

Handlungen, Stresspunkte, Ausführende

Phase Handlung: Situation	gelingt mit: (leer = immer)	Stresspunkte					Ausführende(r)
		✔	✘	😊	😞	😡	
1 Kuren							Politbürolisten mit ☹/☹☹
im Amt bleiben*: ☹/☹☹						1	
im Amt bleiben*: gesund						1	
Parteichef*: immer						1	
2 Säuberungen							KGB Ideologe Parteichef Industrie
säubern	Politiker im Amt: Parteichef: W18+	1	3				
Die Phase endet mit der ersten misslungenen Säuberung.	1. Stufe: W14+ 2. Stufe: W10+ Kandidat: W6+						
	Politiker in Kur: je 3 weniger						
3 Imperialistischer Spion							Verteidigung Aussenminister KGB Parteichef Industrie
☹ aufheben							
☹ einleiten		1				1	
☹ weiterlaufen lassen*						1	
Politbürolist (mit ☹ aus Vorjahr) anklagen	max. 1 Gegenst.		3				
Kandidat verbannen		2					
4 Krankheiten und Todesfälle							Politbürolisten
5 Wahl des Vorsitzenden der Begräbniskommission							Aussenminister Ideologe KGB Industrie Landwirtschaft Sport Verteidigung
1. Vorschlag (1. Stufe)	max. 2 Gegenst.		1				
2. Vorschlag („Rebell“)	max. 2 Gegenst.						
Bei Ablehnung des 2. Vorschlags ist der Vor- schlagende gewählt.							
6 Ersetzungen							Politbürolisten (nur Parteichef)
verschieben							(nur Parteichef)
degradieren (1 Stufe)		1					
befördern (1 Stufe)		1					
7 Rehabilitationen							Politbürolisten
rehabilitieren		5					
8 Oktoberparade							Parteichef
abnehmen: gesund							
abnehmen: ☹	W8+		1				
abnehmen: ☹☹	W15+		2				

Zeichenerklärung: kursiv*: Geschieht, wenn Ausführender nicht handelt. — SP für Ausführenden: ✔: bei Gelingen; ✘: bei Misslingen. — SP für Betroffenen/Opfer: 😊: im Wunschamt; 😡: im verhassten Amt; 😞: sonst.



©1986 by Fata Morgana Spiele, Bern

Konzept: **Urs Hostettler**

Grafik: **Res Brandenberger**

А А
В В
W В
Г Г
Д Д
Е Е
Ю Ё
SCH Ж
S З
И И
Ј И
К К
Л Л
М М
N Н
О О
P П
R Р
S С
T Т
У У
F Ф
CH X
Z Ц
TSCH Ч
SCH Ш
У Ы
- Ь
Е Э
Ј Ю
ЈА Я

Kreml · Spielanleitung

Spielmaterial	2
Szenario	3
Für wen ist KREML gedacht?	3
Spielvorbereitungen	4
Spiele	6
Geheimer Einfluss	6
Spielziel	6
Führen	6
Jahresablauf	7
Phase 1: Kuren	7
Phase 2: Säuberungen des KGB	8
Phase 3: Imperialistischer Spion	9
Phase 4: Krankheiten und Todesfälle	10
Phase 5: Wahl eines Vorsitzenden der Begräbniskommission	11
Phase 6: Ersetzungen	12
Phase 7: Rehabilitationen	13
Phase 8: Oktoberparade	13
Spielende	13
Zusatzregeln	14
Kooperatives Kreml	14
Staatspräsident	14
Besondere Fähigkeiten	14
Nachsetzen	14
Ereigniskarten	15
Listen	17
GenossInnen	17
Gesundheitszustand im Amt	18
Gesundheitszustand im Sanatorium	19
Handlungen, Stresspunkte, Ausführende	20
Spielmaterial	
24 Politiker der Nomenklatura mit Bild, Namen und Alter	
8 Ämter -Taschen (Politbüro) und 1 Tasche für die Kandidaten des Politbüros	
3 Tafeln Volk , Sibirien und Kremlmauer	
6 Tafeln Offengelegte Einflüsse	
23 Anzeigtäfelchen mit Namen und Alter der Politiker	
8 Kärtchen Kur	
1 20er-Würfel	
1 Block zum Notieren der Oktoberparaden und zum Nachsetzen	
21 Ereigniskarten (Zusatzregeln)	
Plättchen ›krank‹ 🏠 und ›verdächtig‹ 🚫, zahlreiche farbige Zahlenplättchen	
die Spielanleitung mit 2 Tabellen ›im Amt‹ und ›im Sanatorium‹	
Ferner braucht ihr Zettel und Schreibzeug	

Gesundheitszustand im Sanatorium

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
50																					50
51																					51
52																					52
53																					53
54																					54
55																					55
56																					56
57																					57
58																					58
59																					59
60																					60
61																					61
62																					62
63																					63
64																					64
65																					65
66																					66
67																					67
68																					68
69																					69
70																					70
71																					71
72																					72
73																					73
74																					74
75																					75
76																					76
77																					77
78																					78
79																					79
80																					80
81																					81
82																					82
83																					83
84																					84
85																					85
86																					86
87																					87
88																					88
89																					89
90																					90
91																					91
92																					92
93																					93
94																					94
95																					95

Gesundheitszustand im Amt

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
50	■																				50
51	■	■	■	■																	51
52	■	■	■	■	■																52
53	■	■	■	■	■	■															53
54	■	■	■	■	■	■	■														54
55	■	■	■	■	■	■	■	■													55
56	■	■	■	■	■	■	■	■	■												56
57	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■											57
58	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■										58
59	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■									59
60	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								60
61	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■							61
62	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■						62
63	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					63
64	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				64
65	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			65
66	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		66
67	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	67
68	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	68
69	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	69
70	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	70
71	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	71
72	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	72
73	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	73
74	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	74
75	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	75
76	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	76
77	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	77
78	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	78
79	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	79
80	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	80
81	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	81
82	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	82
83	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	83
84	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	84
85	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	85
86	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	86
87	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	87
88	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	88
89	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	89
90	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	90
91	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	91
92	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	92
93	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	93
94	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	94
95	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	95
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

Szenario

Der Kreml zu Moskau im Jahr 1951.

