



1 EINFÜHRUNG

2+2 ist die Vier-Spieler-Erweiterung für *Wir sind das Volk!*

Grundidee: Die Spieler treten in Teams gegeneinander an (USA & Bundesrepublik gegen Sowjetunion & DDR). Dennoch gewinnt nur ein Spieler.

Alle Spieler bauen mittels Aktionskarten die Wirtschaft „ihres“ Deutschlands auf und erhöhen dessen Lebensstandard. Gleichzeitig konkurrieren die Supermächte USA und Sowjetunion in den Kategorien Wettrüsten, Raumfahrt und globale Dominanz, wobei sie auch den Weltfrieden gefährden.

Eine Supermacht gewinnt, wenn sie die andere in diesen Kategorien übertrumpft **und** wenn der mit ihr verbündete deutsche Staat seine Grundspiel-Siegbedingungen erfüllt. Wenn keine Supermacht gewinnt, gewinnt der siegreiche deutsche Staat.

Zu **2+2** gehören: 1 kleiner Spielplan, 40 Aktionskarten, 10 Wettrüstungskarten, 10 Konfliktkarten, dieses Regelheft, sowie nebenstehende Stanzteile.



4 Spielermarken
(1 für jeden Spieler)



6 Friedens-
tauben



1 Roter Knopf
(Vorder- und Rückseite)



Je 1 Marke für Wettrüsten, Raumfahrt,
Dominanz, US- und Sowjet-Staatskasse
(von links nach rechts)



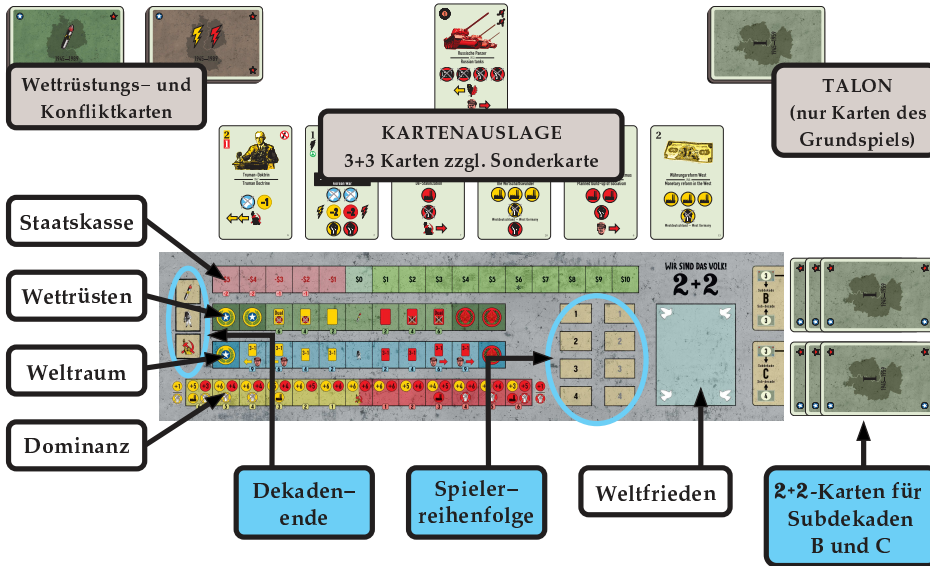
je 1 Marke
US- und Sowjet-
Staatskasse+10



Erinnerungshilfen
für 2 Ereignisse



1 Extra-Fabrik
für das Grundspiel



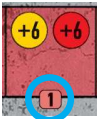
— EINIGE DEFINITIONEN —

Supermächte: USA und Sowjetunion.
Deutsche Staaten: Bundesrepublik und DDR.
Gelbe Spieler: USA und Bundesrepublik; sie sind miteinander verbündet.
Rote Spieler: Sowjetunion und DDR; sie sind miteinander verbündet.
Aktiv: Ein Spieler, der gerade seine Aktion macht.
Aktive Seite: Der aktive Spieler und sein Verbündeter.
Dominanzvorteil: Die USA hat ihn, wenn die Dominanzmarke in einem gelben Feld der Dominanzleiste liegt. Die Sowjetunion hat ihn, wenn die Marke in einem roten Feld liegt.

2 DAS SPIELMATERIAL

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt 4 Leisten (je eine für **Staatskasse**, **Wettrüsten**, **Raumfahrt**, (globale) **Dominanz**, einen **Weltfriedenspool**, sowie Felder für **Spielerreihenfolge**, **Subdekaden** und das **Dekadenende**.



Die Leisten sind ähnlich aufgebaut wie im Grundspiel. Ein Detail ist jedoch neu: Die **Siegpunktzahl** im kleinen Kasten. (Das nebenstehende Feld ist z.B. 1 Siegpunkt wert.) Siegpunkte werden bei Spielende an die Supermächte vergeben.



Im **Weltfriedenspool** liegen zu Beginn 6 Friedenstauben und 1 Roter Knopf. Vorsicht! Wenn alle Tauben weg sind, ist die Welt nur noch einen Knopfdruck vom Atomkrieg entfernt.

Die Aktionskarten

Für jede Dekade gibt es einen Satz bestehend aus 10 Aktionskarten (von nun an **2+2**-Karten genannt). Neben den bekannten Kartentypen gibt es auch **Blaue**, **Grüne** und **Schwarze** Karten, bei denen Grafik und Titel entsprechend in blau, grün, schwarz gehalten sind.



Eine Blaue, Grüne und Schwarze Karte.



Einige Karten haben rechts oben das Symbol **Wettrüstungsverbot**. Mit solch einer Karte darf man nicht wettrüsten (vgl. Regel 6.5).



Einige Karten haben Symbole neben oder unter ihrem Kartenwert. Diese Symbole sind ein Bonus oder eine Strafe, wenn ein Spieler das Ereignis der Karte **nicht** auslöst (für Details s. Regel 7).



Für wen ist 2+2 ?

