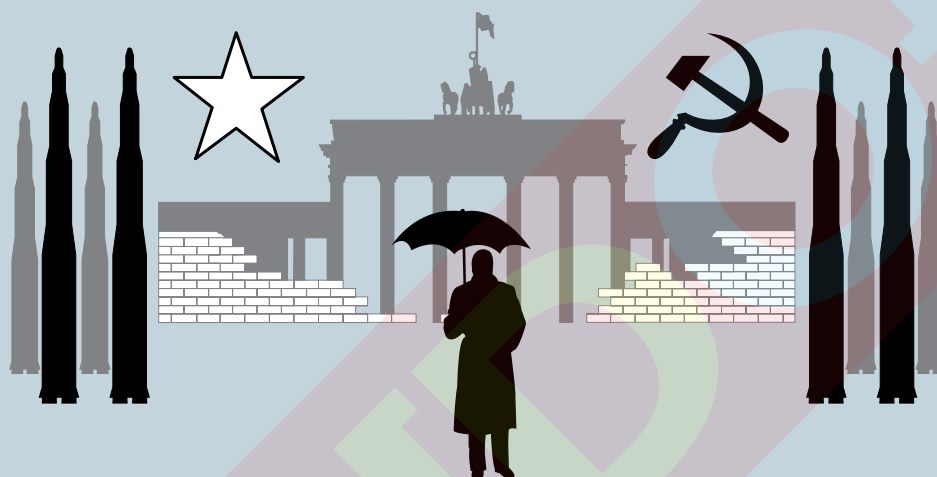


STUDENÁ VÁLKA 1945-1989

THE TWILIGHT STRUGGLE



Autoři: Jason Matthews & Ananda Gupta

PRAVIDLA HRY

OBSAH

1. Úvod	2	10. Bodování a vítězství	10
2. Komponenty	2	11. Turnajová pravidla	11
3. Příprava hry	4	12. Varianta „Čínská občanská válka“	12
4. Průběh hry	4	Scénář „Rozhodující střet“	13
5. Hraní karet	5	Příklad hry	14
6. Operace	6	Přehled historických událostí na kartách	21
7. Události	8	Často kladené dotazy - otázky k textům karet	32
8. Úroveň DEFCON a vojenské operace	9	Často kladené dotazy - otázky k pravidlům	37
9. Čína	10	Několik slov autora hry	39

MINDOK



1.0 ÚVOD

„Nyní nás polnice svolává znovu – ne k tomu chopit se zbraní, ačkoli zbraně potřebujeme, nevolá nás do boje, ačkoli jsme připraveni bojovat – volá nás k převzetí břemene dlouhého temného zápasu.“
- John F. Kennedy, inaugurační projev, leden 1961

V roce 1945 spojenci spolu se Sovětským svazem porazili nacistickou hydry a zbraně hromadného ničení srazily ohnivým úderem na kolena pyšné Japonsko. Tehdy z mnoha mocností zůstaly pouze dvě supervelmoci. Svět měl jen krátký čas na oddech, než začal nový konflikt - konflikt dvou titánů, tak odlišný od bojů let minulých. Nevedl se prostřednictvím vojáků a tanků, ale za pomoci špiónů a politiků, vědců a intelektuálů, umělců a zrádců.

STUDENÁ VÁLKA je hra pro dva hráče simulující 45 roků trvající kolotoč intrik a příležitostných bojů mezi Sovětským svazem a Spojenými státy. Celý svět se stal jevištěm, na kterém se oba tyto státy snažily získat převahu ve jménu své ideologie a způsobu života. Hra začíná zápasem dvou nových supervelmocí na poválečných ruinách Evropy a končí rokem 1989, kdy na mapě světa zůstala jen jedna supervelmoc – USA.

Základní herní systém **STUDENÉ VÁLKY** je převzat z klasických kartami řízených válečných her *We the People* a *Hanibal vs. Rome*. Tato hra je však hratelnější a méně komplexní. Hrací plán představuje tehdejší mapu světa, na které hráči přesunují svůj vliv do jednotlivých zemí, aby je ovládly, a snaží se tak získat spojence pro své supervelmoci. Karty událostí přinášejí do hry historické detaily a atmosféru té doby a pokrývají velké časové rozmezí: od arabsko-izraelských konfliktů v letech 1948 a 1967, přes vietnamskou válku a mírové hnutí v USA, kubánskou raketovou krizi až po mnoho dalších konfliktů, které přivedly svět téměř na pokraj jaderné apokalypsy. Kromě napětí hrozby jaderného konfliktu doplňuje hru prestižní vesmírný závod velmocí.

Tato pravidla jsou členěna do číslovaných kapitol. Některé kapitoly jsou dále členěny na podkapitoly (např. 2.1 nebo 2.1.6). V pravidlech narazíte na mnoha místech na odkazy k jiným kapitolám nebo podkapitolám, které se vztahují k právě čtenému tématu.

Některé důležité pojmy jsou v pravidlech zvýrazněny tučně nebo kurzívou, aby byl zdůrazněn jejich význam.

2.0 KOMPONENTY

Hra **STUDENÁ VÁLKA** obsahuje následující komponenty:

- 1 herní plán s mapou světa
- 2 aršíky s herními žetony
- 1 pravidla
- 2 referenční karty hráčů
- 110 karet
- 1 podložka na karty
- 2 šestistěnné kostky (červená a modrá)

2.1. HERNÍ PLÁN – MAPA SVĚTA

„Od Štětína na Baltu po Terst na Jadranu byla napříč celým kontinentem spuštěna železná opona.“

- Winston Churchill

2.1.1. Mapa je rozdělena do šesti **regionů**: Evropa, Asie, Střední Amerika, Jižní Amerika, Afrika a Blízký východ. Region je chápán jako skupina geopoliticky spojených zemí většinou v blízkém geografickém sousedství. Evropa je rozdělena do dvou **subregionů**: Východní Evropa a Západní Evropa. Dva historicky neutrální státy (Rakousko a Finsko) jsou zařazeny současně do obou subregionů. Asie obsahuje subregion Jihovýchodní Asie. Země stejného regionu mají stejnou barvu. Subregiony jsou odlišeny jiným odstínem téže barvy.

Evropa	
Prítomnost	3
Dominance	7
Kontrola	Vítězství

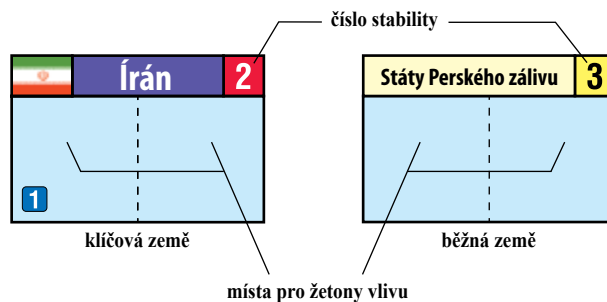
Západní Evropa

Východní Evropa

POZNÁMKA: Ačkoli to není geograficky zcela správné, Blízký východ zde zahrnuje také Libyi a Egypt. Podobně Kanada a Turecko jsou zařazeny do regionu Evropa. V těchto případech dostalo politické zařazení přednost před geografickým.

2.1.2. Všechny události, pravidla a karty, které hovoří o Evropě nebo Asii, zahrnují také jejich příslušné subregiony.

2.1.3. Obdélníková místa na mapě s názvem příslušné země (nebo názvem bloku států) reprezentují jednotlivé státy nebo bloky států. Dále v textu bude takové místo na mapě jednoduše nazýváno stát nebo země. Každý stát je charakterizován číslem stability, které představuje stabilitu, míru nezávislosti a sílu dané země. Každý stát na mapě má dvě čtvercové oblasti pro umístění žetonů s body vlivu: levý čtverec pro body vlivu USA, pravý pro body vlivu SSSR.



2.1.4. Klíčové země: Názvy běžných zemí jsou uvedeny tmavým písmem na světlém pozadí. **Klíčové země** fungují stejně jako běžné země, ale používají speciální pravidla pro bodování (10.1) a převrat (6.3). K usnadnění identifikace je název těchto zemí zvýrazněn světlým písmem na fialovém pozadí a červeným podkladem čísla stability.

2.1.5. Na mapě jsou dvě oblasti, které představují zeměpisnou polohu USA a SSSR. Na tato území nelze umístit žetony s body vlivu. Pro účely událostí a změny orientace (6.2.2) jsou však považovány za země sousedící s ovládanými zeměmi.

2.1.6. Státy jsou na mapě propojeny černými, červenými a hnědými čarami. Hnědými čarami jsou propojeny státy uvnitř regionu. Červené přerušované čáry spojují státy různých regionů. Černé plné čáry jsou spojnice supervelmocí se sousedními státy. Země se považuje za sousedící se všemi státy, se kterými je spojena čarou.

POZNÁMKA: *Sousedství nemusí vždy odpovídat skutečné zeměpisné poloze. Některé země, které mají ve skutečnosti společné hranice, ve hře spolu nesousedí. Nejedná se o chybu na mapě - je to součástí mechanismů této hry, která odráží politickou situaci té doby.*



USA
ovládá



USA
má vliv



SSSR
ovládá



SSSR
má vliv

2.1.7. Ovládané země: Každá země na mapě buď je, nebo není **ovládána**. Příslušná země je hráčem ovládána, jestliže:

- hráč má v zemi větší nebo stejný počet bodů vlivu než je číslo stability dané země **a současně**
- hráč má v zemi větší počet bodů vlivu než soupeř, a to nejméně o tolik bodů vlivu, kolik je číslo stability dané země.

PŘÍKLAD: *K ovládnutí Izraele (stabilita 4) musí mít hráč v Izraeli nejméně 4 body vlivu a zároveň nejméně o 4 body vlivu více než má v Izraeli jeho soupeř.*

2.1.8. Některé země mají v levém dolním rohu čtvercové oblasti pro umístění žetonů malé číslo na modrém nebo červeném pozadí. Tato čísla udávají **počáteční počet bodů vlivu** umísťovaných do příslušné země během přípravy hry. Počáteční body vlivu, které jsou rozdělovány podle hráčovy volby celému regionu, jsou uvedeny na mapě vedle názvu regionu (viz 3.2 a 3.3, kde je popsáno kompletní rozmístění bodů vlivu před začátkem hry).

2.2. KARTY

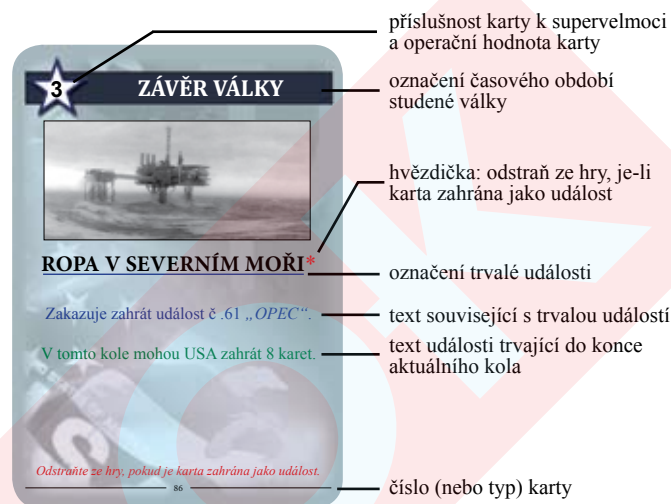
2.2.1. Ve hře je 110 karet. Na většině karet je uvedena operační hodnota karty, název a text události. Karty bez operační hodnoty jsou označeny jako **bodovací** a musí být zahrány během tahu, ve kterém byly rozdány nebo taženy.

2.2.2. Každá karta obsahuje symbol vyznačující, které supervelmoci přísluší událost karty:

- Událost karty s rudou hvězdou se žlutým okrajem přísluší SSSR.

- Událost karty s bílou hvězdou s modrým okrajem přísluší USA.
- Událost karty s půlenou rudě-bílou hvězdou přísluší oběma stranám, respektive straně, která událost zahrála.

Ukázka karty



(Viz 5.2 – efekt zahrání karty, která přísluší protivníkovi supervelmoci)

2.2.3. Karty mohou být zahrány dvěma způsoby: jako **operace** nebo jako **událost**.

2.2.4. U některých karet je za názvem červená hvězdička (*) a v dolní části červený text. Pokud je taková karta zahrána jako událost, je odložena na karetní podložku na místo pro odstraněné karty a **nevstupuje už do hry**.

2.2.5. Karty s podtrženým názvem se pokládají vedle herního plánu. Tam zůstávají do konce hry, nebo dokud není zrušen **trvalý efekt** jejich události.

POZNÁMKA: *Hráči mohou pro vyznačení trvalé události využít očíslované žetony trvalých událostí, které lze pokládat například na počítačové herní kole.*

2.2.5.1. Modře podtržený název znamená událost, která **trvá** do konce hry, pokud není jiným způsobem před koncem hry zrušena.

2.2.5.2. Barva textu události určuje, jakému typu události text přísluší:

Černý text představuje běžnou **jednorázovou událost**.

Modrý text souvisí s **trvalou událostí** karty, na které je uveden, nebo s trvalou událostí jiné karty, na kterou odkazuje.

Zelený text souvisí s událostí karty, na které je uveden, a říká, že uvedená událost **trvá do konce aktuálního kola** (pokud není jiným způsobem před koncem kola zrušena).

2.2.6. Karty, které jsou odhozeny (nikoliv trvale odstraněny ze hry), jsou odkládány na karetní podložku na místo pro odkládací balíček.

2.2.7. Karty č. 104 až 110 jsou volitelné a do hry nemusí být zahrány.

2.3. ŽETONY ZNAČEK

Hra obsahuje různé žetony značek, které usnadňují hru:



vesmírný závod USA



vesmírný závod USA (karta zahrána)



vesmírný závod SSSR



vesmírný závod SSSR (karta zahrána)



úroveň DEFCON



akční tah (strana SSSR)



vojenské operace USA



vojenské operace SSSR



herní kolo



vítězné body



omezení DEFCON



lic a rub žetonu trvalé události



Umožňuje hrát událost „NATO“

2.3.1 Ve hře jsou používány následující zkratky:

VB – vítězné body

OB – operační body

BV – body vlivu

3.0 PŘÍPRAVA HRY

3.1. Zamíchejte karty *POČÁTEK VÁLKY* a rozdejte oběma hráčům po **8 kartách**. *Čínskou kartu* umístěte licem nahoru před hráče hrajícího za SSSR. Hráči si mohou prohlédnout své karty ještě před umístěním žetonů počátečních bodů vlivu.

3.2. Hráč SSSR umístí body vlivu jako první. Umístí celkem **15 bodů vlivu** do následujících míst: 1 do Sýrie, 1 do Iráku, 3 do Severní Koreje, 3 do Východního Německa, 1 do Finska a 6 kamkoli do subregionu Východní Evropa.

3.3. Hráč USA umístí body vlivu jako druhý. Umístí celkem **25 bodů vlivu** do následujících míst: 2 do Kanady, 1 do Íránu, 1 do Izraele, 1 do Japonska, 4 do Austrálie, 1 na Filipíny, 1 do Jižní Koreje, 1 do Panamy, 1 do Jihoafrické republiky, 5 do Velké Británie a 7 kamkoli do subregionu Západní Evropa.

3.4. USA i SSSR umístí svou značku na startovní políčko *počítadla vesmírného závodu*. Stejně tak oba hráči umístí svou značku vojenských operací na nulové políčko *počítadla požadovaných vojenských operací*. Umístěte značku herního kola na první políčko *počítadla herních kol* a značku úrovně DEFCON na políčko hodnoty **5 počítadla úrovně DEFCON**. Nakonec umístěte značku vítězných bodů (VB) na *počítadle vítězných bodů* na políčko **ROVNOVÁHA**.

4.0 PRŮBĚH HRY

4.1. *STUDENÁ VÁLKA* se hraje na 10 kol. Každé kolo odpovídá přibližně třem až pěti rokům historického období studené války.

Během kola je zahráno šest až sedm karet. Na začátku hry dostane každý hráč 8 karet z balíčku karet *POČÁTEK VÁLKY*. Na začátku 4. kola jsou do dobíracího balíčku přimíchány karty *VRCHOL VÁLKY* a počet rozdávaných karet se zvýší na 9. Na začátku 8. kola se do dobíracího balíčku přimíchají karty *ZÁVĚR VÁLKY*.

4.2. Hráč, jehož akční tah právě probíhá, je označován jako **hráč na tahu** nebo také **aktivní hráč**.

4.3. Pokud dojde **dobírací balíček**, znovu zamíchejte **odkládací balíček** a vytvořte tak nový dobírací balíček. Nezapomeňte, že karty označené hvězdičkou (*), které jsou zahrány jako událost, jsou odkládány na místo pro **odstraněné karty**, nejsou přimíchávány do nového dobíracího balíčku a jsou trvale odstraněny ze hry.

4.3.1. Před novým zamícháním odkládacího balíčku, s výjimkou začátku 4. a 8. kola (viz 4.4), rozdejte všechny zbylé karty dobíracího balíčku.

4.4. Při přechodu z *POČÁTKU VÁLKY* na *VRCHOL VÁLKY* (začátek 4. kola) a při přechodu z *VRCHOLU VÁLKY* na *ZÁVĚR VÁLKY* (začátek 8. kola) se do dobíracího balíčku nepřimíchávají odhozené karty z odkládacího balíčku. Místo toho se do dobíracího balíčku přimíchají karty následujícího období studené války (karty *VRCHOLU VÁLKY* respektive karty *ZÁVĚRU VÁLKY*). Odhozené karty zůstávají v odkládacím balíčku a přimíchají se až do nového dobíracího balíčku.

4.5. Herní kolo *STUDENÉ VÁLKY* se skládá z následujících fází:

- Zvýšení úrovně DEFCON
- Rozdání karet
- Vyložení karty
- Akční tahy
- Kontrola stavu vojenských operací
- Odkrytí držených karet (pouze na turnaji)
- Otočení *Čínské karty*
- Posun ukazatele kola
- Závěrečné bodování (pouze po 10. kole)

A. Úprava úrovně DEFCON: Jestliže je úroveň DEFCON nižší než 5, zvyšte úroveň o jedna (směrem k míru).

B. Rozdání karet: Hráči si rozdají v každém kole tolik karet, aby každý z nich měl na začátku 1. až 3. kola celkem **8** karet a na začátku 4. až 10. kola celkem **9** karet. *Čínská karta* se do limitu počtu karet v ruce nezapočítává.

C. Vyložení karty: Oba hráči vyberou ze své ruky jednu kartu a položí ji skrytě před sebe. Potom obě karty současně otočí a vzájemně si je ukážou. Tyto karty jsou označovány jako **vyložené** a efekty jejich událostí se provedou okamžitě po vyložení. (Pokud se jedná o událost označenou hvězdičkou, karta je po vykonání efektu odložena na místo pro odstraněné karty.) O pořadí provedení událostí rozhoduje operační hodnota karty. Vyložená karta s vyšší operační hodnotou má přednost. V případě stejné operační hodnoty provádí událost jako první hráč USA.

• V této fázi lze vyložit i bodovací karty. Jsou však považovány za karty s nulovou operační hodnotou a jejich efekt se uplatňuje

vždy jako druhý v pořadí. Jestliže oba hráči vyloží bodovací kartu, hráč USA provádí bodování jako první.

- Hráč musí zahrát událost vyložené karty bez ohledu na to, jestli efekt události prospěje jemu nebo soupeři.

POZNÁMKA: Jestliže vyložíte kartu s událostí příslušící soupeři, váš soupeř řeší efekt události, jako kdyby kartu zahrál sám. Nicméně k vyhodnocení úrovně DEFCON (8.1.3) je považován za hráče na tahu hráč, který kartu vyložil.

- V průběhu této fáze nesmí být hrána Čínská karta.
- Kromě případu, kdy text události přímo odkazuje na využití operačních bodů, nikdo z hráčů nesmí využít operační hodnotu karty na operace.

D. Akční tahy: Od 1. do 3. kola má hráč v každém kole k dispozici **6 akčních tahů**, od 4. do 10. kola **7 akčních tahů**. Hráč během jednoho akčního tahu zahrane vždy jednu kartu. První akční tah kola hraje vždy hráč SSSR. Potom zahrane svůj první akční tah hráč USA a hráči se ve svých akčních tazích pravidelně střídají. Všechny akce, které vyžadují zahrání karty, musí být kompletně vyřešeny dříve, než začne zahráním další karty následující akční tah. Hráč, který provádí svůj akční tah, je považován za hráče na tahu (nebo za aktivního hráče).

• Hráčům většinou po provedení všech akčních tahů zbude v ruce karta. Tato karta je považována za **drženou** a může být zahrána v některém z dalších kol. Bodovací karty si hráči nikdy nesmí držet (nesmí si je ponechat v ruce do dalšího kola).

• Pokud hráč nemá v ruce dost karet, aby mohl zahrát všechny své akční tahy, své zbývající akční tahy vynechá, zatímco soupeř dokončí kolo.

E. Kontrola stavu vojenských operací: Oba hráči zkontrolují, nejsou-li penalizováni ztrátou vítězných bodů (VB) za nesplnění celkové hodnoty **požadovaných vojenských operací** (8.2). Potom jsou ukazatele obou hráčů na počítadle požadovaných vojenských operací vynulovány.

F. Odkrytí držených karet: Během turnajové hry oba hráči odkryjí své držené karty, aby si je mohl soupeř prohlédnout a aby mohl zkontrolovat, zda byly všechny bodovací karty zahrány v průběhu kola. Tento postup vede k menší míře utajení, proto lze tuto fázi při nesoutěžních partiích hry vynechat a důvěřovat soupeři, že hraje poctivě.

G. Otočení Čínské karty: Jestliže byla během kola **Čínská karta** otočena lícem dolů a nemohla být tudíž zahrána, je v této fázi otočena lícem nahoru a připravena ke hře pro následující kolo.

H. Posun ukazatele kola: Posuňte ukazatel na počítadle herních kol na políčko dalšího kola. Jestliže končí 3. kolo, přimíchejte do dobíracího balíčku karty VRCHOLU VÁLKY. Jestliže končí 7. kolo, přimíchejte do dobíracího balíčku karty ZÁVĚRU VÁLKY.

I. Závěrečné bodování: Na konci 10. kola se provede závěrečné bodování všech regionů (10.3.2).

5.0 HRANÍ KARET

5.1. Karta může být zahrána dvěma způsoby: jako **událost** nebo jako **operace**. Na konci kola většinou zůstane hráči v ruce jedna karta. Všechny ostatní jsou během akčních tahů zahrány buď jako operace nebo jako události. Dokud má hráč v ruce karty, nesmí se vzdát svého akčního tahu (nezahrát kartu) a ani nesmí žádnou kartu z ruky odhodit (pokud mu to nenařizuje text zahrané události).

5.2. Událost příslušející soupeři: Jestliže hráč zahrane kartu jako operaci a událost karty přísluší soupeři, **událost se provede** (a je-li název události označen hvězdičkou, karta je pak po vyřešení události odložena ke kartám odstraněným ze hry).

POZNÁMKA: Jestliže zahrnete kartu jako operaci a událost na kartě přísluší soupeři, efekt události řeší váš soupeř, jako kdyby kartu zahrál sám. Nicméně k vyhodnocení úrovně DEFCON (8.1.3) je považován za hráče na tahu hráč, který tuto kartu zahrál.

- Hráč na tahu vždy rozhodne, zda se událost vyhodnotí před provedením operace nebo po operaci.
- Jestliže karta zahrána jako operace spouští soupeřovu událost, ale tato událost nemůže nastat, protože nebyla povolena zahráním dřívější související karty, nebo pokud nebyly splněny všechny podmínky spuštění události, pak tato událost nenastane. V tomto případě karta události označená hvězdičkou není odstraněna ze hry, ale je odložena na odkládací balíček.
- Jestliže karta zahrána jako operace spouští soupeřovu událost, ale tato událost je zakázána trvalou událostí dříve zahrané karty, pak událost nenastane.
- Jestliže karta zahrána jako operace spouští soupeřovu událost, ale výsledek události nemá žádný efekt, pak je tato událost považována za zahranou, a jestliže je označena hvězdičkou, je odstraněna ze hry.



Událost NATO nemůže nastat, pokud nebyla zahrána událost Marshallův plán

Dovoluje zahrát NATO

PŘÍKLAD 1: SSSR zahrane kartu č. 21 „NATO“ dříve, než byly zahrány karty č. 23 „Marshallův plán“ nebo č. 16 „Vznik Varšavské smlouvy“. SSSR může využít 4 operační body, ale

USA nesmí provést událost „NATO“. Navzdory tomu, že je karta označena hvězdičkou, nebude odstraněna ze hry. Odloží se na odkládací balíček, zamíchá se do nového balíčku a může být zahrána později.

PŘÍKLAD 2: USA zahraje kartu č. 13 „Arabsko-izraelská válka“ za 2 operační body. V průběhu předchozího akčního tahu byla zahrána karta č. 65 „Dohody z Camp Davidu“, která zakazuje zahrát kartu „Arabsko-izraelská válka“ jako událost. USA využijí 2 operační body, ale SSSR nesmí provést událost a karta nesmí být vyřazena ze hry.

PŘÍKLAD 3: SSSR zahraje kartu č. 78 „Spojenectví pro pokrok“, nicméně USA neovládá klíčovou zemi ani v Jižní, ani ve Střední Americe. Událost je přesto považována za zahraniou a karta bude odstraněna ze hry, jakmile SSSR dokončí tah.

PŘÍKLAD 4: SSSR zahraje kartu č. 85 „Hvězdné války“, ale USA nevedou ve vesmírném závodě. Výsledek nemá efekt a karta je odstraněna ze hry.

5.3. Jestliže karta zahráná jako událost vyžaduje odhození nebo zahrání jiné karty určité operační hodnoty, ke splnění požadavku bude vždy stačit karta s vyšší operační hodnotou, než je uvedeno v podmínce.

PŘÍKLAD: Událost č. 42 „Bažina“ vyžaduje, aby USA odhodily kartu o operační hodnotě 2. Jestliže USA odhodí kartu s operační hodnotou 3, požadavek události bude splněn.

5.4. Jestliže událost nutí hráče k odhození karty, událost na odhozené kartě nebude provedena. Toto pravidlo platí také pro bodovací kartu.

5.5. V případě konfliktu textu události a psaných pravidel má přednost text události. Jedinou výjimkou je pravidlo 10.1.5 o zákazu držení bodovací karty, které má přednost vždy.

6.0 OPERACE

Hráč může volit z několika typů operací: **umístění bodů vlivu**, pokus o **změnu orientace**, pokus o **převrat** nebo pokus o **posun ve vesmírném závodě**. Pokud je karta zahráná jako operace, hráč musí využít operační body z karty (celou operační hodnotu karty) **pouze na jeden** typ operace (operační hodnotu jedné karty nelze rozdělit mezi různé typy operací).

6.1. UMÍSTĚNÍ BODŮ VLIVU

„Každý rozšíří svůj vlastní systém tak daleko, jak daleko dosáhne jeho armáda“ *Josif Stalin*

6.1.1. Žetony s body vlivu jsou postupně umísťovány do zemí, kde měl hráč své body vlivu už na začátku tahu, nebo do zemí, které těmito zeměmi na začátku hráčova tahu sousedí.

Výjimka: Pro body vlivu umísťované v důsledku některé z událostí toto omezení neplatí a jejich umísťování se řídí pouze textem dané události.

Žetony se zpočátku umísťují světlou stranou nahoru. Jestliže dosáhnete počtu bodů vlivu potřebného k ovládnutí dané země, otočte žeton tmavší stranou nahoru. Jakmile některý z hráčů

přestane zemi ovládat, musí svůj žeton otočit zpět světlou stranou nahoru.

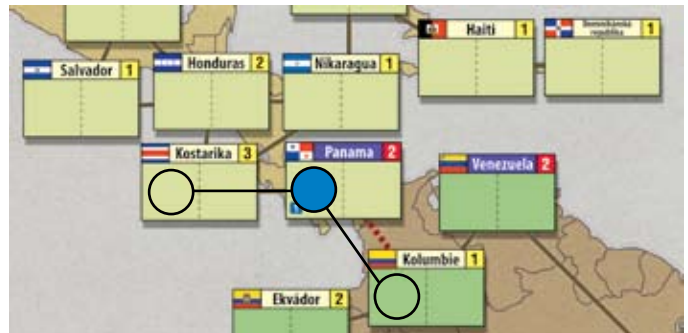
6.1.2. Umístění 1 bodu vlivu do země, kterou ovládáte, nebo kterou nikdo neovládá, stojí 1 operační bod. Umístění 1 bodu vlivu do země, kterou ovládá váš soupeř, stojí 2 operační body. Pokud se v průběhu umísťování bodů vlivu změní stav ovládnutí dané země (soupeř již zemi neovládá), zbývající body vlivu již umísťujete za nižší cenu.

PŘÍKLAD: USA mají 2 body vlivu v Turecku. SSSR zde nemá ani jeden bod vlivu. USA tedy ovládá Turecko. SSSR použije kartu s operační hodnotou 4 na operaci umístění bodů vlivu. Když umísťuje žetony do Turecka, první bod vlivu stojí 2 operační body, nicméně po umístění prvního sovětského bodu vlivu USA přestávají ovládat Turecko, protože stabilita Turecka má hodnotu 2. Druhý a třetí sovětský bod vlivu bude stát pouze 1 operační bod za 1 bod vlivu. Kdyby USA začínaly v Turecku pouze s 1 bodem vlivu, USA by Turecko neovládaly a všechny sovětské body vlivu by byly umísťovány každý za 1 operační bod.



PŘÍKLAD: USA ovládají Turecko a Řecko. SSSR ovládá Sýrii a Libanon. Žádný z hráčů neovládá Rumunsko ani Bulharsko.

