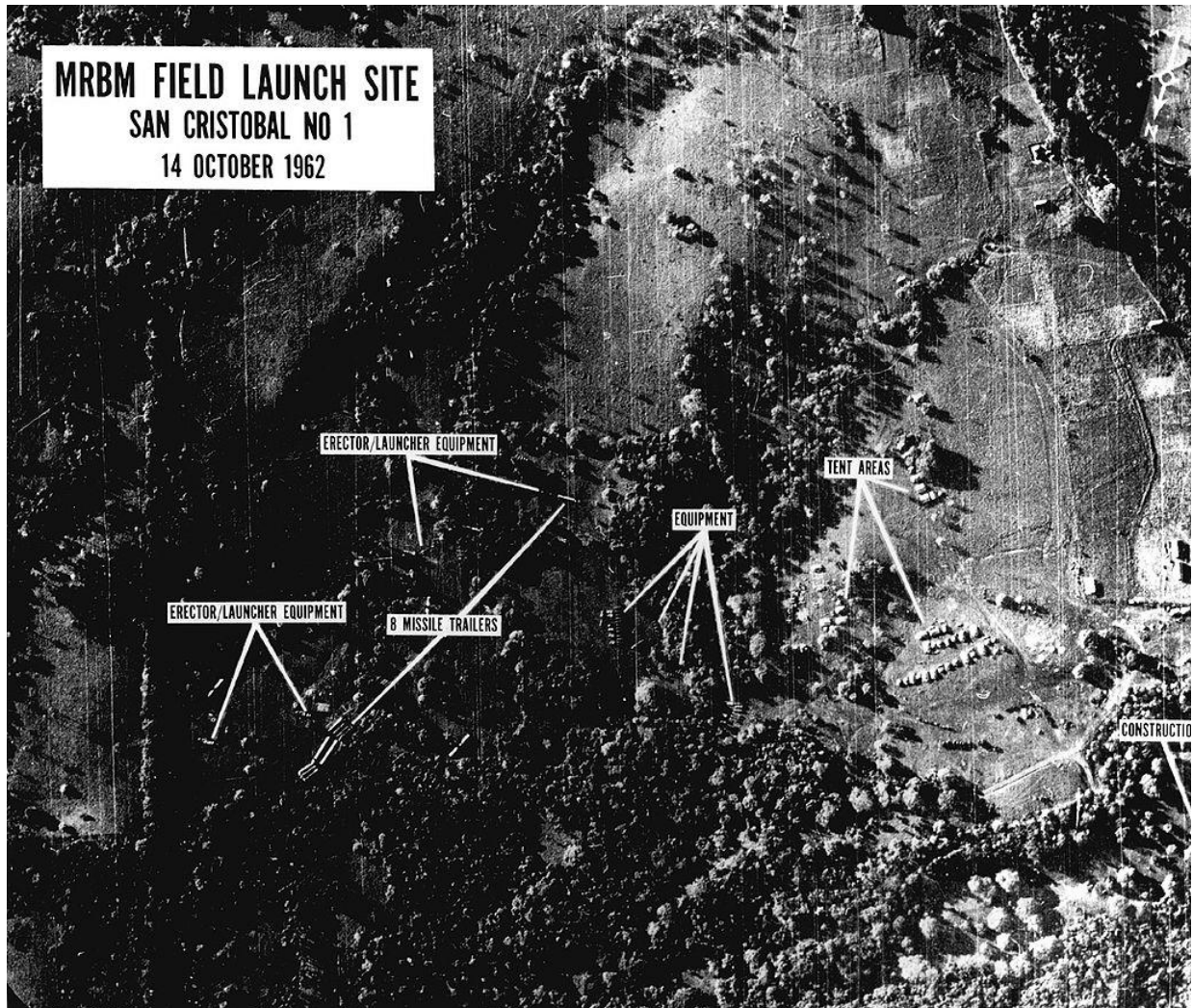


Pelin vaiheet

Vaihe 1: USA Toimii ensin. 16.10.1962. USA:n tiedustelu on havainnut ydinohjusten sijoittamisen

Kuubaan. USA Havaitsee ohjusalojen rakentamista Kuubassa. Tarkempia tietoja ei vielä ole. Ohjuksia ei ole havaittu eikä neuvostokalustoa. Neuvostoliittolaisten aselastissa olevien rahtilaivojen on kuitenkin havaittu Atlantilla olevan matkalla Kuubaan.