Mit **2+2** wird aus *Wir sind das Volk!* ein völlig neues Spiel. Weil man nur jedes vierte Mal am Zug ist, braucht man viel Weitblick; selbst kleinste Entscheidungen können enorme Konsequenzen nach sich ziehen. Und die Spielbalance ist äußerst fragil.

Man sollte **2+2** daher erst spielen, wenn mindestens zwei Spieler mit dem Grundspiel gut vertraut sind. Diese beiden Spieler sollten die Supermächte übernehmen.

Seinen vollen Reiz entfaltet **2+2**, wenn alle vier Spieler das Grundspiel beherrschen.

Die Wettrüstungs- und Konfliktkarten

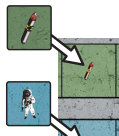


Die **Wettrüstungs- und Konfliktkarten** bilden 2 separate Stapel. Eine Supermacht muß die jeweils oberste Karte ziehen, wenn sie wettrüstet bzw. von einem Konfliktsymbol betroffen ist.

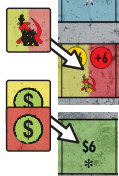


3 SPIELVORBEREITUNG

Die 4 Spieler wählen ihre Rollen. Das Grundspiel wird aufgebaut (unter Beachtung der auf S. 2 genannten Regeländerungen). Das 2+2-Spielbrett wird am oberen Spielbrettrand angelegt.



Die Marken *Wettrüsten*, *Raumfahrt* und *Dominanz* kommen auf die entsprechenden Leisten (in das Feld mit korrespondierendem Symbol).



Die Marken *US-Staatskasse* und *Sowjet-Staatskasse* kommen auf das Feld „\$6“ der Staatskassen-Leiste (mit der Vorderseite nach oben).



Die 6 *Friedenstaube* und der *Rote Knopf* kommen in den *Weltfriedenspool* (jeweils mit der Vorderseite nach oben).



Die Marke *Dekadenende* des Grundspiels wird auf das *Dekadenende-Feld Wettrüsten* versetzt.



Die Spielermarken kommen in die Felder *Spielerreihenfolge*. Zu Spielbeginn ist die Reihenfolge: 1. USA, 2. Sowjetunion, 3. Bundesrepublik, 4. DDR. (Die Marken kommen auf die Felder mit der schwarzen Zahl.)



Die *Wettrüstungs-* und *Konfliktkarten* werden jeweils gemischt und griffbereit gestapelt. — Nun kann das Spiel beginnen. Startspieler sind die USA.

4 SPIELABLAUF

Im Prinzip ist der Spielablauf identisch zum Grundspiel. Allerdings besteht jede Dekade aus 3 Subdekaden (genannt A, B und C) und das Dekadenende ist etwas umfangreicher.

Im Detail läuft jede *Subdekade A* wie folgt ab:

1. Die Spielerreihenfolge wird festgelegt (gemäß Regel 5). (Dieser Schritt entfällt in Dekade I.)
2. Die aktuelle Sonderkarte kommt in die Auslage. Der aktuelle Kartensatz des Grundspiels wird gemischt und bildet den Talon. Jeder Spieler stockt seine Handkarten auf 2 auf; er zieht vom Talon. (Wie gewohnt kann man in späteren Dekaden Karten der Vordekade abwerfen, bevor man aufstockt.)



Wichtig: Benutzen Sie die Sonderkarten mit dem 2+2-Symbol (und nicht die des Grundspiels)!

3. In die Auslage kommen die obersten 3 Karten des Talon sowie 3 Karten vom gemischten aktuellen 2+2-Kartensatz.
4. Für die kommenden Subdekaden werden die 2+2-Karten bereitgelegt: Je 3 werden beim Feld *Subdekade B* und *Subdekade C* angelegt (s. Abbildung auf S. 2). (Eine 2+2-Karte bleibt übrig; sie kommt ungesehen aus dem Spiel.)

Hinweis: Diese beiden Stapel sind ein automatischer Subdekaden-Zähler.

5. **Aktionen.** Der Startspieler wählt 1 Karte aus der Auslage oder 1 Handkarte und führt mit ihr 1 Aktion aus. Die Sonderkarte darf nur von einem Roten Spieler gewählt werden. Es folgt Spieler Nr. 2 auf die gleiche Weise, dann Nr. 3 und Nr. 4, gefolgt von Nr. 1, usw.

Tip: Nach seiner Aktion schiebt ein Spieler seine Spielermarke nach rechts. Waren alle dran, kommen alle Marken zurück. So weiß man immer, wer am Zug ist.

6. Die Subdekade endet, sobald nur noch 1 normale Karte in der Auslage liegt. (Sonder- oder Handkarten sind irrelevant.)
7. Das Ereignis dieser letzten Karte wird abschließend *automatisch* ausgeführt (für Details vgl. Regel 9).

Gespielte Karten kommen wie gewohnt in die Ablage am unteren Brettrand, außer man muß sie vor sich ablegen.

Die Subdekaden B und C laufen genauso ab, mit folgenden Unterschieden:

- Obige Schritte 1, 2, 4 werden ignoriert.
- Bei Schritt 3 kommen in die Auslage:
 - Bei Subdekade B: 3 Karten vom Talon und die 3 bereitgelegten 2+2-Karten.
 - Bei Subdekade C: 4 Karten vom Talon und die 3 bereitgelegten 2+2-Karten. (Also 1 Karte mehr.)
- Sollte die Sonderkarte noch ausliegen, bleibt sie liegen.
- Startspieler ist derjenige, der in vorangegangenen Subdekade als nächster dran gewesen wäre.

Subdekade B und C enden *genauso* wie Subdekade A. Nach Subdekade C kommt das Dekadenende (Regel 12). Gibt es keinen Sieger, wird eine evtl. noch ausliegende Sonderkarte abgeworfen. *Der Talon wird beiseite gelegt.* Die nächste Dekade beginnt.

In seltenen Fällen reicht der Talon in Dekade III nicht aus. Dann kommt eine bisher ungespielte Karte der Dekade II ins Spiel.