6.1.3. Body vlivu mohou být umísťovány do více regionů a více zemí v celkové ceně operační hodnoty zahraniční karty.



PŘÍKLAD: USA měly již dříve body vlivu v Panamě a Jižní Koreji. USA použijí kartu s operační hodnotou 3 k operaci umístění bodů vlivu. USA mohou umístit body vlivu jak do Kostariky, tak do Kolumbie. Nicméně nemohou umístit body vlivu do Kostariky a v tomto tahu ještě do Nikaragui. Na druhou stranu, jestliže USA měly již dříve body vlivu v Jižní Koreji, mohou použít zbývající operační body k posílení vlivu v této zemi nebo v zemích sousedících s Jižní Korejou.

6.1.4. Hráč může během svého tahu umísťovat body vlivu do zemí, které přímo sousedí s jeho supervelmocí.

6.1.5. S žetony bodů vlivu lze zacházet jako s hotovostí. Hráč může rozměnit žeton s vyšší hodnotou za více žetonů s menší hodnotou ve stejné celkové hodnotě. Počet žetonů bodů vlivu není ve hře nijak omezen. V případě nedostatku potřebných žetonů můžete body vlivu nahradit mincemi nebo žetony z jiné hry.

6.1.6. Pokud v některé zemi použijete pro celkový počet bodů vlivu více žetonů, umístíte nejhodnotnější žeton vždy nahoru. Kterýkoli hráč může v takové zemi kdykoli zkontrolovat celkový počet bodů vlivu.

6.2. ZMĚNA ORIENTACE

6.2.1. Hod kostkami na změnu orientace se používá ke snížení soupeřova vlivu v cílové zemi. K provedení pokusů o změnu orientace nepotřebuje mít aktivní hráč žádný vliv ani v cílové zemi ani v zemích sousedících s cílovou zemí, ačkoli takový vliv zvyšuje šanci na úspěch. Pokud je karta použita na provedení více operací změna orientace, hráč musí aktuální pokus vyřešit dříve, než určí cíl dalšího pokusu o změnu orientace. Tatáž země se během akčního tahu hráče může stát vícekrát cílem pokusu o změnu orientace.

6.2.2. Jeden hod kostkami na změnu orientace stojí 1 operační bod. Oba hráči hodí kostkou a hráč s vyšší hodnotou hodu odstraní z cílové země tolik bodů vlivu soupeře, kolik činí rozdíl mezi upravenými hody hráčů. V případě shodného výsledku se žádné body vlivu neodstraňují. Každý hráč upraví výsledek svého hodu následujícími bonusy:

- +1 za každou sousedící zemi, kterou hráč ovládá
- +1 pokud má hráč v cílové zemi více bodů vlivu než soupeř
- +1 pokud s cílovou zemí sousedí hráčova supervelmoc

PŘÍKLAD: USA si jako cílovou zemi pro pokus o změnu orientace vyberou Severní Koreu, kde má SSSR 3 body vlivu a USA žádný. USA nemají žádný bonus k hodu - neovládají žádnou sousední zemi a v Severní Koreji mají menší vliv než SSSR. SSSR má bonus +1, protože Severní Korea sousedí přímo se SSSR a +1, protože má více vlivu v Severní Koreji než USA. USA mají štěstí a hodí na kostce 5, zatímco SSSR pouze 2. Díky bonusům je sovětská hodnota hodu zvýšena na 4. SSSR musí odebrat jeden bod vlivu ze Severní Koreje.

6.2.3. V souvislosti se změnou orientace se nikdy do cílové země nepřidávají žádné body vlivu.

6.3. PŘEVRAAT

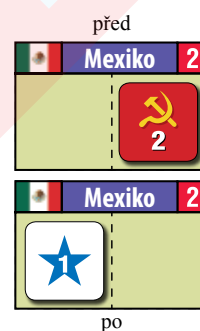
6.3.1. Pokus o převrat představuje lokální konflikt s cílem změnit ve zvolené zemi složení vlády. K provedení pokusu o převrat nepotřebuje mít aktivní hráč žádný vliv ani v cílové zemi ani v zemích sousedících s cílovou zemí. Nicméně, aby mohl být pokus o převrat proveden, musí mít v cílové zemi body vlivu soupeř.

6.3.2. K vyřešení pokusu o převrat **vynásobíte číslo stability cílové země dvěma. Poté hodíte kostkou a k hodu přičtete**

operační hodnotu zahraniční karty. Pokud je výsledek takto upraveného hodu větší než dvojnásobek stability země, pokus o převrat byl úspěšný a z cílové země odeberete tolik bodů vlivu soupeře, kolik činí rozdíl mezi upraveným výsledkem hodu a dvojnásobkem stability země. Jestliže tam má soupeř méně bodů vlivu, než je třeba odebrat, umístíte do cílové země tolik svých bodů vlivu, kolik bodů vlivu zbyvá soupeřovi ko dorovnání rozdílu.

6.3.3. Bez ohledu na to, zda pokus o převrat byl či nebyl úspěšný, posuňte svůj ukazatel na počítadle požadovaných vojenských operací o tolik políček dopředu, kolik činí operační hodnota použité karty.

PŘÍKLAD: Hráč USA zahrál kartu s operační hodnotou 3 s cílem provést převrat v Mexiku. USA nemají v Mexiku žádný vliv, SSSR tam má 2 body vlivu. Hráč nejdříve posunul značku USA na počítadle požadovaných vojenských operací o tři políčka, aby zaznamenal, že v tomto kole použil tři operační body na vojenské operace (8.2.). Poté hodil na kostce 4 a přidal operační hodnotu karty (3). Výsledek je 7. Nyní vynásobil dvěma číslo stability Mexika ($2 \times 2 = 4$) a vypočítal rozdíl mezi hodem (7) a tímto číslem (4). Tím získal rozdíl 3. To je počet bodů vlivu, které budou odebrány z Mexika. Nejdříve hráč USA odstraní 2 body vlivu SSSR a poté umístí do Mexika 1 žeton vlivu USA jako dorovnání rozdílu.



6.3.4. Jakýkoli pokus o převrat v klíčové zemi snižuje DEFCON o jednu úroveň (směrem k jaderné válce).

6.3.5. Je-li spuštěna událost na zahraniční kartě a v textu je uvedeno, že hráč smí v některém regionu provést zdarma pokus o převrat (s využitím operační hodnoty karty), neplatí pro takový pokus územní omezení převratů vyplývající z aktuální úrovně DEFCON podle 8.1.5. Avšak i v případě pokusu o převrat v klíčové zemi „zdarma“ se úroveň DEFCON podle 6.3.4. sníží.

6.4. VESMÍRNÝ ZÁVOD

„Ať už lidstvo dosáhne ve vesmíru čehokoli, musí se na tom podílet svobodní lidé ... Věřím, že tento národ může ještě před koncem následujícího desetiletí dosáhnout přistání člověka na Měsíci a jeho bezpečného návratu zpět na Zemi.“

John F. Kennedy

6.4.1. Každá supervelmoc disponuje svou značkou vesmírného závodu. Operační hodnotu karty může hráč použít k pokusu o posun své značky na další políčko počítadla vesmírného závodu. K provedení tohoto pokusu je třeba, aby se operační hodnota karty rovnala nebo byla větší než hodnota uvedená pod následujícím políčkem počítadla. Hodte kostkou. Jestliže hodnota hodu bude v rozmezí uvedeném pod zmíněným políčkem, posuňte svou značku na novou pozici.



6.4.2. Hráč se může pokusit o postup ve vesmírném závodě pouze jednou za kolo.

Výjimka: Speciální bonus konkrétního políčka na počítadle vesmírného závodu může toto omezení změnit na 2 pokusy za kolo a události některých karet mohou přímo posunout značku závodu na další políčko.

6.4.3. Za postup ve vesmírném závodě je hráč odměněn ziskem vítězných bodů a/nebo speciálními trvalými bonusy. 5 políček vesmírného závodu je označeno dvěma čísly oddělenými lomítkem (např. na políčku „Oběžná dráha měsíce“ je uvedena hodnota 3/1). Číslo před lomítkem je počet vítězných bodů pro hráče, který dosáhne tohoto políčka jako první, číslo za lomítkem je počet vítězných bodů pro druhého hráče na políčku. Takto získané vítězné body jsou přiděleny okamžitě. Všechny vítězné body získané z vesmírného závodu se vždy sčítají.

6.4.4. Speciální trvalý bonus z dosaženého políčka získává pouze hráč, který políčka dosáhl jako první. Jakmile téhož políčka dosáhne druhý hráč, první hráč o svůj trvalý bonus přijde. K dispozici jsou následující bonusy:

- Pokud hráč dosáhne 2. políčka - „Zvíře v kosmu“ jako první, smí zahrát operaci vesmírný závod 2x za kolo (neplatí pro něj omezení 6.4.2)
- Pokud hráč dosáhne 4. políčka - „Oběžná dráha Země“ jako první, jeho soupeř ve fázi Vyložení karty vyloženou kartu odkryje a hráč zvýhodněný tímto bonusem teprve potom vybírá k vyložení svou kartu.
- Pokud hráč dosáhne 6. políčka - „Orel/Medvěd přistál“ jako první, smí na konci kola odhodit z ruky jednu svou drženou kartu.
- Pokud hráč dosáhne 8. políčka - „Vesmírná stanice“ jako první, smí během kola zahrát 8 akčních tahů.

Tyto výhody jsou okamžité a kumulativní.

PŘÍKLAD: SSSR úspěšně dosáhl druhého políčka vesmírného závodu. V průběhu příštího akčního tahu smí zahrát druhý vesmírný závod. Jestliže SSSR dosáhne čtvrtého políčka dříve, než se USA přesune na druhé políčko, SSSR může zahrát dvakrát vesmírné závody a USA mu navíc musí ukázat svou kartu ve fázi Vyložení karty dříve, než SSSR vybere svou kartu k vyložení.

6.4.5. Událost na kartě zahrané jako operace vesmírný závod, se nikdy neprovádí a karta je po hodu kostkou odložena na odkládací balíček.

POZNÁMKA: Vesmírný závod je vaše pojistka. Jestliže máte v ruce kartu, jejíž událost je příznivá pouze pro vašeho soupeře, a vy nechcete, aby se tato událost uskutečnila, můžete kartu použít na operaci vesmírný závod (pokud je operační hodnota karty dostačující).

6.4.6. Jestliže hráč dosáhne posledního políčka vesmírného závodu, nesmí už do konce hry využít žádnou kartu k provedení operace vesmírný závod.

7.0 UDÁLOSTI

„Velvyslanče Zorine, chcete popřít, že SSSR umístil a umístuje rakety středního doletu a odpalovací rampy na Kubě? Nečekejte na překlad! Ano, či ne?“

Adlai Stevenson, americký velvyslanec při OSN

7.1. Hráč může namísto operace zahrát kartu jako událost. Jestliže událost přísluší jeho supervelmoci nebo oběma supervelmocím, je okamžitě provedena podle textu na kartě.

7.2. Bodovací karta regionu Jihovýchodní Asie má za názvem hvězdičku, proto je okamžitě po bodování vyřazena ze hry a odložena mezi odstraněné karty (bodování Jihovýchodní Asie se provádí jen jednou za hru).

7.3. Trvalé události: Na některých kartách je název události podtržený (např. Květinové děti). Znamená to, že efekt takové události trvá až do konce hry (pokud není jinou událostí zrušen). Pokud je taková karta zahrána jako událost, umístěte ji viditelně poblíž herního plánu jako připomínku trvalé události. Tuto událost lze také zaznamenat položením příslušného žetonu trvalé události na počítadlo kol.

7.3.1. Efekt některých událostí trvá po dobu jednoho kola. Název těchto událostí není podtržený, ale text je zvýrazněn zelenou barvou. Pokud je taková karta zahrána jako událost, umístěte ji viditelně před hráče, který je efektem této události postižen. Po skončení aktuálního kola je karta odložena buď na odkládací balíček, nebo pokud je označena hvězdičkou, je odstraněna ze hry.

7.4. Některé události upravují operační hodnotu později zahranych karet. Úpravy od více takových událostí se sčítají a mohou být aplikovány i na *Čínskou kartu*.

PŘÍKLAD: USA zahrají v průběhu fáze Vyložení karty č. 31 „Rudé nebezpečí /čistky“. Touto událostí všechny karty SSSR ztrácejí 1 operační bod z jejich operační hodnoty. Nicméně, SSSR zahraje ve fázi Vyložení karty č. 9 „Konflikt v Indočíně“. Tato událost poskytne SSSR bonus +1 k operacím zahráným v subregionu Jihovýchodní Asie. SSSR zvolí jako svůj první tah zahrání Čínské karty. Proto použije všechny operační body v Jihovýchodní Asii. Operační hodnota 5 Čínské karty je upravena kartou událostí č. 9 „Konflikt v Indočíně“, která dává SSSR 6 operačních bodů. Nicméně USA vyložily událost č. 31 „Rudé nebezpečí /čistky“, která nakonec sníží výsledek na 5 operačních bodů.

7.4.1. Efekty událostí upravující operační hodnotu karet jsou vždy směřovány na konkrétního hráče. Upravenou operační hodnotu není možné přenášet na protihráče účinkem převzetí karty z ruky hráče, který je pod vlivem efektu takové události.

PŘÍKLAD: SSSR zahrál kartu č. 51 „Brežněvova doktrína“ jako událost a tím získal +1 k operační hodnotě pro všechny své karty. Jestliže USA vezmou Sovětům z ruky jednu kartu, například zahráním události č. 67 „Prodej obilí Sovětům“, pak USA nemají výhodu bonusu +1 k operační hodnotě získané karty, protože bonus platí pro hráče SSSR, nikoliv pro konkrétní kartu.

7.4.2. Efekt události upravující operační hodnotu platí pro každé následné použití operačních bodů hráčem, který je pod vlivem této události.

PŘÍKLAD 1: SSSR zahraje č. 31 „Rudé nebezpečí /čistky“ proti USA a USA hraje 2bodovou operační kartu jako pokus o převrat. USA si přidají k hodu pouze hodnotu 1 a obdrží tak pouze 1 bod na počítadle požadovaných vojenských operací.

PŘÍKLAD 2: Jestliže SSSR zahraje událost č. 51 „Brežněvova doktrína“ kdykoli dříve během kola, může použít jednobodovou operační kartu ke splnění podmínky před hodem kostkou v důsledku události č. 44 „Past na medvěda“.

PŘÍKLAD 3: Jestliže USA zahraje v předchozím tahu událost č. 25 „Doktrína zadržování komunismu“, může následně zahrát událost č. 26 „Vznik CIA“ a použít dva operační body karty.

7.4.3. Jestliže text některé z událostí říká, že hráč může provést operaci - umístit body vlivu, nebo provést pokus o změnu orientace, pak je tato operace provedena stejným způsobem, jako by byla tato karta zahrána na operace s operační hodnotou této karty. Z tohoto důvodu tyto operace podléhají všem omezením podle kapitoly 6.0 těchto pravidel a omezením událostí, které nějakým způsobem limitují umístění bodů vlivu nebo operační hodnotu karty.

7.5. Operační hodnotu karty na provedení operací lze vždy využít, i když událost podle této karty nelze zahrát s ohledem na situaci ve hře nebo proto, že ji zakázala jiná událost.

7.6. Válečné události: Ve hře je 5 karet s válečnými událostmi - č. 11 „Korejská válka“, č. 13 „Arabsko-izraelská válka“, č. 24 „Indicko-pákistánská válka“, č. 36 „Lokální válka“ a č. 102 „Íránsko-irácká válka“. K zahrání těchto událostí není třeba, aby v útočící nebo napadené zemi byly body vlivu některé ze supervelmocí. V takovém případě není sice v sázce žádný vliv, ale hráč, který válečnou událost zahrál, získá v případě úspěchu události vítězné body a bez ohledu na úspěch získá vždy požadované vojenské operace (8.2.4).

8.0 ÚROVEŇ DEFCON A VOJENSKÉ OPERACE

„Nezvyklá hra. Jediná cesta k výhře je nehrát“
„Joshua“, počítač Severoamerického velitelství protivzdušné obrany z filmu Válečné hry

8.1. POČÍTADLO ÚROVNĚ DEFCON

8.1.1. Úroveň DEFCON vyjadřuje během hry stav jaderného napětí mezi supervelmocemi. Na začátku hry je na maximální hodnotě (mírová úroveň 5). Zvyšování a snižování úrovně DEFCON závisí na událostech a akcích hráčů. Jestliže úroveň DEFCON klesne na 1 (jaderná válka), hra okamžitě končí.

8.1.2. DEFCON nemůže nikdy stoupnout nad úroveň 5. Jakákoli událost, která by měla zvýšit DEFCON nad úroveň 5, nemá na zvýšení úrovně vliv.

8.1.3. Pokud DEFCON klesne na úroveň 1, vypukne jaderná válka a hra okamžitě končí. Za pokles úrovně DEFCON je vždy zodpovědný hráč, který je **právě na tahu** a ten prohrává hru.

PŘÍKLAD: DEFCON je na úrovni 2 a USA zahrají „Olympijské hry“. SSSR bojkotuje olympijské hry. Úroveň DEFCON klesne na úroveň 1 a začne jaderná válka. Hráč USA jako aktivní hráč (hráč na tahu) prohrává hru.



POZNÁMKA: DEFCON je zkratka stavu obranné pohotovosti USA - **DEF**ense **readiness** **CON**dition. Čím je situace vážnější, tím nižší číslo vyhláší generální štáb pro stav obranné pohotovosti DEFCON.

8.1.4. Jakýkoli pokus o převrat v klíčové zemi snižuje DEFCON o 1 úroveň.

8.1.5. Aktuální úroveň DEFCON se nastavuje na počítadle na herním plánu. Jednotlivé úrovně znamenají pro hru následující omezení:

- **DEFCON 5:** Bez omezení
- **DEFCON 4:** Zákaz převratu a změny orientace v Evropě
- **DEFCON 3:** Zákaz převratu a změny orientace v Evropě a Asii
- **DEFCON 2:** Zákaz převratu a změny orientace v Evropě, Asii a na Blízkém východě
- **DEFCON 1:** Konec hry. Hráč zodpovědný za snížení úrovně DEFCON (hráč na tahu) prohrává hru.

POZNÁMKA: Hráči mohou do regionů umístit žetony značek omezení DEFCON jako připomínku zákazu převratů a změn orientace.



8.1.6. Fáze Zvýšení úrovně DEFCON: Pokud je DEFCON nižší než 5, na začátku kola je zvýšen o 1 úroveň (směrem k míru).

8.1.7. Zvýšení a snížení: Ve všech případech, kdy pravidla nebo text události příkazují zvýšit úroveň DEFCON, to znamená přesunout značku na počítadle DEFCON na políčko s vyšším číslem (směrem k míru). Snižit úroveň DEFCON naopak znamená přesunout značku na políčko s nižším číslem (směrem k jaderné válce).

8.2. POŽADOVANÉ VOJENSKÉ OPERACE

„Omezení? Proč si děláte starosti se záchranou jejich životů? Jde jenom o to zabít ty bastardy. Jestliže na konci války zůstanou naživu dva Američané a jen jeden Rus, pak jsme vyhráli. Gen. Thomas Power, Velitelství strategického letectva USA

8.2.1. Na konci každého kola musí mít hráč na počítadle požadovaných vojenských operací určitou hodnotu vojenských

operací, které během kola zahrál. Pokud tuto podmínku nesplnil, vítězné body získává soupeř. Celková hodnota vojenských operací, které je třeba zahrát, je dána **aktuální** úrovni DEFCON na konci kola. Jestliže hráč zahraje během kola vojenské operace o menší hodnotě, než je požadováno, soupeř obdrží 1 vítězný bod za každý neodehraný operační bod vojenských operací. Jestliže jsou takto postiženi oba hráči, na počítadle vítězných bodů se aplikuje pouze čistý rozdíl v získaných vítězných bodech.



PŘÍKLAD: Ke konci kola USA spotřebovaly 2 operační body na vojenské operace. Jestliže je DEFCON na úrovni 4, SSSR získá 2 vítězné body za 2 chybějící operační body amerických vojenských operací.

8.2.2. Za vojenské operace jsou považovány převraty (6.3) a válečné události (7.6). Změny orientace nejsou vojenské operace.

8.2.3. Pokud jsou operační body zahrány při pokusu o převrat nebo pokud je zahrána válečná karta jako událost (např. č. 13 „Arabsko-izraelská válka“, č. 11 „Korejská válka“), hráč posune svou značku na počítadle požadovaných vojenských operací o tolik políček, kolik je operační hodnota zahrané karty.

8.2.4. Pokud hráč zahraje kartu jako operaci a je spuštěna válečná událost příslušící soupeři (5.2), soupeř posune svou značku na počítadle požadovaných operací podle textu události.

PŘÍKLAD: USA zahraje kartu č. 13 „Arabsko-izraelská válka“ jako operaci, zároveň tím však spustí válečnou událost příslušící SSSR. V souladu s textem události SSSR posune svou značku vojenských operací o dvě pozice dopředu.

8.2.5. Událost, která umožňuje zdarma provedení převratu, se mezi vojenské operace nepočítá.

9.0 ČÍNA

9.1. Roli Číny ve hře *STUDENÁ VÁLKA* zastupuje *Čínská karta*. Vždy jeden z hráčů, u kterého se momentálně *Čínská karta* nachází (licem nahoru), může *Čínskou kartu* zahrát, jako by ji držel ve své ruce. Nepočítá se však do limitu karet v ruce.

9.2. Každé zahrání *Čínské karty* se počítá jako jeden z akčních tahů, které má hráč během kola k dispozici (viz 4.5, fáze D).

Pokud hráč zahraje *Čínskou kartu*, může mu na konci kola zůstat v ruce více karet než obvykle.

9.3. Po zahrání je *Čínská karta* okamžitě předána soupeři licem dolů. V aktuálním kole ji soupeř už nemůže zahrát. Na konci kola je otočena licem nahoru jako připomínka, že ji v následujícím kole může soupeř zahrát.



9.4. Jestliže *Čínská karta* mění majitele v důsledku některé ze zahraničních událostí, je předána soupeři podle podmínek stanovených v textu události.

9.5. *Čínská karta* nemůže být zahrána:

- během fáze Vyložení karty,
- pokud by to bránilo zahrání bodovací karty,
- jako odhozená karta v důsledku některé z událostí.

9.6. K získání bonusu +1 k operační hodnotě karty musí být všechny operační body *Čínské karty* použity v Asii (včetně Jihovýchodní Asie).

9.7. Operační hodnota *Čínské karty* může být upravena jinými zahraničními událostmi (7.4).

9.8. K zahrání *Čínské karty* nemůže být hráč nucen žádnou událostí ani nedostatkem karet v ruce během kola.

10.0 BODOVÁNÍ A VÍTĚZSTVÍ

Cílem hry je získat vítězné body (VB). Vítězné body je možné získat po zahrání bodovací karty během bodování některého z 6 regionů podle aktuálního vlivu v jednotlivých zemích nebo také zahráním určitých událostí nebo operací, které poskytují vítězné body.

POZNÁMKA: Zahrát bodovací karty v okamžiku, kdy váš vliv v regionu dosahuje vrcholu, je často rozhodujícím faktorem pro vítězství ve hře.

10.1. BODOVÁNÍ

10.1.1. V průběhu bodování regionů jsou použity následující pojmy:

PŘÍTOMNOST: Supervelmoc je v regionu *přítomna*, pokud ovládá alespoň jednu zemi v regionu.

DOMINANCE: Supervelmoc má v regionu *dominanci*, pokud ovládá v regionu více zemí **a současně** ovládá i více klíčových zemí v regionu než soupeř. Zároveň musí ovládat nejméně jednu neklíčovou zemi **a současně** nejméně jednu klíčovou zemi v regionu.

KONTROLA: Supervelmoc region *kontroluje*, jestliže ovládá v regionu více zemí než soupeř **a současně** ovládá všechny klíčové země bodovaného regionu (ovládání alespoň jedné neklíčové země jako u dominance není potřeba).

10.1.2. Další bonusové vítězné body v průběhu bodování regionů získá hráč za následujících podmínek:

- **+1 VB** za každou ovládanou zemi, která v bodovaném regionu sousedí s nepřátelskou supervelmocí,
- **+1 VB** za každou ovládanou klíčovou zemi v bodovaném regionu.

Každý hráč si sečte všechny vítězné body získané z bodovaného regionu a na počítadlo vítězných bodů je pak zanesen čistý rozdíl vítězných bodů od obou hráčů.

PŘÍKLAD: SSSR zahraje bodovací kartu č. 37 „Bodování Střední Amerika“. SSSR ovládá Kubu, Haiti a Dominikánskou republiku. USA ovládají Guatemalu a mají 1 bod vlivu v Panamě. SSSR by získal body za dominanci ve Střední Americe (3 VB) +1 za ovládnutí klíčové země (Kuba) a +1 VB za to, že Kuba sousedí přímo s USA. USA získají 1 VB za přítomnost ve Střední Americe, protože ovládají Guatemalu. USA mají pouze 1 bod vlivu v Panamě, tudíž ji neovládají a zároveň neovládají klíčovou zemi. SSSR získává body za dominanci, protože ovládá více klíčových zemí (Kuba) a více zemí celkově. Zároveň splnil podmínku ovládnutí alespoň jedné neklíčové země, protože ovládá buď Haiti, nebo Dominikánskou republiku. Po sečtení vítězných bodů, má SSSR 5 VB a USA 1 VB. Odečtou se vítězné body USA od vítězných bodů SSSR a značka bodování se posune o 4 místa směrem k vítězství SSSR.

10.1.3. Vítězné body mohou být přiděleny jako důsledek zahraničí některých událostí nebo jako důsledek úspěšného postupu ve vesmírném závodě.

10.1.4. Vítězné body mohou být přiděleny, pokud soupeř nedosáhne předepsané hodnoty požadovaných vojenských operací (8.2).

10.1.5. Hráč nesmí být nikdy žádnou událostí nucen k držení (ponechání) bodovací karty v ruce.

10.2. POČÍTADLO VÍTĚZNÝCH BODŮ

10.2.1. Počítadlo vítězných bodů (VB) zobrazuje rozsah počtu vítězných bodů, o které obě supervelmoci soupeří od 20 VB pro SSSR (automatické vítězství SSSR) po 20 VB pro USA (automatické vítězství USA). Na začátku hry položte ukazatel vítězných bodů (žeton VB) na nulové políčko ROVNOVÁHA ve středu počítadla. Toto místo představuje bod rovnováhy mezi oběma stranami, nicméně v případě bodování a posunu ukazatele je toto políčko započítáváno.

PŘÍKLAD: Pokud se ukazatel VB nachází na políčku 1 SSSR a USA získají 2 body, ukazatel se přesune o 2 místa směrem k USA. Výsledná pozice ukazatele pak bude na políčku 1 USA.

10.2.2. Pokud je v textu zahrané události uvedeno, že hráč (velmoc) získává vítězné body, znamená to, že se ukazatel VB posune o tolik políček na počítadle, kolik je v textu uvedeno vítězných bodů. Jestliže se tedy ukazatel nachází na políčku 10 USA a Sověti získají 2 VB, značka se posune na políčko 8 USA.

10.2.3. Pokud oba hráči získají VB z téže karty nebo z téže zahrané události, značka se posune o čistý rozdíl ve vítězných bodech směrem k supervelmoci, která získala více VB. V případě zisku stejného počtu VB se ukazatel neposunuje.

10.3. VÍTĚZSTVÍ

10.3.1. Automatické vítězství: Automatického vítězství lze ve hře dosáhnout několika způsoby:

Jakmile některý z hráčů dosáhne **20 VB**, hra okamžitě končí.

POZNÁMKA: Všechny VB obou hráčů získané v průběhu události nebo bodování, musí být oběma hráčům přiděleny dříve, než je rozhodnuto o automatickém vítězství na body.

Pokud některá ze supervelmocí **kontroluje Evropu** v okamžiku zahraničí bodovací karty č. 2 „Bodování Evropa“, pak její hráč okamžitě zvítězí.

Hráč může také okamžitě zvítězit ve hře, jestliže je jeho soupeř na tahu a DEFCON klesne na úroveň 1 – **jaderná válka**.

10.3.2. Vítězství na konci hry: Pokud žádná ze stran nedosáhne před koncem 10. kola automatického vítězství, na konci 10. kola proběhne v každém regionu bodování, jako by byla právě zahrána bodovací karta a získané VB jsou zaznamenány na počítadle vítězných bodů. Jihovýchodní Asie není bodována samostatně, ale je součástí bodování celé Asie. Všechny regiony musí být obodovány dříve, než je určen vítěz. Dosažení 20 VB v průběhu bodování regionů na konci 10. kola neznamená automatické vítězství, nicméně kontroluje-li na konci 10. kola některá supervelmoc Evropu, znamená to vítězství bez ohledu na dosažené VB.

Jakmile jsou všechny regiony na konci 10. kola obodovány, vítězem se stává hráč, na jehož straně počítadla se nachází ukazatel VB (kromě případu kontrolované Evropy). Pokud se ukazatel VB nachází na nulovém políčku ROVNOVÁHA, hra končí remízou.

11.0 TURNAJOVÁ PRAVIDLA

Při hře s přáteli není třeba se turnajovými pravidly řídit. Nejsou povinná a slouží jen jako pokyny pro soutěžní turnaje v této deskové hře.

11.1.1. Hráči musí ukázat soupeři karty, které si drží do příštího kola. Tím se zabrání náhodnému nebo úmyslnému držení bodovací karty.

11.1.2. Hráč, který bude mít během kontroly držených karet v ruce bodovací kartu, způsobí jadernou katastrofu a okamžitě prohrává hru.

11.1.3. Podle turnajových pravidel získává během každého rozdávání první kartu hráč SSSR. Karty se rozdávají po jedné střídavě mezi oba hráče, dokud nemá každý hráč v ruce odpovídající počet karet.

11.1.4. Dražba určí, kdo bude hrát za jakou supervelmoc. Každý hráč napíše tajně na lístek název supervelmoci a číslo. Obě nabídky jsou pak současně zveřejněny. Pokud obě nabídky obsahují jinou supervelmoc, každý hráč si vezme svou stranu a začne hra. Pokud jsou supervelmoci v obou nabídkách shodné, pak bude za tuto stranu hrát hráč s vyšším číslem v nabídce. Jeho soupeř jako kompenzaci obdrží navíc tolik bodů vlivu, jaké je vítězné číslo nabídky. Tyto body vlivu hráč rozmísťuje až poté, kdy jsou rozmístěny všechny body vlivu během přípravy hry. Pokud jsou v obou nabídkách shodná čísla, strany jsou přiděleny losem. Hráč, který prohraje losování, obdrží dodatečné body vlivu podle výše uvedených podmínek.

