ihr den Wertungsmarker bewegt. Der Wertungsmarker bewegt sich immer nur in der Differenz beider Ergebnisse. Für jeden **Ideologiepunkt**, den du erhältst, rückst du den Wertungsmarker **1 Feld** näher an deine **Flagge** heran.

Beispiel einer Wertung: Mit der Karte Vietnam, *hast du gerade die dritte und letzte Karte der Region* Asien *ausgespielt. Für* Asien *wird nun eine Wertung durchgeführt. Die USA kontrolliert* Pakistan *für 1 Ideologiepunkt. In* Japan *herrscht Gleichstand und niemand erhält hier Punkte. Auf dem gerade ausgespielten* Vietnam *herrscht ebenso Gleichstand. Die Regionskontrolle entscheidet die USA für sich. Sie kontrolliert 1 Land von* Asien *und die UdSSR 0 Länder. Daher erhält die USA den* **2** *Punkte Ideologiebonus von Asien.*

Bevor der Wertungsmarker bewegt nun wird, werden die Ideologiepunkte beider Spieler verrechnet:

3 (USA) – 0 (UdSSR) = 3 Punkte für die USA.

Die USA bewegt damit den Wertungsmarker auf der Ideologieleiste 3 Felder in Richtung ihrer Flagge.

Hätte die UdSSR auch nur 1 weiteren Einflussmarker auf Japan *gehabt, hätte sie ebenfalls 1 Ideologiepunkt erhalten und für die Regionskontrolle einen Gleichstand erzeugt. In der Verrechnung (1-1=0) hätte sich der Wertungsmarker daher nicht bewegt. Diese Drehpunkte in der Wertung zu erkennen, ist ein wichtiger Teil des Spiels!*

3) Aktion ausführen!

Jetzt führst du mit deiner ausgespielten Karte eine Aktion aus.

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

- **Einflussmarker befehligen** (alle Karten, überprüfe Loyalität für den Gegenspieler!)
- **Ereignis auslösen** (nur dir loyale Karten)

■ **Einflussmarker befehligen**

Jede Strategiekarte erlaubt dir mit dieser Aktion eine gewisse Anzahl von Einflussmarkern zu **befehligen**, wie in ihrem *Einflussmarker befehligen*-Bereich angegeben ist.

Damit platzierst du Einflussmarker aus deinem Vorrat auf den Ländern (=Karten) der Welt im Spielbereich. Du darfst immer auch weniger befehligen, als auf der Karte angegeben ist.

Aber Vorsicht! Bevor du mit einer Strategiekarte die Option *Einflussmarker befehligen* nutzen kannst, musst du die **Loyalität** der Karte überprüfen. Trägt die Karte deine Flagge, musst du nichts weiter beachten. Trägt die Karte aber die **Flagge deines Gegenspielers**, darf er nun das **Ereignis** der Karte **auslösen**, wie unter *Ereignis auslösen* beschrieben ist. Er kann darauf aber auch verzichten. Erst **danach** darfst du die *Einflussmarker befehligen*.

Hinweis: Natürlich kannst du immer dir loyale Ereignisse, und dein Gegner für sich loyale Ereignisse auslösen. Wir erklären das auf S. 12 unter Ereignis auslösen.“

Befehligen ist ein wichtiges Schlüsselwort. Immer wenn du Einflussmarker **befehligen** darfst, sei es durch diese Aktion oder weil ein Kartentext dir das erlaubt, musst du dich dabei an diese **4** Regeln halten:

1. Du darfst Einflussmarker nur auf Ländern platzieren, die bereits einen Einflussmarker von dir haben oder orthogonal angrenzend zu solchen Ländern sind.
2. Du darfst nur auf Ländern platzieren, die zu Beginn deiner **Aktion** Regel 1 erfüllen.
3. Du musst je **2** Einflussmarker befehligen, um **1** Einflussmarker auf ein Land zu platzieren, das dein Gegner **dominiert**. Der zweite Einflussmarker, den du befehligen dürftest, „verfällt".
4. Du darfst deine Einflussmarker auf mehrere Länder legen.

