

WIR SIND DAS VOLK!

A game by
PEER SYLVESTER & RICHARD SIVÉL



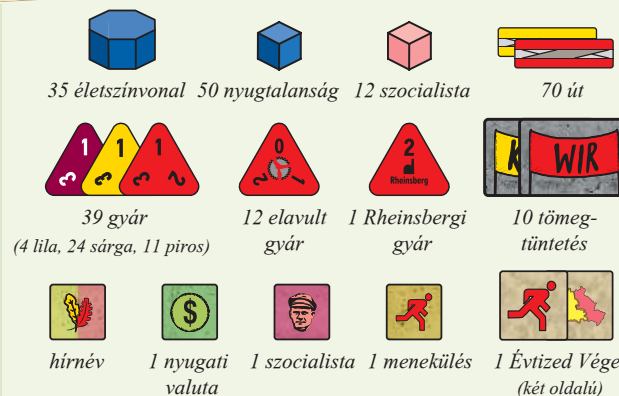
1949: Németország két részre szakad a Vasfüggöny leeresztésével. Kelet- és Nyugat-Németország elkeseredett rivalizálásba kezd. Vajon melyik rendszer fogja boldogabbá tenni az embereket? A szocializmus vagy a kapitalizmus - melyik fog diadalmaskodni?

1 BEVEZETÉS

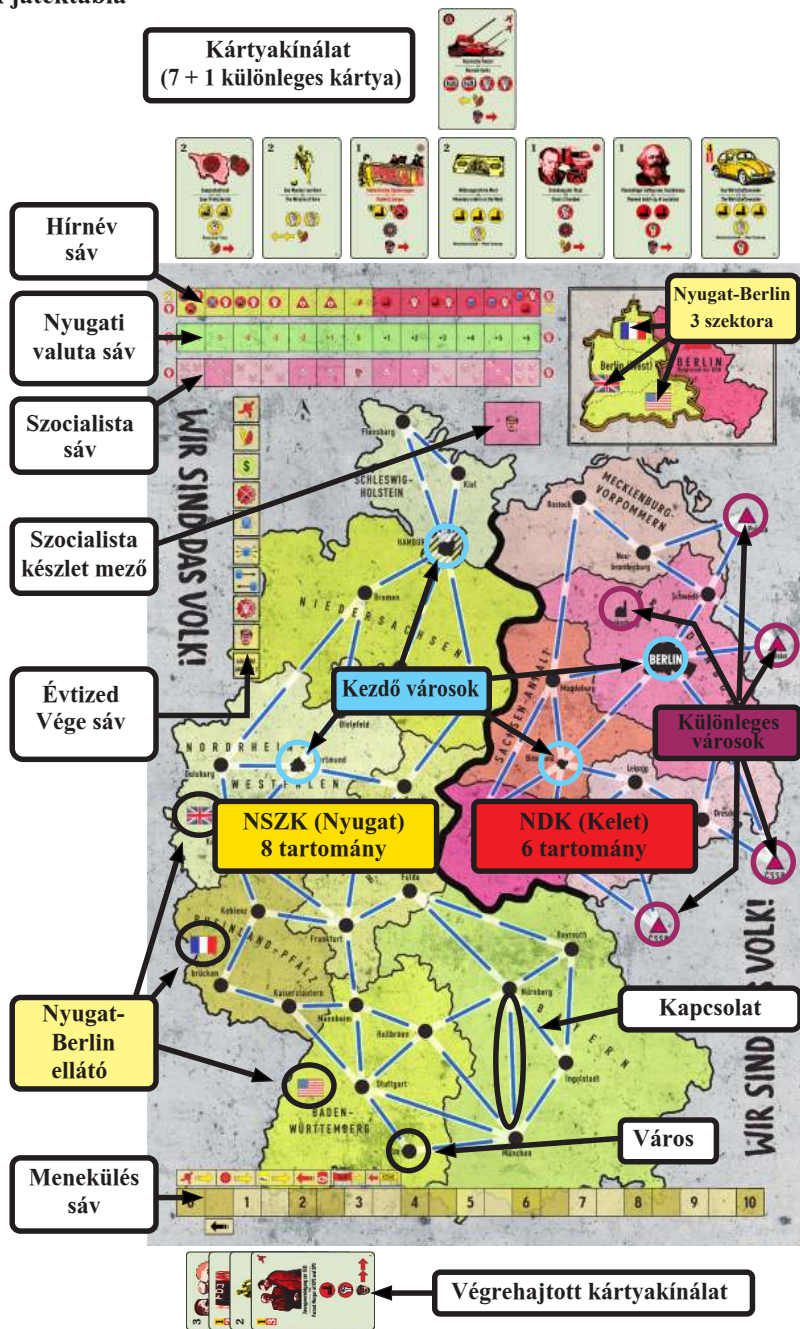
Wir sind das Volk! (*Mi vagyunk a nép!*) volt a fő szlogenje a keletnémet tüntetőknek 1989-ben. Ez a játék a két részre szakadt Németországról szól, az 1945–1989 közötti időszakban. Az egyik játékos Kelet-Németország a másik játékos Nyugat-Németország szerepét játssza.

Alapötlet: Akciókártyák használatával a játékosok felépítik saját gazdaságukat és emelik az életszínvonalat. A túl nagy életszínvonalbeli különbség (az országon belüli és kívüli egyaránt) nyugtalanságot okoz. A túl nagy nyugtalanság tömegtüntetéseket eredményez. Ha ezt hagyod, az állam 4 tömegtüntetés jelzőnél össze fog omlani és elveszted a játékot.

A játék tartozékai: 1 játéktábla, 84 akciókártya, ez a szabályfüzet, valamint a jobbra látható fa és karton jelzők.



A játéktábla



A tábla a kettészakadt Németországot ábrázolja: a Németországi Szövetségi Köztársaságot (NSZK), melyre ezentúl Nyugatként hivatkozunk, és a Német Demokratikus Köztársaságot (NDK), melyre ezentúl Keletként hivatkozunk. Nyugatnak 8 tartománya, Keletnek 6 tartománya van. Nyugat- és Kelet-Berlin tartománya külön térképen szerepel (jobbra fent).

Nyugat-Berlin tartomány 3 szektorra oszlik, mindegyiken egy-egy zászló látható. Minden egyes szektorban van egy nyugat-német ellátó (ugyanilyen zászlóval). Például Berlin francia szektorának az ellátója Rheinland-Pfalz.

Fontos definíció: Nyugat-Németország az összes NSZK tartományból áll, *kivéve* Nyugat-Berlint.

A tartományokon városok és kapcsolatok láthatóak (vastag kék vonalak). Minden kapcsolat 1 vagy 2 kék vonalból áll. A városok és a kék vonalak egyaránt a gyárak és az utak építési területei.

A fő térképen lévő Berlin városa nem tartozik Brandenburg tartományhoz, hanem Kelet-Berlin egy másik ábrázolása. Amikor Kelet-Berlinben építész gyárat, akkor az ide kerül (a fő térképre).

Hamburg nem tartomány, de rendelkezik különleges képességekkel, lásd 10.3.

Rheinsberg városa és 4 Németországon kívüli város **különleges város**.

Néhány város kezdő város, ezeknek a körtől eltérő alakjuk van.

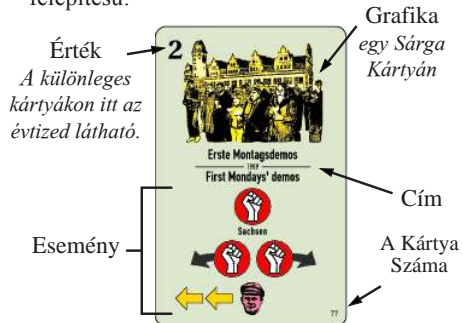
Két kártyakinálat van. Egy a tábla felső szélénél (7+1 felfedett kártyának) és egy az alsó szélénél (a kijátszott kártyáknak).

