

# GLASNOST™

Das Spiel über Frieden und Verständigung  
zwischen der Sowjetunion und der westlichen Welt

*Spielregeln*

# GLASNOST™

## Das Spiel über Frieden und Verständigung zwischen der Sowjetunion und der westlichen Welt

GLASNOST™ vermittelt die neue Atmosphäre der Offenheit und Verständigung zwischen der Sowjetunion und der westlichen Welt. Die Mitspieler stellen Europäer und Sowjets dar, die miteinander Verhandlungen und Debatten führen, Geschäfte machen, diplomatische Beziehungen unterhalten und kulturellen Austausch betreiben. Aktuelle Ereignisse aus den neuesten Nachrichten können den Spielern entweder helfen oder im Weg stehen. Je nachdem wählen die Spieler eine bestimmte Taktik. GLASNOST™ ist für 3 - 8 Spieler von 9 bis 99 Jahren gedacht.

### Spielausstattung

- |                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| 10 Konfliktchips (schwarz mit Pfeil) | 30 Friedenschips (weiß mit Taube)  |
| 32 europäische Chips (blau)          | 4 europäisch-amerikanische Flaggen |
| 32 sowjetische Chips (rot)           | 4 sowjetische Flaggen              |
| 4 europäische Spielfiguren           | 52 Verhandlungskarten              |
| 4 sowjetische Spielfiguren           | 52 Debattierkarten                 |
| 1 Glasnost-Spielbrett                | 52 Nachrichtenkarten               |
| 1 Würfel                             |                                    |

### Ziel des Spiels

Ziel von GLASNOST™ ist, daß die Spieler für sich und das Land ihrer Wahl so viele *Friedenschips* wie möglich gewinnen. Sie erhalten diese Chips immer dann, wenn sie eine gleiche Anzahl von *sowjetischen* und *europäischen Chips* erspielt haben, die das *Kräftegleichgewicht* symbolisieren und die sie gegen *Friedenschips* eintauschen können. Gleichzeitig müssen die Spieler vermeiden, die *Friedenschips* durch *Konflikte* wieder zu verlieren.

### Vor dem Spiel

1. Jeder Spieler wählt eine *Spielfigur*, die er auf irgendein unbesetztes Feld im äußeren Ring des Spielbretts stellt.
2. Jeder Spieler legt die Flagge und 2 Chips seines Landes (rote Chips für die Sowjetunion und blaue für Europa) vor sich hin.
3. Die Zahl der sowjetischen und europäischen Spieler sollte ungefähr gleich sein.
4. Nun werden die *roten Sowjetchips*, die *blauen Europachips*, die *Friedenschips* und die *Konfliktchips* sortiert und zu 4 Stapeln aufgeschichtet.
5. Die *Nachrichten-* und *Debattierkarten* werden gemischt und in die gekennzeichneten Felder auf dem Spielbrett gelegt.

## Notizen

**Handel:** Sie dürfen mit irgendeinem Ihrer Mitspieler bis zu 2 Ihrer *europäischen* oder *soujetischen* Chips gegen 2 Chips der *Gegenseite* tauschen.

**Frieden:** Dies ist das einzige Feld, auf dem Sie einen *Friedenschip* nehmen dürfen, ohne dazu eine *Nachrichtenkarte* zu benötigen, die Ihnen dies erlaubt. Wenn Sie je 1 *soujetischen* und 1 *europäischen* Chip besitzen, können Sie dieses Chip-Paar hier gegen 2 *Friedenschips* eintauschen. Es ist jedesmal nur ein einziger Tausch möglich, wenn Sie auf ein *Friedensfeld* kommen.

Nach dem Tausch behalten Sie 1 *Friedenschip* für sich, den anderen legen Sie in Ihr Land auf dem Spielbrett. Diese Chips bleiben für immer im jeweiligen Land, die Spieler selbst hingegen können Ihre *Friedenschips* wieder verlieren. Die *soujetischen* und *europäischen* Chips werden auf die entsprechenden Stapel zurückgelegt, nachdem sie für *Friedenschips* eingetauscht wurden.