Dominieren

Du dominierst ein Land, wenn du dort **mindestens 2** Einflussmarker **mehr** hat, als dein Gegner. Ein Land zu dominieren, macht es also schwerer für deinen Gegner dorthin Einflussmarker zu befehligen. Du hörst **sofort** auf, ein Land zu dominieren, wenn du dort auf weniger als 2 Einflussmarker Vorsprung reduziert wirst. Dein Gegner darf also mit seinem nächsten Einflussmarker sofort Regel 3 ignorieren.

Hinweis: Dein Vorrat an Einflussmarkern ist limitiert! Wenn du keine mehr in deinem Vorrat hast, kannst du sie jedoch einfach während dieser Aktion von anderen Karten entfernen, um sie erneut zu platzieren.

Beispiel:

Du hast als UdSSR gerade Vietnam *gespielt, und möchtest* Einflussmarker befehligen. *Da* Vietnam *dir loyal ist, muss du erst einmal nichts weiter beachten. Du darfst mit* Vietnam *jetzt* ***bis zu 4*** *Einflussmarker befehligen. Nach Regel 1 und 2 darfst du auf fast alle Länder Einflussmarker befehligen, außer auf dein gerade gespieltes* Vietnam. *Denn weder auf* Südafrika, *noch auf* Algerien *hast du gerade Einflussmarker.*

Die USA ***dominiert*** Südafrika. *Es kostet dich 2 deiner 4 Einflussmarker, um 1 darauf zu platzieren. Damit dominiert die USA* Südafrika *sofort nicht mehr und darfst einen zweiten Einflussmarker darauf platzieren, bei dem du Regel 3 ignorierst. Deinen letzten Einflussmarker platziert du auf* Algerien.

■ **Ereignis auslösen**

Ereignisse geben dir neue und besondere Möglichkeiten, die Länder der Welt zu kontrollieren. Wenn du eine Strategiekarte ausspielst und ihr Ereignis auslösen willst, darfst du das jedoch **nur** tun, wenn die Karte dir **loyal** ist, also deine **Flagge** trägt.

Spielt ein Gegner in seinem Zug eine dir loyale Karte aus, darfst du noch bevor er *Einflussmarker befehligt* das Ereignis der Karte auslösen, so als ob du sie gerade eben selbst ausgespielt hättest!

Mit Ereignissen darfst du oft auch Einflussmarker **befehligen**. Dabei musst du dich ebenso an **alle 4 Regeln** halten, wie unter *Einflussmarker befehligen* beschrieben.

Infiltrieren:
Manche Ereignisse erlauben dir Einflussmarker zu **infiltrieren**. Wenn du Einflussmarker **infiltrieren** darfst, gehst du ebenso wie bei *Einflussmarker befehligen* vor, **ignorierst** aber dabei **Regel 1, 2 und 3** für diese Einflussmarker!

ENDE DER RUNDE

War jeder Spieler **4x am Zug**, endet die Runde.

War dies das Ende der **ersten Runde**, legt ihr beide eure **verbleibende** 5. Karte als sogenannte **Nachwirkung** auf einen gemeinsamen Stapel neben der Ideologieleiste. Sie ist für die Endwertung wichtig!

Dann erhaltet ihr je **4 weitere Karten** aus der **Reserve für die zweite Runde**. Der Spieler, von dessen **Flagge** der **Wertungsmarker** auf der Ideologieleiste **am weitesten entfernt** ist, entscheidet für die zweite Runde wer **als Startspieler** zuerst am **Zug** ist. Bei einem **Gleichstand** entscheidet wieder der Spieler der UdSSR.

War dies die das Ende der **zweiten Runde**, findet nun eine **Endwertung** statt.

SPIELENDE & ENDWERTUNG

Das Spiel endet immer **sofort**, wenn es einem Spieler in einer **Wertung** (oder mit einem **Ereignis**) gelungen ist auf der **Ideologieleiste** mit dem Wertungsmarker das **Feld mit seiner Flagge** zu erreichen. Dieser Spieler hat sofort gewonnen!

Anderenfalls führt ihr nun eine **Endwertung** durch. Gewinnt hier niemand sofort, **gewinnt**, wer danach den **Wertungsmarker näher** an seiner Flagge auf der **Ideologieleiste** hat.