Megjegyzés:

- A Nyugati tartományok nagyjából azonosak a Szövetségi Államokkal (a Saar-vidék, Bréma és Hamburg nélkül), míg a Keleti tartományok nagyjából azonosak az 1952-es közigazgatási reform előtti tartományokkal.
- A térképen Berlin mindkét részén feltüntetett annak hivatalos hidegháborús elnevezését. A szabályokban mi Kelet- és Nyugat-Berlinként hivatkozunk rájuk.
- A Kelet-Berlinen látható szovjet zászló csak díszítés, játékbeli hatása nincs.

Az akciókártyák

Az akciókártyák 4 paklit alkotnak (mindegyik 21 kártyából áll), minden egyes évtizedhez, I-IV-ig egy-egy pakli tartozik. Minden pakli 20 **normál kártyából** és 1 **különleges kártyából** áll (Keletnek fenntartva). Minden kártya ilyen felépítésű:



Amikor a kártya grafikája tisztán piros árnyalatú (némi feketével), akkor ez egy **Piros Kártya**. Amikor ez tisztán sárga/arany árnyalatú (némi feketével), akkor ez egy **Sárga Kártya**. Amikor sárga és piros keverve van rajta, akkor az egy **Kettős Kártya** (melynek címét a könnyebb megkülönböztetés végett fekete helyett pirossal írtuk).

A kártya grafikájának színe elárulja, hogy a kártya eseményéből ki húzhat hasznot.

Megjegyzés: Senkit ne tévesszen meg az ikonok színe. Ezek soha nem azt jelzik, hogy egy kártya Piros vagy Sárga. Ha bizonytalan vagy benne, hogy egy kártya sárga vagy piros, akkor vess egy pillantást a kártya összefoglalóra a szabályfüzet végén.



A különleges kártyáknak nincs értékük. Ehelyett a bal felső sarokban egy évtized szám látható I - IV-ig.



Néhány kártyának 2 különböző értéke van. Egy a sárga mezőben Nyugatnak, egy a piros mezőben Keletnek.

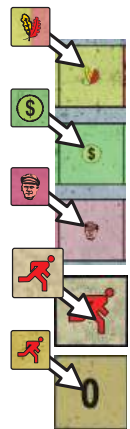


A többi kártya jobb felső sarkában különleges ikon látható. Ezek (fentről lefelé): menekülés, piros titkosrendőrség, rózsaszín titkosrendőrség. Ezeket az ikonokat később részletesen magyarázzuk.



2 ELŐKÉSZÜLETEK

Helyeztetek 2 nyugtalanságjelzőt mindegyik nyugatnémet ellátóra. Helyeztetek 3 nyugtalanságjelzőt a maradék 11 tartományra. Helyeztetek 1 szocialista jelzőt a szocialista készlet mezőre. Nyugat helyezzen le 1-1 sárga gyárat Hamburgba és Dortmundba. Kelet helyezzen le 1-1 piros gyárat Berlinbe és Bitterfeldbe. Úgy fordítsátok a gyárat, hogy az 1-es szám nézzen észak felé. Tegyétek félre az összes többi gyárat és utat.



Helyeztetek a hírnév, nyugati valuta, szocialista és Évtized Vége jelzőket képpel felfelé a sávjukra (mindegyik a szimbólumával jelölt mezőre kerül), és a menekülés jelzőt a menekülés sáv 0 mezőjére.

A játék elkezdéséhez kövessétek a következő fejezetet. Nyugaté az aktuális hírnév előny, ő lesz a kezdőjátékos.

Hírnévlőny: Amikor a hírnév jelző a hírnév sáv piros részén van, Keleté a hírnévlőny, ha zöld részen akkor Nyugaté.

3 JÁTÉKMENET

A játék 4 évtizedből áll. Minden évtized 2 fél évtizedre és az Évtized Vége szakaszra oszlik.

Minden **első fél évtized** a következőképpen zajlik:

1. Helyeztetek az aktuális évtized különleges kártyáját a kártyakinálatra, ahogy az a 2. oldalon látható. Keverjétek meg az aktuális évtized kártyáit, és képezeteket belőle húzópaklit. Húzzatok annyi lapot, hogy 2 legyen nálatok.

A II. évtizedtől kezdődően a játékosok dönthetnek, hogy a húzás előtt eldobnak-e a korábbi évtizedekből megmaradt kártyákat. Megjegyzés: ha egy játékos kezében 3 kártya van legalább 1-et el kell dobnia.

Megjegyzés: A IV. évtized különleges kártyájának 2 különböző oldala van. *A Fal felhúzása* oldal akkor kerül játékba, amikor a Berlini fal megépült; egyébként a másik oldalát használjátok.

2. Helyeztetek a húzópakli felső 7 kártyáját képpel felfelé a kártyakinálatra.
3. **Akciók.** Az aktuális hírnévlőnnyel rendelkező játékos kezdi az **első** fél évtizedet. Választ 1 kártyát a kártyakinálatról vagy a kezéből és végrehajt 1 akciót. Csak Kelet választhatja a különleges kártyát. Ezután a másik játékos választ egy kártyát és hajt végre 1 akciót. A körök így folytatódnak. Amikor Kelet a különleges kártyát választja, el kell dobnia egy kártyát a kezéből VAGY megengedi Nyugatnak, hogy húzzon egy kártyát a húzópakliból.
4. A fél évtized véget ér, amint a kártya kínálat utolsó *normál* kártyáját kijátszottátok. *(Nem számít, hogy a különleges kártya még a kínálaton van vagy egy kártya még egy játékos kezében van.)*

Minden második fél évtized majdnem ugyanígy zajlik. Íme a különbségek:

- A fenti 1. lépés kimarad, és közvetlenül a 2. lépés jön.
- Ha a különleges kártya még a kínálaton van, akkor ott is marad.
- Az a kezdőjátékos, aki **nem** hajtotta végre az első fél évtized utolsó akcióját.

A második fél évtized **pontosan** úgy ér véget, mint az első.

Ha csak nincs Kelet előtt egy elhelyezett kártya (egy végrehajtott titkosrendőrség következtében, lásd 6.4), a kijátszott kártyák mindig a tábla alsó szélénél sorakoznak, a 2. oldal ábrája szerint, oly módon, hogy a kártyák menekülés ikonja (ha van) mindig látszódjon. *(Minden egyes menekülés ikonért, 1 mezőt előre fogjátok léptetni a menekülés jelzőt az Évtized végén.)*

A második fél évtized befejezése után, végigjátjátok az Évtized Végének 10 fázisát (lásd részletesen: 9. fejezet). Csak itt fogjátok ellenőrizni a győzelmet. Ha nincs győztes, tegyétek félre az aktuális húzópaklit és a különleges kártyát (ha még a kártyakinálaton van) és kezdjétek el a következő évtizedet.

4 TÖMEGTÜNTETÉS

Amint 4 nyugtalanságjelző van egy tartományon, tömegtüntetés tör ki. Helyezze-tek egy tömegtüntetés jelzőt a tartományra. (Helyeztetek le egy 2. tömegtüntetés jelzőt, amikor 8 nyugtalanságjelző van rajta, és egy harmadikat, amikor 12, és így tovább.)



Kelet a WE, ARE, THE, PEOPLE! feliratú tömegtüntetés jelzőket használja. (Ebben a sorrendben.) Nyugat a NO, POWER, TO, NOBODY. feliratú jelzőket használja. (Ebben a sorrendben.) Egy játékos csak akkor használja a felkiáltó jelet, amikor már több, mint 4 tömegtüntetés jelzőt lerakott.

Amint egy tartomány nyugtalanságjelzőinek száma 4, 8, 12, stb. alá esik, vegyetek le 1 tömegtüntetés jelzőt.

Tervező megjegyzése: "Senkinek nem jár hatalom" (Keine Macht für Niemand) a Ton, Steine, Scherben punk együttes leghíresebb dala. Ezt a szlogent még mindig gyakran használják a német autonóm szcénában.

5 GAZDASÁG

5.1 Új gyárak és utak

Az akcióid alatt rendszeresen építéspontokat kapsz. Minden egyes ponttal 1 gyárat vagy 1 utat építhetsz.