Partei- und Regierungschef ist der greise NESTOR APARATSCHIK, der sich krankheitshalber kaum mehr in der Öffentlichkeit blicken lässt. Nach seinem Tod wird ein Gerangel um die besten Plätze im Politbüro, vor allem um das Amt des Parteichefs, ausbrechen.

Mächtige Hinterleute (die SpielerInnen) ziehen die Fäden. Bald werden die neuen Chefs mit harter Hand säubern und ihre politischen Gegner degradieren, die Zeit des „Schukrutoffismus“ oder des „Satinismus“ wird anbrechen.

Aber hat die neue Strömung Bestand? Die Führungsspitze ist hoffnungslos überaltert, Krankheiten raffen die Politbürolisten dahin, und dauernd rücken wieder alte Knaben auf die begehrten Plätze nach (Gerontokratie). Wie lange wird es dauern, bis SpielerInnen ein Regime von Bestand errichten können, bis ein einigermaßen gesunder Parteichef sich dreimal an der Oktoberparade winkend seinem Volk zeigen kann, ohne dabei zusammenzubrechen?

Für wen ist KREML gedacht?

Für 3-6 SpielerInnen ab 50 Jahren. – Auch jüngere Leute können ausnahmsweise mitspielen, vorausgesetzt, sie haben das gewisse Gefühl fürs Eigenleben der Gerontokratie.

Die **Spieldauer** kann sehr stark variieren. Zwischen 30 Minuten und 3 Stunden...

Stalinisten können KREML direkt als Lernspiel verwenden. Auch Reagan-Liberale, wenn sie ›Sibirien‹ durch ›Privatwirtschaft‹ ersetzen. – Normale Leute können genüsslich spielen.

KREML ist kein komplexes Spiel. Doch verlangt der **ungewöhnliche Spielmechanismus** (kein Spielbrett, Ablauf in Phasen mit verschiedenen Handlungsmöglichkeiten) einen leseintensiven Probelauf.

Während fortgeschrittene KREML-SpielerInnen neue Spielvarianten entdecken und erproben werden, können Neulinge sehr rasch mithalten, indem sie die Haupttaktik von KREML anwenden: abwarten und Tee trinken, die Zeit arbeiten lassen...

Spielvorbereitungen

Vor dem ersten Spiel kommen die Handwerker zum Zug. Die **Ämter**-Taschen sind wie folgt zu kleben:



Listen

GenossInnen

	Name	Wunschamt (+)	Verhasstes Amt (-)
50	VIKTOR WASOLIN	KGB	Landwirtschaft
51			
52	ULAN PUTSCHNIK	KGB	Aussenministerium
53			
54	LEONID BUNGALOFF	Sport	Industrie
55			
56	WASSILY PROTZKY	Verteidigung	Ideologie
57	MICHAIL STRYCHNIN	Ideologie	Industrie
58	LUDMILLA PATINA	Aussenministerium	Verteidigung
59	JURI NIKOTIN	Industrie	Sport
60	TIGRAN ZENJARPLAN	Aussenministerium	KGB
61	IWAN MANJAK	Landwirtschaft	Industrie
62	OLEG SATIN	Ideologie	KGB
63	BORIS KARRIENKO	Aussenministerium	Ideologie
64	SERGEJ VETZAK	Verteidigung	Sport
65	IGOR DOBERMAN	Sport	Aussenministerium
66	EDUARD ZUHORSTRAPADSE	Aussenministerium	Sport
67	ANTONJ MANKO	Ideologie	Landwirtschaft
68	ANATOL FUCKOFF	KGB	Verteidigung
69	NIKOLAI BYROJEW	Industrie	Verteidigung
70	DIWAN PALAVRIAN	Sport	Ideologie
71	ANDREJ PISSIN	Verteidigung	Landwirtschaft
72	KAREL KRAKATOV	Landwirtschaft	Aussenministerium
73	PETR NIEWITKO	Industrie	Aussenministerium
74	ALEXEJ ALJESVURKADSE	Verteidigung	KGB
75	LECH SCHUKRUTOFF	Landwirtschaft	Verteidigung
76			
77			
78			
79			
80	NESTOR APARATSHIK		

Damit ist die Geschichte aber noch nicht erledigt. Zum stressigen Aufwand von **2 SP** kann der **ranghöchste zur Zeit im Kreml anwesende Politbürolist** ins Geschehen eingreifen, indem er entweder den beschuldigten „mutmasslichen Attentäter“ trotz perfektem Alibi wie vom Opfer vorgeschlagen bestrafen lässt oder indem er umgekehrt den Beschuldigten trotz fehlendem Alibi begnadigt, ihn im Amt belässt, als sei nichts geschehen.