11.1.4.1. Hráč smí umístit body vlivu, které získal dražbou pouze do zemí, kde má vliv na konci řádného umístění bodů vlivu během přípravy hry podle základních pravidel. Současně nesmí umístit tyto dodatečné body vlivu do zemí, kde by svým vlivem přesáhl počet nutný k ovládnutí země o více jak 2 body vlivu.

PŘÍKLAD: Nacházíme se v okamžiku, kdy byla dokončena řádná fáze rozmístování vlivu, ale ještě předtím, než se umístí vliv získaný v dražbě. USA mají nárok na body vlivu z dražby. USA mají 3 body vlivu v zemi se stabilitou 3 a SSSR zde má 1 bod vlivu. Jelikož jsou 4 body vlivu nutné k ovládnutí země, USA nemohou do této země umístit v konečném součtu více než $4+2 = 6$ žetonů vlivu.

12.0 ČÍNSKÁ OBČANSKÁ VÁLKA

Varianta hry ČÍNSKÁ OBČANSKÁ VÁLKA vychází ze základních pravidel pro Čínskou kartu (9.0). Pokud se však pravidla této varianty dostanou do konfliktu s pravidly základní hry nebo s textem události na některé kartě, pravidla ČÍNSKÉ OBČANSKÉ VÁLKY mají přednost.

12.1. Pole ČÍNSKÁ OBČANSKÁ VÁLKA

Toto místo na mapě se počítá jako území sousedící pouze se SSSR. Území patří do regionu Asie (nikoliv do Jihovýchodní Asie) a nemá žádný vliv na vyhodnocení bodovacích karet. Jediná akce, která se může týkat území ČÍNSKÉ OBČANSKÉ VÁLKY, je operace umístění bodů vlivu hráčem SSSR. USA nemohou žádným způsobem použít operaci nebo událost tak, aby se týkala tohoto území. Jakmile SSSR umístí na toto pole třetí bod vlivu, pro zbývající průběh hry už toto území nemá žádný význam. Žetony bodů vlivu jsou z tohoto pole vráceny do zásoby a po zbytek hry je toto území ignorováno.



12.2. Ovládnutí

Aby hráč SSSR ovládal pole ČÍNSKÁ OBČANSKÁ VÁLKA, musí na něj umístit 3 body vlivu. SSSR umísťuje na toto území žetony vlivu stejným způsobem jako do ostatních zemí (6.1).

12.3. Důsledek ovládnutí

Dokud SSSR neumísť 3 žetony vlivu na pole ČÍNSKÁ OBČANSKÁ VÁLKA (dokud toto území neovládá), Čínská karta není pro hru dostupná. Jakmile SSSR umístí na toto území třetí bod vlivu, získává Čínskou kartu připravenou okamžitě k použití a je zrušen zákaz zahrání události č. 31 „Rudé nebezpečí/Čistky“, č. 35 „Formózska rezoluce“ a č. 58 „Kulturní revoluce“. Pokud Čínská karta zůstane nedostupná až do konce hry, žádný z hráčů nemůže získat při závěrečném bodování vítězné body za držení Čínské karty.

12.4. Zakázané události

Dokud SSSR neumísť 3 žetony vlivu na pole ČÍNSKÁ OBČANSKÁ VÁLKA (dokud toto území neovládá), nemůže zahrát karty č. 31 „Rudé nebezpečí/Čistky“ a č. 58 „Kulturní revoluce“. Dále USA nemohou zahrát jako událost kartu č. 35 „Formózska rezoluce“. Uvedené karty lze však zahrát jako operace.

12.4.1. Zvláštní podmínka pro USA: Pokud SSSR neumísť 3 žetony vlivu na pole ČÍNSKÁ OBČANSKÁ VÁLKA a toto území tedy neovládá, události č. 76 „Konflikt na řece Ussuri“ a č. 71 „Nixon hraje čínskou kartu“ se řeší stejně, jako by USA vlastnily Čínskou kartu.

12.4.2. Pokud SSSR neumísť 3 žetony vlivu na pole ČÍNSKÁ OBČANSKÁ VÁLKA a toto území tedy neovládá, odečte si -1 od každého výsledku hodu kostkou při řešení události č. 11 „Korejská válka“.

12.4.3. Události, které jsou podle 12.4 nehratelné nebo zakázané, mohou být zahrány jako operace s využitím jejich operační hodnoty podle pravidla 7.5

VOLITELNÁ PRAVIDLA

Během vývoje hry autoři testovali dále uvedená volitelná pravidla. Z různých důvodů však tato pravidla nebyla do konečné verze pravidel zařazena. Nicméně mohou zajímat hráče, kteří rádi zkoušejí různé varianty her. Pořadatelé turnajů mohou tyto principy zahrnout do turnajových pravidel hry, ale je třeba hráče o tom včas informovat.

Změna orientace

- Země v jednotlivých regionech mohou být cílem operace změna orientace bez ohledu na aktuální úroveň DEFCON. Neplatí tedy regionální omezení pro změnu orientace uvedené pod stupnicí počítadla DEFCON.
- Hráč, který je na tahu, neztrácí žádné body vlivu v zemi, která je cílem operace změna orientace.
- Operační body mohou být použity k získání bodů vlivu i k hodu na změnu orientace běžným způsobem. Operaci umístění bodů vlivu však nelze využít v zemích, které byly během aktuálního akčního tahu cílem hodu na změnu orientace. Dále se operace změna orientace nesmí použít u zemí, do kterých byly v aktuálním akčním tahu umísťovány body vlivu.

Vesmírný závod

- Během vesmírného závodu (zahrání karty na operaci vesmírný závod) se hráč může rozhodnout neházet kostkou, což znamená, že se nebude pokoušet o posun ve vesmírném závodu.

Pravidla vycházející z prvního amerického vydání hry

- Počáteční vliv v Kanadě je pro obě supervelmoci nulový (0/0)
- Všechny volitelné karty jsou vyřazeny ze hry (č. 104 až č. 110)
- Místo textu na kartě č. 98 „Aldrich Ames“ je použit následující text: Hráč za USA odkryje karty, které má v ruce. SSSR je poté seřadí a USA je musí v nastaveném pořadí odehrát. USA nesmí zahrát po zbytek kola Čínskou kartu.

SCÉNÁŘ „ROZHODUJÍCÍ STŘET“

Autor: Volko Ruhnke

C3i Magazine #19, copyright RBM Studio

Pokud jste odehráli tolik partií Studené války jako já, možná se vám zdají události na kartách počátku a vrcholu války poněkud ohrané ve srovnání s kartami závěru války, které nepoužíváte až tak často. Určitě byste chtěli rovnou přejít do časů po válce ve Vietnamu a vyzkoušet tak zajímavé možnosti, které nabízejí karty jako například události „*Orel přistál*“, „*Hvězdné války*“, „*Krise rukojmích v Íránu*“ nebo „*Terorismus*“. Zde nabízíme scénář, který vám to umožní.

Jednotlivá kola hry odpovídají přibližně následujícím historickým obdobím:

1. kolo = 1945-1948
2. kolo = 1949-1952
3. kolo = 1953-1956
4. kolo = 1957-1960
5. kolo = 1961-1964
6. kolo = 1965-1969
7. kolo = 1970-1974
8. kolo = 1975-1979
9. kolo = 1980-1984
10. kolo = 1985-1989.

Závěrečné období studené války začíná tedy v roce 1975 ukončením války ve Vietnamu. Toto datum jsem použil s ohledem na mechanismus hry a s přihlédnutím k historickým skutečnostem jako počáteční historickou událost pro rozmístění bodů vlivu a jako začátek „rozhodujícího střetu“ poslední fáze studené války. Je překvapivé, že pozice USA v post-vietnamské éře je ve hře poměrně silná. Bez ohledu na skutečnost, že se domino začíná kácet*), USA stále dominují v Asii. Několik partií tohoto scénáře ukázalo, že USA mají vítězství na dosah. SSSR v tomto scénáři uspěje, pokud se mu podaří úspěšně dokončit epochu budování socialistického tábora. Dobře se bavte a snažte se vyhnout tomu, aby nastal „Den poté...“ **).

Umístění ukazatelů:

- Ukazatel kola na políčko 8
- Ukazatel úrovně DEFCON na políčko 4
- Ukazatele vesmírného závodu: SSSR – políčko „Oběžná dráha Země“; USA – políčko „Orel/Medvěd přistál“
- Ukazatel vítězných bodů SSSR políčko 4

Platné trvalé události

Č. 27 „*Pakt vzájemné obrany USA/Japonsko*“, č. 23 „*Marshallův plán*“, č. 21 „*NATO*“, č. 16 „*Vznik Varšavské smlouvy*“, č. 17 „*DeGaulle v čele Francie*“ a č. 59 „*Květinové děti*“.

Kontrola regionů a vliv v zemích

- USA dominuje v Jižní Americe a Asii
- SSSR dominuje na Blízkém východě.

Body vlivu jsou na začátku scénáře umístěny do jednotlivých zemí v minimálním množství potřebném k ovládnutí země podle níže uvedeného seznamu. Pokud je v některé zemi

počet bodů vlivu odlišný od minimálního počtu k ovládnutí dané země, nebo pokud mají v jedné zemi vliv obě velmoci, počáteční počet bodů vlivu je uveden v závorce vedle názvu země. Před lomítkem je uveden počet bodů vlivu USA, za lomítkem počet bodů vlivu SSSR (USA/SSSR).

Země ovládané USA:

Velká Británie	Itálie	Benelux	
Západní Německo (5/1)		Dánsko	Norsko
Izrael	Írán	Pákistán	Turecko
Zair	Somálsko	Keňa	Nigérie
Japonsko	Jižní Korea	Taiwan	Filipíny (3/1)
Thajsko	Indonésie	Austrálie	Malajsie (3/1)
Nikaragua	Panama	Haiti	Honduras
Venezuela	Chile	Argentina	Kolumbie (2/1)
Dominikánská republika			

Země ovládané SSSR:

Východní Německo		Polsko	Maďarsko
Československo	Bulharsko	Kuba	Severní Korea
Írák	Sýrie (0/3)	Indie	Afghánistán
Libye	Alžírsko	Etiopie	Zimbabwe
Angola (1/3)	Laos (0/2)	Vietnam (0/5)	
Státy jihovýchodní Afriky (0/2)			

Země, které neovládá ani jedna strana:

Španělsko (1/0)	Francie (3/1)	Rumunsko (1/3)
Jordánsko (2/2)	Egypt (1/0)	Jihoafriická republika (2/1)
Finsko (1/2)	Barma (0/1)	Peru (2/1)
Jugoslávie (1/2)	Saúdská Arábie (2/0)	

Příprava karet:

Odstraňte všechny karty počátku a vrcholu války s hvězdičkou (odstraňovaných po spuštění události) KROMĚ karet č. 44 „*Past na medvěda*“, č. 65 „*Dohody z Camp Davidu*“, č. 68 „*Jan Pavel II. zvolen papežem*“ a č. 64 „*Navrácení Panamského průplavu*“.

Čínskou kartu otočenou lícem nahoru a připravenou ke hře předejte hráči za SSSR.

Zbývající karty počátku, vrcholu a závěru války zamíchejte a rozdejte oběma hráčům karty pro zahájení scénáře 8. kolem hry.

Vítězství:

Po 10. kole nastane závěrečné bodování.

Jestliže USA zahrály během tohoto scénáře událost č. 100 „*Válečné hry*“, pak pro dosažení vítězství musí mít více než 20 vítězných bodů, jinak v případě této události vítězí SSSR.

Vysvětlivky pojmů použitých v textu:

*) *Dominový efekt je teorie použitá pro politiku USA hlavně v Asii.*

**) „*Den poté*“ je odkaz na stejnojmenný americký film o vzniku jaderné války.

PŘÍKLAD HRY

Následující příklad představuje část finále hry během online turnaje asociace Boardgame Players' Association, kterého se účastnili dva nejlepší hráči *Studené války* v USA – Chris Withers a Stefan Mecay. Stefan vyhrál do roku 2009 každý turnaj ve *Studené válce* pořádaný v rámci mistrovství World Boardgaming Championships, kdežto Chris byl jediným hráčem, který Stefana porazil v kvalifikačních kolech tohoto turnaje. V roce 2009 jej porazil v semifinále mistrovství World Boardgaming Championships, které potom i vyhrál.

V této hře nebyly použity žádné volitelné karty. Navíc oba hráči dražili, za koho budou hrát. Chris vyhrál dražbu a vybral si Sověty. Stefan si vzal, co zbylo, ale díky dražbě jeho USA začaly hru s pěti dalšími žetony vlivu. Tyto body mohly být umístěny jen do zemí, do kterých lze umístit vliv v průběhu přípravy hry.

S ohledem na lepší přehlednost uvádíme v závorkách počet žetonů vlivu v jednotlivých zemích po jednotlivých akcích. Číslo před lomítkem představuje počet bodů vlivu USA a za lomítkem počet bodů vlivu SSSR (USA/SSSR). Tučně zvýrazněný počet bodů vlivu spolu se zkratkou „**ovl**“ znamená ovládnání země. Body vlivu jsou označovány BV, vítězné body VB a operační body OB. Počet bodů na počítadle vojenských operací bude označován VO (vojenské operace).

Počáteční rozmístění SSSR: 4 BV umístěné do Polska (0/**4ovl**), 1 BV do Východního Německa (0/**4ovl**), 1 BV do Jugoslávie (0/1).

Počáteční rozmístění USA: 2 BV umístěné do Západního Německa (2/0), 4 BV do Itálie (**4ovl**/0), 1 BV do Francie (1/0).

Bonusové BV za dražbu: 1BV umístěný do Íránu (**2ovl**/0), 2 BV do Francie (**3ovl**/0), 2 BV do Západního Německa (**4ovl**/0).

Toto je zcela standardní rozmístění. Nezapomeňte: o tom, kam položíte startovní žetony vlivu, se rozhodujete AŽ POTÉ, co si prohlédnete karty ve své ruce, Sověti velmi těsně uzavřeli Polsko a Východní Německo. Položili 1 BV do Jugoslávie, aby ohrozili Itálii a Řecko. Tento jeden BV je vždy riskantní, protože karta č. 22 „Nezávislí rudi“ může změnit situaci.

Stefan se snaží zbavit Sověty možnosti provést zřejmý první pokus o převrat a použije vydražené BV na posílení Íránu. Kromě toho upevnil pozici USA v Západní Evropě a zahraniční karty č. 2 „Bodování Evropy“ by přineslo USA dominanci.

PRVNÍ KOLO

Fáze vyložení karet

SSSR: OLYMPI JSKÉ HRY (2 OB)

USA: BODOVÁNÍ BLÍZKÝ VÝCHOD (0 OB)

V této fázi si hráči volí v ruce kartu, kterou vyloží. Událost na kartě pak bude vyřešena. Jako první se řeší karta s vyšší operační hodnotou. V případě shody se jako první vyhodnotí karta USA.

Stefan provedl riskantní volbu a vybral hned na začátku kartu č. 3 „Bodování Blízký východ“. Kdyby SSSR zahrál úvodní kartu, která by mu umožnila umístit žetony vlivu, jistě by je umístil na Blízký východ a tato hra by se pro Stefana stala noční můrou. Bohužel karta, kterou Chris vyložil, neumožňuje hned v úvodu získat pro SSSR žádné vítězné body.

USA získaly 4 vítězné body (VB) za bodování Blízkého východu (ovládání Íránu) a SSSR uspořádal první poválečné Olympijské hry. Čistý zisk je +2 VB pro USA.

Akční tahy

1. akční tah SSSR: NATO (4 OB) na převrat v Íránu. Hod 6, vliv USA = 0, vliv SSSR = 4. SSSR získá 4 body na počítadle vojenských operací (VO) a DEFCON se sníží na 4.

Toto je klasický začátek. Írán je klíčovou pozicí pro USA na Blízkém východě a nakonec i v Jižní Asii, kde se nachází cenný Afghánistán, Indie a Pákistán. Protože USA umístily na počátku body vlivu z počáteční dražby do Íránu, pro dosažení úspěchu bylo třeba použít kartu vyšší operační hodnoty. Chrisovi výborně vyšel hod.

Prezident Truman musel zaspát, když dovolil, aby dominance USA padla.

1. akční tah USA: FORMÓZSKÁ REZOLUCE (2OB) jako body vlivu. 1 BV



Obr. 1: Příprava hry v evropském regionu a v horní části Blízkého východu

přidán do Malajsie (1/0) a do Kolumbie (1/0).

Zdá se, že Stefan chtěl postavit SSSR před dilema. Ohrozil důležitou klíčovou zemi v Asii – Thajsko. Dále se pokouší o průnik do Jižní Ameriky. Pokud nedojde k jiné zajímavé události, SSSR dokáže pokusem o převrat vyřešit pouze jeden z těchto problémů.

Hra v Jižní Americe je příkladem střednědobého plánování. Nicméně klíčem k dobré hře ve Studené válce je zatlačit soupeře do defenzivy a změnit tak tempo hry. Přitom, musí hráč přestat reagovat a začít trochu plánovat. To je přesně to, o co se Stefan snaží.

2. akční tah SSSR: DESTALINIZACE (3OB) jako událost. Po 1 BV přidáno do Chile (0/1), Venezuely (0/1), Thajska (0/1) a Malajsie (1/1), po 1 BV odebráno z Finska (0/0), Jugoslávie (0/0) a po 2 BV z Íránu (0/2).

Naneštěstí pro Stefana, Chrisovi Sověti provedli perfektní protiúder. Chris by asi byl raději, pokud by měl o trochu více vlivu na mapě dříve, než začne svůj vliv přeskupovat, aby se vypořádal se Stefanovou akcí, nicméně přesto zaútočil. Najednou je Chris v ofenzivě jak v Jižní Americe, tak v Asii.

2. akční tah USA: DOKTRÍNA ZADRŽOVÁNÍ KOMUNISMU (3OB) a pokus o převrat v Thajsku. Hod 1, bez efektu, USA získají 3 VO a DEFCON klesne na 3.



Thajsko před a po převratu

Pokus o smeč, ale bohužel mimo. Tím byla zmařena skvělá příležitost pro Američany. Sověti cítili nutnost přesunout se do Thajska, i když zde stále vzhledem k hodnotě DEFCON hrozil převrat. Případný úspěch by velmi posílil pozici USA v Asii. Indie a Pákistán by se tak velmi rychle dostaly do centra pozornosti USA. Ale nestalo se tak.

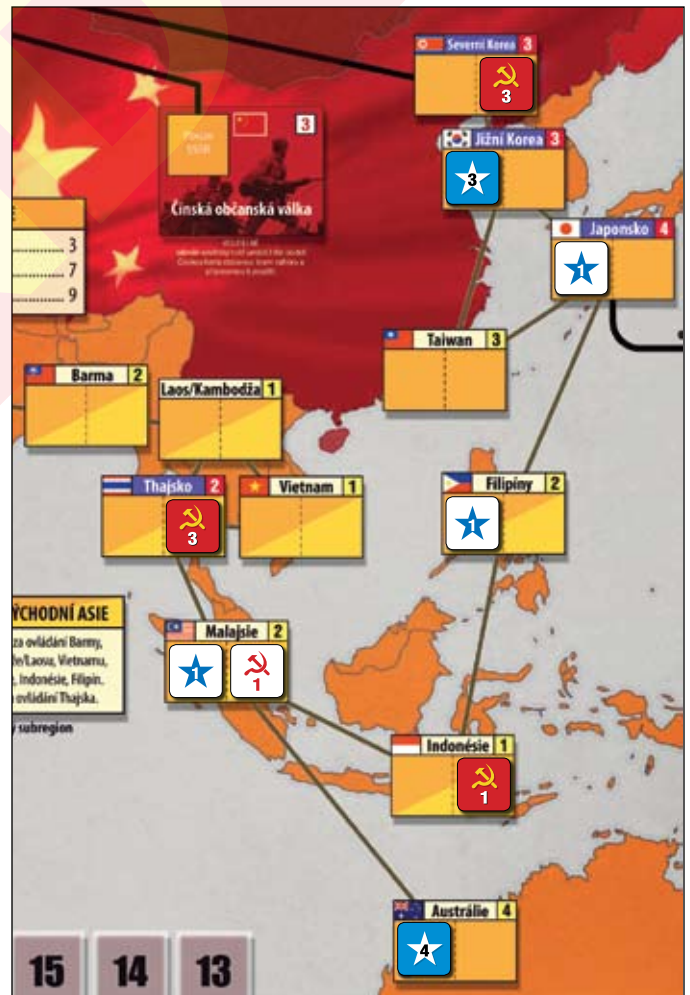
3. akční tah SSSR: RVHP (3 OB) jako body vlivu. Přidáno po 1 BV do Thajska (0/2ovl), Venezuely (0/2ovl) a Afghánistánu (0/1).

Chris využije oddychu, který mu poskytl neúspěšný americký pokus o převrat v Thajsku, a upevňuje své pozice v této zemi a v Jižní Americe. Toto není příliš slibný začátek pro zemi svobodných a vlast odvážných.

3. akční tah USA: INTERVENCE OSN (2 OB) spolu s kartou FIDEL (2 OB): jako událost. Přebrot ve Venezuele. Hod 1, bez efektu, USA získají 2 VO a DEFCON klesne na 2.



Obr. 2: Jižní Amerika na konci 2. akčního tahu SSSR.



Obr. 3: Asie na konci 5. akčního tahu USA.

Ajaj, asi musí někdo odstřelit lidi ze CIA! Zase dobrý nápad: pokud se včas vytvoří nůžky Kolumbie - Malajsie, pod tlak se dostanou dva různé cíle. Nejdříve se USA snažily využít Thajska a pohořely. Nyní tahem, který ukazuje, že minulost je pouze začátkem, se USA bezúspěšně pokusily o převrat ve Venezuele. To bude velmi nepříjemná tisková konference v Bílém domě.

4. akční tah SSSR: VZNIK VARŠAVSKÉ SMLOUVY (3 OB) jako body vlivu. Přidáno po 1 BV do Brazílie (0/1), Argentiny (0/1) a Indonésie (0/1ovl). Viz obr. 2.

Z radosti nad americkým neštěstím se pán a paní Chruščovovi začali v Moskvě učit mambo. Sověti rozšířili svůj vliv v Jižní Americe a posílili sevření jihovýchodní Asie.

4. akční tah USA: BODOVÁNÍ EVROPA (0 OB). USA získají 5 VB, celkově jich mají 7.

Hráč se soustředí na vrcholné období války, a to má zde jistý vliv. Pozice USA v Evropě nebyla nijak zvlášť zasažena. Stefan získal bez přílišného povyku ze strany Sovětů zdarma pět snadných bodů díky bodování Evropy.

5. akční tah SSSR: TRUMANOVA DOKTRINA (1 OB – událost USA) jako body vlivu. Přidán 1 BV do Thajska (0/3ovl).

Chris zahrál událost USA. Trumanova doktrína by zpravidla mohla zničit vliv SSSR v Jugoslávii. Nicméně tento vliv byl odstraněn již dříve v důsledku karty č. 33 „Destalinizace“. I když událost USA nemá žádný efekt, je tato karta definitivně odstraněna ze hry.

5. akční tah USA: KOREJSKÁ VÁLKA (2 OB – událost SSSR) jako body vlivu. Přidány 2 BV do Jižní Koreje (2/0) viz obr. 3.

Situace se pro USA nevyvíjí vůbec dobře. Karta č. 1 „Bodování Asie“ je stále někde ve hře. Kdyby Stefan nezariskoval, mohla by to být velmi krátká hra. Proto zahrál Korejskou válku a doufá v dobrý hod. V tomto případě hodil, naštěstí, 1. Severokorejská invaze byla neúspěšná. Budoucnost značek Hyundai a Samsung je zajištěna. Navíc USA využijí této příležitosti k budování vlastní obrany.

6. akční tah SSSR: DE GAULLE V ČELE FRANCIE (3 OB) jako body vlivu. Přidán 1 BV do Afghánistánu (0/2ovl) a 2 BV do Pakistánu.

Ze strachu, že USA vlastní kartu č. 1 „Bodování Asie“, reagoval Chris na Stefanův korejský manévr útokem na Achillovu patu



Obr.4: Blízký východ na konci 6. akčního tahu USA.

Asie - Pákistán. Navíc, vzhledem k tomu, že bodování Evropy již proběhlo, zahraniční karty č. 17 „De Gaulle“ jako událost by nebylo příliš zajímavé.

6. akční tah USA: VZNIK CIA (1 OB) jako body vlivu. Přidán 1 BV do Jordánska (1/0). Viz obr. 4.

USA se chtějí vrátit zpět na Blízký východ. Jako vstupní zemi si zvolily Jordánsko. Všimněte si, že Stefan nepoužil kartu jako událost. To proto, že si ji chce nechat v balíčku jako potenciální past na SSSR. Navíc karta č. 26 „Vznik CIA“ je jednou z těch karet, které je vhodné zahrát na začátku kola kvůli maximálnímu využití získaných informací.

DRUHÉ KOLO

(DEFCON se zvýší na 3, požadavky vojenských operací (VO) byly splněny oběma hráči a žádný neztrácí body).

Fáze vyložení karet

SSSR: RUDÉ NEBEZPEČÍ (4 OB)

USA : INDICKO-PÁKISTÁNSKÁ VÁLKA (2 OB)

Událost č. 31 „Rudé nebezpečí/čistky“ je vražedná karta. Jestliže ji máte v ruce, je určitě výhodné zahrát ji ve fázi vyložení karty. Chris tak učinil a vypadá to, že tím způsobil Američanům v tomto kole nepříjemnosti. Na všech kartách zahráných v tomto kole ztrácejí 1 operační bod. Stefan stále čeká na bodování Asie. Díky zahráné události č. 24 „Indicko-pákistánská válka“ může obávanou bodovací kartu využít ve svůj prospěch. Snahy USA se však minuly účinkem. Modifikátory indicko-pákistánské války odečtou 1 od bodu za každou přátelskou ovládanou zemi sousedící s cílem. Stefan hodně zariskoval a vybral si Pákistán (úspěch by znamenal 2 VB a výměnu sovětského vlivu za americký). Nicméně Irán a Afghánistán jsou sovětskými satelity. Proto USA musí hodit 6. Hodily však pouze 5. Získaly tak alespoň 2 VO.

Akční tahy

1. akční tah SSSR: ARABSKO-IZRAELSKÁ VÁLKA (2 OB), převrat v Panamě. Hod 5, vliv USA = 0; vliv SSSR = 2, SSSR získá 2 VO a DEFCON klesne na 2.



Panama před převratem

Sověti stále obracejí svou pozornost k předpokládané odměně ve vrcholném období války. Poté, co po 1. kole smyli krev, pokoušejí se proměnit svůj operní bod v Latinské Americe v mocnou základnu. To může pro Američany ve vrcholném období války znamenat pohromu. Křik „Yankee go home“ se rozléhá na jihu stále hlasitěji a hlasitěji. Navíc snížením hodnoty DEFCON na úroveň 2 zabránili Američanům v provedení pokusu o převrat v klíčové zemi.

1. akční tah USA: PĚTILETKA (2 OB-upraveno SSSR) jako body vlivu. Přidány 2 BV do Saúdské Arábie (2/0).

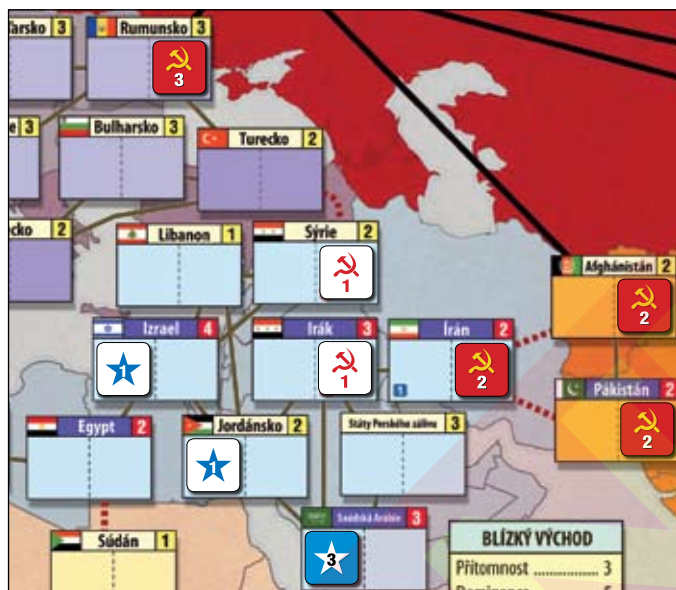
Stefan si znovu buduje pozice na Blízkém východě. Ví, že do Latinské Ameriky přístup získá, ale jestliže se nechá Chrisem vytlačit z Blízkého východu, bude mít s tím problém po celý zbytek hry.

2. akční tah SSSR: BODOVÁNÍ ASIE (0 OB). SSSR získá 6 VB, celkově má 1. Viz obr. 3.

Nyní je vidět, jak předvídatá byla Stefanova hra ohledně Pákistánu. Jeho úspěch by změnil celý průběh tohoto kola. Nyní se vliv na mapě a vítězné body začínají přesouvat k Sovětům.

2. akční tah USA: RUMUNSKÁ ABDIKACE (1 OB - nelze upravit SSSR) jako bod vlivu. Přidán 1 BV do Saúdské Arábie (3ovl/0).

Stefan se pokouší namíchat koktejl bez citrónu. Přenechal Chrisovi Rumunsko (0/3ovl), což příliš nenaruší poměry v Evropě, a získal klíčovou zemi na Blízkém východě. Slušný obchod a ztráta 1 OB událostí č.31 „Rudé nebezpečí/čistky“ tolik neboli.