5 SPIELERREIHENFOLGE

Zu Dekadenbeginn wird die Spielerreihenfolge festgelegt. Man zählt wieviele Schritte die Prestige- bzw. die Dominanzmarke von ihrem jeweiligen Startfeld entfernt ist. Dies ergibt für den Spieler mit Prestige- bzw. Dominanzvorteil einen positiven Wert; für seinen Gegner ist der Wert negativ.

Startspieler ist der mit dem höchsten (positiven) Wert, gefolgt vom zweithöchsten, usw. Die Spielermarken kommen auf die entsprechenden Felder *Spielerreihenfolge*.

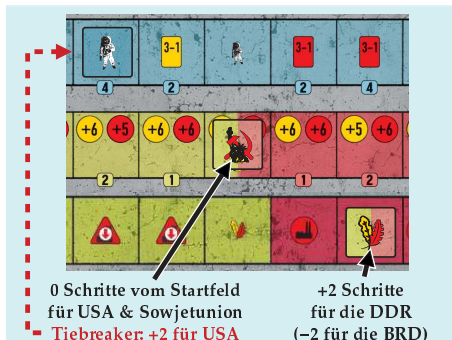
Gleichstände

Eine Supermacht gewinnt einen Gleichstand mit einem deutschen Staat.

Liegt die Prestigemarke im Startfeld, so ist die Bundesrepublik besser als die DDR.

Liegt die Dominanzmarke im Startfeld, entscheidet die Raumfahrteleiste. Ist auch dort die Marke auf 0, entscheidet die Wett-

rüstungsleiste. Ist auf allen 3 Leisten die Marke auf dem Startfeld, so sind die USA besser als die Sowjetunion.



Beispiel: Die Prestigemärke hat 2 Schritte zugunsten der DDR gemacht (und damit -2 für die Bundesrepublik). Die Dominanzmarke liegt auf ihrem Startfeld (0 Schritte für USA und Sowjetunion). Weil die USA auf der Raumfahrtleiste besser als die Sowjets sind, ist die Reihenfolge: DDR (+2), USA (0), Sowjetunion (0), Bundesrepublik (-2).

6 DIE AKTIONEN

Wie im Grundspiel werden mit den Karten Aktionen ausgeführt. Jeder Spieler kann eine normale Karte auf 1 von 4 Arten nutzen:

- 1 Unruhe entfernen, oder
- Wirtschaft aufbauen, oder
- Lebensstandard erzeugen, oder
- das Ereignis auslösen.

Die **Supermächte** haben noch 2 weitere Optionen; sie können:

- wettrüsten, oder
- einen Kredit aufnehmen.

Die Sonderkarte kann nur als Ereignis gespielt werden; und nur ein Roter Spieler darf dies tun.

6.1 Unruhe entfernen

Es gelten die Regeln des Grundspiels. Die USA darf in der Bundesrepublik Unruhe entfernen, die Sowjetunion in der DDR (so als wären sie die Bundesrepublik bzw. die DDR).

Für einen Gelben (bzw. Roten) Spieler ist das Unruhe entfernen bei einer Gelben (bzw. Roten) Karte kostenlos; bei allen anderen Karten muß 1 Wirtschaftspunkt in der Bundesrepublik (bzw. der DDR) abgebaut werden.

6.2 Wirtschaft aufbauen

Es gelten die Regeln des Grundspiels. Die USA kann in der Bundesrepublik Wirtschaft aufbauen, die Sowjetunion in der DDR (so als wären sie die Bundesrepublik bzw. die DDR).

6.3 Lebensstandard erzeugen

Es gelten die Regeln des Grundspiels. Die USA kann in der Bundesrepublik Lebensstandard erzeugen, die Sowjetunion in der DDR (so als wären sie die Bundesrepublik bzw. die DDR; inkl. der Entscheidung, zu welcher Provinz Hamburg bzw. eine externe Fabrik gehört).

6.4 Ereignis der Karte auslösen

Es gelten die Regeln des Grundspiels. Das Ereignis einer Roten Karte kann nur ein Roter Spieler auslösen, das einer Gelben Karte nur ein Gelber Spieler. **Alle anderen Ereignisse kann jeder Spieler auslösen.**

Duale Karten: Bei einer Dualen Karte kann ein Spieler wie gewohnt 1 Symbol **oder** 1 Pfeil für ungültig erklären.

Blaue Karten: Blaue Karten sind symmetrisch. (Jedes Symbol und jeder Pfeil existiert in rot und gelb.) Ein Roter Spieler ignoriert alle gelben Pfeile & Symbole; ein Gelber Spieler ignoriert alle roten Pfeile & Symbole.

Schwarze Karten: Bei Schwarzen Karten werden **alle** Symbole und Pfeile ausgeführt.

Grüne Karten: Bei Grünen Karten werden ebenfalls **alle** Symbole und Pfeile ausgeführt.

Symbole mit Staatswappen werden wie gewohnt von der DDR bzw. der Bundesrepublik ausgeführt.

Links-Rechts-Pfeile: Einige Karten haben Symbole mit Pfeilen in **beide** Richtungen. Wenn diese Pfeile auszuführen sind, bewegt man die Marke um die Summe der Pfeile. (1 Pfeil nach links & 1 Pfeil nach rechts ergibt eine Bewegung von 0.) **Beachte:** Bei Links-Rechts-

Wettrüstungspfeilen ziehen die Supermächte trotzdem jeweils 1 Wettrüstungskarte.

Supermächte und Prestigepfeile: Eine aktive Supermacht kann beim Ausführen eines Prestigepfeils wählen, ob sie die Prestige- oder die Dominanzmarke bewegt. (Einen Doppelpfeil kann sie auf beide Leisten aufteilen.)



Bei einem **strengen Prestigepfeil** hingegen **muß** die Prestigemarke bewegt werden.

Zur Erinnerung: Benutzen Sie unbedingt die Sonderkarten mit dem **2+2**-Symbol, denn bei diesen gibt es keinen normalen Prestigepfeil, sondern nur strenge Prestigepfeile.