Hinweis: Manchmal ist ein Attentat gegen einen unwichtigeren *eigenen* Politiker überlegenswert. Weil das Opfer irgendeinen Mitstreiter beschuldigen und zur Bestrafung vorschlagen darf, kann man/frau die mächtigen Gegner ganz schön ins Schwitzen bringen, vor allem wenn sie kein Alibi vorweisen können...

Leibwächter (2x) bietet guten Schutz gegen ein Attentat: Sie ist auszuspielen, nachdem der Attentäter sein Opfer bezeichnet hat. Der Anschlag gelingt nur noch mit W20.

Urlaub aus dem Sanatorium / Plötzliche Unpässlichkeit (3x) erlaubt, einen Politbürolisten **bis zum Ende einer laufenden Phase** aus der Kur zurückzuholen (und mit ihm zu handeln und zu stimmen) oder umgekehrt einen missliebigen Politiker für dieselbe Zeitspanne in die Kur zu schicken, um ihn kaltzustellen. Das Kärtchen darf **nicht in Phase 8** gespielt werden.

Fehldiagnose (3x) ist in Phase 4 nach einem missliebigen Gesundheitswurf zu spielen. Der Wurf muss wiederholt werden. Beim zweiten Versuch erlaubt *Fehldiagnose* zudem eine Korrektur des Würfelresultats: ganz nach Wunsch um +1 oder -1.

Spezialarzt (2x) ist einem Kranken im Sanatorium beizugeben. Er verbessert dessen Gesundheitswürfe jeweils um +2 und bleibt wirksam, bis der Kranke das Sanatorium verlässt.

Rehabilitation durch den Staatspräsidenten (2x) erlaubt, einen Sibirer „gratis“ zu rehabilitieren. Das heisst: in Phase 7 erhält keiner der Politbürolisten die dafür üblichen 5 SP aufgebremmt.

Bienenhormon-Kur (1x) ist etwas für sehr alte Leute: Sie bewirkt, das ein 95-jähriger (oder noch älterer) Politiker so rüstig bleibt, dass er entgegen aller Erwartung munter weiter politisiert und nicht die rein repräsentative Staatspräsidenten-Rolle übernimmt. Immerhin hat er mit den Tabellenwerten fürs Alter 95+ zu leben...

Die **Ämter**-Taschen werden wie folgt auf dem Tisch ausgelegt:



1.
STUFE



2.
STUFE



Diese 8 Ämter bilden zusammen das Politbüro.

Darunter legt ihr die **Kandidaten**-Tasche, etwas abseits das **Volk**, und irgendwo weit weg **Sibirien** und die **Kremlmauer**.

Aus den Politikern sucht ihr **NESTOR APARATSCHIK** heraus. Er hat eine Sonderstellung als amtierender Parteichef (in die betreffende Tasche stecken). Zudem erhält er ein Zeichen »krank« (⊕).

Aus dem Stapel der andern Politiker werden der Reihe nach die sieben weiteren Ämter des ersten Politbüros besetzt, d. h. zugelost.

Darauf wird auch die Kandidaten-Tasche mit fünf Politikern aus dem Stapel aufgefüllt.

Die restlichen Politiker legt ihr – für alle sichtbar – zum Volk. Sibirien und Kremlmauer bleiben bei Spielbeginn unbesetzt.

Alle SpielerInnen erhalten eine Tafel **Offengelegte Einflüsse**.

Spielen

Geheimer Einfluss

Die SpielerInnen notieren sich geheim auf einen Zettel die Namen von zehn Politikern, die sie beeinflussen wollen. Dabei legt jedeR eine Reihenfolge von 10 bis 1 fest: 10 Punkte ist der stärkste Einfluss, 1 der schwächste. Alle Politiker, gleich wo sie zu Spielbeginn liegen, können beeinflusst werden, **nur NESTOR APARATSHIK nicht**. Der kranke alte Mann ist leider mit der Zeit etwas starrsinnig geworden... in einem gewissen Sinne integer.

Spielziel

Gewinnen wird, wer in der grossen Offenbarung am Spielende am meisten geheime Einflusspunkte auf den dannzumal herrschenden Parteichef vorzeigen kann. – Haben mehrere Leute gleich viel auf ihn gesetzt, so gewinnt, wer den Chef **nicht** führt!

Da die geheimen Einflusspunkte während des Spiel unveränderlich bleiben (Ausnahme: nachsetzen nach Zusatzregel), müsst ihr euch bereits zu so früher Stunde ernsthaft überlegen, wen ihr später ins höchste Amt zu hieven gedenkt.

Führen

Bevor das Rad der Zeit sich im Kreml zu drehen beginnt, sei noch verraten, wie das Führen vor sich geht: Geführt werden können nur Mitglieder des Politbüros. Was da an Kandidaten des Politbüros, Volk oder gar an verbannenen Sibirern herumschwirrt, hat gefälligst brav auf die nächste Beförderung zu warten, wobei freilich befreundete Politbürolisten nachhelfen können...

Wann immer ein Politbürolist handeln oder stimmen kann, handelt in seinem Namen, **wer von den SpielerInnen am meisten Einflusspunkte** auf den betreffenden Politiker **offengelegt** hat.

Offengelegte Einflüsse und Führungsanspruch auf einen Politiker werden mit Anzeigetafelchen (Namenstäfelchen) auf der persönlichen Tafel **Offengelegte Einflüsse** markiert.

Die SpielerInnen können **jederzeit** ihre **geheimen Einflusspunkte offenlegen** und damit die Führung über einen Politiker erlangen, nur darf die Zahl der offengelegten Einflusspunkte die Zahl der geheimen Punkte auf diesem Politiker nie überschreiten.