**Nachrichten:** Jedesmal wenn Sie ein *Nachrichtenfeld* überspringen oder direkt auf ein solches Feld treffen, nehmen Sie eine *Nachrichtenkarte* auf, sobald Sie Ihren Zug beendet haben. Sie lesen die Karte laut vor und befolgen die jeweiligen Anweisungen. Anschließend legen Sie die *Nachrichtenkarte* aufgedeckt als unterste Karte zurück in den Stapel.

## Debatte

Sie nehmen eine *Debatte* aus, wählen dann einen Ihrer Mitspieler aus, mit dem Sie die *Debatte* führen möchten, und stellen dessen Spielfigur zu Ihrer eigenen auf das Feld. Dann wird die Karte vorgelesen oder Sie bestimmen selbst ein Thema, wenn die Karte leer ist. Sie müssen zu dem Thema Stellung nehmen und Ihre Meinung begründen. Wenn Sie passen, verlieren Sie die *Debatte* automatisch, und Ihr Mitspieler erhält 1 Chip. Nachdem Sie selbst Ihre Ansichten dargelegt haben, muß der andere Spieler entweder eine gegenteilige Meinung vertreten oder andere Argumente liefern. Gibt er auf, gewinnt automatisch der erste Spieler und erhält 2 Chips.

Beim *Debattieren* sollte man die Meinung vertreten, von der man glaubt, daß sie den Ansichten eines Bürgers aus dem jeweiligen Land entsprechen könnte. Die Spieler sollten ihre Stellungnahme kurz fassen (bis zu ungefähr 1 Minute), und alle anderen dürfen sich dazu ebenfalls kurz äußern, falls sie dies möchten. Die Mitspieler beurteilen die *Debatte* anschließend wie folgt:

## Beurteilung

Diejenigen Spieler, die nicht an der *Debatte* teilnehmen, stimmen darüber ab, welcher der beiden Spieler ihrer Meinung nach die *Debatte* gewonnen hat. Daumen nach oben bedeutet gewonnen, Daumen nach unten verloren. Gibt es nur einen Spieler, der nicht an der *Debatte* teilgenommen hat, entscheidet dieser als alleiniger Schiedsrichter. Die Mitspieler stimmen für einen Spieler, weil ihnen seine Argumente gefallen oder auch aus anderen Gründen. Der Spieler mit den meisten Stimmen gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige Spieler, durch den die *Debatte* zustandekam. Der Sieger erhält wahlweise 1 *europäischen* oder 1 *soujetischen* Chip.

Nach der *Debatte* wird die *Debatte* aufgedeckt als unterste Karte in den Stapel zurückgelegt.

## Verhandlung

Ihre *Verhandlungskarten* geben Ihnen die Möglichkeit, mit irgendeinem Ihrer Mitspieler eine *Verhandlung* zu führen. Bringen Sie den Spieler Ihrer Wahl zu sich auf das Feld und fordern Sie ihn dazu auf, sich mittels seiner Karten mit Ihnen zu messen. Der Mitspieler hat die Wahl, ob er *verhandelt* will oder nicht. Erklärt sich der Mitspieler einverstanden, spielen beide Spieler nacheinander ihre 3 *Verhandlungskarten* aus (siehe dazu **Kartenvergleich**). Entscheidet sich der Mitspieler dafür, nicht zu *verhandeln*, dürfen Sie ihm je nach Belieben 1 *europäischen* oder 1 *soujetischen* Chip abnehmen.