A gyár egy üres városba kerül.

Egy út egy olyan üres kék vonalra kerül, mely legalább egyik végén gyárhoz kapcsolódik.

Működő kapcsolat: Amint úttal/utakkal teljesen kiépül a kapcsolat két gyár között, az **működő kapcsolattá** válik.

Minden gyár alap értéke 1. Egy gyár aktuális értéke mindig **egy, plusz a működő kapcsolatainak száma**. □

Amikor az érték változik, fordítsátok úgy a gyárat, hogy az aktuális értékével azonos szám észak felé mutasson.

Megjegyzés: A legtöbb esetben egy újonnan épült gyár értéke 1. De amikor a gyár lehelyezésével azonnal működő kapcsolat alakul ki, az értéke magasabb lesz.

A nem működő kapcsolatok útjait át kell fordítani a rossz színű oldalaira.

Soha nem használhattok építés pontokat olyan tartományban, ahol tömegtüntetés jelző van.

Néha az építéspontok felhasználása bizonyos tartományokra korlátozódik. Ilyenkor azokat csak az adott tartományokban használhatjátok.

Kapcsolatok és tartományok. Egy város összes kapcsolata az adott város része. Ezért egy kapcsolat mindig a várossal azonos tartományhoz tartozik - még akkor is, ha másik tartományhoz kapcsolódik (ebben az esetben mindkét tartományhoz tartozik).



Példa: Nyugat 3 építés ponttal szeretne építeni a jelölt területeken (bal kép). Lehelyez 1 gyárat és 2 utat a táblára, így kialakul a jobb oldali helyzet.



*Példa: Tömegtüntetés van a fenti tartományban! Itt nem helyezhetsz el gyárat vagy utakat. Minden érintett kék vonalat kiemeltünk. Különösen fontos a Leipzig-Jena kapcsolat, a két kék vonal bal alsó része **érintett**, mivel Leipzig része. De a tartományon csak áthaladó kapcsolatok nem érintettek.*

5.2 Bontás

Amikor a gazdaság bontás pontot kap, az építési folyamat egyszerűen megfordul. Minden egyes pontért, vegyél le 1 gyárat vagy 1 utat. Soha nem vehetsz le olyan gyárat, melynek van legalább egy **kapcsolata**. Egy működő kapcsolatból eltávolított út csökkenti a korábban bekapcsolt gyárak értékét (mindkettő 1-gyel kisebb lesz). Ennek megfelelően fordítsd el.

Amikor a bontás bizonyos tartományokra korlátozódik, akkor a **Kapcsolatok és tartományok** (balra a sárga háttérű szöveg) bekezdés érvényes.

Soha nem bonthatsz le olyan gyárat, mely CSSR (csehszlovák) vagy Polska (lengyel) területen van, kivéve esemény miatt.

5.3 Keleti gyárak elavulása

Csak Kelet gyárjai válhatnak elavulttá. Amikor ez megtörténik (például a Nyugati valuta hiánya miatt, lásd 9.3), cseréld ki a gyár jelzőt egy elavult gyár jelzőre.

Egy elavult gyár alap értéke 0. Az aktuális értéke a **működő kapcsolatainak száma**. (Ezért aktuális értéke mindig 1-gyel kevesebb, mint egy normál gyáré.)

Az elavult gyárak fogalmának semmi köze a gazdaság bontásához. Az elavult gyár mindig a táblán marad. **Soha** nem kerül bontásra. (Kivéve: Rheinsberg, lásd 10.4)



Példa: Ez a gyár a két működő kapcsolatával elavulttá válik. Értéke 3-ról 2-re csökken.

Tipp: Egy gyár vagy egy elavult gyár értékének ellenőrzéséhez számoljátok össze működő kapcsolatait, és adjátok hozzá az alap értékét (1 vagy 0).

6 AZ AKCIÓK


Az akciókártya a játék “motorja”. Egy *normál* kártya a 4 lehetőség közül egyféleképpen játszható ki. A következőkből lehet választani:

- 1 nyugtalanságjelző levétele, vagy
- gazdaság építése, vagy
- életszínvonal javítása, vagy
- a kártya eseményének aktiválása.

Különleges kártya esetében *csak* az esemény aktiválható (és ezt csak Kelet teheti).

6.1 1 nyugtalanságjelző levétele


Bármelyik normál kártyával levehetsz 1-et nyugtalanságjelzőid közül. **Keletnél Piros Kártyát használva** a levétel ingyenes, **Nyugatnál ez Sárga Kártyát használva** van így. Amikor Kettős kártyát vagy ellenfeled színével egyező kártyát használsz, **bontanod kell** 1 épület pontot az 5.2 rész szerint. Ha nincs semmi bontható, akkor nem használhatsz Kettős kártyát vagy ellenfeled színével egyező kártyát ennél az akciónál.



Példa: Kelet kijátssza ezt a Sárga kártyát, és levesz 1 nyugtalanságjelzőt Sachsen-ből. Mivel ez nem Piros kártya, le kell bontania 1 gyárat vagy 1 utat. Úgy dönt, a Thüringen-ben lévő gyárat bontja le.

6.2 Gazdaság építése

Bármilyen normál kártyát használhatsz ehhez az akcióhoz. A kártyán lévő értékkel egyenlő építéspontot kapsz, melyet gazdaságod építésére használhatsz, az 5.1 résznek megfelelően. Nem építhetsz olyan tartományban, ahol tömegtüntetés jelző van.



Példa: Nyugat ezzel a Sárga Kártyával épít. Az értékét felhasználva (sárga mezőben lévő 3-as) lehelyez 1 gyárat és 2 utat a területén A 4. oldalon lévő példa részletezi.

6.3 Életszínvonal javítása

Használható bármelyik normál kártyát, hogy lehelyezz legfeljebb 3 életszínvonal jelzőt (ezután ÉSZ-ként utalunk rá). Ezeket **különböző** tartományokba kell helyezni. Egy tartomány akkor kaphatja meg az **első** ÉSZ-t, amikor a gazdasága legalább 3. A második ÉSZ jelzőhöz a gazdaságnak legalább 6-nak, a harmadiknál legalább 9-nek, és így tovább, kell lennie.

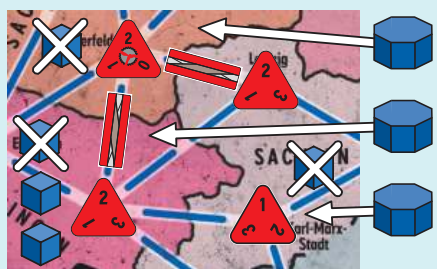
Egy tartomány gazdasága a tartományban lévő gyárok értékének összege.

Ha a tartomány gazdasága nem elég erős, hogy elérje a következő ÉSZ küszöböt, felhasználható a kártya értékét, hogy átmenetileg teljesüljön a feltétel (lásd a következő példát). A kártya értékét szétoszthatod különböző tartományok között, de soha nem használhatsz egy tartományhoz 2 pontnál többet.

Minden egyes lehelyezett ÉSZ-ért, levehetsz 1 nyugtalanságjelzőt a tartományról (ha van rajta). De ha az ÉSZ-t Nyugat-Berlinbe teszed át, akkor onnan vegyél le nyugtalanságjelzőt (és ne az ellátóról), lásd 10.1.

Az ÉSZ soha nem kerül le a tábláról, hacsak ezt külön nem írjuk.

Tipp: Tedd a levételre szánt nyugtalanságjelzőt először az éppen lerakott ÉSZ-ra, és csak akkor vedd le a tábláról, amikor az ÉSZ lerakását befejezted.



Példa: Kelet egy 2-es értékű kártyával javítja életszínvonalát. A jobbra lévő tartomány gazdasága 3 (ez elég az első ÉSZ-hoz), a másik 2 tartomány gazdasága 2 (mindkettőnél hiányzik 1 az első ÉSZ küszöb eléréséhez). Ezért Kelet a kártya értékét használja, hogy az utóbbinál az ÉSZ feltételnek eleget tegyen (kétszer 1; mindkét tartományt felhozva $2+1=3$ -ra), és letehet 3 ÉSZ-t. Továbbá minden lerakott ÉSZ-ért levehet 1 nyugtalanságjelzőt.