USA:n vaihtoehdot:

1. Nosta puolustusvalmiutta mutta älä tee mitään. Jatka valvontaa. Näin Neuvostoliiton vahvuus kasvaa Kuubassa. Vaadi Neuvostoliitolta ohjusten poistamista. **Seuraus:** Sota vältetään, syytteet Kennedyä kohtaan pehmeystestä kasvavat, asejohto tyytymätön **Jännite: +/- 0, Kennedyn suosio -1**
2. Aloita rajoitetut ilmaiskut ohjusalustoja ja mahdollisia ohjuksia vastaan ja valmistaudut maihinnousuun mutta et toteuta sitä. Vaadit Neuvostoliitolta toimia ohjusten poistamiseksi. Sodan riski kasvaa. **Seuraus:** Asejohto tyytyväinen, Neuvostoliiton vastaus epäselvä. **Jännite: +3, Kennedyn suosio +1**
3. Täysi Kuuban valtaus, ilman varoitusta Ohjusten ja Castron poistamiseksi. **Seuraus:** Mahdollinen täysmittainen sota, toisaalta tuskin Neuvostoliitto Kuuban takia ryhtyy sotimaan. **Jännite +5, Kennedyn suosio +3**

Neuvostoliiton vaihtoehdot:

1. Aseelliseen iskuun on seuraavat vastausvaihtoehdot
 - a. Neuvostoliittolaisia sotilaita on kuollut iskuissa! Lisäksi Neuvostoliittoa velvoittaa Kuuban kanssa tehty sopimus. Takaisin on iskettävä kaikella voimalla, myös ydinaseilla **Seuraus: Jännite +10, Hruštševin suosio +3**
 - b. Rajoittuneen vastaiskun tekeminen, esimerkiksi Berliinissä olevia USA:n joukkoja vastaan. Virallisen protestin tekeminen. **Seuraus:** NL:n kovan linjan poliitikot tyytyväisiä, USA:n on todennäköisesti iskettävä takaisin. **Jännite +4, Hruštševin suosio +2**
 - c. Pelkän virallisen protestin tekeminen **Seuraus:** Kuuba valloitetaan tai ainakin neutralisoidaan USA:n toimesta, **Jännite -1, Hruštševin suosio -5. Tässä tilanteessa Hrutsev syrjäytetään ja Brezhnev siirtyy johtajaksi. Peli jatkuu kuitenkin koska ohjuslaivat ovat vielä matkalla.**
2. Poliittiseen ratkaisuun vastaukset
 - a. Tunnustat ohjushankkeen ja vedät ohjukset ja rahtilaivat takaisin **Seuraus: Jännite -10, Hruštševin suosio -5. Tässä tilanteessa Hrutsev syrjäytetään ja Brezhnev siirtyy johtajaksi, peli myös päättyy ja Kriisi laukeaa.**
 - b. Kiistät kaiken, syytät USA:ta sodanlietsonnasta **Seuraus: Jännite +/- 0, Hruštševin suosio +/-0**
 - c. Kiistät kaiken ja uhkaat voimakkailla vastatoimilla. Neuvostoliitto asettaa asevoimat hälytystilaan. **Seuraus: Jännite +1, Hruštševin suosio +1**