Obr. 5: Situace po 2. akčním tahu USA.

3. akční tah SSSR: DEKOLONIZACE (2OB) jako událost. Přidán 1 BV do Barmy (0/1), Angoly (0/1ovl), Nigérie (0/1ovl) a Alžíru (0/1).

Američané jsou hrozivě zatlačeni do kouta a Sověti se musí rozhodnout, jak pokračovat. Američané jsou pozadu v Latinské Americe a co jim takhle ještě zamotat hlavu v Africe? Č. 30 „Dekolonizace“ je pro Sověty zásadní a průlomová karta. Pokud budete hrát za USA, doufejte, že tuto kartu budete mít ve svých rukou. Chris ji zahrál znamenitě, jelikož DEFCON je stále na 2. úrovni. Rozšířil dokonce svůj vliv v Africe do klíčových zemí s nízkou stabilitou bez obav z okamžitého amerického odvetného převratu.

3. akční tah USA: SOCIALISTICKÉ VLÁDY (2 OB – upraveno SSSR) na vesmírné závody. Hod 1. Přidány 2 VB. Celkově 3.

Všechny významné události, které nastaly v počátečním období, byly prosovětské. Stefan odolal tlaku. Nakonec alespoň se zadostiučiněním vystřelil pár „soudruhů“ z italského parlamentu na oběžnou dráhu. Použil totiž tuto kartu na vesmírné závody a tím se vyhnul prosovětské události.

4. akční tah SSSR: SKRČIT SE A PŘIKRÝT (3 OB – událost USA) na vesmírné závody. Hod 3. Zisk 2 VB. Celkově 2.

Jak se řekne rusky „Všechno, co umíš, zvládnú lépe“? Při nízké úrovni DEFCON je vzhledem k důsledkům velmi nebezpečně držet kartu č. 4 „Skrčit se a přikrýt“. Kromě toho USA vypustily satelit. Copak tomu mohou Sověti pouze přihlížet?

4. akční tah USA: NEZÁVISLÍ RUDÍ (1 OB – upraveno SSSR) jako body vlivu. Přidán 1 BV do JAR (2/0).

Stefan se nenápadně dere zpět. SSSR poskytl USA krátký oddech, když potřeboval odstranit kartu č. 4 „Skrčit se a přikrýt“ ze své ruky. Stefan použil svůj jeden operační bod k zajištění přítomnosti v Africe.

5. akční tah SSSR: ZAJATÍ NACISTIČTÍ VĚDCI (1 OB) jako body vlivu. Přidán 1 BV do Libanonu (0/1ovl).

Chris si všiml, že Stefan posílil svou pozici na Blízkém východě, a začal tedy provádět protiopatření. Avšak karta č. 18 „Zajetí nacističtí vědci“ není kartou, kterou chcete nechat v balíčku pro svého soupeře. Stefanova hra měla evidentně očekávaný efekt.

5. akční tah USA: SUEZSKÁ KRIZE (2 OB – upraveno SSSR) jako body vlivu. Přidány 2 BV do Francie (3ovl/0).

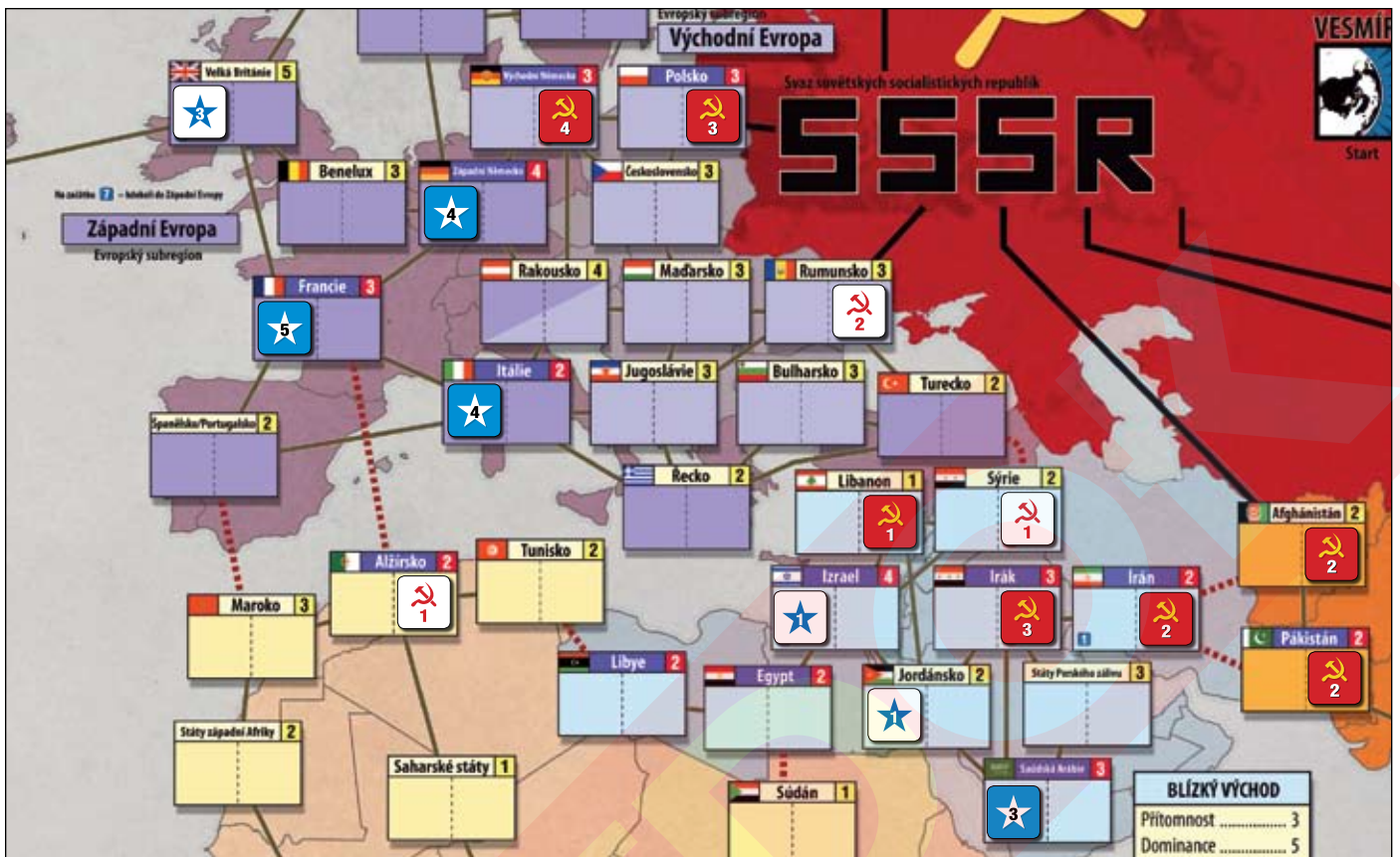
Na tomto příkladu vidíte, jak dobrý hráč dokáže neutralizovat nepříznivou kartu. Kartu č. 28 „Suezská krize“ využijí Sověti (Stefan je nechal hrát první) k odstranění 2 BV z Francie (1/0) a 2 BV z Velké Británie (3/0). Británie není bezprostředně ohrožena. Stefan proto umístil oba body vlivu do Francie. Rovnováha v Evropě se nezměnila a nebezpečí pro Francii je z balíčku pryč. Nicméně de Gaulle (karta č.17) stále číhá.

6. akční tah SSSR: NEPOKOJE VE VÝCHODNÍ EVROPĚ (3 OB – událost USA) jako body vlivu. Přidán 1 BV do Východního Německa (0/4ovl) a 2 BV do Iráku (0/3ovl).

Chris použil tuto kartu k posílení své pozice na Blízkém východě. Tentokrát mu však nehrozí událost č. 31 „Rudé nebezpečí/čistky“. Skutečně nesoupeří se Stefanem o nadvládu v Evropě, ale má eminentní zájem o ropu. USA sníží body vlivu v Rumunsku (0/2), Polsku (0/3ovl) a Východním Německu (0/3ovl). Obnoven byl pouze 1 BV ve Východním Německu.

6. akční tah USA: PAKT VZÁJEMNÉ OBRANY USA-JAPONSKO (3 OB - upraveno SSSR) jako body vlivu. Přidány 2 BV do Francie (5ovl/0) a 1 BV do JAR (3ovl/0).

Za daných okolností mohl být hráč v pokušení zahrát tuto kartu jako událost. Vzhledem k události č. 31 „Rudé nebezpečí/čistky“ se zdá být lákavé zajistit Japonsko jako klíčovou zemi pro bodování v dalším kole. Ale odebrání 4 OB z amerického balíčku neodolá snad nikdo. V každém případě je pro Stefana asi vhodné vyvíjet aktivity v Evropě - vždyť De Gaulle (karta č.17) je stále ve hře a Evropa je jeho jediným světlym místem na mapě. Také v Africe si připravil dobrou výchozí pozici.



Obr. 6: Situace v Evropě na konci 2. kola.

TŘETÍ KOLO

(DEFCON je zvýšen na úroveň 3, oba hráči splnili požadavky vojenských operací a nikdo z nich neztrácí body. Balíček je znovu zamíchán.)

Fáze vyložení karet

USA : MARSHALLŮV PLÁN (4 OB)

SSSR: DEKOLONIZACE (2 OB)

Uf, nejenže sovětský hráč dostal všechny své vysoké karty. K Chrisovi se karta č. 30 „Dekolonizace“ dostala dokonce dvakrát! Nicméně událost č. 23 „Marshallův plán“ umožňuje Američanům pojistit si svou pozici v Evropě. Stefan přidal po 1 BV do Francie (6ovl/0), Západního Německa (5ovl/0), Velké Británie (4/0), Španělska (1/0), Řecka (1/0), Turecka (1/0) a Beneluxu (1/0). Sověti přivítali ve svých řadách nové soudruhy po revoluci v Alžírě (0/2ovl), Zairu (0/1ovl), JAR (3ovl/1) a Malajsii (1/2).

Akční tahy

1. akční tah SSSR: PŘEBĚHLÍCI (2 OB – událost USA). Převrat v Saúdské Arábii. Hod 5, vliv USA = 2; vliv SSSR = 0, SSSR získá 2 VO a DEFCON klesne na 2. USA získá 1 VB. Celkově 3.



Saúdská Arábie před převratem

Chris s rozmyslem určuje tempo převratů. Zejména proto, že kontroluje některé zranitelné státy v Africe. Od použití události č. 103 „Přeběhlíci“ v Saúdské Arábii nic zvláštního nečekal. A skutečně se nic zásadního nestalo. Nicméně, jeho africké državy zůstaly v bezpečí.

1. akční tah USA: PAKT VZÁJEMNÉ OBRANY USA-JAPONSKO (4 OB) jako body vlivu. Přidán 1 BV do Saúdské Arábie (3ovl/0), 2 BV do Egypta (2ovl/0) a 1 BV do Řecka (2ovl/0).

Super, Stefanovi se podržení karty č. 27 „Pakt vzájemné obrany USA-Japonsko“ v balíčku vyplátilo. Použil ji už podruhé. Vykročil různým krokem kupředu. Pojistil si Řecko a naznačuje, že snad dojde k bodování Evropy. Chris s tím v této fázi nemůže mnoho udělat. Naše aliance se Zemí vycházejícího slunce stále čeká na svou příležitost v balíčku. Zároveň využívá Chrisův pokus o převrat v prvním kole a umísťuje body vlivu do Egypta, čímž dále posiluje své šance na Blízkém východě.

2. akční tah SSSR: KONFLIKT V INDOČÍNĚ (2OB) jako událost. Přidány 2 BV do Vietnamu (0/2ovl). Bonus +1 k OB použitým v Jihovýchodní Asii.

Viděli jsme jakési náznaky další bodovací karty? Možná měl Stefan přece jen použít obranný pakt? Samozřejmě, ne. Chris stále dominuje v Asii. S ohledem na další požáry, které se musí hasit, se zdá dost těžké získat tuto poslední klíčovou zemi, aby si USA udržely v soutěži svou pozici.



Obr. 7: Situace v Evropě v okamžiku bodování Evropy.



Obr. 8: Situace v Asii v okamžiku bodování Asie.

2. akční tah USA: BODOVÁNÍ EVROPA (0 OB). USA získají 5 VB, Celkově 8.

Žádné překvapení. Toto bylo celkem jasné i bez zbytečných aktivit v Řecku.

3. akční tah SSSR: SOCIALISTICKÉ VLÁDY (3 OB) jako body vlivu. Přidán 1 BV do Barmy (0/2ovl), Malajsie (1/3ovl) a 2 BV do Laosu (0/2ovl) (včetně bonusu za událost č. 9 „Konflikt v Indočíně“).

Pokud se během tahu vyskytly jakési pochybnosti, že se místo Evropy bude bodovat Asie, tak tato karta vše objasnila. Správné načasování je samozřejmě nade vše, ale po bodování Evropy bylo naprosto zbytečné zahrát tuto kartu jako událost. Chris ví, že karta č. 2 „Bodování Evropy“ nepřijde dříve, než bude někdy na začátku 7. kola znovu zamíchán balíček karet vrcholné fáze. Díky tomu, jak Chris hrál v jihovýchodní Asii, si upevnil tamní výhodnou pozici pro kartu č. 1 „Bodování Asie“ i kartu č. 38 „Bodování Jihovýchodní Asie“, které přijdou v balíčku vrcholné fáze.

3. akční tah USA: OLYMPIJSKÉ HRY (2 OB) jako body vlivu. Přidány 2 BV do Izraele (3/0).

Stefan je každopádně rozhodnut, že nenechá Blízký východ padnout. Ovládá Evropu, ztratil Asii. V Latinské Americe a Africe se situace nevyvíjí vůbec dobře. Pokud se neudrží na Blízkém východě, Chris se tam vplíží. Izraeli nyní arabsko-izraelská válka příliš nehrozí a proto se mu dostane ze strany USA trochu přízně.

4. akční tah SSSR: BODOVÁNÍ ASIE (0 OB). SSSR získá 6 VB, celkově 2.

Opět žádné překvapení. Chris naznačil tento tah dříve zahráním události č. 9 „Konflikt v Indočíně“. Je však překvapující,

že navzdory tomu, jak Chris výborně hraje a jaké karty má k dispozici, se ukazatel VB stále neposouvá na stranu SSSR.

4. akční tah USA: ARABSKO-IZRAELSKÁ VÁLKA (2 OB) událost SSSR) jako body vlivu. Přidán 1 BV do Izraele (4ovl/0) a 1 BV do Jordánska (2ovl/0).

Velmi chytré. Stefan použil dva operační body této karty na získání výhody modifikátorů k této události. Jelikož nyní ovládá Izrael, Egypt a Jordánsko, SSSR nemůže v tuto chvíli uspět při hodů spojeným s touto událostí. Avšak SSSR získá alespoň 2 VO. Velmi pěkně takticky zahráno. Sovětská událost vyšla naprázdno a ještě zvýšila vliv Stefana na Blízkém východě.

5. akční tah SSSR: NATO (4 OB – událost USA) jako body vlivu. Přidán 1 BV do Sýrie (0/2ovl), Brazílie (0/2ovl), a 2 BV do Chile (0/3ovl).

Sověti aktivovali událost č. 21 „NATO“. Evropa však sotva patří v této době mezi jejich cíle nebo zájmy. Místo toho odrážejí útok na Blízkém východě a zatápnou soupeři v Jižní Americe.

5. akční tah USA: INTERVENCE OSN (2 OB) spolu s kartou BLOKÁDA (1 OB) jako událost. Přidán 1 BV do Libye (1/0).

Uf, vždy je nepříjemné, když karta č. 10 „Blokáda“ zůstane v balíčku, ale je to zřejmě lepší než ji zahrát. Jelikož má „Blokáda“ hodnotu 1OB, nespĺňuje požadavky na hod ve vesmírných závodech. Pohyb v Libyi naznačuje Stefanovu touhu dominovat na Blízkém východě a zároveň nehrát jen defenzivně. Nicméně Násir (karta č. 15) může vyvolat velmi rychle zmatek v Egyptě a změnit situaci.

6. akční tah SSSR: ZÁKAZ JADERNÝCH ZKOUŠEK (4 OB) jako body vlivu. Přidán 1 BV do Argentiny (0/2ovl) a 3 BV do Kostariky (0/3ovl).



Obr. 9: Situace na konci 3. kola.

Chris si chytře připravuje pozici dominance pro bodování Střední Ameriky. Je až k nevíře, jakou má zde převahu. Jestliže tato bodovací karta přijde brzy, bude to pro Stefana znamenat několik velmi nepříjemných kol.

6. akční tah USA: NÁSIR (1 OB – událost SSSR) na pokus o převrat v Kostarice. Hod 5. Bez efektu, USA získaly 1 VO.

Ale ne, situaci na Blízkém východě nyní Američanům zkomplikoval Abdel (a převrat v Kostarice jen taktak neuspěl). Všimněte si, že s tak nízkou kartou proti státu s tak vysokou stabilitou nebyla příliš šance na úspěch v Kostarice. Tím se však Stefan vyhnul penalizaci ztráty VB za nedostatek VO na konci kola. Snížil penalizaci na polovinu a ztratil pouze 1 VB. Nicméně se vzdal kontroly nad Egyptem. SSSR získá 2 body vlivu v Egyptě (1/2), zatímco vliv USA je snížen na polovinu, a to na 1 BV.



Kostarika před a po převratu

KONEC?

No, ani ne, ale snad jste si nemysleli, že odkryjeme všechna tajemství dvou nejlepších hráčů této hry? Pozoruhodné bylo, že Stefan vyhrál tuto hru při závěrečném bodování. Někdy během 5. kola se štěstí na karty a hody začalo otáčet. Najednou byl na koni Stefan a Chris musel řešit celou řadu nepříjemných amerických událostí. Samozřejmě, pokud hrajete hru dobře, necháte všechny tyto nepříjemné události soupeři v okamžiku, kdy se mu to nejméně hodí. Překvapení se nekonalo a Stefan získal na turnaji ve hře *Studená válka* další titul.

Chci poděkovat oběma, Chrisovi i Stefanovi, za ukázkou toho, jak se tato hra má hrát správně. Také bych chtěl poděkovat asociaci Board Game Player's Association za uspořádání nejen tohoto turnaje, na kterém si mohou hráči změřit své síly. Nakonec bych chtěl upřímně poděkovat Randy Pippusovi, který je excelentním hráčem *Studené války* a poskytl mně a Anandovi přepis této finálové hry, což nám významně pomohlo.

PŘEHLED HISTORICKÝCH UDÁLOSTÍ NA KARTÁCH

1 BODOVÁNÍ ASIE

Zatímco Evropa byla cílem studené války, Asie byla jejím bojištěm. Od čínské občanské války až do války v Koreji, Vietnamu a Afghánistánu byla Asie místem, kde studená válka nejvíce gradovala. Z tohoto důvodu představuje Asie druhý nejvýznamnější region pro bodování.

2 BODOVÁNÍ EVROPA

Někteří historikové považují boje v rámci studené války, které stály milióny životů a nespočet miliard dolarů a zasáhly celý svět, za zápas o budoucnost Německa. Ačkoli tento pohled může být příliš zjednodušený, pravdou je, že Evropa vždy hrála z hlediska strategie významnou roli a zůstávala v popředí zájmů. Porážka v Evropě by rozhodně znamenala porážku ve studené válce.

3 BODOVÁNÍ BLÍZKÝ VÝCHOD

V roce 1946 Truman vyhrožoval vysláním válečných lodí do Středomoří, aby tím donutil Sověty stáhnout své vojáky z Íránu. Tím začala studená válka na Blízkém východě. Protože tento region poskytoval západním ekonomikám jejich životadárnou tekutinu – ropu, SSSR měl neodolatelný důvod k vměšování. Americká podpora Izraele otevřela SSSR dveře do arabského světa, čehož Sovětský svaz opakovaně využíval.

4 SKRČIT SE A PŘIKRÝT

(1950) Kongres USA přijal zákon O federální civilní obraně jako reakci na první sovětský jaderný test v roce 1949. „Skrčit se a přikrýt“ patří pravděpodobně mezi nejvýznamnější opatření civilní obrany, která zvýšila povědomí lidí o nukleárním útoku. Ironií je, že právě instruktážní filmy zvýšily pravděpodobnost vypuknutí nukleární války tím, že tento konflikt dostaly do povědomí široké veřejnosti, a ta je začala považovat za vůbec „myslitelné“.

5 PĚTILETKA (1946-1950)

Od počátku 20. let se SSSR stal posedlým centrálním plánováním ekonomiky a průmyslového rozvoje. Během své historie realizoval SSSR celkem dvanáct plánů. Zatímco ekonomové se nemohou zcela shodnout, obecně se má za to, že tyto plány způsobily sovětské ekonomice více škody než užitku.

6 ČÍNSKÁ KARTA

Čínská lidová republika hrála během studené války klíčovou roli. Zatímco vliv Číny byl velmi omezen na její asijské satelity, země byla důležitá pro křehkou rovnováhu sil, která se vytvářela v poválečném světě. Zpočátku byla Čína spojencem SSSR, v pozdějších fázích studené války se stala protiváhou vlivu SSSR v Asii.

7 SOCIALISTICKÉ VLÁDY

(1947) Počínaje koncem druhé světové války, byly USA konfrontovány s narůstajícím levicovým hnutím v jejich sféře vlivu. To byl případ především Itálie za De Gasperiho vlády, která byla rozhádána také v důsledku podílu komunistů a socialistů na moci. CIA spustila proti těmto hnutím rozsáhlou propagandu. Předmětem obav se pak

v šedesátých letech staly také socialistické vlády ve Francii a levé křídlo labouristické strany ve Velké Británii.

8 FIDEL

(1959) Poté, co Castro sesadil zkorumpovaného Batistu a dostal se k moci, byly Spojené státy rozčarovány skutečností, že na Kubě rozpoutal marxistickou revoluci. USA se několikrát pokusily Castra sesadit nebo zavraždit. Pokusy vyvrcholily katastrofální invazí v Zatoce sviní. Komunistická Kuba pak podporovala také marxistické režimy v Angole a Etiopii.

9 KONFLIKT V INDOČÍNĚ

(1946) Ho Či Min zkoušel opakovaně získat Trumanovu administrativu pro myšlenku nezávislosti. Jeho dopisy však zůstaly bez odpovědi. Francouzská vláda, podporovaná USA a Velkou Británií, se pokusila obnovit své kolonie v Indočíně. Pokus byl však odsouzen k neúspěchu a vedl ke katastrofě u Dien Bien Phu.

10 BLOKÁDA

(1948-1949) Sověti se pokusili zvýšit tlak na západní spojence, aby v jejich zónách nevzniklo nezávislé „západní“ Německo. Prvním takovým tlakem byla blokáda Západního Berlína. Velká Británie a USA reagovaly na blokádu berlínským vzdušným mostem, který se nejvíce projevil při tzv. „Velikonoční přehlídce“, kdy v Berlíně přistávala nákladní letadla každou minutu.

11 KOREJSKÁ VÁLKA

(1950-1953) Korejská válka začala invazí severokorejských vojsk přes 38. rovnoběžku a stala se první válkou schválenou OSN. Celkem 15 národů s USA a Jižní Koreou se pokoušelo svými vojsky ubránit nezávislost Jižní Koreje. MacArthurovo tažení k řece Amnokkang (čínsky Ja-lu) vyprovokovalo čínskou reakci, která vrátila válku do počátečního stavu na 38. rovnoběžku.

12 RUMUNSKÁ ABDIKACE

(1947) Král Michal I., prozápadní monarcha, byl pod pohrůžkou násilí donucen k abdikaci a Rumunsko bylo vyhlášeno lidově demokratickou republikou. Po smrti prvního komunistického vůdce Gheorghiu-Deje vládl Rumunsku Nicolae Ceaușescu, následující hned po Stalinovi v krutosti k vlastnímu národu.

13 ARABSKO-IZRAELSKÁ VÁLKA

(1948-1949, 1956, 1967, 1968-1970, 1973, 1982) Stát Izrael prakticky vznikl z války. Po skončení britského mandátu byl Izrael vtažen do konfliktu s arabskými sousedy. Izrael zvítězil ve všech válkách kromě invaze do Libanonu v roce 1982, ze které nakonec ustoupil. Arabové téměř uspěli díky překvapivému útoku v Jomkippurské válce, ale úspěch se nakonec také nedostavil. Jelikož supervelmoci intervenovaly tak

často na obou stranách, konečné vítězství nebo porážka závisela na schopnostech samotných arabských nebo izraelských vojsk.



14 RVHP

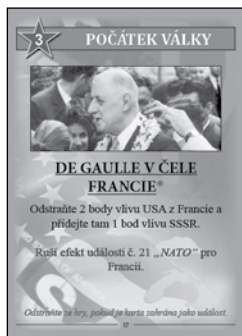
(1949-1991) Rada vzájemné hospodářské pomoci byla založena pro sovětské satelity ve východní Evropě jako reakce na lákadlo v podobě Marshallova plánu. Ačkoli měla v počátcích volnější organizaci a byla ovládána Sověty, RVHP nakonec splnila svou roli liberalizace obchodu a racionalizace průmyslu ve východním bloku.

15 NÁSIR

(1954-1970) Gamal Abdel Násir, jedna z nejmávanějších postav panarabského hnutí, se dostal k moci vojenským převratem. V průběhu studené války se snažil držet linii nezávislosti. Provokoval západní vlády přijímáním sovětské pomoci a znárodněním soukromého majetku. Nejvíce známým příkladem je Suezský průplav. Egypt se pod jeho vládou projevoval jako sovětský satelit a hrál roli ruského prostředníka v průběhu opakujících se válek s Izraelem. Násir zemřel v úřadě po 18 letech vlády, rozčarován útoky různých domácích a zahraničních nepřátel.

16 VZNIK VARŠAVSKÉ SMLOUVY

(1955) Varšavská smlouva, vojenská aliance pod ruskou dominancí, vznikla jako reakce na založení NATO, které bylo vnímáno jako západní agrese. Sdružovala všechny státy východní Evropy kromě Jugoslávie. Spojovala celou alianci jak po stránce taktické, tak i po stránce výzbroje, a to dle sovětského modelu. V roce 1968 pakt opustila Albánie.

**17 DE GAULLE V ČELE FRANCIE**

(1958 – 1969) Role zakladatele francouzské Páté republiky De Gaulla v průběhu studené války je vnímána skrze optiku jeho druhého prezidentského období. Ačkoli byl stále spojencem Západu, pokusil se definovat Francii jako nezávislý hlas v mezích západního tábora. Vyvinul vlastní jaderné prostředky, vystoupil ze společných veličích struktur NATO a kritizoval americkou politiku ve Vietnamu. Zároveň se snažil rozšířit

obchodní a kulturní styky se sovětským blokem. Na mezinárodním poli usiloval o návrat Francie mezi světové velmoci.

18 ZAJATÍ NACISTIČTÍ VĚDCI

(1945-1973) Pod kódovým označením „projekt Paperclip“ se Spojené státy, vítěz II. světové války, snažily skrytě získat bývalé nacistické vědce pro práci na vlastních výzkumných projektech. Na Západě mezi tyto snahy patřila i ochrana vědců před vyšetřováním za válečné zločiny. Nejznámějším případem je Werner von Braun, který je považován za otce amerického raketového programu. Stalin byl údajně zahanben, že se Sovětům nepodařilo získat tyto mozky jako první.

**19 TRUMANOVA DOKTRÍNA**

(1947) Před společným zasedáním Kongresu prezident Truman představil svou novou doktrínu - období intenzivních intervencí ve prospěch států s liberální ekonomikou a liberálními politickými institucemi. Truman prohlásil: „Věřím, že USA musejí podporovat svobodné lidi, kteří se brání pokusům o podrobení ozbrojenou menšinou nebo jsou vystaveni vnějším tlakům“. Impulsem k Trumanově doktríně byla

rezignace Velké Británie na svou tradiční velmocenskou pozici na Blízkém východě. Okamžitým efektem doktríny byl masivní přísun vojenské a ekonomické pomoci Řecku a Turecku.

20 OLYMPIJSKÉ HRY

(1948, 1952, 1956, 1960, 1964, 1968, 1972, 1976, 1980, 1984, 1988) Sport často sloužil jako ventil napětí mezi supervelmocemi a žádné klání nebylo tak napjaté jako na Olympijských hrách. Olympiády představovaly zkoušku, který systém je schopen lépe zabezpečit překonávání fyzických možností člověka. To dobře zapadalo do komunistické ideologie „nového komunistického člověka“. Hry často odrážely globální politickou situaci, což byl případ teroristického útoku v Mnichově. Olympiády se také staly politickým nástrojem jako například bojkot olympiády v Moskvě Spojenými státy v roce 1980 a sovětský bojkot her v Los Angeles v roce 1984.

21 NATO

(1949) Druhá část strategie USA při rekonstrukci Evropy - Severoatlantická aliance (NATO) - se stala synonymem odporu západu proti SSSR. Nádherně to vystihuje často opakovaná zásada vysvětlující smysl existence NATO: „NATO bylo vytvořeno, aby drželo Sověty mimo, Američany uvnitř a Němce dole.“

22 NEZÁVISLÍ RUDÍ

(1948) Kominforma (Informační byro komunistických a dělnických stran) vyloučila Jugoslávii, jelikož Tito odmítal plnit přání Moskvy. Po nástupu Chruščova k moci v SSSR, Albánie sledovala podobnou linii jako Jugoslávie. Také Ceaușeskovo Rumunsko, setrvávající uvnitř sovětských struktur, testovalo trpělivost Moskvy občasnými záchvěvy nezávislosti a nacionalismu.

23 MARSHALLŮV PLÁN*

(1947) 5. června představil ministr zahraničí USA George C. Marshall plán na rekonstrukci celé Evropy. V důsledku sovětského tlaku se východoevropské státy na tomto plánu nepodílely. Nicméně pro 16 národů západní Evropy akceptace Marshallova plánu znamenala první krok na cestě k obnově a konečnému vítězství ve studené válce.