Das Offenlegen ist stets freiwillig und kann in Raten geschehen, d. h. einE SpielerIn braucht nicht alle geheimen Punkte auf einem Politiker offenzulegen. Verlangt wird aber genügend Einfluss, um die Führung des Politikers zu übernehmen: Mindestens ein Punkt mehr, als der bisherige „Besitzer“ des Politikers auf seiner Tafel stehen hat.

Im seltenen Fall, dass 2 SpielerInnen einen Politiker **gleichzeitig** mit **gleich vielen Punkten** übernehmen möchten, hat nach dem Usus der Gerontokratie der/die Ältere den Vorrang.

Ungeführte Politbürolisten verhalten sich passiv: Sie gehen nicht kuren, enthalten sich stets der Stimme; sie säubern, untersuchen und ersetzen nicht. Die einzige Ausnahme ist der Aussenminister in Phase 5.

Sie tun dies **offen**, indem sie den Politiker ihrer Wahl nennen.

Die nachgesetzten Punkte notiert ihr auf dem **Block**. Sie sind für alle sichtbar.

Ereigniskarten

Vor Spielbeginn, nachdem alle ihre geheimen Einflusspunkte von 10 bis 1 notiert haben, darf sich jedeR eine **Ereigniskarte aussuchen**.

Da die Anzahl der Karten beschränkt ist, hat bei dieser Auswahl selbstverständlich das Alter den Vorrang...

Nach jedem dritten Jahr, anlässlich des Nachsetz-Rituals (dessen Ablauf ist oben beschrieben) hat jedeR SpielerIn die Möglichkeit, **statt nachzusetzen eine Ereigniskarte** zu nehmen.

Wiederum kann es vorkommen, dass die gewünschte Karte gerade nicht zur Verfügung steht: Pech gehabt, nichts zu machen...

Wer eine **Ereigniskarte ausspielt**, muss sie **abgeben**. Die Karte steht in der nächsten Nachsetzrunde wieder zur Auswahl.

Die Karten im einzelnen:

Überfüllte Sanatorien (1x) ist zu Beginn von Phase 1 zu spielen. Das Sanatorium in Gorki hat das Plansoll in diesem Jahr bereits erfüllt, weshalb keine **neuen** Patienten aufgenommen werden.

Grippewelle (3x) ist vor den Gesundheitswürfen in Phase 4 zu spielen. Sie bewirkt einen Malus von -2 auf allen Gesundheitswürfen. Ist das modifizierte Ergebnis kleiner als 1, so gilt der Tabellenwert 1. Pro Jahr darf höchstens eine Grippewelle ausgespielt werden.

Impfaktion (1x) macht die Wirkung einer Grippewelle zunichte. Sie ist unmittelbar danach, noch vor den Gesundheitswürfen, in Phase 4 zu spielen.

Attentat (3x) erlaubt jederzeit einen Attentatsversuch auf einen Politbürolisten oder Kandidaten. Der Attentäter (SpielerIn) benennt das Opfer und würfelt um den Erfolg des Anschlags. Der gelingt mit:

W18+ gegen den Parteichef,

W14+ gegen einen Politbürolisten 1. Stufe,

W10+ gegen einen Politbürolisten 2. Stufe und mit

W6+ gegen einen Kandidaten.

Mit jeweils 3 Würfelaugen weniger, also mit W15+/ W11+/ W7+/ W3+, gelingt das Attentat zumindest halbwegs: Das Opfer ist nicht tödlich getroffen, erhält aber ein zusätzliches ⊕ (was unter Umständen ebenfalls sehr böse enden kann).

Gleich ob das Attentat gelang oder nicht, bricht nun die Zeit der **Vendetta** an: Wer das bedauernswerte Opfer führt(e), kann nach Belieben irgendeinen Politiker beschuldigen, er stecke hinter dem gemeinen Anschlag und dessen Bestrafung verlangen! (Die Höchststrafe wäre die Verbannung nach Sibirien).

Der so übel Beschuldigte würfelt um sein **Alibi**. Mit **W12+** hat er Glück und kann ein hieb- und stichfestes Alibi vorbringen. Sonst aber wird er wie vorge schlagen als Attentäter bestraft. In jedem Fall erhält er **1 SP**.

Zusatzregeln

Mit den bis hier angegebenen Regeln ist KREML voll spielbar. Die folgenden Zusatzregeln erhöhen die Aktionsmöglichkeiten der SpielerInnen. Ihr könnt sie nach und nach einführen.

Kooperatives Kremel

Die Änderung betrifft **Die grosse Offenbarung**: Die **zwei SpielerInnen**, welche die meisten Einflusspunkte auf den siegenden Politiker vorweisen können, gewinnen **gemeinsam**. Stehen mehrere SpielerInnen punktemässig auf dem zweiten Rang, so gewinnt von ihnen **nicht**, wer den Chef derzeit führt. Wer nichts auf den siegenden Parteichef gesetzt hat, gewinnt auf keinen Fall.

Hinweis: Je mehr SpielerInnen sich an KREML beteiligen, umso schwieriger ist ein vorzeitiges Ende zu realisieren. Das Spiel gewinnt an Spannung, wenn insgeheim jeweils zwei SpielerInnen eine Entscheidung anstreben.

Staatspräsident

Sobald ein Politiker das Alter von **95 Jahren oder mehr** erreicht, wird er augenblicklich zum Staatspräsidenten ernannt. Er scheidet aus der aktiven Politik aus.