Vaihe 2: USA Toimii ensin. 20.10.1962. USA:n armeija valmistautuu selvästi sotatoimiin. USA:n tiedustelu paljastaa, että Kuubassa on jo sekä ydinaseita, että neuvostoliittolaisia sotilaita, lentokoneita ja tankkeja. CIA uskoo kuitenkin, että **ydinaseet eivät ole vielä käyttövalmiita**, joten nyt olisi mahdollisuus. Ilmaiskut Kuubaan vaatisi **todennäköisesti neuvostokuolonuhreja**. USA:n ilmavoimat eivät ole myöskään varmoja saavatko he **tuhottua kaikkia ohjuksia**. Vain Kuuban valtaus on 100% keino poistaa ohjukset. Lisäksi on paljastunut, että Kuubaan on myös matkalla **neuvostosukellusveneitä**, jotka todennäköisesti kuljettavat ydinaseita. Niiden seuraaminen luotettavasti on lähes mahdotonta.



USA:N vaihtoehdot:

1. Jatka asevoimien valmistautumista ja vakoilulentoja. Älä kuitenkaan aloita sotilaallisia toimia. Aseta Kuuba **merisaartoon** vahvan laivastosi turvin, estääksesi Neuvostoliittolaisten laivojen pääsyn Kuubaan. Jatka poliittisia protesteja **Seoraus: Jännite +1, Kennedy suosio +/- 0**
2. Aloita rajoitetut ilmaiskut ohjuskohteita vastaan. Valmistaudu myös nousemaan maihin Kuubaan sekä aseta maa merisaartoon. Varoita Neuvostoliittoa poliittisesti ja káske heitä kääntämään laivansa takaisin ja vetämään joukkonsa Kuubasta. **Seoraus: Jännite +3, Kennedyn suosio +2**
3. Aloita massiiviset ilmaiskut Kuubaan, aseta maa merisaartoon ja käynnistä maihinnousu niiden jälkeen. Varoita Neuvostoliittoa puuttumasta asiaan ja aseta asevoimat, sekä ydinaseet täyteen hälytysvalmiuteen. **Seoraus: Jännite +5, Kennedyn suosio +3**

Neuvostoliiton vaihtoehdot:

1. Merisaartoon vaihtoehdot:

- a. Syytät USA:ta sodanlietsonnasta ja kiistät koko Ydinohjusten olemassaolon. Ilmoitat että USA oli se osapuoli, joka ryhtyi sijoittamaan ensin ohjuksia Neuvostoliiton rajoille. Jatkat kuitenkin operaatiota vanhaan malliin. Ei Kennedy kuitenkaan uskalla käyttää voimaa. **Seoraus: Jännite +1, Hruštševin suosio: +/- 0.**
- b. Tilanne on karannut käsistä. Syytät USA:ta sodanlietsonnasta mutta parempi välttää ydinsota. Käännät laivat takaisin ja pysäytät hankkeen. **Seoraus: Jännite -2, Hruštševin suosio -5. Hruštševin hanke epäonnistuu ja hänet syrjäytetään. Peli kuitenkin jatkuu koska Kuubassa on jo ydinaseita.**
- c. "Miten kehtaatte uhkailla Neuvostoliittolaisia kauppalaivoja kansainvälisillä vesillä!" Varoitat USA:ta, että jos he käyttävät voimaa rauhanomaisia neuvostoliittolaisia kauppalaivoja vastaan, tulet vastaamaan tuleen. **Seoraus: Jännite +1, Hruštševin suosio +1.**

2. Sotilaallisen iskun vaihtoehdot:

- a. Neuvostosotilaita on kaatunut pelkurimaisessa iskussa! Takaisin on vastattava kaikella voimalla! **Seoraus: Sota. Jännite +10, Hruštševin suosio +3**
- b. Rajallinen vastaus. Teet rajoitettuja kostoiskuja USA:n sotilasvoimiin Turkissa ja Saksassa. Varoitat USA:ta eskaloimasta enää tilannetta. **Seoraus: Jännite +4, Hruštševin suosio +2**

- c. USA on liian vahva, ei kannata herättää nukkuvaa karhua. Parempi perääntyä tilanteesta ja välttää sota. **Seuraus: Jännite -2, Hruštševin suosio -5. Peli päättyy, Hruštšev syrjäytetään**

Vaihe 3: 27.10.1962. NL Toimii Ensin. USA järjestää sotaharjoituksia ja suorittaa aggressiivista tiedustelua.