Nicht ausführbarer Dominanzpfeil: Für jeden roten Dominanzpfeil, der nicht ausgeführt werden kann (weil die Marke auf Anschlag steht), führt die Sowjetunion ihrer Staatskasse +\$1 zu **oder** entfernt 1 DDR-Unruhe. Dasselbe gilt analog bei gelben Pfeilen für die USA (+\$1 oder -1 bundesdeutsche Unruhe).

Neue Symbole: Die neuen Symbole werden auf der nächsten Seite erklärt.



Beispiel 1: Die Sowjetunion löst dieses Ereignis aus. Sie ignoriert alle gelben Symbole und gelben Pfeile und bewegt sowohl Raumfahrt- als auch Dominanzmarke um 1 nach rechts. Zudem zahlt sie \$3 aus ihrer Staatskasse.



Beispiel 2: Die USA lösen dieses Ereignis aus: 2 Friedenstauben werden zurückgedreht. Außerdem entscheidet sich die USA, die Dominanzmarke um 1 zu ihren Gunsten zu bewegen. Zum Abschluß legt sie Karte vor sich ab (als Zeichen, daß sie etwas für den Weltfrieden getan hat).

Symbole mit Pfeil bedeuten



Entsprechend den Pfeilen wandert die Dominanzmarke um 1 bzw. 2 Felder nach links oder rechts.



Wie im Basisspiel, jedoch kann eine **aktive Supermacht** statt der Prestigemarke auch die Dominanzmarke bewegen. (Einen Doppelpfeil kann sie auf beide Leisten aufteilen.)



Strenger Prestigepfeil. Wie ein Prestigepfeil, jedoch hat eine Supermacht **nicht** die Option, die Dominanzmarke zu bewegen.



Der aktive Spieler entscheidet, ob er die Dominanz- oder die Prestigemarke um 1 Feld nach links oder nach rechts bewegt. **Bei einer automatischen Karte wird dieses Symbol ignoriert.** (Hinweis: Es ist völlig legitim, daß z.B. die DDR die Dominanzmarke zugunsten der USA bewegt, um sich den Spielsieg zu sichern.)



Entsprechend den Pfeilen wandert die Raumfahrtmarke nach links oder rechts.



Entsprechend den Pfeilen wandert die Wetrüstungsmarke nach links oder rechts. Zudem zieht die profitierende Supermacht 1 Wetrüstungskarte und führt sie aus.

Symbole ohne Pfeil bedeuten



1 Friedenstaube wird auf ihre Rückseite gedreht. Sind bereits alle umgedreht, muß der **aktive** Spieler den Roten Knopf drücken und umgedreht vor sich ablegen (als Atompilz). **Damit hat er einen Atomkrieg ausgelöst. Das Spiel endet sofort. Es gelten andere Siegbedingungen.** (Bei einem automatischen Ereignis muß der Spieler, der zuletzt aktiv war, den Roten Knopf drücken.)



1 umgedrehte Friedenstaube (falls vorhanden) wird zurückgedreht.



Friedensstifter. Der aktive Spieler legt die gespielte Karte vor sich ab. (Bei einen Atomkrieg gewinnt der Spieler mit den meisten Friedensstifter-Karten.) **Bei einer automatischen Karte wird dieses Symbol ignoriert.**



Die betroffene Supermacht zahlt aus ihrer Staatskasse den angegebenen Betrag. (Hier -\$1 für die Sowjetunion.) Die Staatskassenmarke wird entsprechend bewegt.



Die betroffene Supermacht erhält den angegebenen Betrag in ihre Staatskasse. (Hier +\$3 für die USA.) Die Staatskassenmarke wird entsprechend bewegt.



Die betroffene Supermacht (hier die Sowjetunion) zieht 1 Konfliktkarte und führt sie aus.



Die Supermacht der **aktiven** Seite zieht 1 Konfliktkarte und führt sie aus.



Ab jetzt ist jeder Wetrüstungsschritt um +\$1 teurer. Legen Sie die zugehörige Erinnerungshilfe auf den Wetrüstungskartenstapel.



Ab jetzt gilt: Wenn die **Sowjetunion** die Aktion **Wirtschaftsaufbau** oder **Lebensstandard** erzeugen wählt, ist der Wert einer Karte um 1 reduziert (aber nicht unter Null). Legen Sie die zugehörige Erinnerungshilfe ins DDR-Gebiet. (Hinweise: a) Auch mit einer 0 können bis zu 3 Lebensstandard erzeugt werden. b) Für die DDR werden die Kartenwerte nicht reduziert.)

Klarstellung des Guillaume-Symbols

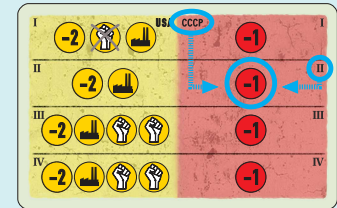


Es gelten die Regeln des Grundspiels im exakten Wortlaut. (Dies bedeutet: Selbst wenn die Sowjetunion das Ereignis auslöst, profitiert die DDR vom Symbol. Sie darf nur die Karten der Bundesrepublik oder des Talon anschauen. Handkarten anderer Spieler oder 2+2-Karten sind tabu.)

6.5 Wetrüsten



Nur eine Supermacht kann wetrüsten. Hierzu kann sie jede normale Karte **ohne** Wetrüstungsverbot-Symbol benutzen. Als Folge bewegt sie die Wetrüstungsmarke um 1 Schritt zu ihren Gunsten, zieht die oberste Wetrüstungskarte und führt sie aus.



Beispiel: In Dekade 2 betreibt die Sowjetunion Wetrüsten. Sie bewegt die Wetrüstungsmarke um 1 zu ihren Gunsten und zieht 1 Wetrüstungskarte. Für sie gilt das markierte Symbol (rote Spalte und Dekade 2). Sie muß also \$1 aus ihrer Staatskasse zahlen.

— Die STAATSKASSE —

Man erfaßt \$-Einnahmen und Ausgaben durch entsprechendes Bewegen der Staatskassenmarke.

Sollte die Marke um mehr als \$5 ins Minus rutschen, wird sie auf ihre Rückseite gedreht. Sollte das Guthaben \$10 übersteigen, benutzt man die Marke **Staatskasse+10** anstelle der Staatskassenmarke.