Hinweis: Die Regel soll verhindern, dass ein Hundertjähriger, der auf den Tabellen gar nicht mehr berücksichtigt ist, ohne eigenen Nachteil blindwütig ganz Sibirien rehabilitieren kann.

Besondere Fähigkeiten

Auf den **Politikerkarten** ist je eine besondere Fähigkeit und auch eine besondere Unfähigkeit angegeben. Wenn der Politiker sein **Wunschamt** innehat, hat dies zur Folge:

- dass er in Phase 1 **ohne SP** krank im Amt bleiben darf;
- dass er in Phase 3 **ohne SP** bleibt, wenn gegen ihn eine Untersuchung im Gange ist.

Umgekehrt hat die Tätigkeit im **verhassten Amt** zur Folge:

- dass er in Phase 1 auch **1 SP** erhält, wenn er gesund ist.

Nachsetzen

Nach jedem **dritten Jahr** habt ihr die Gelegenheit, Einflusspunkte nachzusetzen. Und zwar **genau zwei Punkte auf einen Politiker**. Ausser dem unbeeinflussbaren NESTOR APARATSCHIK stehen euch **alle** Politiker offen. Falls die Einflusspunkte-Zahl (zusammen mit den anfangs gesetzten geheimen Einflüssen) für einen Politiker nun 10 übersteigt, könnt ihr **10+** offenlegen. Diesen Politiker habt ihr bis Spielende auf sicher unter eurer Führung.

Das **Nachsetz-Ritual**:

Wer den höchsten lebenden Amtsträger führt, setzt zuletzt (ist dieser ungeführt, so setzt der/die älteste SpielerIn zuletzt).

Vorgängig platzieren die anderen SpielerInnen reihum, rechts von ihr/ihm beginnend, je ihre zwei Einflusspunkte.

Hinweis: Zwei triftige Gründe, weshalb du nicht alle geheimen Punkte gleich offenlegen und 10 Politiker führen solltest:

Zum einen können die MitspielerInnen die Lage dadurch überblicken und abschätzen, wen sie bei Gelegenheit nach Sibirien schicken wollen, weil ihr eigener Einfluss nicht ausreicht, dir den Politiker jemals wegzuschnappen.

Zum zweiten ist selbst dein 10-Punkte-Politiker ein unsicherer Wert, weil sonst jemand auch 10 Punkte auf ihn gesetzt haben kann und nun alles daran setzen wird, diesen Politiker mit dir zusammen an die Spitze zu hieven. – Das böse Erwachen kommt am Ende, wo just gewinnt, wer nicht alle seine Punkte offenbart und den Politiker nicht geführt hat.

Manchmal ist ein kurzentschlossenes Offenlegen und Eingreifen jedoch notwendig, wenn etwa einE SpielerIn die Macht an sich reisst und zu säubern beginnt... Das kann zu einem raschen Ende führen, ohne dass die Zögerer auch nur papp sagen können, wenn sie einmal den Zeitpunkt zum Eingreifen verpasst haben.

Jahresablauf

KREML beginnt mit dem Jahr 1951. Partei- und Regierungschef ist der 80-jährige, kranke NESTOR APARATSCHIK. Er ist pflichtbewusst und unbeeinflussbar (er wird weder handeln, noch stimmen, noch zur Kur gehen). Bei allen anderen Politikern ist unklar, wer sie in Tat und Wahrheit unter Kontrolle hat.

KREML spielt sich in Jahresabläufen zu **acht Phasen** ab, die immer wiederkehren:

Phase 1: Kuren

Die **kranken Politbürolisten** werden ihrer Rangfolge nach befragt, ob sie nach Gorki **ins Sanatorium zur Kur** gehen möchten.

Wer sich zur Kur entschliesst, bleibt **bis zum Jahresende** vom Kremel **abwesend** und enthält sich aller Aktivitäten. Er behält aber sein Amt in absentia. Er behält auch das **passive Wahlrecht** (er ist wähl- und versetzbar).

Die kurenden Kranken werden mit einem **Kur-Kärtchen** belegt.

Das Kuren ist freiwillig. Kranke Politbürolisten, die von keiner guten (Spieler-)Seele ins Sanatorium geführt werden, bleiben krank im Amt und bekommen einen Stresspunkt (1 SP). Der **Parteichef** erhält an dieser Stelle **immer** einen Stresspunkt, gleich ob er zur Kur fährt, krank oder gesund im Amt bleibt.

Hinweis: Da in der Phase 1 des ersten Spieljahres nur Freund NESTOR krank im Politbüro sitzt und da ausgerechnet er nicht geführt werden kann, geht vorerst mal niemand zur Kur. Belastet durch sein schweres Amt, erhält NESTOR APARATSCHIK jedoch 1 SP und wird 81.

Stresspunkte erhöhen das Alter, des betroffenen Politikers um je ein Jahr. Den Alterungsprozess der gestressten Top-Leute könnt ihr mithilfe der **Zahnplättchen** auf den Politikerkarten anzeigen.

Phase 2: Säuberungen des KGB

Der amtierende KGB-Chef kann versuchen, das Politbüro und die Liste der Kandidaten zu „säubern“, d. h. ihm missliebige Amtsinhaber **nach Sibirien** zu schicken.

Um das Gelingen seiner Säuberungen muss der KGB-Chef würfeln. Eine Säuberung gelingt mit:

W18+ gegen den Parteichef

W14+ gegen Politbürolisten 1. Stufe

W10+ gegen Politbürolisten 2. Stufe

W6+ gegen Kandidaten.