## Gipfeltreffen

Sie können mit beliebig vielen oder allen Mitspielern ein *Gipfeltreffen* einberufen, indem Sie deren *Spielfiguren* zu sich auf dieses Feld stellen. Sie verhandeln mit allen Spielern wie oben beschrieben und benutzen dazu Ihre *Verhandlungskarten*. Jeder Mitspieler hat die Möglichkeit auszuweichen, worauf Sie ihm entweder 1 *soujetischen* oder 1 *europäischen* Chip abnehmen dürfen. Alle Spieler, die sich für eine Teilnahme an den *Verhandlungen* entscheiden, zeigen nacheinander ihre Karten (siehe **Kartenvergleich**). Für jede gewonnene Runde erhält der Sieger von jedem Verlierer wahlweise je 1 *soujetischen* oder 1 *europäischen* Chip.

## Kartenvergleich

Immer wenn die Spieler an einer *Verhandlung* oder einem *Gipfeltreffen* teilnehmen, wählen sie 3 ihrer 4 *Verhandlungskarten* aus. Der Wert dieser Karten richtet sich zum einen nach den Zahlen, die in der *Punkteskala* von 1 - 7 reichen, sowie nach der *Gewichtung* der einzelnen *Themenbereiche*. Diese 4 Bereiche werden wie folgt bewertet:

1. politische Macht (*Flagge*)
2. wirtschaftliche Macht (*Geldsymbol*)
3. Technologie (*Computer*)
4. militärische Macht (*Rakete*)

Wenn die Spieler bei einer *Verhandlung* oder einem *Gipfeltreffen* ihre 3 Karten ausgewählt haben, legen sie diese aufgestapelt vor sich hin. Sobald die Spieler ihre Stapel vor sich haben, decken alle ihre oberste Karte auf. Die Runde gewinnt derjenige Spieler, dessen Karte die *höchste* Zahl zeigt. Bei gleichen Zahlen sticht die Karte mit dem höher bewerteten *Themenbereich*. Steht es dennoch unentschieden, gibt es keinen Sieger und die Runde wird nicht gewertet. Dasselbe geschieht mit allen 3 Karten des Stapels.

Nach einer *Verhandlung* nimmt derjenige Spieler, der die meisten Runden (das heißt 2 von 3) gewonnen hat, entweder 2 *soujetische* oder 2 *europäische* Chips von seinem Gegenspieler. Bei einem Gleichstand gibt es keine neuen Chips.

Nach einem *Gipfeltreffen* nehmen die Sieger für jede gewonnene Runde je einen Chip ihrer Wahl von jedem ihrer Mitspieler. Haben beispielsweise 4 Spieler an einem *Gipfeltreffen* teilgenommen und ein Spieler hat 2 der 3 Runden gewonnen, nimmt er von jedem anderen Spieler 2 Chips, so daß er schließlich insgesamt 8 Chips hat.

Anschließend werden alle bereits gespielten Karten abgelegt und neue werden gezogen. Jeder Spieler besitzt nun wieder 4 *Verhandlungskarten*.

## Zwei Spieler auf demselben Feld

Landen Sie mit einem anderen Spieler auf demselben Feld, können Sie entscheiden, ob Sie mit ihm *handeln*, *verhandeln* oder *debatte* möchten. Wenn nötig, lesen Sie zu diesen drei Möglichkeiten bitte noch einmal die oben beschriebenen Regeln.

## Der Sieger des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Spieler eine bestimmte Anzahl von *Friedenships* erlangt hat, die sich nach der Zahl der Mitspieler richtet:

- 3 Spieler - 8 *Friedenships*
- 4-5 Spieler - 4 *Friedenships*
- 6-7 Spieler - 3 *Friedenships*
- 8 Spieler - 2 *Friedenships*

Nach Belieben kann stattdessen auch vor dem Spiel eine bestimmte Spieldauer festgelegt werden. Ein bis zwei Stunden sind eine gute Zeit.

Die Spieler addieren ihre erreichten Punkte wie folgt:

1. Jeder *Friedenschip* und jedes *Paar* von je 1 *sowjetischen* und 1 *europäischen* *Chip* zählen 1 Punkt.
2. Für jeden *Konfliktchip* wird 1 Punkt abgezogen.
3. Für jeden übrigen *Chip* des eigenen Landes wird 1 Punkt abgezogen.
4. Übrige *Chips* des anderen Landes werden nicht gezählt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Sieger. Gewonnen hat außerdem auch das Land mit der höchsten Anzahl von *Friedenships*.