6.6 Kredit aufnehmen

Nur eine Supermacht kann einen Kredit aufnehmen. Hierzu kann sie jede normale Karte benutzen. Als Folge führt die Supermacht ihrer Staatskasse einen dem Kartenwert entsprechenden Betrag zu.

Eine Supermacht ist verschuldet, wenn ihre Staatskassenmarke im Minus ist. **Eine verschuldete Supermacht darf nur noch:**

- einen Kredit aufnehmen, oder
- ein Ereignis auslösen, das ihrer Staatskasse Geld zuführt.

Tip: Drehen Sie die Spielermarke einer verschuldeten Supermacht auf ihre Rückseite.

7 WERTE MIT SYMBOLEN

Einige Aktionskarten haben *neben* oder *unter* ihrem Wert Symbole. Wenn diese Symbole auszuführen sind, werden sie *nach* der eigentlichen Aktion ausgeführt.

Den Kartenwert spielen: Jede Aktion mit Ausnahme *Ereignis auslösen* wird als *Kartenwert spielen* bezeichnet.

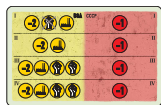
1 Neben dem Wert kann nur ein gelbes oder rotes Konfliktsymbol sein. Ein gelbes Konfliktsymbol wird ausgeführt, wenn ein Gelber Spieler den Kartenwert spielt. Ein rotes Konfliktsymbol ausgeführt, wenn ein Roter Spieler den Kartenwert spielt.

2 Symbole unter dem Wert werden ausgeführt, wenn irgendein Spieler den Kartenwert spielt.

*Beispiel: Die DDR baut mit obigem Kartenwert ihre Wirtschaft auf. Weil sie nicht das Ereignis auslöst, werden die Symbole ausgeführt: Die mit der DDR verbündete Sowjetunion ist vom schwarzen Konfliktsymbol betroffen und muß 1 Konfliktkarte ziehen. Ferner wird im Weltfriedenspool 1 Friedenstau-
be umgedreht.*

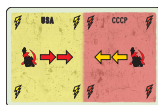
8 WETTRÜSTEN/KONFLIKTE

Für die beiden Stapel *Wettrüstungs-* und *Konfliktkarten* gelten folgende Regeln:



Wettrüsten. Jedes Mal, wenn eine Supermacht die Wettrüstungsmarke zu ihren Gunsten bewegt, muß sie die oberste Wettrüstungskarte ziehen und die für sie geltenden Symbole der aktuellen Dekade ausführen (*selbst wenn der Wettrüstungsschritt aus einem Ereignis oder aus einer Konfliktkarte resultiert*).

Die Symbole werden von links nach rechts ausgeführt. Wo sie ausgeführt werden, entscheidet die Supermacht. (*Bei einem Symbol mit Staatswappen entscheidet jedoch wie üblich die DDR bzw. die Bundesrepublik.*)



Konflikte. Eine Supermacht, die von einem Konfliktsymbol betroffen ist, zieht die oberste Konfliktkarte und führt sie aus. (*Sollten bei einem Ereignis beide Supermächte gleichzeitig Konfliktkarten ziehen müssen, entscheidet – wie üblich – der aktive Spieler, wer zuerst zieht.*)

Beispiel: Die Sowjetunion zieht obige Konfliktkarte. Für sie gilt die rote Spalte. Also bewegt sie die Dominanzmarke um 2 nach links.

Für beide Stapel gilt:

- Die gelbe Spalte betrifft die USA, die rote die Sowjetunion.
- Eine gezogene Karte wird abgelegt.
- Das Abzählen der Karten im Stapel ist erlaubt, nicht aber das Inspizieren der bereits gezogenen Karten – mit Ausnahme der letzten.



Neu Mischen. In beiden Stapeln gibt es 2 Karten mit diesem Symbol. Es bedeutet: Mische alle 10 Karten dieses Kartensatzes zu einem neuen Stapel.

9 AUTOMATISCHE KARTE

Wichtig: Dieser Abschnitt gilt für das *Auto-Ereignis*, nicht aber für etwaige *Folgeeffekte* (wie *Wettrüstungskarten* oder *Boni für nicht ausführbare Pfeile*). Für *Folgeeffekte* gelten die normalen Regeln.

Am Ende einer jeden Subdekade wird das Ereignis der letzten noch ausliegenden normalen Karte automatisch ausgeführt („Auto-Ereignis“). Hierbei wird bei einer:

- Dualen Karte *kein* Symbol/Pfeil für ungültig erklärt.
- Blauen Karte jedes Symbol & jeder Pfeil ausgeführt; selbst Pfeile, die sich in Summe aufheben.
- Grünen Karte Symbole/Pfeile im abgedunkelten Kasten *ignoriert*.

Reihenfolge? Symbole/Pfeile werden von links nach rechts und von oben nach unten ausgeführt.

Wo? Symbole mit Staatswappen werden von der DDR bzw. der Bundesrepublik ausgeführt. Bei jedem anderen *roten* Symbol ent-

scheidet die DDR, wo es ausgeführt wird; bei jedem anderen *gelben* Symbol entscheidet die Bundesrepublik. (*Andersfarbige Symbole und Pfeile bieten keine Wahlmöglichkeit. Insbesondere kann ein Prestigepfeil nicht auf der Dominanzleiste ausgeführt werden, weil keine Supermacht aktiv ist.*)

Wettrüstungsvorteil. Eine Supermacht kann mitunter einige der obigen Regeln außer Kraft setzen. Entscheidend ist hierbei die Position der Wettrüstungsmarke *vor* dem Ausführen des automatischen Ereignisses.

Hinweis: Der Wettrüstungsvorteil gilt für das gesamte Auto-Ereignis, selbst wenn die Wettrüstungsmarke durch das Ereignis bewegt werden sollte.

Die Symbole bedeuten:



Die USA entscheiden, wo rote und gelbe Symbole *ohne* Staatswappen ausgeführt werden.