Das Volk wird nicht gesäubert.

(W10+ heisst: Die Säuberung gelingt, wenn 10 oder mehr gewürfelt wird.)

Bei Säuberungsversuchen gegen Politbürolisten **in Kur** erhält der KGB-Chef einen **Bonus von 3** auf dem Würfelwurf (er braucht z.B. nur eine 15+, um den kurenden Parteichef zu säubern).

Gelingt eine Säuberung, so wird das Opfer sogleich **nach Sibirien verfrachtet**. Es nimmt allfällige Krankheiten und selbstverständlich seine gesammelten Altersjahre mit. Hingegen werden abhängige Untersuchungen in Sibirien nicht weiterverfolgt. Eventuelle Kuren sind im sibirischen Eis abzubrechen. Der ausführende Säuberer (KGB-Chef oder Stellvertreter) erhält für die gelungene Aktion **1 SP** für Überstunden und Aufregung.

Misslingt eine Säuberung, so kostet dies den Ausführenden **3 SP**. Zudem muss er die Säuberungsversuche für dieses Jahr einstellen.

Ist der KGB-Chef abwesend (zur Kur, in Sibirien, verstorben oder – nach den Zusatzregeln – als Staatspräsident tätig), so wird er **vertreten** durch:

1. Chef-Ideologe,
2. Parteichef,
3. Industrieminister.

Der erste Anwesende der hier Genannten übernimmt das Recht zu säubern.

Beispiel: Sei Herr NIEWITKO KGB-Chef, gegenwärtig krank und im Sanatorium. Herr WASOLIN, der Ideologe, vertritt ihn. Spieler 1 führt WASOLIN und will Sportminister PISSIN (in Kur) säubern. Er kündigt dies an und würfelt, nachdem niemand den WASOLIN im letzten Moment noch übernehmen wollte, eine 8. Das reicht, um PISSIN nach Sibirien zu schicken, samt seinen Krankheitszeichen und Stressjahren. – WASOLIN erhält für seine Tat 1 SP, er altert um ein Jahr. Spieler 1 will durch WASOLIN nun auch noch Aussenminister DOBERMAN säubern. Hier meldet sich jedoch Spielerin 2, legt auf WASOLIN einen Einflusspunkt mehr offen als dies bei Spieler 1 der Fall war und kündigt an: WASOLIN habe sich die Sache nochmals überlegt, er wolle nun doch lieber NIEWITKO säubern! – Darauf holt sich Spieler 1 WASOLIN zurück (indem er wieder einen Punkt mehr offenlegt), um doch DOBERMAN zu säubern. Spielerin 2 kann – oder will – nicht mehr mitbieten. So würfelt WASOLIN gegen DOBERMAN (er braucht eine 14+).

Phase 7: Rehabilitationen

Jedes **Politbüromitglied** hat an dieser Stelle die Gelegenheit, nach Sibirien Verbannte zu **rehabilitieren**, sie aus ihrem unfreiwilligen Exil **ins Volk** zurückzuholen.

Der handelnde Politbürolist ist durch seine gute Tat so gestresst, dass er gleich um 5 Jahre altert (**5 SP**).

Phase 8: Oktoberparade

Höhepunkt des Amtsjahres eines **Parteischefs** ist stets der Vorbeimarsch der Oktoberparade auf dem Roten Platz. Falls der Chef nicht im Sanatorium weilt, **muss** er sich winkend auf der Tribüne der Weltöffentlichkeit **präsen- tieren**.

Dies gelingt ihm sicher und ohne Stress, wenn er gesund ist.

Ist er einfach krank **⊕**, so erhält er in jedem Fall **1 SP**. Zudem muss er **W8+** würfeln, damit er den Stress des stundenlangen Winkens mit der schweren Mütze durchsteht.

Ist er doppelt krank **⊕⊕**, so erhält er vorab **2 SP** und muss **W15+** würfeln, um den Oktoberparaden-Stress zu überstehen.

Erfolgreich abgenommene Oktoberparaden werden dem Parteichef auf dem **Block** gutgeschrieben. Verlieh der Versuch negativ, so notiert ihr für dieses Jahr eine 0.

Und das folgende Jahr kann beginnen: Phase 1, Kuren, ...

Spielende

Das Spiel endet:

- Vorzeitig mit dem Gewinn des Parteischefs, der **drei Oktoberparaden abge- nommen** hat (sei es in Folge, sei es mit Unterbrüchen);
- Vorzeitig **unentschieden**, falls in Phase 6 das Politbüro nicht mehr vollständig aufgefüllt werden kann (weil nurmehr sieben oder noch weniger Politiker im Spiel sind, alle anderen entweder tot oder in Sibirien);
- Mit dem Gewinn des Parteischefs, der **im Jahr 1960 die Oktoberparade** erfolgreich **abnimmt**;
- Spätestens **nach Phase 5 des Jahres 1961**. Der Politiker, der das Amt des Parteischefs bekleidet, gewinnt.

Die grosse Offenbarung

Ist das Spiel zu Ende, folgt der Augenblick der Wahrheit: Nun decken alle SpielerInnen ihre geheimen **Einflusspunkte** auf.

Wer am meisten Einfluss auf den gewinnenden Parteichef gesetzt hat, gewinnt das Spiel.

Haben zwei oder mehr SpielerInnen **gleich viele** Einflusspunkte auf ihn gesetzt, so gewinnt **nicht**, wer den Chef derzeit führt!