24 INDICKO-PÁKISTÁNSKÁ VÁLKA

(1947-1948, 1965, 1971) Od okamžiku, kdy Indie získala nezávislost na Velké Británii, byl muslimský a hinduistický prvek této bývalé kolonie v konfliktu. Pákistán býval v těchto konfliktech tradičně na straně poražených, nicméně spoléhal na americkou a čínskou pomoc a snažil se udržet svou vojenskou důvěryhodnost proti daleko silnější indické obraně.

25 DOKTRÍNA ZADRŽOVÁNÍ KOMUNISMU

(1947) Termín vytvořený diplomatem a znalcem Sovětského svazu Georgem Kennanem se v průběhu počáteční fáze války stal základním kamenem americké politiky proti SSSR. Brzy byl aplikován v Trumanově doktríně a znamenal „zadržování“ komunismu, aby se nerozšířil z území, kde již byl přítomen.

26 VZNIK CIA

(1947) Ve snaze ukončit hašteření mezi zpravodajskými službami, které mařilo činnost tajných služeb USA v průběhu II. světové války, vytvořil prezident Truman první americkou nezávislou agenturu zajišťující jak analýzu informací, tak tajné operace. Čtyřicetiletá hra na kočku a myš se sovětským protějškem KGB je opředena mnoha legendami a je jedním z charakteristických znaků studené války.

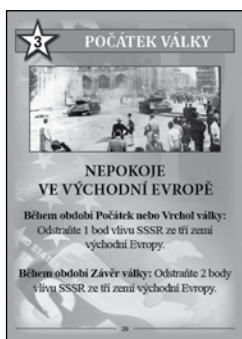
27 PAKT VZÁJEMNÉ OBRANY USA-JAPONSKO

(1951) Spojené státy 8. září v tichosti roztáhly svůj jaderný deštník také nad svým bývalým rivalem v Pacifiku. Tím také uklidnily sousední státy, které se obávaly znovuvybrojení Japonska hlásícího se na světové scéně opět o slovo. Jako protislužbu Japonsko zastřešovalo americkou přítomnost v Asii. V obou válkách, ve Vietnamu a Koreji, se Japonsko stalo skutečně nepotopitelnou letadlovou lodí. Navíc americká závislost na japonských výrobcích v průběhu následujících konfliktů velmi pomohla ekonomickému zotavení Japonska a zvýšení jeho ekonomické síly.

28 SUEZSKÁ KRIZE

(1956) Suezská krize, která uvedla spojence do rozpaků, ukončila všechny pochybnosti, zda je starý systém imperiálních mocností mrtev. Násirovo znárodnění Suezského průplavu ohrozilo Izrael, Francii a Velkou Británii, proto se tyto státy spikly a chtěly změnit egyptskou politiku pomocí bajonetů. Neodhadly však Eisenhowerovo rozčilení z neoznámené akce. Přes vojenský úspěch musely všechny tři velmoci pod americkým tlakem ustoupit.

29 NEPOKOJE VE VÝCHODNÍ EVROPĚ



(1956 – 1989) Členové Varšavské smlouvy se často snažili uvolnit otežce, které svírala Moskva. Nejviditelnějším příkladem byl Nagyeho pokus o opuštění Varšavské smlouvy a československé Pražské jaro 1968. Od sovětských idejí se však vzdálili příliš a proto výsledek mohl být devastující. Sovětské tanky se tak staly obecným symbolem sovětského odhodlání udržet východní Evropu, pokud to bude nutné, i pomocí neskrývaného útlaaku.

30 DEKOLONIZACE

(1947 – 1979) Je těžké přesně datovat dekolonizační proces. Tato vybraná data představují dva největší dekolonizační úspěchy. V pohasínající záři britského impéria Británie v roce 1947 splnila svůj slib a Indie získala nezávislost. Druhým významným mezníkem jsou první všeobecné volby v Rhodesii, které však vedly k pecku apartheidu.

31 RUDÉ NEBEZPEČÍ/ČISTKY

(1945 – 1989) Politika „rudého nebezpečí“ dosáhla svého vrcholu v době působení senátora Josepha McCarthyho a jeho Sněmovního výboru pro neamerickou činnost. Byla podporována obavou, že „nepřátelé jsou mezi námi“. Na sovětské straně byly čistky pravidelnou součástí mocenských změn v Kremlu. Opravdovým mistrem čistek byl však Stalin. V době jeho smrti v roce 1953 bylo 12 milionů lidí uvězněno v pracovních táborech.



32 INTERVENCE OSN

(1947 –?) OSN většinou nebyla schopna v průběhu studné války ovlivňovat boje mezi supervelmocemi z důvodu jejich práva veta v Radě bezpečnosti. Příležitostně se však Spojené národy stávaly hlasem světového veřejného mínění a mohly zprostředkovat řešení konfliktů v oblasti třetího světa. Představovaly rovněž kulisy, ve kterých došlo k řadě proslavených situací: sovětská stávka v době korejské války, proslov „My

vás pohrbíme“ a samozřejmě kubánská raketové krize se známým výrokiem: „Nečekejte na překlad, pane Zorine!“.

33 DESTALINIZACE

(1956) V průběhu XX. sjezdu komunistické strany Nikita Chruščov otevřeně napadl Stalinovo vedení Sovětského svazu. Toto prohlášení bylo vnímáno uvnitř Sovětského svazu i v zahraničí jako začátek nové éry. Tato očekávání však především pro nagyovské Maďarsko skončila krveprolitím. Chruščov neměl v plánu liberalizovat sovětskou dominanci ve východní Evropě, přestože se pokoušel odstranit kult osobnosti charakteristický pro sovětské vlády.

34 ZÁKAZ JADERNÝCH ZKOUŠEK

(1963 –?) První smlouva o zákazu zkoušek jaderných zbraní má svůj původ v procesu snižování napětí, který následoval po kubánské raketové krizi. Zákaz zahrnoval také zkoušky ve vzduchu, pod vodou a ve vesmíru. Mezinárodní tlak na takový zákaz byl znát od 50. let, kdy se objevily vědecké důkazy o vážném poškození životního prostředí vlivem dřívějších nadzemních testů jaderných zbraní. Podzemní zkoušky zůstaly nadále povoleny, nicméně všechny formy „mírových jaderných explozí“ byly zakázány. Režim nešíření jaderných zbraní se zpřísnil.

35 FORMÓZSKÁ REZOLUCE

(1955) Jako reakci na „ztrátu Číny“ dal Kongres Spojených států prezidentu Eisenhowerovi neomezenou pravomoc bránit Taiwan (po formální stránce známý jako Čínská republika na Taiwanu) vojenskou silou. Rozhodnutí přišlo v okamžiku, kdy Spojené státy čelily tlaku Čínské lidové republiky v Indočíně a na Korejském poloostrově. Taiwan se účinně skrýl pod americký jaderný deštník a rovnováha sil v Taiwanské úžině se stala pro Spojené státy otázkou strategického významu.

36 LOKÁLNÍ VÁLKA

(1947 –?) Lze ji také charakterizovat jako konflikt o malé intenzitě. Lokální konflikty měly tendenci vypuknout v reakci na místní situaci buď uvnitř státu nebo mezi státy. Vzhledem k délce trvání nebo v důsledku zásahu ze strany supervelmoci hrozilo, že by lokální střet mohl přerůst v konflikt supervelmocí. Příkladem je občanská válka v Mozambiku a válka mezi Etiopií a Somálskem.

37 BODOVÁNÍ STŘEDNÍ AMERIKA

Střední Amerika a Karibik jsou tradičně označovány jako americký „dvorek“ nebo „rybník“. S příchodem Fidela Castra v roce 1959 nemohli však Američané považovat svůj vliv v tomto regionu za samozřejmý. Na komunistický vliv v této oblasti USA reagovaly přímou vojenskou intervencí do Dominikánské republiky (1965) a Grenady (1983). Ke konci studené války se Nikaragua, Salvador a Honduras staly frontovou linií v zápase obou supervelmocí.

38 BODOVÁNÍ JIHOVÝCHODNÍ ASIE

Proces dekolonizace v jihovýchodní Asii je provázán s rivalitou supervelmocí, a to obzvláště smrtícím způsobem. Počínaje britským protipovstaleckým bojem v Malajsii, přes americkou válku ve Vietnamu a Kambodži, až po čínsko-vietnamskou válku v roce 1979, přitahovala jihovýchodní Asie pozornost Američanů tak jako žádný jiný region. Nicméně po americkém potupném ústupu z oblasti přestal tento region hrát ústřední roli v politice studené války.



39 ZÁVODY VE ZBROJENÍ

(1947 – 1989) Závod ve zbrojení mezi Sovětským svazem a USA probíhal v průběhu celé studené války. Existuje mnoho důkazů o tom, že Sovětský svaz zkolaboval, protože nebyl schopen udržet krok v jejich závěrečné fázi podnícené Ronaldem Reaganem. Zbrojení se týkalo jak jaderných, tak konvenčních zbraní. Často byla mezi oběma druhy zbraní vzájemná souvislost. Na počátku studené války se

Spojené státy (které se po II. světové válce rychle demobilizovaly) musely podle doktríny „masivní odvety“ spoléhat na své jaderné zbraně, kterými kompenzovaly sovětskou převahu v konvenčních zbraních. Poté, co Sověti vyvinuli své vlastní jaderné zbraně, obě mocnosti přešly na systém „pružné odvety“. Základem jaderné strategie v pozdější fázi byla koncepce vzájemného zničení. Proto se přímé konvenční střetnutí stalo nepravděpodobným. Rozvoj konvenčních zbraní měl však svá vlastní pravidla. Západ využíval při vývoji výkonnějších zbraní technologickou převahu, aby mohl konkurovat obrovskému množství konvenčních zbraní, které mohla vyprodukovat centrálně řízená sovětská ekonomika.



40 KUBÁNSKÁ RAKETOVÁ KRIZE

(1962) Pouhá zmínka o této události vyvolává strach z nukleárního holocaustu, ke kterému téměř došlo. Po 14 dní to v říjnu 1968 vypadalo, že přímému střetu mezi oběma supervelmocemi nic nezabrání. Důvodem bylo rozmístění balistických raket kratšího (MRBM) a středního (IRBM) doletu na Kubě. Aby J. F. Kennedy zamezil dalšímu rozmístění ofenzivních zbraní na Kubě, vyhlásil námořní blokádu Kuby.

Napětí vyvrcholilo sestřelením špionážního letadla U-2 ve vzdušném prostoru Kuby. Chruščov požadoval po USA stažení raket z Turecka výměnou za stažení sovětských raket z Kuby. Nakonec byl Chruščov nucen spokojit se pouze se slibem USA, že nezaútočí na Kubu, a soukromou dohodou řešící raketové základny NATO v Turecku.

41 JADERNÉ PONORKY

(1955) Spojené státy spustily na vodu svou první jadernou ponorku. To vedlo k okamžitému zastarání protiponorkových zbraní, které byly vyvinuty v průběhu II. světové války. Admirál Hyman Rickover měl dohlížet na vybudování nového jaderného loďstva a vytvořit tak třetí, zdánlivě nezranitelné, rameno americké jaderné triády. Nakonec však následovali jejich příkladu i Sověti.

42 BAŽINA

(1964 – 1975) Nelze přesně určit, kdy americká účast ve Vietnamu přestala být podporou antikomunistického protipovstaleckého boje a stala se bažinou, ze které je těžké vybědnout. Počátečním bodem amerického angažmá mohla být debata v Kongresu vyvolaná incidentem v Tonkinském zálivu. Při ohlédnutí zpět je zřejmé, že Spojené státy zmatla skutečná podstata konfliktu, v kterém měly bojovat. Boje ve Vietnamu byly v podstatě válkou za národní nezávislost – zápasem, který začal před stoletími proti čínské nadvládě, potom proti francouzské, japonské a nakonec proti Spojeným státům. Zatímco americká vláda



43 ROZHOVORY SALT

(1969, 1972) První rozhovory a následná Smlouva o omezení strategických zbraní (SALT) byla iniciována Johnsonovou a dokončena Nixonovou administrativou spolu s generálním tajemníkem Brežněvem. Smlouva v podstatě stanovila početní limity pro jednotlivé druhy jaderných zbraní a zakázala obranné systémy, které narušovaly rovnováhu systému vzájemného zastrašování. Úspěch této smlouvy vedl k iniciování druhého kola rozhovorů - SALT II. Diplomatické tahanice okolo této smlouvy začaly za prezidenta Nixona a byly ukončeny za asistence prezidenta Cartera a generálního tajemníka Brežněva v roce 1979. Smlouva SALT definovala jednoznačné limity pro nové typy jaderných zbraní a zakazovala mobilní mezikontinentální balistické rakety (ICBMs). Kvůli sovětské invazi do Afghánistánu nebyla smlouva nikdy ratifikována. President Reagan tvrdil, že Sověti nedodržují podmínky smlouvy SALT II a od smlouvy v roce 1986 odstoupil.



44 PAST NA MEDVĚDA

(1979 – 1992) V době svého příliší vysokého sebevědomí se SSSR vrátil ke starým vzorcům mocenské politiky a začal se znovu vměšovat do záležitostí Afghánistánu. Byla to klíčová země ve „velké hře“ rivality mezi viktoriánskou Anglií a Sověty pokládajícími Afghánistán za svou přirozenou sféru vlivu. Když však sovětské jednotky přímo zasáhly do mocenského zápasu a sesadily stávajícího

prezidenta, SSSR překvapila reakce světového veřejného mínění. Po bolestné porážce ve Vietnamu od zdánlivě druhoradých sil se Reaganova administrativa snažila, aby se Afghánistán stal stejnou noční můrou. Během desetiletí Spojené státy utratily přes 2 miliardy dolarů na podporu islámského odporu a mudžahedinů v Afghánistánu.

45 SUMMIT

(1959, 1961, 1972, 1973, 1974, 1979, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989) Summity mezi vůdci supervelmocí se staly hlavním nástrojem veřejné diplomacie v období mezi vrcholnou a pozdní fází studené války. Úspěch byl měřen z hlediska množství projednaných bodů programu, podepsaných smluv a tím, kdo byl na koho tvrdší. Tak jako v mezinárodním boxerském zápase sledovaly neutrální země zápas zpoza postranní čáry a pokoušely se odhadnout, která ze supervelmocí má převahu. Prakticky všechny významné dohody o kontrole zbrojení byly buď iniciovány nebo uzavřeny na summitech. V tomto smyslu představovaly summity důležitý nástroj pro odhad vzájemných záměrů, aby se studená válka nestala válkou horkou.

46 JAK JSEM SE NAUČIL NEDEĚLAT SI STAROSTI

(1964) Jakmile se veřejnost začala smířovat s realitou nukleárního holocaustu, převládl fatalistický názor, že definitivní střet je nevyhnutelný. Tato nová nálada byla zachycena v přelomové černé komedii Dr. Divnoláska. Tento přístup však nebyl nijak výjimečný. Podobné nálady o nevyhnutelném osudu lidstva najdete v různých literárních dílech, které v této době vznikly. Atmosféra ve společnosti dala vzniknout celému žánru science fiction - novelám ze světa po nukleárním holocaustu, ve kterém žijí jaderní mutanti mezi nejasnými zbytky současné civilizace. Je ironií, že pesimismus, který se objevuje v těchto dílech, mohl přispět k tomu, aby jaderná válka byla považována vůbec za „myslitelnou“.

47 JUNTA

(1945 –?) Ve španělštině slovo junta znamená „dohromady“. V kontextu studené války to zpravidla znamenalo, že pravicová vojenská klika postupovala společně za účelem svržení stávající vlády a jejího nahrazení vojenskou diktaturou. Junty byly po celé období v Latinské Americe tak běžné, že se staly téměř folklorem. Často získaly tiché požehnání americké vlády, která tím chtěla kontrolovat levicové elementy ve Střední a Jižní Americe. Proslulé jsou junty s vojenskou diktaturou, které vládly Argentině od roku 1976 do 1983 a Guatemale od 1954 do 1984.



48 KUCHYŇSKÉ ROZHOVORY

(1959) V době zvyšujícího se napětí, které následovalo po úspěšném vypuštění Sputniku, se viceprezident Richard Nixon rozhodl pro misi dobré vůle do Moskvy. Mezi Nixonem a Nikitou Chruščovem proběhla tehdy místy žertovná, jindy ostrá veřejná výměna názorů známá jako „kuchyňské rozhovory“, a to podle mimořádně ostré výměny názorů před americkým modelem vystavené domácí

elektrické kuchyně značky GE. Nixon podpořil své domácí ambice zdánlivým šťouchnutím do Chruščovova hrudníku, což mělo zvýšit jeho domácí protikomunistický kredit.

49 ZÁVIDÍME RAKETY

(1984) Termín dr. Heleny Caldicottové odráží hlavní feministický kritický názor, že studená válka byla řízena mužským egem se silným freudovským podvědomím. Pokud bychom zkoumali terminologii „hluboké penetrace“ a „několikanásobného průniku“, musíme si položit otázku, zda náhodou neměla pravdu. Caldicottová později založila organizaci „Physicians for Social Responsibility“ (Lékaři za sociální odpovědnost). Její kniha se stala jedním z pojętek protijaderného hnutí.

50 „MY VÁS POHŘBÍME“

(1956) Pravidelně neznámější replika celé studené války. Sovětský předseda vlády Nikita Chruščov pronesl tento nesmrtelný citát ve svém projevu k západním velvyslancům na recepci v Moskvě. Těmito slovy Chruščov ohlásil období, v jehož průběhu chtěl poznat slabiny Západu a příležitosti pro svůj blok. Příkladem zmiňované expanzivní politiky se stala Berlínská krize.

51 BREŽŇEVOVA DOKTRÍNA

(1968) Tato doktrína, kterou davu polských dělníků představil osobně sám Brežněv, se stala, de facto, politikou Sovětského svazu v průběhu Pražského jara. Zejména stávající socialistické země nemohly opustit nastoupenou cestu socialismu ani přijmout pozici neutrality. Doktrína přispěla k chybnému sovětskému odhadu reakce světa na invazi do Afghánistánu. Sověti se dívali na invazi jako na pouhé uplatnění této „pochopitelné“ doktríny.

52 ROZPAD PORTUGALSKÉ KOLONIÁLNÍ ŘÍŠE

(1974) Portugalsko bylo poslední evropskou mocností, která opustila své hlavní koloniální pozice v Africe. Když Portugalsko vstupovalo do NATO, ovládala jej ještě diktatura Antonia Salazara, který předpokládal, že koloniální vlastnictví může zajistit Portugalsku místo ve společenství národů. Nicméně potlačení nacionalistického povstání přineslo kritiku jak ze strany nedávno osamostatněných států, tak ze strany spojenců v NATO. Nakonec se Portugalsko, vedené novou demokratickou vládou, zřeklo svých nároků. Nedlouho poté vypukla občanská válka v bývalých portugalských koloniích Angole a Mozambiku, které se staly se hlavními ohnisky napětí v Africe.

53 NEPOKOJE V JAR

(1964 – 1994) Rasistická menšinová vláda Jihoafrické republiky byla napadána Africkým národním kongresem za sovětské a kubánské asistence ze základen v Tanzanii a Zambii a dalších státech tzv. první linie. Období mírového odporu oficiálně skončilo masakrem v Sharpeville a Lanze. JAR se následně pokoušela destabilizovat své sousedy. Vláda apartheidu odmítla ukončit okupaci Namibie a podporovala síly UNITA v sousední Angole a FRELIMO v Mozambiku. Nicméně zvyšující se černošská populace, stále silnější černošské odbory a nakonec i nátlak ze západu přivedly Jihoafrickou republiku do defenzivy. Přestože se Reaganova administrativa držela politiky „konstruktivního zapojení“, apartheid stále zůstává doma i v zahraničí kontroverzní záležitostí. V konečném důsledku pád východního bloku vedl k nevyhnutelnému - P. W. Botha byl nucen propustit vězněného Nelsona Mandelu.

54 ALLENDE*

(1970 – 1973) Lékař Salvador Allende byl zvolen v lidovém hlasování v Chile vůdcem první socialistické vlády. Allende velmi rychle zestátnil produkci mědi - největší chilské exportní komodity. Jelikož většinovými vlastníky těchto dolů byly dvě americké společnosti: Kennecott a Anakonda, vztahy s USA se ocitly na bodu mrazu a CIA v roce 1970 podpořila pokus o převrat. Neúspěšně. Nicméně Západ zavedl tvrdé ekonomické sankce a Allendeho režim začal mít ve druhém a třetím roce problémy. V roce 1973 vojáci vedeni Augustem Pinochetem sesadili Allendeho krvavým útokem na prezidentský palác. Allende si sám vzal život.

55 WILLY BRANDT

(1969) Horlivý socialista a v mládí odpůrce nacistické strany Willy Brandt získal v roce 1969 pro západoněmeckou sociálně demokratickou stranu kancléřské křeslo. Jako kancléř přistupoval k vazbám východ-západ stejně pragmaticky jako kdysi, když byl starostou Západního Berlína. Za Willyho Brandta Západní Německo normalizovalo vztahy se Sovětským svazem, Polskem a Československem (tzv. „Ostpolitik“, tedy východní politika). I když Brandt neopustil myšlenku znovusjednocení Německa, uznal nedotknutelnost existujících hranic a nadále usiloval o normalizaci vztahů s Východním Německem. Nakonec jeho vláda padla v důsledku domácího špionážního skandálu.



56 MUSLIMSKÁ REVOLUCE

(1979) Jelikož sekulární arabské a muslimské státy Blízkého východu stále více propadaly korupci, represím a nekompetentnosti, začaly se dostávat ke slovu radikální formy islámu. Muslimské bratrstvo, založené v Egyptě, se v této zemi a v Sýrii pokoušelo svrhnout sekulární režimy, což vedlo k dalšímu kolu represí a vzniku autoritativních vlád. Podobná situace se odehrávala v Íránu vedeném Mohammadem Reza Šáh Pahlavím. Šáh, dlouhodobý místní spojenec USA a obecně Západu, byl svržen lidovým povstáním vedeným protizápadním Ajatoláhem Chomejním. Tím vznikla ve světě první novodobá teokratická vláda. Íránští muláhové využili zbytek 20. století k pokusům o vývoz své revoluce do dalších šiitských komunit.

57 SMLOUVA ABM

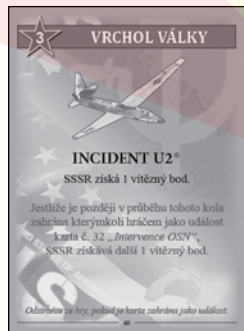
(1972) Cílem smlouvy o omezení systémů antibalistických raket bylo upevnit systém „vzájemně zaručeného zničení“ jako základu strategické rovnováhy. Smlouva ABM omezovala možnosti obou supervelmocí bránit se před jaderným útokem. Teoreticky se první preventivní úder, který měl vyřadit obranné prvky, stal neúčinným. Oba státy měly povoleno bránit obranným raketovým systémem buď své hlavní město nebo jedno raketové silo mezikontinentálních balistických střel (ICBM). Sověti rozmístili tento systém okolo Moskvy. USA svůj systém rozmístily v Grand Forks v Severní Dakotě nakonec opustily.

58 KULTURNÍ REVOLUCE

(1966 – 1977) Kulturní revoluce primárně představuje vnitřní boj o moc v rámci Čínské lidové republiky. Tato revoluce měla však dopad i na mezinárodní úrovni. Mao Ce-tung se cítil čím dál více vytlačován umírněnou skupinou uvnitř Čínské komunistické strany, a proto vyzval k obnově ideologické čistoty a přípravě nových revolucionářů. V důsledku následných čistek, veřejných odsouzení a vytvoření Rudých gard se Čína ocitla na pokraji občanské války. Tato situace také vedla k prohloubení roztržky mezi Čínou a Sovětským svazem. Sblížení mezi ČLR a Spojenými státy však s ohledem na anarchii a izolaci nebylo možné. Po nástupu Nixona do úřadu byla propast mezi oběma národy větší než kdy předtím.

59 KVĚTINOVÉ DĚTI*

(1965 – 1970) Termín „Flower Power“ (síla květin - v češtině spíše „květinové děti“), prosazovaný básníkem Allenem Ginsbergem, se stal symbolem hnutí za nenásilí a mír v šedesátých letech. Jedním ze znaků hnutí bylo umístování sedmikrásek do hlavní zbraní a protiválečné heslo „Make love not war“ (miluj a neválej). Květinové děti představují rovněž celospolečenskou rozpolcenost v důsledku zkušeností s nasazením amerických vojenských jednotek ve Vietnamu.



60 INCIDENT U-2

(1960) Počínaje rokem 1955 zahájily Spojené státy špionážní pozorovací lety nad Sovětským svazem ve výškách mimo dosah sovětských protiletadlových zbraní. Přesto v květnu 1960 sovětská raketa Sam II sestřelila v sovětském vzdušném prostoru

letadlo Garyho Powerse. Sověti se zmocnili nejen letadla a vybavení, ale zajali i pilota. Incident vzbudil velké rozpaky, jelikož Eisenhowerova administrativa zpočátku tvrdila, že žádné takové mise neprovádí. Úspěšné sestřelení U-2 velmi ochladilo vztahy mezi supervelmocemi a Sovětský svaz tuto skutečnost využil v rámci propagandy.



61 OPEC

(1960) Tuto organizaci založily země produkující ropu, aby získaly větší kontrolu nad cenou ropy a nad státními příjmy. OPEC se stal institucí ovládající dvě třetiny světových zásob ropy a zhruba polovinu světové produkce ropy. Založení organizace OPEC představovalo velkou ránu pro západní ropné giganty jako Exxon a British Petroleum, které kontrolovaly světový trh s ropou. OPEC sdružuje i státy

mimo Blízký východ jako je Venezuela, Indonésie a Nigérie, nicméně dominantní vliv v něm mají právě státy Blízkého východu. OPEC svým vlivem zasahoval také do politických krizí. Nejznámější je zákaz dovozu ropy do západních zemí, které podporovaly Izrael během Jomkipurské války. Následkem toho stoupla cena ropy o 400% a Západ byl nucen zavést přidělový systém.

62 „OSAMĚLÝ STŘELEČ“

(1963) Během volební kampaně v Dallasu ve státě Texas zastřelil Lee Harvey Oswaldem prezidenta Johna F. Kennedyho. Dvě komise, Warrenova komise a Vyšetřovací komise sněmovny reprezentantů, měly odlišný názor na to, zda Oswald jednal sám, či nikoli. V každém případě země po smrti prezidenta zpanikařila a začaly se šířit konspirační teorie od mafie a kubánské vlády přes KGB až po CIA. Ve Spojených státech tato událost znamenala začátek řetězce politických atentátů na významné osobnosti jako např. na dr. Martina Luthera Kinga a Roberta Kennedyho (bratra zavražděného prezidenta a demokratického kandidáta na prezidenta). Tyto bezohledné vraždy otřáslы americkou sebedůvěrou a přispěly k rozčarování během vietnamské éry.

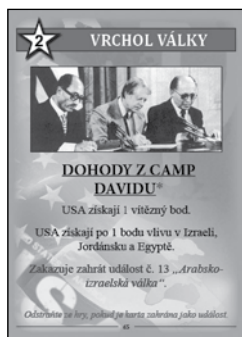
63 ZADNÍ VOJ V KOLONIÍCH

(1946 – 1988) Studená válka probíhala v kontextu rozvíjejícího se mezinárodního systému. Multipolární systém mnohonárodnostních říší ze světa vymizel a byl nahrazen bipolárním systémem, ve kterém dominovaly kontinentální národní státy. Jelikož většina koloniálních velmocí patřila nyní k západnímu táboru, mělo protikoloniální hnutí sklony k silnému protizápadnímu naladění. Nicméně cesta k nezávislosti nebyla ani jednotná, ani stejně úspěšná. Některé dlouhé ústupové boje, které svedly koloniální mocnosti, buď prodloužily jejich působení nebo zachovaly kvazi-koloniální vztahy se státy, které získaly svou nezávislost. Jako příklad tohoto prvku post-koloniální praxe slouží britská intervence do Malajsie (1948), francouzský odpor vůči alžírské nezávislosti (1954) a nesmlouvavý postup Jihoafrické republiky vůči Namibii (1966).

64 NAVRÁCENÍ PANAMSKÉHO PRŮPLAVU

(1970) Rozhodnutí Carterovy administrativy vrátit Panamský průplav Panamě bylo americkou pravící ostřicí kritizováno, zatímco Latinská Amerika toto rozhodnutí rozhodně přivítala. Kanál představoval pro americké loďstvo v průběhu I. i II. světové války životně důležitou strategickou cestu. Nicméně od dob korejské války šířka kanálu nestačila

k proplutí moderním válečným lodím. Tím se snížila hodnota kanálu pro americkou armádu, zatímco jeho propagandistická hodnota, jakožto reliktu amerického imperialismu, se stále zvyšovala. Carter si uvědomil, že nejlepším politickým řešením bude postupné navrácení kanálu.



65 DOHODY Z CAMP DAVIDU

(1978) Po přestávce v mírovém procesu na Blízkém východě vyvolané v roce 1976 prezidentskými volbami se prezident Carter po nástupu do úřadu vrhl na tento úkol s novou silou. Carter svými osobními intervencemi dokázal definitivně ukončit Jomkipurskou válku a zcela změnit dynamiku vývoje na Blízkém východě. Izrael a Egypt normalizovaly své vztahy a byl přijat rámec nastolení míru na Blízkém

východě. Díky tomu bylo později možné uzavřít mírovou smlouvu v Oslu a jordánsko-izraelskou mírovou dohodu. Navíc Carter zajistil úplnou změnu orientace Egypta. Zatímco za Násira byl Egypt semeništem protizápadních nálad, nyní se stal jedním z nejvýznamnějších spojenců v této oblasti. Sadat draze zaplatil za svou účast na dohodách - v roce 1981 byl zavražděn islámskými radikály.