Yleiseen tietoon tulee, että USA on järjestänyt sotaharjoituksen Karibiassa. Sotaharjoituksessa harjoiteltiin fiktiivisen saarivaltion valloittamista ja sen diktaattorin, nimeltään **ORTSAC kaatamista**. Lisäksi USA on lisännyt aggressiivisesti tiedustelulentoja Kuuban yläpuolella sekä lähettänyt laivastonsa merille, sekä asettanut asevoimansa korkeaan hälytystilaan. USA:n tiedustelu on varmistanut, että ainakin osa aseista Kuubassa on jo toimintakykyisiä.



Neuvostoliiton vaihtoehdot:

1. Varoita USA:ta, että tiedät mitä he aikovat, se ei ole kenellekään epäselvää. Jatkat operaatiota vanhaan malliin. **Seuraus: Jännite +/- 0, Hruštševin suosio -1**
2. USA ei tiedä, että voimme ampua heidän vakoilukoneensa alas. Koneen alas ampuminen Kuubassa olisi selvä merkki, että nyt saa riittää. Ammu yksi vakoilukone alas ja varoita USA:ta jatkamasta nykylinjalla. Jatka operaatiota vanhaan malliin. **Seuraus: Jännite +2, Hruštševin suosio +1**
3. USA aikoo iskeä, meidän kannattaa ennakoida ja iskeä ensin. Valtuuta ydinaseiden käyttö Kuubassa USA:n asevoimia vastaan, jotka valmistautuvat selvästi maihinnousun. **Seuraus: Jännite +10, Hruštševin suosio +3 USA:n on vastattava, peli päättyy.**

USA:n vaihtoehdot:

1. Koneen alasampumiseen:
 - a. Olimme kyllä itse liian aggressiivisia. Parempi katsoa tämä sormien läpi tällä kertaa, olihan tämä nolo homma. Jatka seuraamista ja valmistautumista. **Seuraus: Jännite +/- 0, Kennedyn suosio: -2**
 - b. Lentäjämme kuoli vihollisen raukkamaisen hyökkäyksen takia. Tämä pitää kostaa, suorita rajoitettu ilmaisku koneen alas ampunutta ohjusasemaa vastaan. **Seuraus: Jännite +2, Kennedyn suosio +2**
 - c. He tietävät mitä aiomme, käynnistäkää maihinnousu ja anna kova varoitus Neuvostoliitolle. **Seuraus: Jännite +5, Kennedyn suosio +3.**
2. Neuvostoliitto ei toiminut mitenkään;
 - a. Heitä selvästi pelottaa käyttää sotilaallista voimaa. Nosta tiedustelun aggressiivisuutta ja tee julkinen uhkaus Neuvostoliittoa vastaan, kyllä he perääntyvät: **Seuraus: Jännite +1, Kennedyn suosio +1**
 - b. Jatkat nykyisellä mallilla, parempi olla eskaloimatta itse tilannetta. **Seuraus: Jännite +/- 0, Kennedyn suosio +/- 0**

Vaihe 4: NL Toimii ensin. NL laivat lähestyvät saartoa ja onko poliittinen ratkaisu mahdollinen?

Vaihe 4: 27.10.1962. Neuvostoliiton rahtilaivat ja sukellusveneet lähestyvät USA:n laivaston merisaartorajaa. Mitä jos he eivät pysähdy? Uskaltavatko USA:n laivat ampua ”rauhanomaista” kauppalaivaa kansainvälisillä vesillä, se voisi olla jopa sotarikos. Voiko tähän kriisiin löytyä muita ratkaisuja?