Hat niemand auf den Richtigen gesetzt, so trinkt zusammen einen Wodka.

fürter Politiker von sich aus handelt.

Sonst gilt immer: Ein Politbüroist, der nach einem Aufruf nicht übernommen und geführt wird, **enthält sich der Stimme** handelt nicht und ist offenbar mit dem Status Quo zufrieden.

Phase 6: Ersetzungen

Der **Parteichef** kann:

- Politbüroisten **innerhalb** einer Stufe beliebig vertauschen oder verschieben (ohne SP);
- Politiker **um eine Stufe befördern** oder **degradieren** (1. Stufe/ 2. Stufe/ Kandidaten/ Volk).

Jede Beförderung und Degradierung kostet den Parteichef **1 SP**. Der Tausch zweier Politiker untereinander liegender Karrierenstufen kostet ihn demnach **2 SP** (eine Beförderung, eine Degradierung).

Er darf dabei nicht mehr Ämter verteilen, als vorhanden sind – acht Politbüroisten und fünf Kandidaten. Er darf **Ämter frei lassen**. Er darf sich selber nicht degradieren.

Darauf werden die **unbesetzt belassenen Ämter 1. Stufe** durch die ältstmöglichen Politbüroisten 2. Stufe besetzt, nacheinander KGB, Aussenministerium, Verteidigung. – Sind in der 2. Stufe zu wenig Leute vorhanden, rücken die ältesten Kandidaten nach.

Jetzt hat als erster der **KGB-Chef** die Möglichkeit, seinerseits Beförderungen vorzunehmen:

- Er kann nur **freie** Plätze unterer Stufen belegen;
- Er kann (wie der Parteichef) nur **um eine Stufe** befördern;
- Er kann **weder degradieren noch** stufenintern **verschieben**.

Jede Beförderung kostet den KGB-Chef 1 SP.

Hat der KGB-Chef ausgewütet, kann der Aussenminister und am Ende noch der Verteidigungsminister gleiches tun.

Wiederum werden die **unbesetzt gebliebenen Ämter 2. Stufe** mit den jeweils ältstmöglichen Kandidaten von links nach rechts besetzt. In Ermangelung von Kandidaten rücken die ältesten Politiker aus dem Volk direkt nach.

Auch die Politbüroisten 2. Stufe haben nun – wie am Beispiel des KGB-Chefs beschrieben – das Recht, Beförderungen auf Kandidatenstufe vorzunehmen, und zwar von links nach rechts, d. h. zuerst kann der Chef-Ideologe handeln, darauf der Industrie-, der Landwirtschafts-, schliesslich der Sportminister.

Abschliessend wird das Kontingent der Kandidaten soweit möglich mit den Ältesten aus dem Volk aufgefüllt.

Hinweis: Obwohl ein einzelner Politbüroist nur Beförderungen um eine Stufe vornehmen darf, sind recht steile Karrieren möglich. Beispiel:

Der Parteichef macht MANKO zum Kandidaten. Da er gleichzeitig den Posten des Chef-Ideologen frei hält, kann der KGB-Chef MANKO dahin weiterbefördern – vielleicht rutscht er gar altershalber auf den freien Posten 2. Stufe nach.

Phase 3: Imperialistischer Spion

Nun schlägt die grosse Stunde des **Verteidigungsministers** Er hat die Gelegenheit, gegen beliebig viele Politbüroisten Untersuchungen wegen Verdachts der Spionage zugunsten des Imperialismus einzuleiten.

Das **Einleiten einer Untersuchung** gelingt immer, kostet aber den Verteidigungsminister **1 SP**. Der Verdächtige erhält ein **ⓧ-Plättchen** (›verdächtig‹). Der Verteidigungsminister kann (ohne SP) auch beliebig viele aus früheren Jahren hängige Untersuchungen aufheben.

Die **ⓧ-Plättchen** (gleich ob neu gesetzt oder bereits bestehend und nicht aufgehoben) bewirken nun **1 SP** für jeden Betroffenen. – Der Spionageverdacht belastet die Gemüter, im Amt wie in der Kur...

Einen Politbüroisten, gegen den eine Untersuchung aus den Vorjahren im Gang ist, kann der Verteidigungsminister **anklagen**.

Darauf werden **alle anwesenden** Politbüroisten ihrer Rangordnung nach um ihre Meinung gefragt. – Wenn sich **nicht mehr als eine Gegenstimme** erhebt, ist die **Anklage erfolgreich**. Der Angeklagte wandert **nach Sibirien**.

Die erfolgreiche Anklage kostet den Verteidigungsminister nichts – **mislingt** diese aber, so bedeutet dies für ihn **3 SP**. Selbstredend bleibt der zu Unrecht Verklagte in Amt und Würden.

Nach einer Anklage wird die Untersuchung stets abgebrochen.

Hinweis: Da der Angeklagte im allgemeinen gegen seine eigene Verurteilung stimmen wird – wie alle andern Anwesenden wird er als Mitglied des Politbüros dazu befragt –, ist eine Verurteilung leichter zu erreichen, wenn der **Angeschuldigte in der Kur weilt**.

Ferner hat der Verteidigungsminister jetzt die Gelegenheit, **einen Kandidaten** ohne Untersuchung und Abstimmung **direkt** nach Sibirien zu schicken. Das gelingt immer, kostet aber **2 SP**.