6.4 A kártya eseményének aktiválása

Kelet csak Piros és Kettős Kártyák eseményét aktiválhatja. Nyugat csak Sárga és Kettős Kártyák eseményét aktiválhatja.

Megjegyzés: történelmileg néhány Piros Kártya Kelet-Németországban történt, néhány Nyugat-Németországban. Például a Föld reform és a Spiegel Botrány egyaránt Piros Kártya, pedig Kelet illetve Nyugat-Németországban történt. Ugyanez igaz a Sárga Kártyákra is. Az ikonok színéből tudhatod meg, hogy "hol" történtek az események.

Minden esemény egy vagy több ikonból áll. Alapvetően két típusuk van: **Ikon nyilakkal és ikonok nyilak nélkül**. A jelentésüket a következő oldalon részletezzük. Egy sárga *ikon nyilak nélkül*, mindig Nyugatra van hatással. Egy piros vagy rózsaszín *ikon nyilak nélkül* mindig Keletre van hatással.

Amikor egy Piros vagy egy Sárga Kártya eseményét aktiválsz, az összes ikont teljes mértékben végre kell hajtani. Amikor egy Kettős kártya eseményét aktiválsz, **1 nyilat** (a nyilakkal rendelkező ikonról) vagy **1 nyíl nélküli ikont** (akár egy titkosrendőrség ikont) figyelmen kívül hagyhatsz. Mindkét esetben mindig követned kell az esemény utasítását (például Bayern-nél a földrajzi korlátozást).

Pontosítás: Egy esemény utasítása csak a közvetlenül felette lévő ikon(ok)al van összefüggésben.

Az **aktiváló** játékos mindig eldönti az ikonok végrehajtásának **sorrendjét**, és helyét. Kivétel: Amikor egy ikon egy címerrel együtt van, akkor az ikon végrehajtásának helyét **mindig** az a játékos dönti el, akinek a címere szerepel – nem számít, ki aktiválta az eseményt.

Egy titkosrendőrség ikon végrehajtásánál (bármelyik játékos által), a kártya nem a tábla aljához, hanem Kelet elé kerül.

Nem-végrehajtható nyilak. Minden olyan piros nyíl miatt, melyet nem tudsz végrehajtani (mert így a jelző lelépne a sávról), Kelet levesz 1 nyugtalanságjelzőt. Ehhez hasonlóan, minden egyes nem-végrehajtható sárga nyílnál, Nyugat lehelyez 1 nyugtalanságjelzőt Kelet egyik tartományába. Egy nem-végrehajtható hírnév nyíl esetén, a profitáló játékos levehet 1-et a nyugtalanságjelzői közül, **vagy** letehet 1-et ellenfele egyik tartományába.

Nem-végrehajtható ikonok. Hagyd figyelmen kívül a nem-végrehajtható ikonokat (mert például nincs levehető nyugtalanságjelző). Soha nem aktiválhatsz olyan eseményt, mely több lehelyezett **saját gyár és út** bontását írja elő, mint amennyi neked jelenleg van.



1. példa: Kelet aktiválja ezt az eseményt. Kiválasztja, hogy melyik 4 építéspont (gyárak és/vagy utak) lesznek lebontva Nyugaton.



2. példa: Amikor Nyugat aktiválja ennek a Kettős kártyának az eseményét, figyelmen kívül hagy 1 nyilat (mely negatív hatással lenne Nyugatra).

Amikor Kelet aktiválja ezt az eseményt, akkor a 2 sárga ikon egyikét hagyja figyelmen kívül.



3. példa: Kelet aktiválja ezt az eseményt. 1-gyel eltolja a hírnév jelzőt a javára, lehelyez 1 nyugtalanságjelzőt az egyik tartományába, és felhasznál 2-2 építés pontot Polska (lengyel) és CSSR (csehszlovák) területeken. Mivel a város kapcsolata az adott város része, Kelet építhet lengyel (és hasonlóképpen

csehszlovák) területre: a) 2 gyárat, vagy b) 1 gyárat és 1 utat, vagy c) 2 utat (de csak, ha van legalább 1 gyár az utak egyik végén.).



Itt mindig Nyugat fogja eldönteni, hogy Kelet hol bontson 1 építéspontért.



Itt mindig Kelet fogja eldönteni, hogy Nyugat melyik tartományába kerül 1 nyugtalanságjelző.

Ikonok nyilakkal



A nyilaknak megfelelően mozgasd a hírnév jelzőt 1 vagy 2 mezőt balra (sárga nyíl) vagy jobbra (piros nyíl).



A nyilaknak megfelelően mozgasd a Nyugati valuta jelzőt 1 vagy 2 mezőt balra vagy jobbra.



A nyilaknak megfelelően mozgasd a szocialista jelzőt 1 vagy 2 mezőt balra vagy jobbra.

Ikonok nyilak nélkül



1 építéspont az adott játékosnak.



Bontás 1 építéspont értékben az adott játékosnál.



1 nyugtalanságjelző lerakása az adott játékos egyik tartományába.



1 nyugtalanságjelző levétele az adott játékos egyik tartományából.



Az játékos 1 nyugtalanságjelzőjének áthelyezése egy másik tartományába.



Az adott játékos tömegtüntetés jelzős tartományai közül az egyikben 3-ra csökken a nyugtalanságjelzők száma.

Megjegyzés: **Bármennyi** nyugtalanságjelzőt levehetsz, hogy számuk 3-ra csökkenjen.



Tegyél egy ÉSZ-t az adott játékos egyik tartományára (még akkor is, ha a tartomány gazdasága 0). A szokásos módon 1 nyugtalanságjelzőt is vegyél le róla.



Mint a fenti, de **ne** vegyél le nyugtalanság jelzőt.



Vegyél le 1 ÉSZ-t az adott játékos egyik tartományáról.



1 gyár és a gyár **minden** útjának levétele.



Az adott játékos 1 gyára elavult gyárrá alakul. Cseréld ki a jelzőt (így a gyár értéke 1-gyel csökken). Ha nincs olyan gyár, mely elavulhat, vegyél le 1 utat helyette.



Az adott játékos egy gyárat "felújítják". Cseréld ki a jelzőt egy normál gyár jelzőre (így a gyár értéke 1-gyel nő).



A Berli fal építése. Fordítsd az Évtized Vége jelzőt a Berlin oldalára. Mostantól Keletet nem érinti a Menekülés a Köztársaságból.



A Fal megnyitása. Fordítsd vissza az Évtized Vége jelzőt. Keletet ismét érinti a Menekülés a Köztársaságból.



Mindkét ikon **titkosrendőrség ikon**, és csak Keletre vonatkoznak. Amikor egy ilyen ikont hajt végre valamelyik játékos, Kelet a kártyát maga elé helyezi, gyűjtve őket.



Évtizedenként helyezi, gyűjtve őket. Évtizedenként egyszer Kelet felhasználhat egy ilyen kártyát, hogy levegyen 1 nyugtalanságjelzőt (8. fejezet). A piros ikon növeli a Menekülést a Köztársaságból, a rózsaszín nem (lásd 9.1).



Stasi felosztatása. Kelet eldobja az összes összegyűjtött titkosrendőrség kártyáját (és a továbbiakban nem gyűjthet többet). Ha van nyugtalanságjelző a kártyákon, akkor azok visszakerülnek Kelet tartományába; tartományonként maximum 1 nyugtalanságjelző; Kelet választja a tartományt.



Guillaume Ügy. Kelet megnézheti Nyugat kézben lévő kártyáit vagy a húzópakli felső 2 kártyáját.

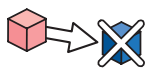
Kelet ezután 1 saját kártyáját kicserélheti ezen kártyák egyikére. Vagy, ha Kelet a húzópakli felső 2 kártyáját nézte meg, ezen kártyákból egyet kivehet a játékból.