Neuvostoliiton vaihtoehdot:

1. Aseettoman rahtilaivan tai rauhanomaisen sukellusveneen ampuminen on sotarikos. USA ei ikinä uskalla tehdä sellaista. Jatketaan samaan malliin. Käskekää sukellusveneitä vastaamaan kuitenkin tuleen, jos heitä vastaan kohdistetaan voimakeinoja. Jatketaan samaan malliin. **Seoraus: Jännite +2, Hruštševin suosio +/-0**
2. Mitä jos neuvottelisimme? Jos me vetäisimme ohjukset pois Kuubasta ja USA vetää ohjuksensa Turkista? Molemmat hyötyisivät? **Seoraus: Jännite -2, Hruštševin suosio -1.**

USA:n vaihtoehdot:

1. NL ei ole tehnyt mitään:
 - a. Päästät alukset läpi, emme voi ampua rahtilaivoja. USA pitää ohjuksensa Turkissa ja NL Kuubassa. Maailma on pattitilanteessa. USA on kuitenkin nöyryytetty kansainvälisesti koska ei ole uskaltanut toimia: **Seoraus: Jännite +1, Kennedyn suosio -3**
 - b. Pysäytät ne voimakeinoin ja uhkaat käyttää voimaa myös Kuubaa vastaan. Tilanteen on ratkettava! **Seoraus: Jännite +3, Kennedyn suosio +2**
 - c. Pysäytät ne voimakeinoin ja aloitat Kuuban valtauksen. **Seoraus: Jännite +6, Kennedyn suosio +3**
2. NL on ehdottanut rauhanomaista ratkaisua.
 - a. Tämä sopii mainiosti, molempien osapuolten pahimmat iskuaseet poistuvat. Kommunistinen Kuuba jää kuitenkin USA:n naapuriksi uhkaamaan sitä. **Seoraus: Jännite -3, Kennedyn suosio -1.**
 - b. Ei sovi missään nimessä. Mikään muu ratkaisu kuin Neuvostoliiton perääntyminen ei käy. Uhkaat käyttää sotilaallista voimaa heitä vastaan, jos laivat eivät käänny. **Seoraus: jännite +3, Kennedyn suosio +2**

Loppuyhteenvedo

Pelin analyysiin ja loppuyhteenvedoon on varattava reilusti aikaa. Loppuyhteenvedossa on tavoitteena selvittää mitä mieltä oppilaat olivat pelistä, mitä he oppivat ja vertailla miten pelin meni suhteessa todelliseen historialliseen lopputulokseen.

Loppuyhteenvedo on hyvä aloittaa käymällä läpi lopputulos sekä antaa oppilaiden kertoa sekä maan että henkilökohtaiset tavoitteet ja salaiset tiedot. Oppilaiden on hyvä keskustella keskenään, miten tämä näkyi heidän toiminnassaan sekä keskustella miten henkilöiden toiminta näkyi oikeassa elämässä alkuperäisessä Kuuban kriisissä. Pelin käsittely voidaan käydä kronologisesti läpi oikean kriisin kanssa. Samalla voidaan pohtia ratkaisuja mitä pelin jäsenet tekivät, suhteessa oikeisiin henkilöihin. Samalla voidaan pohtia mitä oppilaat oppivat historiasta, suurvaltojen päätöksenteosta ja toiminnasta. Tärkeää on myös tutkia Kriisin seurauksia oikeassa elämässä ja mitä siitä opittiin sekä miten kriisi olisi myös vaihtoehtoisesti voinut päättyä. Loppuun on hyvä suorittaa palauteosio, jopa mahdollisesti anonymisti. Oppilailta on tärkeää kuulla mikä toimi, mikä ei, mitä he oppivat ja oliko heillä hauskaa.

Jos oppilaita jäi kiinnostamaan Kuuban kriisin tapahtumat, voi heille suositella asiasta tehtyjä elokuvia/dokumentteja, esimerkkinä Fog of war ja 13 päivää.