ENDWERTUNG

Die Endwertung besteht aus 2 Schritten:

1) Nachwirkung

Deckt die beiden Karten auf, die ihr am Ende der ersten Runde als Nachwirkung beiseite gelegt habt und wertet ihren Einfluss:

Zählt die **Anzahl** der **abgebildeten Einflussmarker** auf den Karten und vergleicht dabei die Loyalität der Karten – eine Karte der USA zählt ihre Einflussmarker für die USA, egal wer die Karte hingelegt hatte, und andersherum. Wer die meisten Einflussmarker für sich zählen konnte, erhält die Differenz beider Ergebnisse als **Ideologiepunkte**. Für jeden **Ideologiepunkt**, den du so erhält, rückst du den Wertungsmarker **1 Feld näher** an deine **Flagge** heran.

Beispiel 1: Es liegen je 1 Karte der USA und 1 Karte der UdSSR in den Nachwirkungen. Die USA zählen 3 Einflussmarker, die UdSSR zählt 1. Die USA erhalten also 2 (3-1=2) Ideologiepunkte.

Beispiel 2: Es liegen 2 Karten der UdSSR in den Nachwirkungen. Die UdSSR zählen insgesamt 6 Einflussmarker, die USA 0. Die UdSSR erhält also 6 (6-0=6) Ideologiepunkte.

2) Wertung durchführen

Jede Region wird nun **gewertet**. Es spielt **keine** Rolle, ob diese Region bereits während des Spieles einmal gewertet wurde, weil sie abgeschlossen wurde.

Wertet die Regionen eine nach der anderen in der Reihenfolge, wie auf der Ideologieleiste angegeben:

Europa EU, **Mittlerer Osten** MO, **Asien** As, **Afrika** Af, **Südamerika** SüA, **Zentralamerika** ZtA.

Führt für jede Region wieder die 2 Schritte der Wertung (siehe S. 7) durch:

1. Länderkontrolle (1 Ideologiepunkt pro kontrollierten Land)

2. Regionskontrolle (Ideologiebonus für Kontrolle der meisten Länder der Region)

Nicht vergessen! Das Spiel kann **sofort** beendet werden„ wenn es einem Spieler gelingt auf der **Ideologieleiste** mit dem Wertungsmarker das **Feld mit seiner Flagge** zu erreichen. Dieser Spieler hat sofort gewonnen!

Autoren: *Daniel Skjold Pedersen & Asger Harding Granerud*
Illustrationen: *Jessica R. Eyler*
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. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames

SPANNENDE DUELLE AUS DEN GESCHICHTSBÜCHERN?

Erlebe Geschichte
hautnah mit

13 TAGE
&
13 MINUTEN

FROSTED GAMES

NICHT VERGESSEN!

Die 4 Regeln Einflussmarker zu befehligen:

1. Du darfst Einflussmarker nur auf Ländern platzieren, die bereits einen Einflussmarker von dir haben oder orthogonal angrenzend zu solchen Ländern sind.
2. Du darfst nur auf Ländern platzieren, die zu Beginn deiner **Aktion** Regel 1 erfüllen.
3. Du musst je **2** Einflussmarker befehligen, um **1** Einflussmarker auf ein Land zu platzieren, das dein Gegner **dominiert**. Der zweite Einflussmarker, den du befehligen dürftest, „verfällt".
4. Du darfst deine Einflussmarker auf mehrere Länder legen.

Dominieren
Ein Spieler dominiert ein Land, wenn er dort mindestens 2 Einflussmarker mehr hat, als sein Gegner. Ein Spieler hört sofort auf, ein Land zu dominieren, wenn er auf weniger als 2 Einflussmarker Vorsprung reduziert wird.

Eine Wertung

Eine **Wertung** besteht aus **2 Schritten**:

1. Länderkontrolle
   Du **kontrollierst** ein **Land**, wenn du auf ihm **mehr Einflussmarker** hast, als dein Gegenspieler. Erhalte **1 Ideologiepunkt** für jedes Land, das du **kontrollierst**.

   Gleichstand? Niemand kontrolliert das Land.
2. Regionskontrolle
   Du **kontrollierst** eine **Region**, wenn du **mehr Länder** dieser Region kontrollierst, als dein Gegenspieler. Für die Regionskontrolle erhälst du den **Ideologiebonus** dieser Region.

   Gleichstand? Niemand erhält den Ideologiebonus.

Verrechnet die Ideologiepunkte gleichzeitig!