Westdeutschland – West Germany

4. példa: Ezen ikonok végrehajtásánál Nyugat kap 2 nyugtalanságjelzőt. Ezek nem kerülhetnek Nyugat-Berlinre, mivel nem Nyugat-Németország része, lásd a 2. oldal fontos definícióját.

7 SZOCIALISTÁK



Amikor tömegtüntetés jelző van Kelet egyik tartományán, tegyél át 1 szocialistát a szocialista készlet mezőről az adott tartományba. A szocialista áthelyezésével lekerül egy nyugtalanságjelző. Addig mozgasd ezeket a szocialistákat, amíg minden tömegtüntetés véget nem ér, vagy amíg a készlet mező ki nem ürül. Ha egynél több tartományban van tömegtüntetés, Kelet dönti el, hogy melyik tartományba tesz át először szocialistát.

Ez az áthelyezés kötelező. Egy akció befejezése után azonnal bekövetkezik, vagy az Évtized Vége *szocialista fázisában* (de a többi Évtized Vége fázisban nem).

A szocialista addig marad a tartományban, amíg el nem kell hagynia a térképet (lásd 9.9).

8 TITKOSRENDŐRSÉG

A Kelet által gyűjtött titkosrendőrség kártyát akkor nevezzük **Piros titkosrendőrség kártyának**, amikor a titkosrendőrség ikon piros, és akkor nevezzük **Rózsaszín titkosrendőrség kártyának**, amikor ez az ikon rózsaszín.

Kelet minden egyes összegyűjtött titkosrendőrség kártyáját évtizedenként egyszer használhatja, hogy levegye 1 nyugtalanságjelzőjét. Kártyát az akciója alatt (az akción felül) vagy az Évtized Vége *Rendőri Hatalom Felhasználása* fázisban használhat fel (lásd 9.8). Az így levett nyugtalanságjelző a titkosrendőrség kártyára kerül, jelezve, hogy azt már ebben az évtizedben használta (és az évtized hátra lévő részében nem használhatja újra).

9 ÉVTIZED VÉGE

Az Évtized Vége 10 fázisból áll. Minden fázis végén lépjetelek előre az Évtized Vége jelzővel, így nem felejtetek ki egy fázist sem.

Államcsőd. Amikor az Évtized Vége alatt Keletnek több gazdaságot (lehelyezett gyárak és utak) kellene bontania, mint amennyi éppen a tulajdonában van, **azonnal** veszít. A többi fázist hagyjátok ki.

9.1 Menekülés a Köztársaságból/A Fal

Kelet-Németországnál az emberek tömeges kivándorlása (főleg a szakemberek és az értelmiség) súlyos problémát jelentett, csaknem a gazdaság összeomlását okozta. 1952-ben lezárták a határokat, de ez sem segített, mivel Nyugat-Berlint nagyon könnyű volt elérni, ahol a menekülteket nyugat-német állampolgársággal és útlevelel fogadták. Csak a Berli Fal megépítése állította meg a Keletiek kivándorlását. De a Fal sokba került Keletnek - mind a megépítése, mind a védelme, és nemzetközi hírnévvesztéssel járt.

Ezen fázis végrehajtását befolyásolja, hogy az Évtized Vége jelzőnek melyik oldala van felfelé.



A Fal költsége. Amikor a Berlin kettészakadása oldal néz felfelé, lépjetelek a hírnév jelzővel 1 mezőt

Nyugat javára. Továbbá Keletnek bontania kell 1 építéspontért (Kelet választ).



Menekülés a Köztársaságból. Amikor a másik oldal van felfelé, Keletet érinti a Menekülés a Köztársaságból. Ennek mértékét a Menekülés sáv adja meg.

A menekülés jelző 1 mezőt előre lép:

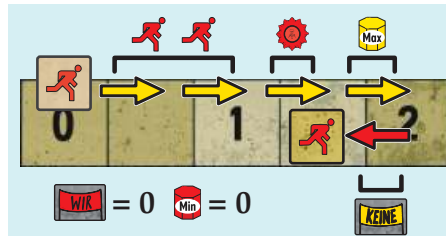
- az évtized alatt kijátszott kártyákon lévő minden egyes ikon miatt (Ezek a kártyák mind képpel felfelé a tábla alsó szélénél vannak.), és
- a **legmagasabb** ÉSZ-lal rendelkező Nyugati tartományban lévő minden egyes ÉSZ miatt, és
- Kelet által összegyűjtött minden egyes **Piros** titkosrendőrség kártya miatt, és
- amikor egy vagy több tömegtüntetés jelző van Kelet egyik tartományán.

És a jelző 1 mezőt visszalép:

- a **legalacsonyabb** ÉSZ-lal rendelkező Keleti tartományban lévő minden egyes ÉSZ miatt, és
- amikor egy vagy több tömegtüntetés jelző van Nyugat egyik tartományán.

A menekülés jelző helye megadja, mennyi bontáspontot kap Kelet. Az aktuális hírnév előnnyel rendelkező játékos bontja le az első Keleti gyárat vagy utat, majd pedig felváltva.

A fázis befejezése után, **állítsátok vissza a menekülés jelzőt 0-ra, és dobjátok el a tábla alsó szélénél lévő kártyákat.**



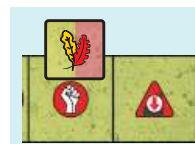
Példa: A menekülés jelző előre lép: 2-1 2 kártya miatt, melyek mindegyikén 1-1 menekülés ikon látható, 1-et 1 összegyűjtött Piros titkosrendőrség kártya miatt, és 1-et a legmagasabb ÉSZ-lal rendelkező Nyugati tartományon lévő 1 ÉSZ miatt. Ezután visszalép: 1-et, mert Nyugatnak van 2 tömegtüntetés jelzője. A másik két paraméter nulla. Az eredmény: Kelet kap 1 bontáspontot.

9.2 Hírnév

Kelet- és Nyugat-Németország versenyzett egymással a nemzetközi hírnévért (szövetséges és független országok, Olimpiák, stb.). Németország valódi képviselőjeként szeretett volna fellépni mindkettő.



Az aktuális hírnévelőnnyel rendelkező játékos vagy a hírnév jelző alatt lévő vagy egy kisebb értékű mező ikonját hajtja végre. A játékos dönti el, hol hajtja végre. Az ikonok az akció kártyák ikonjaival azonosak.



Példa: A hírnév jelző a "+1 nyugtalanságjelző Keleten" mezőn áll. De Nyugat úgy dönt, egy kisebb értékű mezőt hajt végre, és 1 Keleten lévő gyárat elavult gyárrá alakít.

9.3 Nyugati valuta

Történelmileg Kelet-Németország folyamatosan a Nyugati valuta hiányától szenvedett. Erre szükség volt olyan áruk behozatalához, mint a banán vagy a kávé, de ipari nyersanyagokat is érintett. Továbbá a gazdasági beruházások hiánya miatt egyre elavultabbá vált minden. Ezek a problémák Nyugat-Németországot, akinek ott volt a német márka - egy forgalomképes valuta - nem érintették.



Csak Keletnek van szüksége Nyugati valutára (továbbiakban: NYV). Két bevételi forrás van: A NYV sáv és az export.

A NYV jelző helyzete adja meg a bevételt. (Ez lehet negatív.) Az export bevétel így alakul:

Minden egyes Keleti exportáló gyár, melynek értéke legalább egyenlő a **legrosszabb** Nyugati exportáló gyárral 1 NYV-t ad Keletnek. (Ha Nyugatnak van gyár nélküli tartománya, minden Keleti exportáló gyár 1 NYV-t ad Keletnek – még az elavult 0 értékű gyárak is.)

Exportáló gyár: Minden tartománynak egy export gyára van. Ez a legmagasabb értékű gyár.

Keletnek minden egyes ÉSZ-hoz 1 NYV-ra van szüksége.