Wie oben. Zudem entscheiden die USA, wo Symbole mit DDR-Staatswappen ausgeführt werden.



Wie oben. Zudem dürfen die USA 1 Symbol *oder* 1 Pfeil für ungültig erklären (als wäre es eine Duale Karte).



Alle o.g. Vorteile gelten. Zudem geht der Spielsieg an die USA, wenn die Marke beim Dekadenende in diesem Feld liegt (*vgl. Regel 12*).

Für die Sowjetunion gelten die roten Symbole analog.

10 DDR-SPEZIFISCHES

Die Sonderkarte darf von der DDR und der Sowjetunion gespielt werden. Wer sie spielt, muß 1 Handkarte abwerfen oder die Gegenseite vom Talon 1 zusätzliche Handkarte ziehen lassen. Es zieht der Gelbe Spieler mit derzeit *weniger* Handkarten; haben beide gleich viele, dann der, der als nächster dran ist.

Staatsgewaltkarten dürfen von der Sowjetunion zum Unruhe-Entfernen benutzt werden (*als wäre sie die DDR*).


Stasi-Auflösung: Falls 7 Unruhe zurück aufs Brett müssen, wählt die DDR 1 Gebiet, in das 2 Unruhe kommen.

11 ATOMKRIEG

Während des Kalten Krieges stand die Welt nicht nur einmal am Rande eines Atomkriegs. Eine Vernichtung der Menschheit hätte keinen Sieger gesehen, und eigentlich sollte es auch im Spiel so sein. Aber ein Spiel bekommt Probleme, wenn alle verlieren können. Daher gibt es in 2+2 auch bei einem Atomkrieg einen Sieger.

Das Spiel endet **sofort** mit einem Atomkrieg, wenn ein Spieler den Roten Knopf drücken muß (weil keine Friedenstauen mehr da sind). Dieser Spieler ist – als Auslöser des Atomkriegs – der **Verlierer** des Spiels.

Sieg bei Atomkrieg. Sieger ist derjenige nicht-auslösende Spieler, der die meisten Karten mit Friedenstifter-Symbolen gesammelt hat. Einen Gleichstand verliert der Verbündete des Verlierers.

 Friedensstiftersymbole sind nur auf Grünen und Schwarzen Karten. Man legt solch eine Karte vor sich ab, wenn man: a) das Ereignis einer **Grünen Karte** auslöst, oder b) eine **Schwarze Karte** spielt, ohne das Ereignis auszulösen.

12 DEKADENENDE

Beim Dekadenende findet als erstes die Auswertung der Leisten **Wettrüsten**, **Raumfahrt** und **Dominanz** statt. Danach kommt das Dekadenende des Grundspiels.


12.1 Wettrüsten

Die Wettrüstungsleiste wird überprüft.

Wettrüstungssieg. Die USA (bzw. die Sowjetunion) siegt, wenn die Marke in einem Feld mit gelben (bzw. roten) Lorbeerkransymbol liegt. Das Spiel endet sofort.

Hinweis: Die anderen Symbole der Wettrüstungsleiste bleiben beim Dekadenende unberücksichtigt.

12.2 Raumfahrt

 Aus der Position der Raumfahrtmarke ergibt sich, welche Symbole auszuführen sind. Bei dem Symbol 3-1 erhält die profitierende Supermacht sofort 1 Handkarte vom Talon **der nächsten Dekade**.

de. Bei Dekadenbeginn darf sie Karten einer **Vordekade** abwerfen (aber nicht die soeben erhaltene), stockt dann ihre Hand auf 3 auf und wirft 1 Karte ihrer Wahl ab.

Raumfahrtsieg. Die USA (bzw. die Sowjetunion) siegt, wenn die Marke in einem Feld mit gelben (bzw. roten) Lorbeerkransymbol liegt. Das Spiel endet sofort.

12.3 Dominanz

Aus der Position der Dominanzmarke ergibt sich, welche Symbole auszuführen sind. Der Spieler mit aktuellem Dominanzvorteil führt sie aus. *Er darf, wenn er will, ein Feld näher zur Mitte ausführen.*

Von der Dominanzleiste erhalten die Supermächte ihr reguläres Einkommen. Beachte, daß sie dieses auch bekommen, wenn keine weitere Dekade mehr zu spielen ist. Dies ist wichtig, weil bei Spielende Schulden in negative Siegpunkte umgerechnet werden, s. u.

12.4 Dekadenende des Grundspiels

Im Anschluß wird das Dekadenende gemäß den Regeln des Grundspiels gespielt, also Republikflucht/Mauer, Prestige, etc.

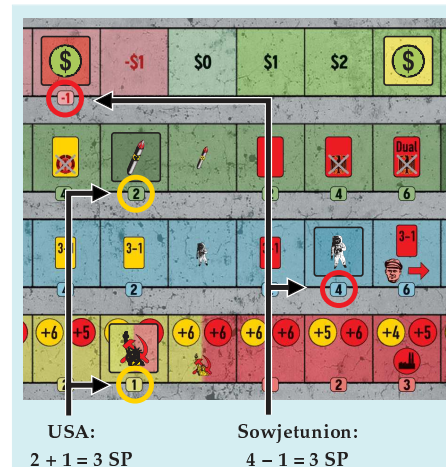
Wenn hierbei eine Siegbedingung erfüllt ist, endet das Spiel **sofort**. Der Sieger wird in 2 Schritten ermittelt.

1. Bestimme die **siegreiche Seite**:

- Die **gelbe Seite** siegt, wenn die DDR gemäß den Grundspielregeln verliert (weil sie z.B. mit 4 Massenprotesten oder wegen Staatsbankrott zusammenbricht);
- Die **rote Seite** siegt, wenn die Bundesrepublik verliert.

2. Bestimme den **siegreichen Spieler**. Hierzu addieren die Supermächte ihre Siegpunkte auf allen 2+2-Leisten. **Beachte:** Wenn eine Supermacht bei Spielende verschuldet ist, bekommt sie -1 Siegpunkt für je \$2 Schulden.