## Änderung der Spielregeln

Genau wie im wirklichen Leben dürfen die Spielregeln geändert werden. Die Spieler können dazu Vorschläge machen, über die gemeinsam abgestimmt wird. Ist die Mehrheit der Mitspieler einverstanden, gelten die neuen Spielregeln.



Neumann-Reichardt-Straße 27-33, Hans 21  
2000 HAMBURG 70

Copyright © 1988 Creative Communications & Research  
Satz & Übersetzung: designa, Nürnberg, © 1989

6. Die *Verhandlungskarten* werden gemischt, und je 4 Karten werden verdeckt an die einzelnen Spieler verteilt. Die übrigen *Verhandlungskarten* werden in das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielbrett gelegt.

7. Die Spieler würfeln reihum, die höchste Augenzahl darf beginnen. Bei einem Unentschieden wird noch einmal gewürfelt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

## Das Spiel

1. Die Spieler würfeln nacheinander und springen entsprechend der Augenzahl des Würfels in eine beliebige Richtung. Es ist nicht erlaubt, innerhalb eines Zuges die bereits übersprungenen Felder zurückzugehen oder beim Überspringen des *Gipfeltreffens-Feldes* die Richtung zu ändern.
2. Mit Ausnahme des *Gipfeltreffens-Feldes*, auf dem sich jederzeit beliebig viele Spieler aufhalten können, dürfen höchstens zwei Spieler dasselbe Feld besetzen.
3. Befolgen Sie die jeweiligen Anweisungen, sobald Sie auf ein neues Feld kommen.
4. Treffen Sie auf ein Feld, das bereits mit einem anderen Spieler besetzt ist, haben Sie zusätzlich die Wahl, mit diesem Spieler *Handel* zu treiben, eine *Verhandlung* oder eine *Debatte* zu führen.
5. Wenn Sie auf einem *Nachrichtenfeld* landen oder ein *Nachrichtenfeld* überspringen, ziehen Sie eine *Nachrichtenkarte*, lesen diese jedoch erst, nachdem Sie Ihren Zug beendet haben.
6. Am Ende des Zuges (jedoch bevor Sie die *Nachrichtenkarte* lesen) dürfen Sie bis zu 2 *Verhandlungskarten* ablegen und dafür neue vom Kartestapel nehmen, es sei denn, Sie haben bereits nach einer *Verhandlung* oder nach einem *Gipfeltreffen* neue Karten bekommen.

## Die Spielfelder

### Kultureller Austausch:

Nehmen Sie 1 *Chip* der *Gegenseite*

### Immere Entwicklung:

Nehmen Sie 1 *Chip* Ihres *eigenen* Landes

### Diplomatische Beziehungen:

Nehmen Sie 2 *Chips* der *Gegenseite*

### Pressekonferenz:

Nehmen Sie 2 *Chips* Ihres *eigenen* Landes

### Investitionen im Ausland:

Nehmen Sie von irgendeinem Mitspieler 1 *Chip* der *Gegenseite*

### Import/Export-Vereinbarungen:

Nehmen Sie 1 *Chip* Ihres *eigenen* Landes

### Joint Venture:

*Gemeinschaftsunternehmen*

Nehmen Sie wahlweise 1 *europäischen* oder 1 *sowjetischen* *Chip*

### Spionage:

Sie verlieren 1 *Chip* der *Gegenseite*

### Konflikt:

Nehmen Sie 1 *Konfliktchip*

### Aufrüstung:

Sie verlieren 1 *Chip* Ihres *eigenen* Landes

### Neuanfang:

Tauschen Sie beliebig viele *Verhandlungskarten* gegen neue ein oder legen Sie 1 *Konfliktchip* ab