Minden egyes hiányzó NYV miatt, a játékosok felváltva Keleti gyárakat alakítanak át elavult gyárakká. Ha Kelet gyárjai eközben elfognak, akkor a játékosok felváltva levesznek 1 utat (vagy a Rheinsberg gyárat) minden egyes még mindig hiányzó NYV miatt. Mind az átalakítás, mind a levétel folyamatát az aktuális hírnévelőnnyel rendelkező játékos kezdi.

Ha az export bevétel és a NYV sáv összege negatív, Keleti gyárak válnak elavulttá az ÉSZ-t meghaladó mértékben (lásd példa).

Megjegyzés: a) Keletnek nincs haszna belőle, ha meghaladja a NYV előírást. b) A csehszlovák és lengyel gyárak soha nem járulnak hozzá a NYV bevételhez.

Példa: Keletnek 8 ÉSZ-a van a térkép szerint. A NYV sávról a bevétele 3. A legrosszabb Nyugati exportáló gyár értéke 3. A Keleti exportáló gyárak értékei a következők: 0, 1, 1, 2, 3, 5. Ebből van még 2 NYV bevétel. Mivel Keletnek 3 NYV hiányzik (8 - 3 = 2), 3 Keleti gyár elavulttá válik.

Példa 2.: Mint fent, de a NYV sávon a bevétel -3. Így a teljes NYV bevétel negatív (-3 + 2 = -1), és Keletnek 9 NYV hiányzik (8 + 1).

9.4 Titkosrendőrség kártyák megfizetése

A keletnémet ellenőrzési rendszer és elnyomás hatalmas volt. 1989 végén 91,000 teljes munkaidős Stasi-ügynök (minden 180 lakosra 1) és 180,000 besúgó volt (a teljes arány 1:60). Ezen arányok alapján, a Stasi volt a világtörténelem legnagyobb Titkosszolgálat (jóval nagyobb létszámú volt a KGB-nél [1:595] és a Gestapo-nál [1:8500]).



Minden egyes összegyűjtött titkosrendőrség kártya miatt Keletnek bontania kell 1 építéspontért (általa választott helyen).

9.5 Életszínvonal megtartása



Mindkét játékos ellenőrzi tartományait. Az egy tartományban lévő ÉSZ-ak száma **nem haladhatja meg** az exportáló gyár értékét. Ha szükséges vegyék le a többlet ÉSZ-át a tartományról.

Nyugat-Berlin ÉSZ-a **nem haladhatja meg** az összes, Nyugat-Berlinbe már ÉSZ-t szállító, ellátó tartományok **legrosszabb** exportáló gyárának értékét. Ha szükséges vegyék le a többlet ÉSZ-át Nyugat-Berlinről. (Nyugat dönti el, mely szektorokból).

Megjegyzés: csehszlovák és lengyel gyárak nem használhatók ÉSZ tartására.

Példa: Brandenburg-nak 3 az ÉSZ-a, exportáló gyárának értéke 1. Ezért veszít 2 ÉSZ-át.

9.6 Belső összehasonlítás



Mindkét játékos összehasonlítja mindegyik tartományát saját legfejlettebb tartományával (vagyis a legmagasabb ÉSZ-lal rendelkezővel). Minden alacsonyabb ÉSZ-ű tartomány a **különbség mínusz 1**-gyel egyenlő nyugtalanságjelzőt kap. Nyugat-Berlinnél másképp van: Megkapja a **teljes különbséggel** egyenlő számú nyugtalanságjelzőt.

Példa: Nyugat minden tartományában 3 ÉSZ van, kivéve Nyugat-Berlint (2) és Bayern-t (2). Nyugat-Berlin 1 nyugtalanságjelzőt (a teljes különbséget), Bayern semmit (a csökkentett különbséget) sem kap.

9.7 Kelet Nyugat összehasonlítása

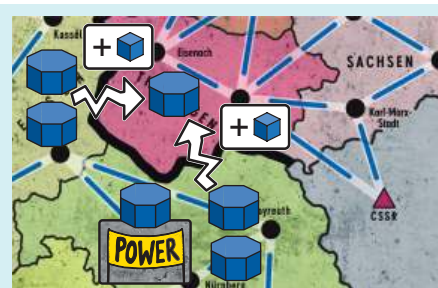


Bármennyi **elérhető** ÉSZ-t felhasználva, minden tartomány "megtámadhatja" az ellenfél 1 szomszédos tartományát. A támadó játékos dönti el, melyiket. Nyugat-Berlinnél másképp van: Megtámadja mindkét szomszédos tartományt (Kelet-Berlint és Brandenburgot).

Ha az ellenfél tartományában alacsonyabb az ÉSZ, akkor az a **teljes különbséggel** egyenlő nyugtalanságjelzőt kap. De emiatt csak akkor kerülhet le új tömegtüntetés jelző, miután mindkét játékos végrehajtott minden támadást.

Fontos: A támadó tartományon lévő minden tömegtüntetés jelző miatt 1 **elérhető** ÉSZ nem használható a támadásban. (A védekező tartományon lévő tömegtüntetés jelzők nem számítanak.)

Tipp: Mindig tegyél egy ÉSZ-át a vele azonos tartományban lévő valamelyik tömegtüntetés jelzőre, így véletlen sem fogsz vele támadni.



Bayern megtámadhatja Sachsen-t vagy Thüringen-t. Mivel Bayern-ben van egy tömegtüntetés jelző, ÉSZ-ából a támadásnál csak 2 használható fel. Bayern 2 nyugtalanságjelzőt adhat Sachsen-nek (0), de Thüringen-nél (1), 1 nyugtalanságjelzőt adhat át. Hessen (2) szintén megtámadhatja Thüringen-t és adhat neki még egy nyugtalanságjelzőt.

9.8 Titkosrendőrség kártyák használata



Kelet elvesz 1-1 nyugtalanságjelzőt minden egyes összegyűjtött titkosrendőrség kártyája miatt, melyet még nem használt fel ebben az évtizedben (lásd 8). Ezután Kelet leveszi az ezekre a kártyákra korábban lerakott valamennyi nyugtalanságjelzőt.

9.9 Szocialista fázis

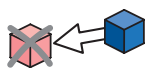
Kelet-Németország a szocializmust akarta építeni. Egy közvélemény-kutatás szerint 11 nappal a Fal leomlása után, a keletnémet polgároknak csak 22%-a szavazott volna a CDU-ra és az SPD-re (a 2 nagy nyugati pártra). A többiek a reformpártokra szavaztak volna, az Új Fórumra vagy a SED-re (Kommunista Párt). — Ez a szabály visszatükrözi a szocialisták szolidaritásba vetett hitét és az anyagi jólét feláldozását egy jobb világért.



A szocialista sávon lévő jelző mutatja, hogy Kelet mennyi szocialistát kap vagy veszít.

Az új szocialisták a készlet mezőre kerülnek. Ezután, ha szükséges, a mezőn lévő szocialisták (régiek és újak) egyből a tömegtüntetés jelzőkkel bíró tartományokba kerülnek a 7. rész szerint.

A Szocializmus Diadala. Kelet **azonnal** győz, ha új szocialistát kellene kapnia, de már mind a 12 a táblán van. A további fázisok kimaradnak.



Ha Keletnek szocialistát kell vesztítenie, akkor először a készlet mezőről vesz le; majd, ha ez nem elég, **Nyugat** levesz a tartományokról. A tartományokról levett minden egyes szocialista miatt, tegyél vissza 1 nyugtalanságjelzőt (és ha szükséges egy tömegtüntetés jelzőt).

A szocializmus bukása. Kelet **azonnal** vesztít, amikor szocialistát kellene levennie a tábláról, de egy sincs rajta. A további fázisok kimaradnak.

9.10 Wir sind das Volk?



Az összeomlás ellenőrzése. Mindkét játékos összeszámolja az államában lévő tömegtüntetés jelzőket.

Összeomlás. Ha egy államnak 4 vagy több tömegtüntetés jelzője van, összeomlik, és elveszíti a játékot. Amikor mindkét állam egyszerre omlik össze, Kelet győz.