66 LOUTKOVÉ VLÁDY

(1949 –?) Nejedná se o pojem používaný pouze v souvislosti se studenou válkou. Jako loutkové vlády jsou označovány vlády, které se drží u moci díky podpoře Sovětského svazu nebo Spojených států. Tento posměšný termín vždy používali odpůrci státu k podkopání jeho legitimacy. Termín mohli použít jak Sověti, tak Američané k označení všech blízkých spojenců. Nejvíce je však tato koncepce pochopitelná v souvislosti s Diemovým Jižním Vietnamem a Mariamovou vládou v Etiopii.

67 PRODEJ OBILÍ SOVĚTŮM

(1973–1980, 1981–?) Nepříznivé klimatické podmínky a velká neúroda přiměly v roce 1973 prezidenta Nixona k povolení rozsáhlého prodeje obilí Sovětskému svazu. Ačkoli tím utrpěla ruská hrdost, pomohlo to ke zlepšení vztahů mezi oběma supervelmocemi. Navíc tento krok podnítl domácí lobby usilující o zvýšení tlaku na další uvolňování hospodářských vztahů mezi oběma zeměmi. V roce 1980 prezident Carter pozastavil tento program jako odvetu za sovětskou invazi do Afghánistánu. Dodávky byly obnoveny o rok později za vlády prezidenta Reagana. Vyvrcholením bylo uzavření smlouvy, ve které se Sověti zavázali odkoupit 9 milionů tun amerického obilí ročně.

68 JAN PAVEL II. ZVOLEN PAPEŽEM

(1978) Jan Pavel II. byl prvním neitalským papežem od 16. století. Zároveň představoval omlazení katolického vlivu na světové scéně. Spojené státy poprvé ve své historii uznaly papežství. Protože papež pocházel z komunistického Polska, představoval pro polské vedení obrovský problém. Kritika nového papeže by pobouřila veřejnost a jeho přijetí se zase neslučovalo s komunistickou doktrínou. Jan Pavel II. byl navíc horlivým odpůrcem komunismu. Volba Jana Pavla II. znamenala bod zlomu ve vývoji vnitřní politiky Polska, jehož vyvrcholením byl vznik hnutí Solidarita. Michail Gorbačov poznamenal, že k pádu železné opony by bez Jana Pavla II. nedošlo.

69 LATINSKOAMERICKÉ ESKADRY SMRTI

(1960–1989) Jak levicové, tak pravicové vlády podporovaly v průběhu studené války reakční režimy, které neváhaly použít nepřiměřenou sílu

k potlačení hrozeb pro své vlády. I když to byla záležitost především pravicových vlád v Latinské Americe, i levicové vlády dokázaly zasáhnout s překvapivou brutalitou. Salvador, Guatemala a Kolumbie jsou ořetnými příklady státem podporovaného zabíjení. Guatemalský prezident Osorio ve svém skandálním prohlášení řekl: „Jestliže je k zajištění míru nezbytné změnit celou zem na hřbitov, bez váhání tak učiním.“



70 ZALOŽENÍ OAS

(1948, 1967) Organizace amerických států (OAS) byla založena za účelem podpory demokracie na západní polokouli. Občas se také stala užitečným nástrojem k prosazování vlivu USA v této oblasti. OAS zajistila USA legitimitu k provádění akcí na mezinárodním poli jako například v průběhu kubánské raketové krize nebo při invazi USA do Grenady. V roce 1967 byla v Buenos Aires do charty OAS přidána

podpora obchodu a hospodářského rozvoje. Při revizi charty vzniklo Valné shromáždění ve Washington D.C. a tím byly zajištěny trvalé diplomatické kontakty států OAS.

71 NIXON HRAJE ČÍNSKOU KARTU

(1972) Nixon usiloval o summit s Mao Ce-tungem, protože si uvědomoval, že normalizace vztahů s Čínou je klíčová pro stažení Američanů z Jižního Vietnamu. Nixon pověřil Henryho Kissingera tajným vyjednáváním s čínským ministrem zahraničí Chou En-laiem a k přípravě půdy pro setkání. Nixon vydělal na zhoršujících se čínsko-sovětských vztazích a provedl pravděpodobně největší diplomatický převrat studené války. Šanghajské komuniké, které následovalo po summitu, se vyhýbalo některým základním sporům mezi oběma zeměmi včetně Taiwanu a Vietnamu. Nicméně bylo jasné, že Sovětský svaz již dále nemůže spoléhat na čínskou podporu v místních konfliktech. Nixon si představoval, že se vztahy mezi oběma zeměmi rychle normalizují, nicméně aféra Watergate tyto plány zhatila. Nakonec bylo na Jimmym Carterovi, aby diplomatické vztahy mezi oběma zeměmi obnovil v plném rozsahu.

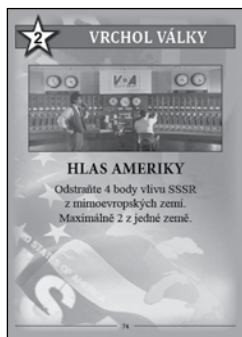
72 SADAT VYHÁNÍ SOVĚTY

(1972) Anwar Sadat se nejdříve podílel na protikoloniálních aktivitách proti Britý podporované egyptské monarchii. Za vlády Násira se stal viceprezidentem a po nástupu do funkce prezidenta zdědil zhoršující se vztahy se SSSR. Sověti odmítli egyptské požadavky na zvýšení ekonomické a vojenské pomoci, protože se Sadat pokoušel udržet pozice v obou táborech. V reakci na odmítnutí Sadat vyhnal 5000 sovětských vojenských poradců a 15000 členů personálu vzdušných sil z Egypta. Poté, co USA vyjednalý mír na Blízkém východě po válce v roce 1973, Sadat došel k závěru, že je třeba navázat bližší vztahy s Washingtonem.

73 KYVADLOVÁ DIPLOMACIE

(1973) Charakteristickým znakem kyvadlové diplomacie, kterou proslul ministr zahraničí Henry Kissinger, byly osobní kontakty využívající rozvoj dopravy a komunikačních technologií. Nejznámějším případem je vyjednání příměří mezi Izraelem a Egyptem během výbušné situace po Jomkipurské válce. Kissinger osobně zprostředkoval diskuse mezi Egyptem a Izraelem, získal tím rozhodující roli při vyjednávání a minimalizoval sovětský vliv na průběh jednání. Kissinger podobně

postupoval v případě jednání o normalizaci vztahů mezi Spojenými státy a Čínskou lidovou republikou.



74 HLAS AMERIKY

(1947) Tuto rozhlasovou stanici založila v roce 1942 Válečná informační kancelář. Hlas Ameriky (Voice of America neboli VOA) zpočátku vysílal do nacisty okupované Evropy. V roce 1947 se úkol změnil a začalo se vysílat do Sovětského svazu. Hlas Ameriky se stal jednou z nejvýznamnějších rozhlasových stanic s mezinárodním vysíláním a značnou měrou kompenzoval státem kontrolované veřejné sdělovací prostředky v zemích východního bloku. Spolu s rádiem Svobodná Evropa a Svobodná Asie představoval Hlas Ameriky typický projev amerického působení na veřejnost v období studené války.

75 TEOLOGIE OSVOBOZENÍ

(1969 –?) Přímým důsledkem Druhého vatikánského koncilu byla teologie osvobození, která líčila Ježíše Krista jako osvoboditele. Tento teologický směr získal oporu v Latinské Americe, kde se rozvinul zejména díky řádu jezuitů. I když ji papež Jan Pavel II. nikdy nepřijal za vlastní pro její marxistický podtext, zůstávala teologie osvobození velmi oblíbenou u celé řady kněží i laiků ve třetím světě. Klade důraz na sociální spravedlnost a kritizuje kapitalismus za jeho přebytky. Nicméně byla zahrnuta do širšího učení církve.

76 KONFLIKT NA ŘECE USSURI

(1969) Po letech zhoršujících se vztahů a prvním čínském nukleárním testu se střetly jednotky Čínské lidové republiky a Sovětského svazu na své dlouhé, poměrně děravé hranici. Předmětem sporů mezi oběma státy bylo vlastnictví řek Ussuri a Amur. Po posílení vojsk na obou stranách napětí přerostlo do několika ostrých střetů. K samotné válce sice nedošlo, přesto tyto boje zvýšily zájem Čínské lidové republiky o normalizaci vztahů se Spojenými státy.

77 „NEPTEJTE SE, CO MŮŽE UDĚLAT VLAST PRO VÁS ...“

(1961) Klíčová věta možná nejsilnějšího inauguračního projevu, jaký kdy americký prezident pronesl. Prezident Kennedy v něm ohlásil novou éru americké sebedůvěry a odhodlání v průběhu studené války. Kennedy, populární u americké mládeže, podnítil zájem o veřejné služby a spolu s ambiciózními cíly ve vládou podporované vědě nasměroval mladé lidi k veřejné službě, např. do Mírových sborů. Jeho výzva k nezištné oddanosti národu odráží touhu neklidné generace mladých Američanů podílet se na budování světa.

78 SPOJENECTVÍ PRO POKROK

(1961 – 1973) Spojenectví pro pokrok bylo iniciováno prezidentem Kennedym jako reakce na vzrůstající vliv Kuby ve Střední a Jižní Americe. Spojenectví pro pokrok mělo pomoci integrovat ekonomiky Severní a Latinské Ameriky. Důraz byl kladen na pozemkovou reformu, demokratické reformy a daňové reformy. Koncem 60. let byly Spojené státy plně zaměstnány Vietnamem a Jižní Asii, a proto pomoc Latinské Americe vážla. Kromě toho pouze pár latinskoamerických zemí provedlo požadované reformy. Nakonec v roce 1973 Organizace amerických států tento „trvalý“ výbor Spojenectví pro pokrok zrušila.

79 BODOVÁNÍ AFRIKA

Historie Afriky v průběhu studené války odráží ruku v ruce jdoucí naděje a tragédie. Jásot z politického úspěchu rychlé dekolonizace přešel v cynismus. Nové vlády jedna po druhé se dávaly cestou směřující k systému „doživotních prezidentů“ spojeného s korupcí, ekonomickým chaosem a etnickým násilím. Africké vlády, které trpěly nedostatkem finančních zdrojů, využily velmi rychle rivalitu supervelmocí k získu maximální ekonomické a vojenské podpory svého režimu. V postkoloniální éře se na tomto kontinentu odehrála celá řada občanských válek, jako například v Angole, Mozambiku, Čadu a Etiopii. Ale jen velmi málo států zažilo násilí v souvislosti s globálním střetem teorií komunismu a kapitalismu.



80 „MALÝ KROK ...“

(1961 – 1969) Po letech zaostávání za sovětským vesmírným výzkumem vložili Američané veškerou svou intelektuální a ekonomickou sílu do závodu o Měsíc. Prezident Kennedy podnítil vznik projektu Mercury a Národní úřad pro letectví a kosmonautiku nakonec musel překonat celou řadu technických překážek, aby dostal člověka na Měsíc. Když Neil Armstrong jako první člověk vystoupil z vesmírného

modulu a dotkl se nohou měsíčního povrchu, pronesl nesmrtelnou větu: „Je to malý krok pro člověka, ale velký skok pro lidstvo.“ Tím potvrdil návrat USA do vedení v závodech o dobývání vesmíru mezi supervelmocemi.

81 BODOVÁNÍ JIŽNÍ AMERIKA

V průběhu studené války se podhoubím pro levicové akce stal, pro Jižní Ameriku tak typický, sklon obracet se při řešení problémů k silným mužům nebo armádním juntám. Vzrůstající nacionalismus a celosvětový rozmach antiimperialistických nálad se odrážel na vztahu národů Jižní Ameriky k USA. Sověti využívají nabízené trhliny ve vztazích a navazují bližší kontakty se státy jako je například Argentina. Největší potenciální změna orientace byla zlikvidována v Chile pučem proti Salvadoru Allendemu. Puč údajně podnítila CIA.



82 KRIZE AMERICKÝCH RUKOJMÍCH V ÍRÁNU

(1979 – 1981) Jako násilná reakce na tradiční americkou podporu represivní vlády iránského šáha Mohammada Rezá Páhla vlády drželi islámští revolucionáři na americké ambasádě po dobu 444 dnů celkem 65 Američanů. Nově dosazený vůdce iránské teokracie Ajatoláh Chomejní byl zaměřen silně protiamericky a nabádal své stoupence k akcím proti západním

vlivům. Carter se pokusil o dvě nevydařené záchranné mise, přičemž jedna z nich skončila ponižující nehodou jak pro americkou armádu, tak pro Cartrovu administrativu. To, že Carter nebyl schopen zajistit bezpečné propuštění rukojmích před koncem volební kampaně roku 1980, se pokládá za jeden z důvodů jeho volební porážky. Írán se stal přístupnějším k vyřešení krize až po irácké invazi do Íránu. Jednání, která zprostředkoval Alžír, byla nakonec úspěšná. Jako závěrečný pohledek Carterovi byla rukojmí oficiálně předána do americké péče 21. 1. 1989, jen několik minut po Reaganově inauguraci.

83 ŽELEZNÁ LADY

(1979 – 1990) V mnoha ohledech provedla Margaret Thatcherová, v předtuše „Reaganovy revoluce“ ve Spojených státech, omlazení konzervativního hnutí ve Velké Británii. Zapřísáhla odpůrkyně komunismu Thatcherová získala přezdívku „Železná lady“ od sovětských novin Rudá hvězda. Thatcherová v dokonalé součinnosti s Ronaldem Reaganem obnovila „zvláštní vztahy“, které tvořily základ poválečného atlantického společenství. Mezi nejzářivější momenty politiky M. Thatcherové patří její energická obrana britské koloniální základny na Falklandách, kdy argentinská vojenská junta zahájila invazi na Malvínské ostrovy (argentinský název pro Falklandy). Během rázné a krátké vojenské akce Velká Británie vyhnala argentinské síly z ostrova a obnovila byt' nepatrný odlesk své bývalé koloniální slávy. Thatcherová vládla přes celé závěrečné období studené války a stala se nejdéle vládnoucím britským předsedou vlády.

84 REAGAN BOMBARDUJE LIBYI

(1986) Po pádu Násira se Muammar Kaddáfí posilněn petrodolary pasoval do role vůdce arabského světa a chtěl zajistit Libyi místo na slunci. Aby dokázal své bona-fides (dobré služby), stal se Kaddáfí hlavním zdrojem podpory terorismu proti Západu. Zatímco Írán vytvořil nový model protizápadního odporu, Kaddáfí založil očerňování Západu na vzrůstající islámské zbožnosti. Spojené státy se rozhodly pro rychlou odplatu za dřívější incident v zálivu Velká Syrta a za podíl Libye na bombovém atentátu na diskotéce v Západním Německu, při kterém zahynul americký voják. Cílem útoku bylo zabití Kaddáfího v jeho soukromé rezidenci. Kaddáfí sice unikl smrti, ale jeho mezinárodní prestiž utrpěla.

85 HVĚZDNÉ VÁLKY

(1983 –?) Spíše jsou známy jako SDI (Strategická obranná iniciativa). Prezident Reagan seznámil v živém televizním vystoupení americkou veřejnost s radikálním odklonem od studenoválečnické doktríny „vzájemně zaručeného zničení“. Původní koncepci „vesmírného štítu“ zpracoval dr. Peter Hagelstein z Lawrence Livermore National Laboratory. Teoreticky by vznikl systém vesmírných satelitů napájených energií z jaderných reaktorů, které by vytvořily neproniknutelný štít a blokovaly by tak sovětské mezikontinentální balistické rakety (ICBM). Projekt byl zpracován na papíře, ale k úspěšné realizaci nikdy nedošlo. Později byly do projektu zahrnuty protiraketové střely. SDI je často považována za jeden z faktorů, které přesvědčily Gorbačova, že Sovětský svaz již nemůže ve studené válce držet krok.

86 ROPA V SEVERNÍM MOŘI

(1980) Zatímco první objev ropy v Severním moři pochází z 60. let, teprve iránská ropná krize způsobila, že se těžba ropy v Severním moři začala ekonomicky vyplácet. V Severním moři se nacházejí hlavní zásoby evropské ropy a jedná se o jednu z největších oblastí produkujících ropu mimo OPEC. Severomořská ropná pole, o která se dělí Velká Británie, Nizozemí a Norsko, přinesla tolik vítané uvolnění ze smrtelného sevření, v němž do té doby držel OPEC západní Evropu.

87 REFORMÁTOR

(1985 - 1991) Michail Gorbačov nastoupil po velmi krátké vládě Konstantina Černěnka. Byl jediným sovětským vůdcem, který se narodil až po ruské revoluci v roce 1917. Díky zkušenostem v rámci politbyra měl rozsáhlé informace o Západě, které ovlivnily jeho uvažování o ruské budoucnosti. „Gorby“, jak byl znám na Západě, inspiroval své přívržence k následování. Margaret Thatcherová kdysi pronesla slavný výrok o jeho



nástupu k moci: „Mám ráda pana Gorbačova - můžeme spolu dělat obchody.“ Nakonec Gorbačov přihlížel rozkladu sovětského bloku. Zatímco na Západě byly jeho reformy včetně perestrojky (ekonomická reforma) a glasnosti (politické svobody) mimořádně populární, v Sovětském svazu tak oblíbeny nebyly. Nakonec byl Gorbačov odstraněn z úřadu vojenským převratem v roce 1991. Po jeho porážce se Ruská federace obrátila k novému hrdinovi, Borisu Jelcinovi.

88 PUMOVÝ ÚTOK NA NÁMOŘNÍ KASÁRNA

(1983) Po izraelské invazi do Libanonu vyslaly Spojené státy a Francie jednotky mírových sil, aby od sebe obě strany konfliktu izolovaly. Teroristický útok na společná kasárna obou těchto zemí způsobil hrozná ztráty. Během útoku bylo zabito 241 amerických vojáků a 58 francouzských parašutistů. Byly to nejhorší ztráty, které utrpěla americká námořní pěchota během jediného dne od bojů na ostrově Iwo Jima. Skutečná odpovědnost za útok zůstává neznámá, i když podezření Američanů padlo na Íránem podporované teroristy z Hizballáhu.

89 SOVĚTI SEŠTŘELILI KAL 007

(1983) K smrti odsouzený let Korejských aerolinek 007 letěl z New Yorku do Soulu a chybou navigačního systému autopilota zabloudil do sovětského vzdušného prostoru. Zatímco Sověti stále tvrdili, že nevěděli, že se jedná o civilní letadlo, pásky zveřejněné po skončení studené války ukazují, že letadlo bylo varováno málo nebo spíše vůbec. Reaganova administrativa vyburcovala veřejné mínění, čemuž napomohlo přehraní dekódovaných zpráv na půdě Rady bezpečnosti OSN. Při útoku na letadlo zahynulo 269 pasažérů a členů posádky včetně jednoho člena kongresu.

90 GLASNOST'

(1985 – 1989) Slovo glasnost' znamená v ruštině otevřenost. Glasnost' představovala veřejnou politiku Michaila Gorbačova. Zatímco dlouhodobým cílem mohlo být více svobody pro ruský lid, bezprostředně došlo ke zvýšení tlaku na konzervativní aparátčíky, aby přijali za svou Gorbačovovou ekonomickou reformu - tzv. perestrojku. Zatímco USA většinou přirovnávaly glasnost' ke svobodě slova, ve skutečnosti byla hlavním cílem snaha zvýšit průhlednost práce politbyra.

91 ORTEGA ZVOLEN V NIKARAGUI

(1985 – 1990) Daniel Ortega Saavedra byl od 16 let politickým disidentem a strávil jistou dobu v managujském vězení. Po svém propuštění uprchl na Kubu a navázal styky, které byly pro sandinovské hnutí klíčové. Jakmile sandinovci svrhli Somozův režim, Ortega sám sebe de facto vmanévroval do pozice prezidenta. Ortegovy úzké spojení s Kubou způsobilo, že USA začaly podporovat rebely z Contras. Tyto jednotky operovaly ze severní Nikaragui a získávaly podporu zemědělců, kteří byli postiženi kolektivizací. Contras se staly hlavním důvodem, proč sandinovská vláda neuspěla. Ortegov režim nakonec ke zkáze přivedla ekonomická stagnace.

92 TERORISMUS

(1949 –?) Zatímco hrozby jsou stejně staré jako lidstvo samo, využití terorismu jako nástroje změny mezinárodní politiky bylo v průběhu studené války někdy výrazné a jindy zanedbatelné. Sovětský svaz a jeho spojenci z Varšavské smlouvy cvičili a organizovali na svém území teroristy, včetně radikálů z Organizace pro osvobození Palestiny (OOP).



V mnoha směrech představovala OOP archetyp teroristické organizace studené války. Se svou protizápadní a protiizraelskou ideologií se stala obdivovanou všemi, kdo zastávali názor, že Západ je v třetím světě na novodobé křížové výpravě. Palestínští teroristé našli letadla a zaútočili na loď Achille Lauro. Nejznámějším útokem je však hanebná vražda 11 izraelských sportovců na olympiádě v Mnichově v roce 1972. Na Západě rovněž působili teroristé

hlásící se ke komunismu jako například Rudé brigády v Itálii nebo Rudá armáda v Japonsku. Ke konci studené války musel Sovětský svaz stále častěji čelit potížím spojeným s rostoucím muslimským fundamentalismem a jeho zájem o podporu terorismu upadl.



93 AFÉRA ÍRÁN - CONTRAS

(1985) V zájmu propuštění amerických rukojmí v Libanonu zahájil Reagan tajná jednání s Íránem. Součástí těchto jednání byla výměna „rukojmích za zbraně“. Tím USA porušily svou zásadu nevyjednávat s teroristy. Problém byl umocněn skutečností, že peníze získané prodejem zbraní do Íránu byly tajně použity na financování Contras v Nikaragui. To bylo v rozporu se státem deklarovanou politikou a zákony přijatými

kongresem, který ovládali demokraté. Trestně stíhání v důsledku skandálu byli plukovník Oliver North a admirál John Poindexter, ačkoli zpráva kongresu aféru uzavřela s tím, že konečnou odpovědnost za skandál nese prezident Reagan.

94 ČERNOBYL

(1986) Nehoda v Černobylu byla nejhorší katastrofou v dějinách jaderné energetiky. Radioaktivní spad se šířil v obrovském mraku, který se táhl přes celou západní Evropu a nakonec dosáhl východního pobřeží Spojených států. Na 200 000 lidí bylo přesídleno z nejméně postižených oblastí Sověty ovládané Ukrajiny a Běloruska. Předpokládá se, že přibližně 4000 lidí zemřelo na následky ozáření, kterému byli vystaveni v den výbuchu. Černobyl je příkladem šokující absence kompetentnosti, která odráží způsob sovětského byrokratického rozhodování v závěru studené války.

95 LATINSKOAMERICKÁ ÚVĚROVÁ KRIZE

(1982–1989) Jako dominový efekt způsobený růstem cen blízkovýchodní ropy zaznamenávaly vlády Latinské Ameriky od padesátých do sedmdesátých let fenomenální ekonomický růst, který se však posléze prudce zastavil. Bohužel i v době impozantního ekonomického růstu mnohé země Latinské Ameriky, jako například Brazílie a Ekvádor, pokračovaly v navyšování zahraničního dluhu. Díky vzniku nového petrodolarového světového kapitálu našly latinskoamerické státy ochotné věřitele. Zahraniční zadlužení Latinské Ameriky vrostlo od roku 1970 do 1980 o 1000%. Jakmile globální recese zažehnutá íránskou ropnou krizí začala sužovat světovou ekonomiku, celá řada latinskoamerických států nemohla takto jednoduše pokračovat. Nakonec se tyto vlády musely zavázat ke snížení dluhů restrukturalizací svých ekonomik.

96 STRHNĚTE TUTO ZEĎ

(1987) V projevu, který dal vzpomenout na Kennedyho proslov před Berlínskou zdí, se prezident Ronald Reagan obrátil na nedávno jmenovaného sovětského vůdce Michaila Gorbačova. Reagan s Brandenburskou bránou za zády pronesl: „Generální tajemníku Gorbačove, jestliže usilujete o mír, jestliže usilujete o prosperitu Sovětského svazu a východní Evropy, jestliže usilujete o liberalizaci, přijďte k této bráně! Pane Gorbačove, otevřete tuto bránu! Pane Gorbačove, strhněte tuto zeď!“ V provokativní řeči podrobil Sovětský svaz silné kritice. Úspěšné země totiž nepotřebují zdi, aby si udržely své občany. Krátce nato, o dva roky, později byla Berlínská zeď stržena.

97 ŘÍŠE ZLA

(1983) Termín „Říše zla“, označující Sovětský svaz, poprvé použil prezident Ronald Reagan před Národní asociací evangelíků. Tato změna v terminologii vyjadřuje postoj konzervativního hnutí odmítající morální nejednoznačnost Nixonovy politiky détente (politika détente je termín pocházející z francouzštiny a znamená uvolnění napětí; termín byl používán v mezinárodní politice přibližně od roku 1970 především ve spojitosti se studenou válkou a diplomatickou snahou o snižování napětí mezi Sovětským Svazem, Spojenými Státy a Čínou). Tento proslov způsobil spory mezi spojenci v NATO. Mnoho evropských vůdců se totiž domnívalo, že proslov byl zbytečně provokativní. Domácí levice tvrdila, že USA nemají právo kritizovat sovětské akce během studené války, a poukazovala na zásahy CIA v místech, jako bylo Chile. Tento proslov dával tušit, že poslední fáze studené války bude konfrontační.

98 ALDRICH AMES

(1985 – 1994) Jedná se o první známý úspěšný průnik KGB do CIA. Aldrich Ames kompromitoval stovky operací CIA a poskytl informace, které vedly k popravě 10 amerických zdrojů. CIA mnoho let zjišťovala, jak k unikům informací došlo - především zvažovala možnost, že KGB odposlouchává ústředí CIA. Amesova motivace nebyla ideologická – společně s ženou si užívali luxusu, který jim umožnila částka 2,5 milionu dolarů za poskytnuté informace. Ames poprvé vstoupil do budovy sovětského velvyslanectví v roce 1985. V té době řídil analýzy sovětských zpravodajských operací v Evropě.

99 ROZMÍSTĚNÍ RAKET PERSHING II

(1984 – 1985) Rakety Pershing II byly navrženy jako přímá odpověď na sovětské rakety středního doletu SS-20. Rozmístění 108 těchto raket v Západním Německu, Itálii a Velké Británii se stalo pro NATO zkouškou jeho odhodlání. Veřejné protesty proti rozmístění byly rozsáhlé. Nicméně navzdory odporu byly zbraně rozmístěny, což představovalo pro NATO trumf při jednáních o navrhované Dohodě o raketách krátkého a středního doletu. Tato jednání byla přerušena v roce 1983 a úspěšné rozmístění raket Pershing II bylo impulsem k obnovení jednání v roce 1985. Nakonec byly rozhovory v islandském Reykjavíku v roce 1986 úspěšné.

100 VÁLEČNÉ HRY

(1956 – 1995) „Hra s ohněm“ byl termín, kterým John Foster Dulles popisoval politiku blížící se války na hraně propasti. V různých dobách, v různých krizích používaly tento postup obě supervelmoci. Vždy však hrozilo nebezpečí, že hra s ohněm změnila studenou válku v horkou. Navíc hra s ohněm podporovala jaderný princip „odpálení na varování“. Podle teorie her je nutné, aby v okamžiku, kdy nepřítel zahájí masivní jaderný útok, byly odpáleny vlastní rakety předtím, než budou zničeny ve vlastních silech. Tato doktrína zkracovala čas

světových vůdců na rozhodnutí z hodin na minuty. Dne 9. listopadu 1979 Spojené státy provedly přípravu na odvetný jaderný úder poté, co počítač ve velitelství vzdušné obrany NORAD v důsledku závady indikoval, že byly vypuštěny všechny sovětské rakety. Podobná situace nastala nedávno v roce 1995, kdy se Rusko spletlo a pokládalo norskou vědeckou raketu za útok a Boris Jelcin se musel rozhodnout, zda provede či neprovede protiúder.

101 SOLIDARITA

(1980 –?) Solidarita vznikla jako odborové hnutí v gdaňských loděnicích a stala se ohniskem protikomunistického odporu v zemích východního bloku. Solidarita velmi brzy přestala být hnutím pouze prostých dělníků a začala shromažďovat pod svůj prapor katolíky, intelektuály, disidenty. Tolerování Solidarity uvnitř státu Varšavské smlouvy bylo bezprecedentní. Tato hra na kočku a myš balancovala mezi plněním sovětských záměrů, prestiží polského papeže a politickou kuráží vůdce Solidarity Lecha Walesy. I když se polští komunisté vedeni Wojciechem Jaruzelskim snažili Solidaritu rozbit a uvěznili mnoho jejich vůdců, organizace přešla do podzemí, kde znovu zesílila. V roce 1988 vedla Solidarita stávkou, která donutila polské komunisty zahájit vyjednávání.



102 ÍRÁNSKO-IRÁCKÁ VÁLKA

(1980 – 1988) Henry Kissinger při komentování války skvěle poznamenal: „Škoda, že nemohou oba prohrát.“ Válka vypukla kvůli sporům o území okolo řeky Šatt-al Arab. Saddám Husajn se pokoušel vytvořit z Iráku regionální velmoc a také chtěl zastavit šíření šiitského fundamentalismu z Íránu. Zpočátku Irák dosáhl jistých územních zisků, ale Írán přeskupil síly a zahájil protiútok na území

Iráku. Spojenci se do konfliktu nezapojili a Spojené státy přistoupily na cynickou hru, kdy se snažily, aby obě strany byly dostatečně zásobeny a mohly ve válce pokračovat. Nakonec se USA začaly přiklánět na stranu Iráku, protože vítězství Íránu v této válce nebylo pro ně žádoucí. Írán použil jako zbraň také ropu, kterou vozily kuvajtské tankery pod americkou vlajkou. Po 8 letech války se hranice vrátily ke stavu ante bellum (stav před válkou). Nicméně oba státy byly tímto konfliktem velmi oslabeny.