Die **Supermacht** der siegreichen Seite gewinnt, wenn sie **mehr** Siegpunkte hat als die gegnerische Supermacht; andernfalls gewinnt der **deutsche Staat** der siegreichen Seite.



Beispiel: Die DDR bricht zusammen, somit ist Gelb die siegreiche Seite. Beide Supermächte kommen auf je 3 Siegpunkte (SP); die USA sind nicht besser als die Sowjets. Es siegt die Bundesrepublik.

13 PLAZIERUNG

Bei einem Atomkrieg gibt es 1 Verlierer und 1 oder 2 Sieger. Alle anderen sind Vorletzte.

Bei allen anderen Siegen gibt es nur 1 Sieger und 3 Verlierer. **Ausnahme:** Wenn das Spiel in der vierten Dekade endet, ist der Verbündete des Siegers Zweiter.

Man kann Turnierpunkte vergeben:

SIEG BEI ATOMKRIEG		
Sieger	Vorletzter	Verlierer
4 P	1 P	-2 P

JEDER ANDERE SIEG		
Sieger	Zweiter	Verlierer
4 P	2 P	0 P

14 KOMMUNIKATION

Man sollte vor Partiebeginn festlegen, wieviel Kommunikation erlaubt sein soll. Empfohlen ist ein Verzicht auf Absprachen und Hinweise, da dies die Spielspannung erhöht. Allerdings ist für unerfahrene Spieler eine verbale Abstimmung sicherlich hilfreich. Auf keinen Fall aber darf man irgendwelche Auskünfte über Handkarten geben.

Betrachtungen des Autors

*I.C.B.M.'s, S.S.20's, they lie so dormant,
they got so many.* Midnight Oil, 1984

Schon von Beginn an war klar, daß *Wir sind das Volk* (WSDV) auch zu viert spielbar sein sollte. Aus pragmatischen Gründen wurde die Entwicklung dieser Variante jedoch hintenangestellt. Wir dachten: Wenn erstmal das Grundspiel steht, ist die Hinzunahme der beiden Supermächte kein Problem. Aber — wir irrten uns gründlich.

Zwar funktionierte Peers ursprüngliche, eher abstrakte Idee recht gut, aber ein Kaltes-Kriegs-Gefühl wollte nicht aufkommen. Am schwersten wog, daß man sich *nicht* als USA/Sowjetunion fühlte, wenn man die USA/Sowjetunion spielte. Wir führten daraufhin mit *Wettrüsten*, *Raumfahrt* und globale *Dominanz* die zentralen Elemente des Kalten Krieges ein. Zusammen mit den neuen Aktionen (*Wettrüsten & Kredit aufnehmen*) sowie den *Blauen*, *Grünen* und *Schwarzen Karten* spielte sich **2•2** gleich viel besser. Wir waren auf dem richtigen Weg. Die Detailarbeit begann.

Subdekaden und Automatisches Ereignis. Mit den 10 neuen Karten je Dekade waren 2 Halbddekaden zu wenig. Vierteldekaden hatten ein Dramaturgieproblem. Wir probierten dann 3 Subdekaden samt Auto-Ereignis. Und voilà! Sofort waren 4 Probleme auf einen Streich gelöst! (Und es ist immer gut, wenn eine neue Regel mehr als nur ein Problem löst.): 1.) Dritteldekaden straffen die Dramaturgie. 2.) Da es mehr Rote als Gelbe Karten gibt, hilft das Auto-Ereignis der roten Seite öfter, wodurch sich das bis dahin bestehende Balancing-Problem entschärfte. 3.) Der *Wettrüstungsvorteil* konnte gut modelliert werden (davor war es viel Zeitaufwand für wenig Effekt). 4.) Ein Auto-Ereignis spielt sich schneller als eine Spieler-Aktion; dies senkte die Spielzeit auf die angestrebten 180 Minuten. — Übrigens: Die letzte Subdekade hat 1 Karte mehr, damit alle gleich oft drankommen, wenn alle Handkarten gespielt werden.

Ungarnaufstand. Dies ist eine Rote Karte neuen Charakters: Das Ereignis ist *schlecht* für die rote Seite; und auch die Werte spiegeln dies wieder: Der gelbe Wert ist höher als der rote! Die Grundidee dahinter ist eine dreifache Modellierung: Wird das Ereignis gespielt, findet der Ungarnaufstand wie historisch statt. Spielt Gelb den Wert, dann findet er nicht statt. Spielt hingegen Rot den Wert, so findet er statt, aber die Sowjets intervenieren nicht. (Dieselbe Grundidee taucht beim Vietnam- und Afghanistan-Ereignis wieder auf.)

Konflikte und Wettrüsten. In der Realität ist der Ausgang eines Konflikts unberechenbar, und so sollte auch im Spiel hier das Zufallselement ei-

ne Rolle spielen (daher das Ziehen einer Konfliktkarte). Das gleiche gilt für das *Wettrüsten*: Jeder Aufrüstungsschritt bringt den Weltfrieden in Gefahr, die politischen und finanziellen Kosten sind ungewiß. *Wettrüsten* ist ein Spiel mit dem Feuer, gleichzeitig hat sich ein Spieler der *Wettrüstungslogik* zu unterwerfen, wenn der Gegner mit dem *Wettrüstungssieg* droht. Die Konfliktsymbole erfüllen zudem noch einen weiteren wichtigen Zweck: Mit ihnen können die deutschen Staaten „ihrer“ Supermacht ins Handwerk pfechen, und damit den eigenen Spielsieg sichern.

Blaue, Schwarze, Grüne Karten. Nur mit *Blauen Karten* kann man einen Schritt auf der Raumfahrt-leiste machen. Es ist ein Wettrennen: Wer hat den ersten Satelliten im All? Wer ist zuerst auf dem Mond? Es muß nicht derselbe sein wie historisch, deswegen der symmetrische Aufbau der Karten. *Schwarze Karten* sind den großen Krisen gewidmet. Von ihnen geht immer eine Gefahr für den Weltfrieden aus. Das Ereignis nützt keinem Spieler so recht, aber den Wert zu spielen ist für eine Supermacht meist auch keine Option. Am besten also liegenlassen — aber erlaubt der Weltfrieden ein schwarzes Auto-Ereignis? Es sind wahre Dilemma-Karten. *Grüne Karten* bringen Friedens-tauben zurück. Eine Supermacht braucht grüne Ereignisse, um wettzurüsten. Die irrwitzige Logik des Kalten Krieges.