Ha egyik állam sem omlik össze, dobjátok el az aktuális húzópaklit és a különleges kártyát (ha még a kínálaton van). Ezután kezdjétek el a következő évtizedet.

Győzelem a játék végén. 4 évtized után a játék véget ér. Ha addig egyik játékos sem győzött, akkor Kelet a győztes.

Példa: 2 tömegtüntetés jelző van Nyugat-Berlinben. A Nyugat-Berlin szabály miatt (lásd 10.2), mindkettő ad 1-1 tömegtüntetést egy ellátónak. Nyugatnak a táblán összesen 4 tömegtüntetés jelzője van. Összeomlik és elveszíti a játékot.

10 KÜLÖNLEGES VÁROSOK

10.1 Kelet-Berlin

Kelet-Berlin egy normál tartomány (teljes egészében Brandenburg tartományban van). Amikor gyár épül ide, helyezd a gyárat a fő térképen lévő Berlin város szimbólumra. Ez a gyár nem Brandenburg tartományban van, hanem Kelet-Berlin tartományban. Minden más jelző (ÉSZ, nyugtalanság, stb.) a különálló Kelet-Berlin térképre kerül.

10.2 Nyugat-Berlin

Nyugat-Berlin olyan volt, mint egy kis sziget az NDK-ban. Ezért vált a Nyugat jelképévé és kirakatává. Ez a különleges helyzet különleges szabályokat követel.

Nyugat-Berlin szomszédos Kelet-Berlinnel és Brandenburg-gal. 3 szektora ellenére ez 1 tartomány. A Nyugat-Berlinben lévő minden jelző (ÉSZ, nyugtalanság, stb.) mindig összeadódik.

Soha nem építhetsz gyárat vagy utat Nyugat-Berlinben.

Egyetlen kivétellel (lásd lent), Nyugat-Berlin csak a következők szerint kaphat ÉSZ-at:

- Amikor Nyugat az *Életszínvonal javítása* akciót használja, hogy új ÉSZ-at tegyen egy nyugatnémet ellátóra, és
- így ennek az ellátónak magasabb lenne az ÉSZ-a, mint Nyugat-Berlinnek,
- akkor Nyugat átteheti ezt az ÉSZ-at Nyugat-Berlinbe (miután az összes többi ÉSZ-at lehelyezte).

Akcióként csak 1 ellátó adhat át ÉSZ-at Nyugat-Berlinnek. Helyezd az ÉSZ-at Berlin megfelelő szektorába, és vegyél le egy nyugtalanságjelzőt Nyugat-Berlinről (ne az ellátó tartományról). Nyugat-Berlin szektorait egyetlenesen kell feltölteni ÉSZ-lal (csak akkor kaphat egy szektor egy második ÉSZ-at, ha már mindegyiknek van legalább egy).

Az egyetlen esemény, mely lehetővé teszi, hogy Nyugat-Berlinre ÉSZ kerüljön a *Komputer Kor Kezdeté*. Ha így jut ÉSZ-hoz, azt bármelyik szektorba teheted (betartva az egyenletes feltöltés fenti szabályát).

Példa: Nyugat lerak 1 ÉSZ-at Rheinland-Pfalz-ba (francia zászlós ellátó). Nyugat-Berlinben jelenleg 0 ÉSZ van. Befejezve az Életszínvonal javítása akciót, Nyugat átteheti ezt az ÉSZ-at Nyugat-Berlinbe, a francia szektorba. A levehető nyugtalanságjelzőt Nyugat-Berlinről veszi le (és nem Rheinland-Pfalz-ról). A következő Nyugat-Berlini ÉSZ-nak vagy Baden-Württemberg-ből vagy Nordrhein-Westfalen-ből (amerikai és brit zászlós ellátók) kell érkeznie.

A tömegtüntetések duplán számítanak: Minden egyes Nyugat-Berlinbe kerülő tömegtüntetés jelzőnél, azonnal még egy tömegtüntetés kerül az egyik ellátóra. Kelet dönti el, hogy melyikre. Az ellátónál ez egy normál tömegtüntetés (nem használhatsz építéspotokat ebben

a tartományban) és emellett saját nyugtalanságjelzőiből is lehet tömegtüntetés. A behozott jelzők csak akkor kerülnek le, amikor a tömegtüntetés Nyugat-Berlinben véget ér (ilyenkor mind Nyugat-Berlinét, mind a behozott tömegtüntetés jelzőt vedd le).

Tipp: Helyezz egy behozott tömegtüntetés jelzőt az ellátó zászlójára (így tudni fogod, hogy ezt csak a Nyugat-Berlini tömegtüntetés befejeződésekor veheted el).

Évtized Vége kivételek:

- *Életszínvonal megtartása*, lásd 9.5
- *Belső összehasonlítás*, lásd 9.6
- *Kelet Nyugat összehasonlítása*, lásd 9.7

10.3 Hamburg

Hamburg-nak joker kártya szerű szerepe van. Minden akció és Évtized Vége fázis alatt, Nyugat eldöntheti, hogy Hamburg Niedersachsen-hez **vagy** Schleswig-Holstein-hez tartozzon (de akcióként/fázisonként csak az egyikhez tartozhat).

Példa: Nyugat úgy dönt, Schleswig-Holstein-be (gazdasága 0) helyezi az első ÉSZ-at. Hamburggal (gyár értéke 3) Schleswig-Holstein-nek megvan a szükséges gazdasága. Ha Nyugat ugyanezzel az akcióval Niedersachsen-be szeretne ÉSZ-at tenni, ahhoz már nem használhatja fel Hamburg-ot.

10.4 Rheinsberg



Rheinsberg-be csak az *Első német atomerőmű Keleten!* eseménnyel helyezhetsz le gyárat. Használj a különleges Rheinsberg gyár jelzőt. Ez az egyetlen gyár, melynek alap értéke 2. Soha nem kapcsolódhat utakhoz. A szokásos módon, valamint bontással is elavulttá válhat; mindkét esetben fordítsd meg a Rheinsberg gyár jelzőt. Az elavult Rheinsberg levehető a térképről egy újabb bontás pont rendezésénél.

10.5 Külföldi Gyárak



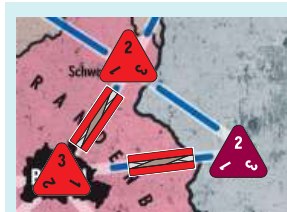
Négy város van Németországon kívül, 2 cseh-szlovák és 2 lengyel. Ide csak a *Csatlakozás a KGST-hez* és a *Csatlakozás a Varsói szerződéshez* eseményekkel építhetsz gyárakat. Használj a lila külföldi gyárakat.

Utakat a szokásos módon építhetsz a külföldi gyárhoz, de csak a fenti eseményekkel.

A külföldi gyárat nem lehet lebontani, kivéve a *Prágai Tavasz* és a *Szolidaritás elleni statárium* eseménnyel. Külföldi gyárok útjai a szokásos módon bonthatók.

Egy külföldi gyár értéke ahhoz az egy (csakis egy) tartományhoz adódik hozzá, mellyel van működő kapcsolata. Ez a tartomány akcióról akcióra változhat (mint Hamburg).

Egy külföldi gyár soha nem lehet exportáló gyár.



Példa: ennek a lengyel gyárnak az értéke hozzáadódik Kelet-Berlin tartományához (melynek ezután a gazdasága 5 lesz). Mivel nincs működő kapcsolata Schwedt-tel, a gyár értéke nem adódhat hozzá Brandenburg-hoz. Ha élne ez a kapcsolat, Kelet minden akciónál eldönthetné, hogy Kelet-Berlinnél vagy Brandenburg-nál használja a lengyel gyárat.