Ist der Verteidigungsminister nicht im Kreml (zur Kur, in Sibirien, verstorben oder – nach den Zusatzregeln – bereits Staatspräsident geworden), so wird er **vertreten** durch:

1. Aussenminister,
2. KGB-Chef,
3. Parteichef,
4. Industrieminister.

Phase 4: Krankheiten und Todesfälle

Alle Jahre wieder macht den alten, gestressten Herren die Gesundheit zu schaffen. – Zur Ermittlung ihres körperlichen Befindens würfle man/frau für jeden Politbürolisten mit dem 20er-Würfel und vergleiche das Ergebnis mit den Tabellen auf den Seiten 18-19.

- (G) heisst: Der Politbürolist gesundet um ein ⊕, falls er krank ist;
- () heisst: Zustand unverändert;
- (K) heisst: Krankheit verschlimmert sich. Ein ⊕ zufügen;
- (A) heisst: Krankheitsattacke. Zwei ⊕⊕ zufügen;
- (T) heisst: Leider kurzerhand verstorben.

Drei ⊕⊕⊕ bedeuten in jedem Fall: **verstorben**. – Verstorbene Politiker werden an der Kremlmauer beigesetzt. Der ehemalige Inhaber der Persönlichkeit hat das Anzeigepflicht ab seinen **Offenen Einflüssen** abzugeben und einen Trauermarsch zu pfeifen.

Für Politbürolisten im Amt und im Sanatorium sind verschiedene Tabellen zu benutzen. Auf den ersten Blick ist zu erkennen, dass das Leben im Sanatorium gesünder ist. Dass die Ältesten gefährlicher leben, werden geneigte SpielerInnen auch bald merken.

Beachte: Gesundheitswürfe werden für sämtliche Politbürolisten ausgeführt – nicht aber für Kandidaten, weder fürs Volk noch für Sibirer und schon gar nicht für die Toten unter der Kremlmauer, die längst im Nirwana mit Marx und Hegel diskutieren. Und noch was: Der 20er-Würfel ist ein ausgesprochen neutraler Würfel. Falls ihr euch wirklich nicht einigen könnt, wer denn in diesem Jahr die Krankheiten erwürfeln soll... so lasst den ältesten Spieler seine weise Entscheidung treffen.

Phase 5: Wahl eines Vorsitzenden der Begräbniskommission

Falls der **Parteichef** in Phase 4 **verstorben** ist, wählt das Politbüro nun einen **Vorsitzenden der Begräbniskommission**, der nach sowjetischem Usus gleichzeitig zum **neuen Partei- und Regierungschef** avanciert.

(Ist der Parteichef nicht verstorben, sondern zufälligerweise im ewigen sibirischen Eis als Kohlearbeiter tätig, gilt er offiziell als schwerkrank. Statt der Begräbniskommission wird im Kreml ein treuer Sachwalter gewählt, der die Geschäfte im Sinne des lieben Vorgängers weiterführt. Am Verfahren ändert sich nichts.)

Das KREML-Protokoll ist in dieser delikaten Angelegenheit streng: Als erster bricht der **Aussenminister** das betroffene Schweigen.

Der Redner würdigt kurz die grossen Verdienste des Verstorbenen um Marxismus und Vaterland. Darauf schlägt er einen Politbürolisten **1. Stufe** als Vorsitzenden der Begräbniskommission vor, **niemals aber sich selber**. (Falls kein Politbürolist 1. Stufe verfügbar ist, schlägt er einen der 2. Stufe vor.)

Der Reihe nach (von oben her) werden die **anwesenden Politbürolisten** zum Vorschlag befragt. Falls sich **weniger als drei Gegenstimmen erheben**, ist der vorgeschlagene mit Akklamation gewählt. Dabei **stimmt der vorschlagende Redner nicht mit**.

Falls sich drei oder mehr Gegenstimmen melden, bekommt der Redner **1 SP**. Nun muss er einen der „**Rebellen**“, der mindestens drei Politbürolisten, die gegen den Vorschlag gestimmt haben, zum neuen Chef vorschlagen.

Wiederum werden die anwesenden Politbürolisten in gleicher Weise befragt. Ergeben sich keine drei Gegenstimmen, ist der zweite Vorschlag akzeptiert. – Und wieder stimmt der Redner nicht mit.

Falls sich nun aber wieder drei Gegenstimmen ergaben, so besteht offenbar der stillschweigende Wunsch, dass der **Redner selber** das hohe Amt übernehmen soll. – In aller Bescheidenheit fügt er sich diesem Wunsch und wird neuer Parteichef (ohne Abstimmung, mit Akklamation).

Ist der Aussenminister abwesend (zur Kur, in Sibirien, verstorben oder – nach den Zusatzregeln – als Staatspräsident tätig), wird er **vertreten** durch:

1. Chef-Ideologe,
2. KGB-Chef,
3. Industrieminister,
4. Landwirtschaftsminister,
5. Sportminister,
6. Verteidigungsminister.

Hinweis: Man beachte, dass Politbürolisten im Sanatorium zwar nicht mitreden und mitstimmen können, aber durchaus wählbar sind. Mitunter ist ein kranker, abwesender Chef nicht übel...

Gerontokratieregel

Hier kommt erstmals die Gerontokratie, die Herrschaft der Alten, zum Tragen. Wenn nämlich der Aussenminister (resp. sein Stellvertreter) **ungeführt** im Kreml sitzt, so schlägt er den **ältesten** nach dem Protokoll wählbaren Politiker fürs hohe Amt vor. – Dies ist die einzige Stelle im Spiel, wo ein unge-