103 PŘEBĚHLÍCI

(1945 – 1989) Před začátkem studené války občané východního bloku odcházeli a utíkali na Západ. Existovaly dva základní archetypy přeběhlíků: špióni a dvojí agenti, kteří byli odhaleni nebo potřebovali „přejít ze zimy“, často prchali ke svým pánům a nosili jim kořist. Mezi tyto přeběhlíky patří zástupce náčelníka KGB Jurij Nosenko nebo šéf londýnského ústředí KGB Oleg Gordijevskij. Samozřejmě více rozpačité a jistě více veřejné byly útoky mnoha talentovaných sovětských umělců, kteří přeběhli na svých turné po Spojených státech nebo západní Evropě. Ačkoli i ze Západu občas někdo přeběhl (a to většinou lidé zapojení do špionáže), tento fenomén nikdy nedosáhl stejných rozměrů a stejné atraktivnosti pro veřejnost.

104 CAMBRIDGESKÁ PĚTKA

Cambridgeská pětka (Kim Philby, Guy Burgess, Anthony Blunt, John Cairncross a Donald Maclean) byli britští státní zaměstnanci, kteří se

bez vědomí britské vlády stali na univerzitě komunisty a nedlouho poté i sovětskými agenty. Tak jak všech pět postupovalo ve svých veřejných funkcích s velkou odpovědností a důvěrou, stávala se jejich špionážní síť jedním z největších úspěchů sovětské tajné služby během studené války. Maclean byl zasvěcen do velkého počtu jaderných tajemství. Informace týkající se velikosti a připravenosti jaderného arzenálu Západu hrály klíčovou roli pro Stalinovo rozhodnutí o blokadě Berlína a vyzbrojení Severní Koreje při její invazi do Jižní Koreje. Špionážní síť se rozpadla, když americký projekt VENONA odhalil Mcleana. On a Burgess přeběhli v roce 1951. Philbymu se dařilo uniknout odhalení až do roku 1963, kdy po celou dobu zůstal utajen. Nakonec se také rozhodl pro zběhnutí. Blunt byl odhalen zhruba ve stejné době, ale tajně se přiznal a odhalil další agenty (včetně Cairncrosse).

105 ZVLÁŠTNÍ VZTAHY

V roce 1946 Winston Churchill mluvil o „zvláštních vztazích mezi britským Společenstvím národů a Spojenými státy“. V průběhu druhé světové války vyžadoval vývoj jaderné bomby dříve nemyslitelnou spolupráci a důvěru mezi britskou, kanadskou a americkou vládou. Navíc v roce 1943 Británie učinila klíčové rozhodnutí a s výsledky rozluštěného kódu ULTRA seznámila americkou tajnou službu. Tyto vztahy přerostly do dohody BRUSA, na jejíž základě si tajné služby vyměňovaly informace v průběhu celé studené války. Dodnes zůstávají Velká Británie a USA nejbližšími spojenci, kteří používají společné vojenské základny a jsou ekonomicky provázáni po celém světě.



106 NORAD

(1958 - ?) Severoamerické velitelství protivzdušné obrany je společná vojenská organizace podporovaná vládami Kanady a Spojených států. Jejím úkolem je společně monitorovat a střežit severoamerický vzdušný prostor před nepřátelským útokem. Velitelství NORAD původně vzniklo jako ochrana před hrozbou sovětských nízkoletících bombardérů útočících z arktické oblasti. V průběhu studené války velitelství působilo z proslulé základny v Čejenských horách v objektu známém z filmu Wargames („Válečné hry“). Ve svém vrcholném období NORAD vešel 250 000 členům vojenského personálu. Toto velitelství je dokladem plné integrace a kooperace spojenců USA v rámci amerického jaderného deštníku a spojeneckých struktur.



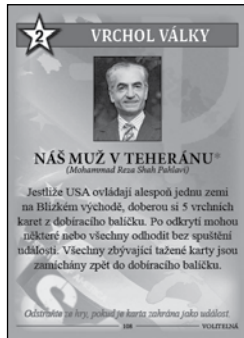
107 CHE

Ernesto „Che“ Guevara je jednou z nejvíce uznávaných ikon levicového hnutí ve světě. Jeho portrét s ostrým pohledem do dálky se objevuje na tričkách, hrnčičích a plakátech. Když se Guevara v roce 1955 potkal s Fidelem Castrem, zjistil, že právě našel to, co hledal. Velmi rychle se dostal do Castrovy přízně díky horlivosti, odvaze a charismatu. Jakmile revolucionáři svrhli proamerického diktátora Fulgencia Batistu,

stal se Guevara velitelem věznice La Cabana, kde zajišťoval a prováděl tisíce poprav za politické zločiny. Guevara udržoval blízké vztahy se Sovětským svazem, které vyvrcholily dodávkou sovětských jaderných raket na Kubu (Guevara později prohlásil, že kdyby vešel v době krize,

rakety by bez výčitek odpálil). V roce 1965 se Guevara rozhodl šířit kubánskou revoluci do světa a vedl komunistické guerilly v Kongu a Bolívii. To později vedlo k jeho konci - bolivijská vládní vojska jej (za pomoci CIA) zajala a na rozkaz bolivijského prezidenta popravila. Dodnes zůstává ve světě symbolem levicové revoluce.

108 NÁŠ MUŽ V TEHERÁNU



(1941 - 1979) Mohammad Reza Šáh Páhla se stal poté, co nahradil svého sesazeného otce, ústřední postavou nejdříve pro britské a později pro americké plány na Blízkém východě. Ačkoliv se Páhla skrýval pod pláštěm prozápadních reforem, velmi často se projevoval v souvislosti s neoimperialistickými vztahy, a to především, pokud šlo o ropu. Íránská ropa dostala Páhla do centra globální geopolitiky a jeho spojenectví se Spojenými státy bylo významné pro

pozici obou států v regionu. Bez ohledu na to, jak byly plánované reformy vnímány mimo v zahraničí, Páhla využíval brutální vnitřní policejní síly SAVAK a v pozdějším období vlády se stal despotou a megalomanem, což se stalo důležitým předpokladem pro první projevy nastupující revoluce.

109 JURIJ A SAMANTHA

(1982) Je to jeden z mnoha bizarních momentů lidskosti ve studené válce. Desetiletá školačka Samantha Smithová napsala dopis nedávno zvolenému generálnímu tajemníkovi Komunistické strany SSSR Juriji Andropovovi. Andropov, který nastoupil po Brežněvovi, byl jedním z architektů Pražského jara. Proto bylo jeho povýšení vnímáno pro vývoj vztahů východ-západ spíše jako nepříznivé. K všeobecnému překvapení Samantha obdržela osobní odpověď, včetně pozvání do Sovětského svazu. I přes obavy amerického ministerstva zahraničí Samantha pozvání přijala a do Sovětského svazu odcestovala. Její cesta je označována jako důležitý krok k oteplení vztahů a zároveň zlepšila vnímání Andropova na Západě.



110 AWACS PRODÁN SAÚDŮM

(1986) Letadlo E3 „AWACS“ je jedním z nejvíce sofistikovaných prostředků průzkumu a včasné výstrahy vzdušných sil USA. Proto si představte překvapení Kongresu, když prezident Reagan oznámil prodej pěti těchto letadel Saudské Arábii a to nedlouho poté, co byly uvedeny do výzbroje ve Spojených státech. Prodej „letadlového systému včasné výstrahy a navedení na cíl“ (AWACS) byl největším

armádním prodejem vůbec. Ačkoliv se prodej setkal s odporem v Kongresu i s odporem izraelské vlády, hlavním cílem bylo připoutat k USA Saudskou Arábii jako novou základnu proti Teheránu. Vysoké politické riziko spojené s tímto prodejem spojilo obě země i dlouho po skončení studené války.

ČASTO KLADENÉ DOTAZY OTÁZKY K TEXTŮM KARET

č. 5: PĚTILETKA

Otázka: Je možné, aby hráč za SSSR zahrál ve svém posledním akčním tahu kartu „Pětiletka“ a byl tak nucen odhodit bodovací kartu, která by mu zbyla?

Odpověď: *Je zakázáno ponechat si bodovací kartu. Hráč může použít kartu „Pětiletka“, aby byl přinucen odhodit bodovací kartu. Tento tah je obzvláště chytrý, pokud se jedná o bodovací kartu regionu, kde má hráč jen málo bodů vlivu.*

č. 6: ČÍNSKÁ KARTA

Otázka: Je operační hodnota této karty 5 OB, pokud je použita k převratu nebo změně orientace v Asii? Musím oznámit předem, že budu všechny změny orientace provádět v Asii, nebo mohu počkat, provést v Asii změny orientace 1-4 a teprve poté provést i pátou v Asii?

Odpověď: *Bonus se samozřejmě vztahuje na převrat provedený v regionu Asie. Pokusy o změnu orientace se oznamují postupně. Poté, co hráč použil tuto kartu na čtyři změny orientace v Asii, JEDINOU věc, kterou může se zbývajícím bodem udělat, je popáté hodit kostkou na změnu orientace v Asii.*

Otázka: Může být Čínská karta odhozena následkem události č. 42 „Bažina“ nebo č. 44 „Past na medvěda“?

Odpověď: *Ne, pravidlo 9.5 uvádí, že Čínská karta nemůže být odhozena v důsledku požadavku nějaké události.*

Otázka: Je možné zahrát Čínskou kartu na postup ve vesmírných závodech?

Odpověď: *Ano.*

Otázka: Pokud hráč USA zahraje Čínskou kartu na postup ve vesmírných závodech, ovlivní to platnost události č. 35 „Formozská rezoluce“?

Odpověď: *Ano, protože hráč USA zahrál Čínskou kartu, je zrušen efekt události č. 35 „Formozská rezoluce“.*

Otázka: Můj spoluhráč tvrdí, že karta není dostupná na začátku hry. Můj názor je opačný. Podle mne může Čínskou kartu použít hráč za SSSR a to je také důvod, proč je umístěna lícem nahoru na jeho straně stolu. Kdo má pravdu?

Odpověď: *Máte stoprocentní pravdu. Karta začíná hru lícem nahoru a je pod kontrolou hráče za SSSR.*

č. 18: ZAJATÍ NACISTIČTÍ VĚDCI

Otázka: Počítá se tato karta jako pokus o postup ve vesmírných závodech?

Odpověď: *Ne, limit počtu pokusů během kola platí pouze pro hraní karet jako operace s využitím operační hodnoty karty na postup ve vesmírných závodech. Události ovlivňující vesmírné závody se nepočítají do počtu pokusů o postup ve vesmírných závodech.*

č. 24: INDICKO-PAKISTÁNSKÁ VÁLKA

Otázka: Pokud v žádné zemi nejsou žetony vlivu, nebo v jedné/obou zemích jsou jen mé žetony vlivu, co nastane po zahrání této události?

Odpověď: *Za událost získá hráč 2 vojenské operace, a pokud úspěšným hodem kostkou vyhraje válku, získá také 2 vítězné body bez ohledu na žetony vlivu. Platí to i pro ostatní válečné karty.*

č. 26: VZNIK CIA

Otázka: *Zůstávají karty hráče za SSSR odkryté v průběhu celého kola? Co se stane, pokud hráč za SSSR získá během kola nové karty?*

Odpověď: *Efekt této karty netrvá celé kolo. SSSR musí odkryt karty pouze v okamžiku, kdy je událost „Vznik CIA“ zahrána.*

Otázka: *Co znamená text: „Poté USA mohou použít operační hodnotu této karty k provedení operace.“?*

Odpověď: *To znamená, že karty hráče za SSSR jsou odkryty a poté hráč za USA provede akci za jeden operační bod. Stejně jako tato událost funguje i událost č. 62 „Osamělý střelec“.*

č. 31 RUDÉ NEBEZPEČÍ/ČISTKY

Otázka: *Vztahuje se snížení operační hodnoty o 1 i na vesmírné závody? Pokud protivník získá operační body z události, kterou jsem zahrál, jsou i tyto body sníženy o jedna?*

Odpověď: *Snížení se vztahuje na jakékoliv využití operačních bodů, tzn. i na vesmírné závody. Operační body získané z události nejsou nijak ovlivněny.*

Otázka: *Pokud byla na hráče zahrána událost „Rudé nebezpečí/Čistky“, jak tato skutečnost ovlivní jeho vojenské operace? Pokud například zahráji „trojčkovou“ kartu pro provedení převratu, bude hodnota převratu snížena o 1. Vojenské operace budou na hodnotě 2, nebo má hodnota karty přednost a vojenské operace budou na hodnotě 3?*

Odpověď: *Operační hodnota karet je snížena pro všechny případy jejich použití. Jedinou výjimkou jsou operační body získané z události - ty nejsou nijak ovlivněny.*

Otázka: *V pravidlech (pravidlo 8.2.3) stojí, že válečné události posunou žeton vojenských operací podle operační hodnoty karty. Podle textu přímo na kartě se však žeton vojenských operací posune o 2 pole. Co je správně?*

Odpověď: *Použijte pravidlo 5.5, které říká, že v případě konfliktu mezi textem karty a psanými pravidly má přednost text na kartě. Text válečné události definuje, o kolik polí se posune žeton a nijak se nevztahuje na operační hodnotu karty.*

Otázka: *Sověť zahraje ve fázi Vyložení karty událost č. 49 „Závidíme rakety“ a v prvním tahu událost „Rudé nebezpečí/Čistky“. USA musí ve svém prvním tahu použít získanou kartu č. 49 „Závidíme rakety“. Protože událost „Rudé nebezpečí/Čistky“ ovlivňuje všechny následné operační karty zahrané USA, bude se tato událost vztahovat i na kartu č. 49 „Závidíme rakety“ (protože byla zahrána ve fázi Vyložení karty ještě PŘED událostí „Rudé nebezpečí/Čistky“)? Má pro USA tato karta operační hodnotu 1 nebo 2?*

Odpověď: *Ačkoli byla karta č. 49 „Závidíme rakety“ zahrána před událostí „Rudé nebezpečí/Čistky“, USA ve skutečnosti kartu použijí až PO zahrání této události a proto je její operační hodnota snížena na 1.*

č. 32: INTERVENCE OSN

Upozornění: *Pokud během fáze Vyložení karty vezmete tuto kartu soupeři pomocí události č. 67 „Prodej obilí Sovětům“, nemůžete ji zahrát s protivníkovou kartou a musíte mu ji tedy vrátit.*

Pokud zahrájete kartu „Intervence OSN“ jako událost, musíte ji zahrát současně s kartou události spojenou s vaším soupeřem, bez ohledu na to, zda může událost nastat podle pravidla 5.2.

Otázka: *Může hráč použít událost „Intervence OSN“ na kartu získanou díky události č. 67 „Prodej obilí sovětům“?*

Odpověď: *Ano. Postup bude následující:*

- 1) *Zahrání události č. 67 „Prodej obilí Sovětům“*
- 2) *Převzetí protivníkovy karty*
- 3) *Zahrání takto získané karty (současně s kartou „Intervence OSN“ nebo bez ní)*
NEBO
- 3) *Vrácení karty.*

Otázka: *Mohu použít událost „Intervence OSN“, abych zrušil událost v protivníkově tahu?*

Odpověď: *V žádném případě! Událost „Intervence OSN“ může být použita POUZE při současném zahrání karty z vaší ruky.*

č. 33: DESTALINIZACE

Otázka: *Pokud se přemísťují body vlivu, mohou být umístěny kdekoli na herním plánu, nebo pro ně platí pravidla omezující umístění bodů vlivu?*

Odpověď: *Tento problém řeší pravidlo 6.1.1. Události, které umísťují nebo, jako v tomto případě, přemísťují body vlivu, umožňují jejich umístění kdekoli. Umístění může omezovat pouze text příslušné události.*

Otázka: *Může být karta „Destalinizace“ použita k umístění bodů vlivu na pole Čínské občanské války (v případě, že je varianta Čínská občanská válka součástí hry)?*

Odpověď: *Ne, body vlivu mohou být umísťovány jen podle pravidel o operacích (pravidlo 6.1).*

č. 35: FORMÓZSKÁ REZOLUCE

Otázka: *Musí kterýkoliv z hráčů zahodit z ruky kartu „Formózska rezoluce“ poté, co hráč za USA zahrál Čínskou kartu?*

Odpověď: *Ne, karta „Formózska rezoluce“ je odstraněna ze hry pouze v případě, že byla dříve zahrána jako událost.*

Otázka: *Trvá-li efekt události „Formózska rezoluce“ i v desátém kole, považuje se při závěrečném bodování Taiwan za klíčovou zemi?*

Odpověď: *Ano.*

č. 36: LOKÁLNÍ VÁLKA

Otázka: *Pokud se protivník brání proti události „Lokální válka“, uplatňuje se jen jeden negativní modifikátor, bez ohledu na to, kolik sousedících zemí kontroluje?*

Odpověď: *Událost „Lokální válka“ funguje následujícím způsobem. Umožňuje zaútočit na zemi se stabilitou 1 nebo 2. Výsledek hodu kostkou je snížen o 1 za KAŽDOU sousedící zemi kontrolovanou soupeřem.*

Otázka: Počítají se supervelmoci pro událost „Lokální válka“ jako sousedící země kontrolované soupeřem?

Odpověď: Podle pravidel 2.1.5 jsou na mapě dvě oblasti, které představují geografické rozložení USA a SSSR. Na toto území nelze umístit body vlivu, ale podle pravidla 6.2.2 jsou považovány za sousedící s ovládanými zeměmi pro účely události a změny orientace. (Zvláštní poděkování patří Davovi Rubinovi, který nám toto pravidlo připomněl).

č. 40: KUBÁNSKÁ RAKETOVÁ KRIZE

Otázka: Pokud tuto událost zahrají já, jako Sovět, kdy mohou USA odstranit dva body vlivu z Německa nebo Turecka? Mohou to provést během mého akčního tahu? Zůstává DEFCON na úrovni dva, pokud je tato karta odstraněna?

Odpověď: Text karty říká „kdykoliv“ a to znamená i během vašeho akčního tahu. DEFCON nemusí zůstat na úrovni dva, ale pokud není karta odstraněna, váš protivník STÁLE nemůže provést převrat, aniž by prohrál hru. Jediný způsob, jak provést převrat bez okamžité prohry, je odstranit kartu nebo počkat do dalšího kola. Samozřejmě, pokud beznadějně prohrává, toto je způsob, jak může rychle ukončit hru.

Otázka: Kdo prohraje, pokud hráč za SSSR zahraje událost „Kubánská raketová krize“ a v dalším svém tahu zahraje událost č. 26 „Vznik CIA“ a hráč za USA se rozhodne provést převrat?

Odpověď: Pokud je hráč pod vlivem trvalé události „Kubánská raketová krize“ a rozhodne se provést převrat, prohrává hru. Nezáleží na tom, zda byl převrat iniciován soupeřovou kartou v jeho tahu. Text události má přednost před psanými pravidly (snížení úrovně DEFCON na 1, když je protihráč na tahu).

Otázka: Jak může hráč za USA zrušit tuto událost? Může odstranit 1 bod vlivu z Německa a 1 bod vlivu z Turecka?

Odpověď: Karta uvádí, že musí odstranit 2 body vlivu ze Západního Německa nebo Turecka, nemůže ji tedy zrušit odstraněním 1 bodu z obou zemí.

č. 42: BAŽINA

a č. 44: PAST NA MEDVĚDA

Viz také příslušné dotazy k události č. 49 „Závidíme rakety“.

Otázka: Můžete mi jednoduše vysvětlit, jak postupovat?

Odpověď: Jistě. Postup bude následující:

- 1) Začátek vašeho tahu.
- 2) Pokud máte v ruce karty o operační hodnotě 2 nebo více, musíte jednu z nich zahodit (událost na odhozené kartě nemá ŽÁDNÝ efekt), poté následuje krok tři, jinak je váš tah u konce.
- 3) Hodte si kostkou. Pokud je výsledek hodu menší než 5, efekt karty skončil a ve svém PŘÍŠTÍM tahu můžete pokračovat normálně ve hře.

Otázka: Jen pro objasnění těchto událostí. Nejdříve jsem se domníval, že se postupuje následujícím způsobem: „Odhodím 2+ operační kartu, hodím kostkou a pokud mi padne 6, můj tah skončí“. Můj spoluhráč ale tvrdí, že i v případě, kdy nehodím 6, stále mohu hrát normálně další kartu.

Odpověď: Pravdu máte vy. Jediné dvě akce, které můžete udělat během kola, je odhodit kartu a hodit si kostkou. Pokud

hodíte méně než 5, můžete ve hře pokračovat až ve svém dalším tahu. Jestliže nemáte žádné karty, které by splňovaly požadavek hodnoty alespoň dvou operačních bodů, zdržíte se hry až do dalšího kola. Jedinou výjimkou jsou bodovací karty, které si nesmíte ponechat v ruce a musíte je zahrát. Pokud efekt karty přetrvává do dalšího kola, neovlivňuje fázi Vyložení karty. Karty, jejichž události jsou spojeny s vaším soupeřem, můžete odhazovat bez spuštění události (pravidlo 5.4) tak dlouho, dokud jejich operační hodnota odpovídá podmínce.

Otázka: Je úspěšný hod na zrušení efektu jedné z těchto dvou událostí jediná povolená akce v daném tahu? Nebo je možné, jakmile je událost zrušena, zahrát další kartu (jako operaci nebo událost) v rámci „běžné“ akce?

Odpověď: „Běžnou“ akci lze zahrát až v následujícím tahu po zrušení trvalého efektu události.

Otázka: Ukončuje konec kola trvalé efekty události „Bažina“/ „Past na medvěda“ nebo pokračují i v dalším kole?

Odpověď: Konec kola neukončuje trvalé efekty těchto událostí. Odstraní je pouze úspěšný hod kostkou. Nezapomeňte, že žádná z těchto trvalých událostí neovlivňuje fázi Vyložení karty.

č. 47: JUNTA

Otázka: Pokud je karta zahrána jako událost, počítá se pokus o převrat zdarma mezi nutné vojenské operace?

Odpověď: Události, které umožňují zdarma hod kostkou na převrat, se mezi nutné vojenské operace nepočítají (pravidlo 8.2.5).

Otázka: Událost „Junta“ umožňuje umístit dva body vlivu do země ve Střední nebo Jižní Americe a dále buď pokus o převrat, nebo dva pokusy o změnu orientace. Může hráč rozhodnout o pořadí, v jakém bude hrát převrat/změnu orientace a umístění bodů vlivu, nebo musí být nejdříve umístěny body vlivu (protože je to uvedeno na kartě nejdříve)?

Odpověď: Pořadí je závazné (nejdříve body vlivu, poté hody).

č. 49: ZÁVIDÍME RAKETY

a č. 50: MY VÁS POHRĚBÍME

Důležité: Text karty „My vás pohrbíme!“ říká: „Pokud USA ve svém příštím tahu nezahrají jako událost kartu č. 32 „Intervence OSN“, SSSR získá 3 vítězné body...“. Tyto body jsou SSSR přiděleny před jakýmkoli přidělováním bodů USA. Text na kartě má přednost před pravidly 10.2.3/10.3.1.

Otázka: Jsme na úrovni DEFCON 2. SSSR zahrají událost „Závidíme rakety“ a dostanou se na +18 bodů. Pak přichází událost „My vás pohrbíme!“. Co se stane? Podle textu na kartě by měl SSSR dosáhnout automatického vítězství.

Odpověď: Na kartě „My vás pohrbíme“ je podmínka pro získání 3 VB. SSSR získá vítězné body, pokud USA nezahrají událost č. 32 „Intervence OSN“. V tomto případě USA musí jako další zahrát „Závidíme rakety“. Protože událost č. 32 „Intervence OSN“ může být zahrána pouze s další kartou, je to stále teoreticky i prakticky možné. Nicméně, v obou případech by jako první nastala jaderná válka, protože DEFCON je událostí snížen, zatímco 3 VB musí počkat až do amerického tahu.

Otázka: Kdy získá hráč za SSSR vítězné body? Příklad: Skóre je na hodnotě -17. SSSR zahraje událost „*My vás pohřbíme!*“, která mu zajistí 3 vítězné body, jestliže USA nezahrají ve svém příštím tahu událost č. 32 „*Intervence OSN*“. USA tak nemohou učinit, ale mají kartu č. 4 „*Skrčit se a přikrýt*“, která jim dává 2 vítězné body. Kdy získám 3 VB za událost „*My vás pohřbíme*“? Jakmile hráč USA sdělí: „Nemám kartu č. 32 „*Intervence OSN*“ nebo také současně získá vítězné body za svou událost? V tomto případě jsou body na hodnotě 18 (3VB za moji událost, 2VB za jeho). V opačném případě bych dosáhl automatického vítězství.

Odpověď: *Hráč SSSR získá 3 vítězné body, jakmile USA nezahrají událost č. 32 „Intervence OSN“. Protože událost „My vás pohřbíme“ byla zahrána ještě PŘED událostí č. 4 „Skrčit se a přikrýt“, musí být její text vyřešen jako první. SSSR tak dosáhne automatického vítězství.*

Otázka: Viz předcházející otázka. Pravidlo 10.3.1, první odrážka říká: „Všechny vítězné body (pro oba hráče), které jsou přidělovány v průběhu události nebo bodovací karty, musí být použity dříve, než je určeno automatické vítězství“. Jak potom může za takovýchto podmínek hráč za SSSR vyhrát na automatické vítězství?

Odpověď: *Hráč za SSSR vyhraje, protože VŠECHNY vítězné body získané událostí „My vás pohřbíme!“ jsou přiděleny. Vítězné body získané událostí č. 4 „Skrčit se a přikrýt“ nemohou být přiděleny ve stejný okamžik, protože se jedná o následující oddělenou událost.*

Otázka: Jestliže USA zahrají ve svém posledním akčním tahu kartu č. 42 „*My vás pohřbíme!*“, obdrží SSSR 3 vítězné body?

Odpověď: *Ne. Vítězné body SSSR jako důsledek této události mohou být přiděleny až v následujícím akčním tahu USA. Jestliže to byl poslední akční tah USA ve hře, body SSSR nebudou přiděleny.*

Otázka: Jak se hráč pod vlivem trvalé události č. 42 „*Past na medvěda*“ nebo č. 44 „*Bažina*“ vypořádá s podmínkami události „*Závidíme rakety*“?

Odpověď: *Hráč pod vlivem některé ze dvou uvedených trvalých událostí, proti němuž byla zahrána událost „Závidíme rakety“, MUSÍ tuto kartu odhodit (jestliže její operační hodnota nebyla snížena událostí č. 31 „Rudé nebezpečí/Čistky“).*

Otázka: Co se stane, pokud USA vyhrávají vesmírné závody, a sovětský hráč musí oznámit, jakou kartu zahraje ve fázi Vyložení karty a touto kartou je „*My vás pohřbíme!*“? Musí hráč za USA zahrát událost č. 32 „*Intervence OSN*“ během fáze Vyložení karty nebo během prvního akčního tahu? Karta přitom výslovně uvádí, že událost č. 32 „*Intervence OSN*“ nemůže být hrána ve fázi Vyložení karty.

Odpověď: *USA zruší efekt události „My vás pohřbíme“, pokud zahrají událost č. 32 „Intervence OSN“ ve svém prvním akčním tahu. Je rozdíl mezi fází Vyložení karty a akčním tahem.*

Upozornění: Hráč za USA může vytáhnout kartu č. 32 „*Intervence OSN*“ ze soupeřovy ruky pomocí události „*Závidíme rakety*“, události č. 85 „*Hvězdné války*“ nebo č. 67 „*Prodej obilí Sovětům*“. Pokud by s ní mohl zahodit i sovětskou kartu, zrušil by tím zisk vítězných bodů z události „*My vás pohřbíme*“.

č. 57: SMLOUVA ABM

Otázka: Jestliže byla karta „*Smlouva ABM*“ vyměněna během fáze Vyložení karty za kartu č. 49 „*Závidíme rakety*“, získá hráč čtyři operační body? Nebo jen událost na kartě ovlivní výši DEFCON?

Odpověď: *Operace spojené s událostí (včetně hodů na převrat z událostí jako je například č. 47 „Junta“) jsou povoleny. Ve fázi Vyložení karty jen nelze zahrát kartu na operační body.*

č. 59: KVĚTINOVÉ DĚTI

Otázka: Kdy přesně získává SSSR vítězné body z této karty?

Odpověď: *Kvůli vysoké operační hodnotě této karty jsou všechny válečné karty hrané jako události nebo hrané na operační body předmětem penalizace ve výši 2 vítězných bodů (výjimkou je, pokud válečnou kartu nelze v důsledku některé z následných karet zahrát). Tato penalizace se nevztahuje na karty zahrané na postup ve vesmírných závodech.*

č. 58: KULTURNÍ REVOLUCE

Otázka: Pokud SSSR získá pomocí události „*Kulturní revoluce*“ Čínskou kartu, lze Čínskou kartu ihned využít nebo se musí položit licem dolů a tím pádem je nedostupná?

Odpověď: *Pravidlo 9.4 uvádí, že pokud Čínská karta přechází na nového majitele v důsledku události, je předána LÍCEM NAHORU a nový majitel ji může okamžitě použít.*

č. 62: OSAMĚLÝ STŘELEC

Otázka: Pokud je tato událost zahrána hráčem za USA a sovětský hráč použije 1 operační bod na provedení převratu v klíčové zemi (a tím sníží DEFCON na úroveň 1), kdo prohrává?

Odpověď: *Jako hráč na tahu (zahrál kartu), prohrává hráč USA. Tuto kartu není rozumné hrát, pokud jste na stupnici DEFCON na úrovni 2. Viz příklad v pravidlech 8.1.3, kde USA zahrají událost č. 20 „*Olympijské Hry*“ při úrovni 2 na stupnici DEFCON, SSSR bojkotuje olympijské hry a USA prohrávají, protože jsou na tahu.*

Otázka: Co se stane v předchozím případě, pokud trvá efekt události č. 40 „*Kubánská raketová krize*“? Jinými slovy, co má přednost? Pravidlo týkající se události snižující DEFCON na úroveň 1 („*Osamělý střelec*“) nebo předchozí zahraniá událost č. 40 „*Kubánská raketová krize*“?