Individualsieg. Die Bündnispartner ziehen nicht nur an einem Strang. Es ist eine echte Mehrspielerdynamik. Gegenüber WSDV ist der Spielablauf deutlich unberechenbarer, die Situation auf den Leisten kann sich rapide ändern. Den Spielsieg zu erreichen, ist ein Drahtseilakt. Schadet man seinem Bündnispartner zu sehr, braucht er wertvolle Aktionen für sich selbst, die der gemeinsamen Sache dann fehlen werden. Läßt man ihn frei schalten und walten, wird man aber auch nicht gewinnen. Die Siegbedingungen sind so zu lesen: Eine deutscher Staat gewinnt, wenn sie das andere Deutschland übertrumpft *und* volle Souveränität erringt.

Atomkrieg. Auch wenn es einem Schauer über den Rücken jagt, aber ein Spiel über den Kalten Krieg ohne die Gefahr eines Atomkriegs? Es wäre eine Themaverfehlung. Den naheliegenden Gedanken, daß dann alle verlieren, verwarfen wir schnell. Ein Spiel braucht einen Sieger. Denn wenn alle verlieren, dann haben auch alle gewonnen. Somit könnte ein Spieler, der sich hoffnungslos hinten wähnt, das nukleare Spiel-Inferno gezielt herbeiführen, nur damit keiner gewinnt. — Daher gewinnt in **2•2** im Falle eines Atomkriegs derjenige, der am meisten für den Frieden getan hat.

In diesem Zusammenhang wollen wir an die Zivilcourage eines Mannes erinnern, der 1983 die Menschheit rettete: Drei Wochen nach dem

KAL007-Abschuß setzte er sich als diensthabender Offizier über alle Befehle hinweg, als er eine Computermeldung über eine anfliegende US-Atomrakete als fehlerhaft einstufte und damit den massiven sowjetischen nuklearen „Gegenschlag“ unterband. *Stanislaw Jewgrafowitsch Petrow*. Ihm ist **2•2** gewidmet, und zwar in größter Dankbarkeit. Möge seine Besonnenheit Vorbild sein für viele, vor allem in den heutigen Zeiten mit ihren Kims und Trumps.

Richard Sivél
Berlin, September 2017

AUTOREN: Richard Sivél & Peer Sylvester
COVER ILLUSTRATION: Friedemann Bochow
SONSTIGE GRAPHIK: Richard Shako
LAYOUT, TEXTE, ÜBERSETZUNG: Richard Shako
LEKTORAT: Stefanie Tinder. Herzlichen Dank!
ENGLISCH-LEKTORAT: John McCullough, Guy Atkinson, Robin Gower. Herzlichen Dank!
SPIELTESTER: Johannes Strobel, Anton Telle, Srđan Grbić, Christophe Denoize, Björn Steinborn, Holger Schulz, Mario Ruhmann, Thorsten Groß, Hendrik Möller, Markus Stoy, Christoph Rauh, Gerd Kunzmann, Thilo Kramer, Bernd Eisenstein, Autorenstammtisch Spielwiese, u.a. – Herzlichen Dank an Euch alle!
Herausragenden Dank an Christophe Denoize für das Programmieren der 2+2-Online-Testversion auf play.boardgamecore.net. Besonderen Dank auch an Mikhail Evstafiev für sein Afghanistan-Foto.

Viele Kartengrafiken stehen unter einer Creative Commons Lizenz (s. Details im „Bildnachweis“).

©2017 Histogame, Knaackstr. 70, 10435 Berlin, www.histogame.de. Sämtliche Rechte liegen bei Verlag und den Autoren.

BILDNACHWEIS

Die Bildrechte der Fotos, aus dem die Grafik der folgenden Spielkarten als *grafische Bearbeitung* entstand, liegen bei:

Nr. 3: Bundesarchiv, B 145 Bild-107546 / CC BY-SA, Lizenz: CC-BY-SA 3.0

Nr. 5: Bundesarchiv, Plak 005-002-008 / CC BY-SA, Lizenz: CC-BY-SA 3.0

Nr. 7: Bundesarchiv, Bild 183-B01 18-0010-027 / CC BY-SA, Lizenz: CC-BY-SA 3.0

Nr. 8: FOTO:FORTEPAN / Pesti Srác, via Wikimedia Commons / Lizenz: CC-BY-SA 3.0

Nr. 9: Deutsche Fotothek / Lizenz: CC-BY-SA 3.0 de

Nr. 13: By Austin Mills (austinnmills), via Wikimedia Commons, Lizenz: CC-BY-SA 2.0

Nr. 19: RIA Novosti archive, image #36535 / Yuriy Ivanov / via Wikimedia Commons / Lizenz: CC-BY-SA 3.0

Nr. 21: Bundesarchiv, Bild 183-T0709-148 / Peter Koard / CC BY-SA, Lizenz: CC-BY-SA 3.0

Nr. 24: Bundesarchiv, Bild 183-76052-0335 / Kohls, Ulrich / CC BY-SA, Lizenz: CC-BY-SA 3.0

Nr. 25: Bundesarchiv, Bild 183-P0801-026 / CC BY-SA, Lizenz: CC-BY-SA 3.0

Nr. 26: (*Solschenitzyn*) By Verhoeff, Bert / Anefo / via Wikimedia Commons / Lizenz: CC-BY-SA 3.0 / (*Sacharow*) By Rob C. Croes (ANEF0) GaHetNa (Nationaal Archief NL) / via Wikimedia Commons / Lizenz: CC-BY-SA 3.0

Nr. 29: Bundesarchiv, B 145 Bild-F088809-0038 / Thurn, Joachim F. / CC BY-SA, Lizenz: CC-BY-SA 3.0