

Kuuban kriisi simulaatiopeli, lokakuu 1962

USA vs Neuvostoliitto.

Materiaalit: yleisinfo, molempien maiden salaiset infot. Pelaajainfot (molemmilla 6kpl), vaiheet + vastineet

Peliin varattava aika: Pelaamiseen 45-60min, jälkipuintiin: 45min

Ryhmiä jäsenet (molemmilla 6 jäsentä)

USA:

Presidentti **Kennedy**, Kenraali **LeMay**, Kenraali **Taylor**, Ministeri Robert **Kennedy**, CIA:n johtaja **McCone**, Puolustusministeri **Mcnamara**

Neuvostoliitto: Pääsihteeri **Hruštšev**, Puolustusministeri Marsalkka **Malinovsky**, Ylimmän neuvoston varapuheenjohtaja (ylin neuvosto voidaan nähdä hallituksena) **Mikojan**, Ylimmän neuvoston puhemies **Brezhnev**, Neuvostoliiton ideologinen johtaja **Suslov**, KGB:n ylin johtaja, **Shelepin**

Säännöt.

1. Pelin tavoite on kulkea Kuuban ohjuskeski läpi, askel askeleelta ja päätyä joko rauhanomaiseen ratkaisuun tai sotaan. Jos **ydinsota** alkaa, voi peli loppua missä tahansa vaiheessa.
2. Pelissä on kaksi osapuolta ja molemmilla osapuolilla on omat pelaajat.
3. Jokaisella maalla on **salaiset tiedot** ja tavoitteet, joiden kautta se tekee päätökset. Lisäksi jokaisella pelaajalla on **omat salaiset tiedot** ja tavoitteet, jonka kautta hän toimii. Maan salaisista tavoitteista **ei saa kertoa vastapuolelle, eikä henkilökohtaisista tavoitteista saa kertoa kenellekään.**
4. Yleisinfot ja vaiheet voi näyttää esim. videotykin kautta. Salaiset maa- ja henkilöinfot pitää kuitenkin toimittaa henkilökohtaisesti ryhmille ja niiden jäsenille.

5. Pelaajien on tarkoitus **näytellä** omia hahmoja, eli toimia heidän tavoitteiden ja asenteiden kautta.

6. Peli koostuu eri kriisin vaiheista sen eskaloituessa. Molemmat saavat saman tiedon kriisin uudesta vaiheesta sekä jokaiseen vaiheeseen ratkaisuehdotuksia mistä pitää valita. **Kriisissä on 4 eri vaihetta. Kahdessa niissä USA on aloitteellinen osapuoli, kahdessa Neuvostoliitto.** Ennen päätöksen tekemistä, **keskustelevat ryhmät keskenään vaihtoehtoista.** Jokaisessa vaiheessa **toinen toimii ensin ja toinen vastaa edeltäjänsä toimintaan.** Vaiheet perustuvat pääosin oikeisiin tapahtumiin ja suunnitelmiin.

7. Päätös ryhmissä tehdään **äänestämällä.** Keskusteluissa jokaisen ryhmän jäsen pitää toimia omien salaisten tietojen ja henkilön luonteen perusteella, miten hän näkee parhaimmaksi. Esimerkiksi jos olet sodanlietsoja, et halua neuvotella.

8. Tasatilanteessa Johtajat Kennedy/Hruštšev päättävät

9. Molemmissa joukkueissa on **kahden** eri linjan edustajia, kolme **kovan** ja kolme **pehmeän.**

10. Ratkaisuilla on kaksi eri vaikutusta. Aggressiiviset päätökset nostavat **jännitystä** valtioiden välillä tietyn pistemäärän verran. **Kun lukema nousee yli kymmeneen (10), alkaa sota ja peli päättyy.** Molempien johtajien tavoite on välttää maailmansota. **Samalla kuitenkin molemmat johtajat ovat kovan linjan edustajien paineessa. Kennedy** on luvannut olla kova kommunisteja vastaan eikä hänen kansansuosionsa ole huippulukemissa. **Hruštševin** asema taas horjuu kovan linjan edustajien paineessa. Pehmeämmän linjan valinta laskee suosiota, kovan linjan nostaa. **Jos suosio laskee lukemaan -5, alkaa vallankaappaus,** Hruštšev syrjäytetään ja hän poistuu pelistä.

11. Päätösten välillä lasketaan jännitetilanne ja johtajien suosio.

12. Opettajan tehtävä on toimia tuomarina, valvoa ja ohjata toimintaa.