Odpověď: *Pokud je hráč pod vlivem trvalého efektu události č. 40 „Kubánská raketová krize“ a následně použije operační body na převrat, prohrává. Text události č. 40 „Kubánská raketová krize“ má přednost před standardním pravidlem.*

Otázka: Co znamená fráze: „Poté můžete použít k provedení operací operační hodnotu této karty.“?

Odpověď: *Jednoduše to znamená, že USA odkryjí své karty a hráč za SSSR provede operaci za jeden operační bod.*

Otázka: Zůstávají karty USA odkryté po celý zbytek kola?

Odpověď: *Následek této události netrvá celé kolo. USA musí odkrýt karty pouze v okamžiku, kdy je událost „Osamělý střelec“ zahrána.*

č. 67: PRODEJ OBILÍ SOVĚTŮM

Otázka: Jestliže Sověti zahrají tuto kartu během svého tahu, mohou si USA zvolit vrácení náhodně vybrané karty pro získání operací (během tahu sovětského hráče)?

Odpověď: *Událost je vyhodnocena, jako kdyby ji zahrály USA.*

Otázka: SSSR zahrají událost „Prodej obilí Sovětům“ a hráč za USA si vytáhne kartu č. 46 „Jak jsem se naučil nedělat si starosti“. Může hráč za USA nastavit DEFCON na úroveň 1? Jestliže je hráč za SSSR na tahu, a pokud tedy hráč za USA nastaví DEFCON na úroveň 1, prohraje SSSR?

Odpověď: *Správně. Pokud je DEFCON na nízké úrovni, může být tato karta velmi nebezpečná.*

Otázka: Pokud hráč za SSSR zahraje událost „Prodej obilí Sovětům“ a nemá přítom žádné karty v ruce, může hráč za USA použít kartu na provedení operací, ačkoli nevrátil žádnou kartu?

Odpověď: *Ano, hráč za USA může využít operační hodnotu této karty k provedení operací.*

Otázka: USA zahrají ve fázi Vyložení karty „Prodej obilí Sovětům“ a vidí kartu, kterou vyložil SSSR. Událost „Prodej obilí Sovětům“ má díky vyšší operační hodnotě přednost při provedení efektu. Pokud si USA od hráče SSSR vytáhnou kartu č. 103 „Přeběhlíci“, může být událost této karty okamžitě zahrána, aby byl zrušen efekt události karty vyložené SSSR?

Odpověď: *Pokud se událost hráče za USA řeší PŘED vyložením karty sovětským hráčem, pak text události „Prodej obilí Sovětům“ umožňuje okamžité zahrání události č. 103 „Přeběhlíci“ a zrušení události vyložené karty. Pokud však byla událost SSSR již vyřešena, pak ji událost č. 103 „Přeběhlíci“ nemůže zrušit, protože již proběhla. Nemůžete změnit událost POTÉ, co již byla vyřešena, protože USA nemají stroj času ...zatím!*

Otázka: Pokud je událost „Prodej obilí Sovětům“ zahrána ve fázi Vyložení karty nebo v akčním tahu, může být získaná karta zahrána na postup ve vesmírných závodech?

Odpověď: *Ano, pokud má karta dostatečnou hodnotu operačních bodů (pravidlo 6.4.1). Obvykle nemohou být karty, které dávají operační body jako součást události (například karta č. 57 „Smlouva ABM“), zahrány na postup ve vesmírných závodech, protože nemohou být odhozeny, když je prováděna jejich událost. Karta „Prodej obilí Sovětům“ je výjimka, protože text karty umožňuje, aby byla získaná karta zahrána běžným způsobem.*

č. 69: LATINSKOAMERICKÉ ESKADRY SMRTI

Otázka: Mají všechny protivníkovy převraty modifikátor -1, nebo jen ty, které proběhnou ve Střední a Jižní Americe?

Odpověď: *Jen převraty v Jižní a Střední Americe.*

č. 73: KYVADLOVÁ DIPLOMACIE

Otázka: V Asii kontrolují jen Severní Koreu. Můj protivník zahrál událost „Kyvadlová diplomacie“. Samozřejmě ztrácím Severní Koreu jako klíčovou zemi, ale jsem v Asii stále přítomný?

Odpověď: *Ne, karta dočasně „odstraní“ celou zemi.*

Otázka: Kdo vybírá zemi, která se nepočítá? Zásadní se tato otázka stává ve chvíli, kdy je Japonsko ovládáno Sověty, protože ti v tomto případě získávají extra bod za kontrolu země sousedící s velmocí USA.

Odpověď: *Protože se jedná o událost USA, hráč za USA vybírá a hanba Spojeným státům, pokud ztratí Japonsko.*

Otázka: Zabraňuje událost „Kyvadlová Diplomacie“ Sovětskému svazu v kontrole regionu, pokud kontroluje všechny klíčové země?

Odpověď: *Pouze v případě karty č. 1 „Bodování Asie“. Je třeba připomenout, že událost „Kyvadlová Diplomacie“ nemá vliv na závěrečné bodování.*

Otázka: Ovlivňuje tato karta bodování Jihovýchodní Asie?

Odpověď: *Kdepak. Vztahuje se pouze na kartu č. 1 „Bodování Asie“ nebo na kartu č. 3 „Bodování Blízký východ“.*

č. 77: „NEPTEJTE SE, CO MŮŽE UDĚLAT VLAST PRO VÁS...“

Otázka: Pokud si hráč pomocí této události vytáhne více bodovacích karet, než kolik mu zbývá akčních tahů, může si některou bodovací kartu ponechat v rozporu s pravidlem 10.1.5?

Odpověď: *Ne. Hráč není ničím „nucen“ vytáhnout si více karet, než mu zbývá tahů. Neexistuje navíc žádné pravidlo, které by zakazovalo hrát více než jednu bodovací kartu během jednoho kola. Daný hráč by tedy při ponechání bodovací karty automaticky prohrál hru.*

č. 80: “MALÝ KROK ...”

Otázka: Text karty říká, že vítězné body získám jen z druhého políčka závodů. Znamená to, že v případě, kdy skončím na políčku, které není obodováno vítěznými body a obsahuje jen speciální schopnost, vše, co získám, je jen posun na počítadle vesmírných závodů?

Odpověď: *Ne, pokud druhé políčko obsahuje speciální schopnost a vy jste dosáhl tohoto políčka jako první, získáváte danou schopnost. Text události má pouze zabránit tomu, aby hráči získávali vítězné body z více políček současně.*

č. 92: TERORISMUS

Otázka: Pokud je událost „Terorismus“ zahrána poté, co byla v předcházejících tazích zahrána událost č. 82 „Krise amerických rukojmích v Iránu“, jsou další karty odhazovány také náhodně?

Odpověď: *Ano.*

č. 94: ČERNOBYL

Otázka: Událost „Černobyl“ říká, že hráč za SSSR nesmí zvýšit svůj vliv prostřednictvím umístění žetonů vlivu za operační body. Znamená to, že hráč za SSSR může stále v regionu provádět převraty a při úspěchu odebírat žetony vlivu protivníka, ale v důsledku události nesmí přidávat své vlastní?

Odpověď: Událost „Černobyl“ se týká pouze umístování vlivu za operační body. Změny orientace nepřidávají body vlivu a tak je hráč za SSSR může provadět. Přebřaty jsou povoleny a hráč může přidat body vlivu, pokud je při převratu úspěšný. Hráč za SSSR také může přidávat do daného regionu body vlivu jako důsledek zahrání událostí, které takové umístění vlivu umožňují.

č. 96: STRHNĚTE TUTO ZEĎ

Otázka: Může být „převrat zdarma“ proveden bez ohledu na omezení úrovně DEFCON?

Odpověď: Pokud karta uvádí, že hráč může provést převrat nebo změnu orientace v určitém regionu, může tak učinit bez ohledu na stav DEFCON. To ale neznamená, že hráč může ignorovat následek převratu v klíčové zemi. V textu události to sice není zmíněno, ale převrat v klíčové zemi v Evropě snižuje DEFCON.

Upozornění: Je třeba připomenout, že převraty zdarma se nepočítají do požadovaných vojenských operací (pravidlo 8.2.5).

č. 100: VÁLEČNÉ HRY

Otázka: Pokud je zahrána událost „Válečné hry“, dojde k závěrečnému bodování?

Odpověď: Pokud hráči nedojdou do desátého kola, nedochází k závěrečnému bodování. V případě události „Válečné hry“ hra okamžitě končí.

Otázka: Může být karta „Válečné hry“ zahrána jako událost bez efektu a odstraněna ze hry, jestliže je DEFCON na úrovni 3-5?

Odpověď: Karta „Válečné hry“ může být zahrána jako událost pouze v případě, že aktuální úroveň DEFCON je 2 - s důrazem na „POUZE“. Proto při úrovni DEFCON 3-5 nebude karta odstraněna.

Otázka: Text události „Válečné hry“ je trochu matoucí. Jaké možnosti s touto kartou vlastně hráč má?

Odpověď: Slovíčko „můžete“ znamená možnost, nikoli povinnost. Proto se hráč může rozhodnout ukončit hru s tím, že věnuje soupeři 6 VB. Může se také rozhodnout neukončit hru, poté co věnuje soupeři 6 VB. A konečně hráč se může rozhodnout neukončit hru a nemusí dát soupeři 6 VB.

č. 103: PŘEBĚHLÍCI

Otázka: Co se stane, pokud sovětský hráč zahrane událost „Přeběhlíci“ ve fázi Vyložení karty?

Odpověď: Nic. Událost „Přeběhlíci“ zruší sama sebe a nemá tak během fáze Vyložení karty žádný efekt a sovětský hráč promarnil příležitost věnovat USA 1 vítězný bod v případě, že by zahrál tuto kartu později během svého akčního tahu.

Otázka: Pokud je karta „Přeběhlíci“ zahrána na postup ve vesmírných závodech, získávají USA vítězný bod?

Odpověď: Pravidlo 6.4.5 uvádí, že událost zahráná na postup ve vesmírných závodech je zrušena. Proto událost, která by normálně dala USA vítězný bod, neproběhne. USA proto nezískají vítězný bod.

Otázka: Pokud karta SSSR, vyložená během fáze Vyložení karty, má větší operační hodnotu než karta „Přeběhlíci“, bude její událost také zrušena?

Odpověď: Ano

Otázka: Pokud hráč za USA nevyložil kartu „Přeběhlíci“, ale tato karta byla zahrána díky jiné kartě vyložené během fáze Vyložení karty, je událost SSSR zrušena?

Odpověď: Jestliže událost, díky které byla zahrána karta „Přeběhlíci“, proběhla před událostí SSSR, pak je tato událost zrušena. Pokud už proběhla událost SSSR, pak tomu tak není.

OTÁZKY K PRAVIDLŮM

5.0 HRANÍ KARET

Otázka: Pokud má hráč po daném počtu tahů více než jednu kartu v ruce, musí se přebytečných karet zbavit? Tato situace nastává, pokud během kola zahrál Čínskou kartu.

Odpověď: Karty mohou být odhozeny pouze jako důsledek události. Pokud má hráč na konci kola v ruce karty navíc, dobere si pro následující kolo odpovídající počet karet do předepsaného počtu (8 nebo 9 v závislosti na aktuálním kole hry). Nezapomeňte, že Čínská karta se nezapočítává do počtu karet, které má hráč v ruce (pravidlo 4.5, část B).

Otázka: Je mnoho událostí, které vyžadují, aby hráč zahrál nebo odhodil určité karty. Pokud se tak stane ke konci kola a hráč má v ruce bodovací kartu, je možné, aby byl splněním podmínky textu události, přinucen ponechat si bodovací kartu? To by ale na druhou stranu zase porušilo text na této bodovací kartě (a také pravidla).

Odpověď: Pravidlo o tom, že bodovací karta musí být zahrána, má přednost před textem události.

Otázka: Pokud karta uvádí, že hráč má v regionu „zdarma“ převrat nebo změnu orientace, co znamená „zdarma“? Znamená to, že hráč může provést převrat bez ohledu na aktuální úroveň DEFCON? Může provést převrat v Evropě, i když to úroveň DEFCON zakazuje? Může provést převrat v klíčové zemi, když je DEFCON na hodnotě 2?

Odpověď: Pokud karta uvádí, že hráč může provést převrat nebo změnu orientace v určitém regionu, může tak učinit bez ohledu na aktuální úroveň DEFCON. To ale neznamená, že hráč může ignorovat následky převratu v klíčové zemi (snížení úrovně DEFCON).

Upozornění: Je třeba připomenout, že převraty zdarma se nepočítají do požadovaných vojenských operací (pravidlo 8.2.5).

Otázka: Je bodována i Jihovýchodní Asie pokud je zahrána karta č. 1 „Bodování Asie“?

Odpověď: Jihovýchodní Asie je normálně bodována jako část karty č. 1 „Bodování Asie“. Samostatné bodování Jihovýchodní Asie je zvláštní událost (karta č. 38), která boduje pouze jihovýchodní část Asie.

Otázka: Je mnoho karet, mezi jinými karta č. 49 „Závidíme rakety“ a karta č. 98 „Aldrich Ames“, jejichž události vyžadují, aby hráč zahrál nebo odhodil určité karty. Pokud se tak stane ke konci kola a hráč má v ruce bodovací kartu, může se dostat do situace, kdy je splněním textu události přinucen ponechat si bodovací kartu. To by ale na druhou stranu zase porušilo text na této bodovací kartě (a také pravidla). Jak lze tuto situaci vyřešit?

Odpověď: Pravidla uvádí, že bodovací karta musí být zahrána. Toto pravidlo má přednost před jiným textem. Pokud například hráči zbývají dvě karty (jedna z nich je bodovací karta), protihráč zahraje událost č. 49 „Závidíme rakety“ a vezme mu druhou kartu z ruky, pak hráč musí zahrát bodovací kartu a ponechat si kartu č. 49 „Závidíme rakety“. V tomto případě musí kartu č. 49 „Závidíme rakety“ zahrát na operační body ve svém prvním akčním tahu příštího kola.

Otázka: Je povoleno zahrát (ve svém posledním akčním tahu) kartu, která mne přinutí odhodit bodovací kartu z ruky, aby nemuselo být zahráno bodování daného regionu?

Odpověď: Je zakázáno ponechat si bodovací kartu v ruce. Pokud hráč najde způsob, jak odhodit bodovací kartu, může tak učinit.

6.0 POKUS O PŘEVRAU

Otázka: Hráč může operační body z jedné karty použít na vyvolání několika pokusů o změnu orientace. Proč nemůže to samé udělat s pokusy o převrat?

Odpověď: Operační body nemohou být rozděleny mezi několik pokusů o převrat. Pravidlo 6.3.2 popisuje způsob, jakým se řeší převraty a přidávají operační body k hodům kostkou. Všechny body musí být přidány k hodům, proto žádné další nezůstávají na další pokusy o převrat.

6.2.1 POKUS O ZMĚNU ORIENTACE

Otázka: Na pomocné referenční kartě hráče je uvedeno, že pro změnu orientace je nutné, aby měl protivník v cílové zemi alespoň jeden bod vlivu. Je to pravda?

Odpověď: Ano, je to pravda. Aby mohl proběhnout pokus o změnu orientace, musí být v dané zemi alespoň jeden soupeřův bod vlivu.

Předlohou tohoto herního principu byla v reálném světě tzv. „finlandizace“. Jedná se o situaci v mezinárodních vztazích, kdy i národ, který by byl vůči druhému jinak nepřátelský, musí vzhledem k reálné situaci ve svém okolí pozměnit svou zahraniční politiku. Proto jsou ve hře tak důležité ovládané sousedící země. Sami nemůžete během hry dobrovolně odstraňovat své body vlivu, stejně jako to nešlo ani v reálné politice.

6.4 VESMÍRNÉ ZÁVODY

Otázka: Pokud hráč získá speciální schopnost z vesmírných závodů a ta mu umožňuje zahodit na konci kola držené karty, co se stane, pokud mu zůstane v ruce více než jedna karta (např. byla-li zahrána Čínská karta)? Musí odhodit všechny karty, odhodit jednu vybranou kartu nebo náhodně vybere kartu a tu zahodí?

Odpověď: Schopnost z Vesmírných závodů umožňuje hráči vybrat a zahodit jednu kartu.

Otázka: Může hráč využít operační body získané z události na postup ve vesmírných závodech?

Odpověď: S výjimkou událostí, které posunují hráče na stupnici vesmírných závodů, musí být ostatní karty, využívané na postup ve vesmírných závodech použity jako operace. Karty tedy nemohou svými událostmi poskytnout operační body na postup ve vesmírných závodech.

Otázka: Může být bodovací karta na konci kola zahozena pomocí speciální schopnosti z vesmírných závodů?

Odpověď: Ne. Karty v ruce jsou ve fázi F odkryty a hráč držící bodovací kartu automaticky prohrává. Speciální schopnost umožňuje hráči zahodit kartu až na konci kola ve fázi H.

7.4 ÚPRAVA UDÁLOSTÍ

Otázka: Pokud se operační hodnota karty mění, platí pak pro všechny případy (události „Past na medvěda“/„Bažina“, hody na převraty, vesmírné závody, vojenské operace) nebo jen pro standardní operace?

Odpověď: Ano, úprava se vztahuje na všechny případy a nikoliv jen na standardní použití operačních bodů. Všimněte si, že se tyto změny vztahují na operační hodnotu hráčem zahrané karty a nikoliv na činnost spojenou s událostí.

8.2 POŽADOVANÉ VOJENSKÉ OPERACE

Otázka: Co se stane, pokud má hráč na ruce bodovací kartu, ale díky vítězným bodům za požadované vojenské operace dosáhne automatického vítězství?

Odpověď: Požadované vojenské operace se kontrolují ve fázi E. Pokud hráč dosáhne 20 vítězných bodů, fáze F vůbec neproběhne.

Otázka: Co se stane, pokud si oba hráči ponechají v ruce bodovací kartu? Například, pokud oba odmítnou zahrát bodovací kartu, která by protihráči přinesla automatické vítězství nebo dominanci v Evropě, nebo pokud doufají, že díky vítězným bodům z vojenských operací dosáhnou na automatické vítězství, případně sází na to, že je zachráni událost č. 5 Pětiletka.

Odpověď: Autoři hry jsou Američané a potvrdili nám, že pokud nastane tato situace, USA vítězí.

Často kladené dotazy byly převzaty z www.consimworld.com a www.boardgamegeek.com. Překlad vychází z verze 4.1. aktualizované 15. 5. 2007, která byla schválena jako oficiální FAQ (často kladené dotazy) autorem hry Jasonem Matthewsem a uspořádané Davidem Wilsonem. Text byl doplněn o aktualizaci verze 5.1. z 26. 5. 2011, sestavenou Mikem Sobottou. Autorem překladu do češtiny je Alexandr Srkal, podle terminologie české lokalizace hry upravil Zdeněk Křen Petrůj.

NĚKOLIK SLOV AUTORA HRY:

Dlouhé období temného zápasu (twilight struggle)

Jako většina začínajících autorů jsme strávili vývojem této hry několik let. Studená válka, více než jiné hry, je přesně tou hrou, jakou jsme chtěli navrhnout. Oba patříme mezi velké fandky kartami řízených válečných her a společně jsme hledali možnost, jak dát těmto hrám nový rozměr. Přestože jsme cítili velký respekt, rozhodli jsme se s Anandou před pěti lety, že se pokusíme vytvořit hru podle našich představ. Stejně jako Lazar vstal z hrobu, tak i my jsme se vrátili k naší dávno pohřbené zálibě. Kartami řízených her typu „We the People“ nebo „Hannibal“ vycházelo stále méně a méně, zatímco her jako „Path of Glory“ a „Barbarossa to Berlin“ se objevovalo stále víc. To ale vůbec neznamená, že chceme kritizovat práci jejich autora, pana Raicera. Ve skutečnosti jsme přesvědčeni, že právě hra „Path of Glory“ ukázala, jak skutečně bohatá může být taková kartami řízená hra. Problém byl ale někde jinde – zestárlí jsme a neměli jsme na hry tolik času. Už jsme nemohli hrát tak často jako na studentské koleji - stejně jako ostatní jsme se věnovali svým rodinám a najít osm hodin na hraní jedné hry se stalo téměř nemožným. Proto jsme sobecky chtěli navrhnout hru dokonale vyhovující našemu dennímu programu. Studenou válku si můžete zahrát za stejnou dobu jako scénáře jiných kratších her. Pokud máte větší ambice, můžete si po skončení hry vyměnit úlohy a zahrát si studenou válku za druhou velmoc. Tímto zdlouhavým úvodem jsme chtěli vysvětlit, že při vývoji hry největší omezení představovala doba trvání hry.

Druhá otázka, na kterou jsme si museli odpovědět, bylo téma. Téma občanské války je ideální pro hry s přeléváním vlivu jednotlivých stran konfliktu. Na začátku jsem Anandu přesvědčoval, že se pokusíme zpracovat španělskou občanskou válku. Několik knih o tomto tématu nás ale rychle přesvědčilo, že by nám zabralo roky, než bychom pochopili politickou situaci v tehdejší Španělsku. A upřímně řečeno, tak dlouho jsme čekat nechtěli. Ananda, v náhlém záchvatu geniality, navrhl jako náhradní téma studenou válku. To byl obrovský námět. Neexistuje mnoho her, které by seriózně řešily politické aspekty tohoto období dějin. Spíše žádné takové hry ani nejsou, přestože se naše země tohoto konfliktu účastnila. Přelévání politického vlivu jako základní systém hry by mohlo v tomto tématu fungovat velice dobře. Navíc historie studené války nepředstavovala pro nás žádný problém: strávil jsem čtyři roky studiem tohoto období a v 80. letech jsem absolvoval vysokou školu se specializací na mezinárodní vztahy. A konečně, mezi nejlepší hry, jaké jsem kdy hrál, patří počítačová hra „Balance of Power“ od Chrise Crawforda. Je to hra o politikaření během studené války a dokonce o balancování při řešení krize mezi supervelmocemi. Tato hra je dodnes s určitými inovacemi mezi počítačovými hráči oblíbená. Nikdy nezapomenu na nesmrtelnou herní sérii, kdy jsem přivedl svět k nukleární katastrofě prostřednictvím něčeho tak směšného, jako bylo financování partyzánských geril v Keni.

Způsobili jste nukleární válku. Ale neobjevila se žádná animace ani atomový hřib s kusy těl vymrštnými do vzduchu. Za prohru nejsou žádné odměny.

Pokud by mě tehdy v posledním ročníku střední školy vyhodili, určitě by za to mohl Chris Crawford. A tak Anandova myšlenka byla k nezaplacení a dala nám šanci pokusit se přenést magii této počítačové hry na hrací plán deskové hry.

Termín „hra“ používáme skutečně po zralé úvaze. Naše Studená válka nepřesahuje význam tohoto termínu. Pokaždé, když byl nutný kompromis, a my se museli rozhodovat mezi historickou skutečností a hratelností, zvolili jsme hratelnost. Cílem bylo vyvolat atmosféru studené války a doufáme, že se lidé díky této hře o studené válce něco dovědí. Neděláme si však iluze o tom, že hra tohoto rozsahu a délky by mohla předstírat, že jde o skutečnou dokonalou simulaci.

Hráči by se také měli smířit s ostře vyhraněným pohledem na tento konflikt. Naše hra v podstatě pokládá všechny události studené války za naprosto jednoznačné, i když se ve skutečnosti historický pohled na tyto události může lišit. Proto jsou nejdůležitější vztahy mezi jednotlivými národy a supervelmocemi. Svět tehdy představoval šachovnici pro naplňování ambicí USA a Sovětského svazu, zatímco ostatní národy byly pouhými pěšáky (maximálně střelci) v jejich vysoké hře. Dokonce i Čína je zde abstrahována do karty, kterou si dvě velmoci předávají mezi sebou. Dále zde funguje teorie domina, která je základem pro rozšiřování vlivu v konkrétním regionu. Historik může všem těmto předpokladům oponovat, ale při zachování naší filozofie si myslíme, že tento přístup hře skutečně prospěl.

Jedním z nejdůležitějších rozdílů mezi hrou Studená válka a ostatními hrami z této doby je naše přesvědčení, že nukleární válka je nepřipustná. Autoři jiných her nemohou odolat pokušení vypustit atomového džina z lahve. Ze zpětného úhlu pohledu však víme, že nukleární válka by byla nemyslitelná a proto k ní také nedošlo. Ano, byli jsme blízko, ale věříme, že zdravý rozum by zvítězil a odradil všechny aktéry od stisku osudného tlačítka. Jakmile by někdo tlačítko stisknul, nukleární válka by začala žít svým vlastním životem a lidstvo by pravděpodobně zaniklo.

Dále bychom chtěli upozornit na dvě rozhodnutí, kterými jsme zlepšili hratelnost této hry. Za prvé jsme se rozhodli, že geografická poloha sousedních zemí neznamená automaticky jejich propojení. Existují pro to tři důvody. Prvním důvodem je to, že různé země jsou různě provázány a jejich geografická poloha tomu nemusí nutně odpovídat. Druhým, nejdůležitějším důvodem, je fakt, že jsme chtěli ve hře aplikovat skutečný dopad teorie domina, kdy hráči na mapě pomalu rozšiřují svůj vliv. Vzpomeňte si na staré dokumenty, kde se červené šipky rozlézají z mapy Sovětského svazu na všechny strany. Třetím, nejméně častým důvodem, je to, že absence spojení mezi geograficky sousedními zeměmi odpovídá nepřátelství dvou předpokládaných spojenců na lokální úrovni.

Druhé rozhodnutí, které zdokonaluje průběh hry, je označení některých zemí za klíčové. V podstatě existovaly tři možnosti, jak země mohla získat tento status. Za prvé ho získaly regionální mocnosti. To je například dobře vidět na klíčových zemích Jižní Ameriky. Za druhé to byly státy, které disponují strategickými zdroji surovin. Samozřejmě se to týká většiny klíčových zemí na Blízkém východě, stejně jako například Angoly nebo Venezuely. A konečně status klíčové země získaly ty státy, ve kterých supervelmoci skutečně bojovaly - jako například Jižní Korea. Proto upozorňujeme naše britské a australské soukmenovce, že je nepovažujeme za méně důležité než naše spojence z Francie. Ve skutečnosti představujete kotvu amerického vlivu v Evropě a Asii.

Existuje celá řada aspektů hry, na které jsme hrdí. Nejvíce si však ceníme toho, jak hra odráží psychologii studené války. Území se stává důležitým, protože si váš soupeř myslí, že je důležité a je na ně třeba v každém případě vstoupit. Dále jsme spokojeni s tím, jak jsme vyřešili provázanost úrovně DEFCON a vojenských operací. Hráč tedy musí během každého tahu provádět různorodé akce, které zvyšují napětí a vzrušení ze hry.

A konečně, naše hra představuje trošku studeno-válečnické nostalgie. Ve světě nepřátel bez státní příslušnosti, kteří vědí, že naše zničení je i jejich konec, se studená válka jeví jako podivný spor o ekonomické zájmy. V dnešním světě vítězí náboženská nesnášenlivost nad ideologií, ale my podvědomě toužíme po jednodušším světě z časů neviditelných výhrůžek, kdy jsme bojovali proti nepříteli za zachování principů, které cítíme. Toužíme po světě, kterému jsme rozuměli. Tak nechme znovu poupat naše bagančata, žhavit přímé linky a postavme se na stráž v Berlíně. Studená válka je pryč, ale hra právě začíná.

Jason Matthews



PŮVODNÍ VYDÁNÍ

AUTOŘI HRY: Jason Matthews & Ananda Gupta

VÝVOJ: Jason Matthews

ASISTENTI VÝVOJE: George Young and William F. Ramsay, Jr.

VÝTVARNÍK: Rodger MacGowan

DESIGN KRABICE: Rodger MacGowan

MAPA: Mark Simonitch and Guillaume Ries

SAZBA ŽETONŮ A PRAVIDEL: Mark Simonitch

TESTEŘI: Greg Schloesser, Bill Edwards, Marvin Birnbaum, Brad and Brian Stock, Peter Reese, Joe Rossi Jr., Greg Kniaz, PJ Glowacki, Steve Viltoft, Doug Austin, Shawn Metcalf, Steve Kosakowski, Ken Gutermuth and Ben & Marcia Baldanza

TESTEŘI DELUXE EDICE: Ted Torgerson, Charles Robinson, Dave Gerson, Sakari Lahti, Randy Pippus, Riku Riekkinen, Doug Steinley, Rich Jenulis, Paul Sampson

KOREKTURY: Kevin Duke, Tom Wilde

KOORDINACE VÝROBY: Tony Curtis

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

Zvláštní poděkování: Bruce Wigdor, Chris Withers, Stefan McCay, Randy Pippus and David Wilson.

ČESKÉ VYDÁNÍ

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz

PŘEKLAD: Jiří Kutina, Zdeněk Petrůj

ÚPRAVA TEXTU: Hana Jarolímová

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: Za cenné rady, připomínky a pomoc při práci na českém překladu děkujeme hráčské komunitě soustředěné kolem serveru www.zatrolene-hry.cz.

PODĚKOVÁNÍ VYDAVATELE: České vydání hry Twilight Struggle je na našem herním trhu ojedinělým projektem. Ten by nebylo možné realizovat bez týmu dvou překladatelů a korektorky. Spousta času a dávka nadšení, kterou tyto tři lidé věnovali překladu hry si zaslouží velké uznání. Bez nich byste tuto hru v rukou nedrželi.

POZNÁMKY K ČESKÉMU PŘEKLADU

Pro českou lokalizaci této celosvětově úspěšné deskové hry byl použit název *STUDENÁ VÁLKA*, protože vystihuje období, kterému je tato hra věnovaná. V podtitulu jsme ponechali původní název *TWILIGHT STRUGGLE*, u kterého autoři použili slova z inauguračního projevu amerického prezidenta J. F. Kennedyho (viz 1.0).

Překlad historických reálií vychází z pojmů používaných v českých encyklopediích a učebnicích historie.

Použití velkých písmen u některých názvů zeměpisných regionů neodpovídá důsledně pravidlům českého jazyka a bylo ve hře ponecháno z důvodu větší přehlednosti.



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com



MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

www.mindok.cz