DESIGNERS: Peer Sylvester & Richard Sível
COVER ILLUSTRATION: Friedemann Bochow
OTHER GRAPHICS: Richard Shako
ARTS ADVISOR: Birte Wolmeyer, Friedemann Bochow
LAYOUT, TEXTS, TRANSLATION: Richard Shako
ENGLISH PROOFREADING: Guy Atkinson, Bob Waite, Andrew & Audrey Brown, Mark Luta, Hanibal Sonderegger and (especially!) John McCullough. Many, many thanks
PLAYTESTING: Anton Telle, Björn Steinborn, Holger Schulz, Thorsten Groß, Stefan Stubenvoll, Bernd Eisenstein, Rolf Raupach, Tatyana Shako, and others. Thank you!

Thanks to Christoph Andreas, the DDR-Museum (Berlin), Bernd Hübner, Christoph Rau, Hans-Jürgen Röder for allowing to use their photos for cards' graphic art, details to be found in the (German) section "Bildnachweis". Many cards' graphic art is licensed under Creative Commons, details to be found in the "Bildnachweis" as well.

©2014 histogame – Knaackstr. 70 – 10435 Berlin – www.histogame.de – All rights by histogame and the designers.

Kártya Összefoglaló

Kettős Kártyák: No. 11, 15, 21, 22, 30, 41, 42, 45, 48, 51, 61, 62. **Sárga Kártyák:** No. 12–14, 16–20, 35–40, 55–60, 70–80. **Piros Kártyák:** az összes többi.

Néhány elnevezés magyarázatra szorulhat:

- No. 20:** Wirtschaftswunder: a Német Gazdasági Csoda.
No. 39: *Ish bin ein Bearleener:* A Kennedy-beszéd egy elhíresült mondata.
No. 48: Mittelstand: családi tulajdonú kis- és középvállalkozások gyűjtőneve.
No. 53: KoKo (Kommerzielle Koordinierung – Kereskedelmi Koordinálás): a külügyminisztérium egyik osztálya volt az NDK-ban és finoman fogalmazva nagyon kreatív volt a nyugati valutával kapcsolatos ügyekben.

Szükséges pontosítások:

- No. I** Először, Kelet csökkenti a teljes nyugtalanságot bármely 2, tömegtüntetés jelzővel rendelkező tartományban 3-ra. Ezután levesz még 2 nyugtalanságjelzőt bárholonnan.
No. II A Berlini Fal fenntartási költségét megadtuk emlékeztetőül. Érdemes úgy elhelyezni a kártyát (amint az esemény aktiválódott), hogy az Évtized Vége sáv közelében legyen.
No. III Mindkét ÉSZ kerülhet 1 tartományba.
No. IV Először Kelet helyezhet nyugtalanságjelzőt a titkosrendőrség kártyáiról a tartományokba. Ezután Nyugat választ egy Keleti tartományt, melyen van legalább 1 tömegtüntetés jelző, és a nyugtalanságjelzők számát 3-ra csökkenti.
No. 4 Nincs nyugtalanságjelző Nyugat-Berlinnek.
No. 7 2-2 építés pont csehszlovákiának és lengyelországnak. Mivel egy város kapcsolata az adott város része, Kelet építhet lengyelországban (úgyszintén csehszlovákiában): a) 2 lengyel gyárat, vagy b) 1 lengyel gyárat és 1 lengyel utat, vagy (ha 5.1 engedni) c) 2 lengyel utat.
No. 9 Azonos a No. 7-tel.
No. 11 Nincs nyugtalanságjelző Nyugat-Berlinnek.
No. 13 Nincs levéve nyugtalanságjelző Nyugat-Berlinről.
No. 15 Nyugat figyelmen kívül hagyhatja a titkosrendőrség ikont. Amikor Kelet aktiválja az eseményt, Nyugat dönthet, hol kap 1 építés pontot, vagy hol bont 1-et keleten.
No. 20 Nincs levéve nyugtalanságjelző Nyugat-Berlinről.
No. 21 Nyugat figyelmen kívül hagyhatja a titkosrendőrség ikont.

- No. 24** Nincs nyugtalanságjelző Nyugat-Berlinnek
No. 25 2 nyugtalanságjelző Nyugat-Berlinnek, és 2 más Nyugati tartomány(ok)ba.
No. 27 Használd a Rheinsberg gyárat, lásd 10.4.
No. 35 Nincs ÉSZ Nyugat-Berlinnek (sem közvetlenül sem közvetetten).
No. 37 1 csehszlovák gyár levétele minden útjával együtt. Soha nem kerülhet vissza.
No. 39 Használható Nyugat-Berlin mindhárom ikonját.
No. 43 Mivel Nordrhein-Westfalen (NRW) városainak minden kapcsolata NRW része, leveheted bármelyik rajta lévő utat, még akkor is, ha az egy másik tartományban van, például Bremen-Duisburg kapcsolatának 2. kék vonala. Természetesen levehetsz egy NRW gyárat is (amikor egyik kapcsolatán sincs út.)
No. 46 Ha Berlinben nincs elavult gyár, Kelet választhatja az ikonok végrehajtásának sorrendjét így: Kelet-Berlin elavult és azonnal felújítják. (Az eredmény: a háromszög ikonoknak nincs hatása.) A többi ikon egyértelmű.
No. 51 Nyugat figyelmen kívül hagyhatja a titkosrendőrség ikont.
No. 62 Nincs nyugtalanságjelző Nyugat-Berlinnek.
No. 63 A No. 43 magyarázata szerint. Levehetsz utakat Hamburg összes kapcsolatáról.
No. 64 Ez *nem* Kettős Kártya.
No. 67 Az ÉSZ lerakásával lekerül 1 nyugtalanságjelző Sachsen-ről, a másik ikon lehetővé teszi, hogy Kelet levegyen még egy általa választott nyugtalanságjelzőt.
No. 68 Nincs nyugtalanságjelző Nyugat-Berlinnek. Kelet mindhárom nyugtalanságjelzőt lerakhatja Bayern-re.
No. 73 A No. 37 leírása alkalmazható lengyelországra is.
No. 77 Nyugat levehetsz egy újonnan letett nyugtalanságjelzőt 1 mozgás ikonnal is.
No. 79 Lerakhatsz ÉSZ-t Nyugat-Berlinbe. Amikor ezt teszed válassz egy szektort, mely a 10.1 résznek megfelelő.

Fordította és lektorálta: I. J. és Mettytu.

Design notes

The occupation of consciousness is the wondrous mortal thing in this country: since it is annihilating beauty, dignity and poetry; and, based on this corrosion of the people, establishing the dictatorship.

Gert Neumann, Leipzig, 1977 (from: Elf Uhr)

When Peer invited me to test his new prototype, I was hooked right from the start. I recalled the sense of anticipation over the years for *the* big German novel about the autumn of 1989. Now there are several of these novels, but a game about it? I knew only of some in the satire genre, and thus there was a kind of necessity to make a game about the divided Germany.

We had lots of fun with the first prototype. Peer's selection of events did a good job in recreating the period. Of course there were some mechanics which did not work perfectly yet (as is almost inevitable for the first prototype), but quite soon we had them fixed, and the game was almost a well rounded thing.

Once the initial euphoria of the beginning was gone, however, there was one thing which we started to worry about: East and West were simply too similar in their playstyle. The differences of the two systems (capitalism & socialism; democracy & dictatorship) were not shaped out enough. Furthermore, the events of the fourth decade all too often felt like an ordered collapse (East Germany could play perfectly, and still their economy would always break down). We started to work on the events, exchanged some and introduced for the East its planned economy as game mechanic. Now East Germany would have to plan its economical growth for each decade. We tested some variants, but never felt really happy. How to model an over-fulfillment of the plan? How to model an under-fulfillment? Getting rules for these cases, which could not be circumvented by clever play, was difficult.

It needed a test with Björn and Holger to open our eyes. It simply did not work that way! The problem was deeper set! We decided for a small *tabula rasa*, and so the planned economy was thrown out, but socialists and Western currency entered onto the stage. With the latter the rundown factories could be integrated into the game system much better. Furthermore we succeeded in shifting the breakdown of the East economy into structural causes. There was still a lot to do, but the direction from now on was clear. — As you can see, finishing a game design needs good critics. Many thanks to Björn and Holger!

Already the first prototype had the economical

system with factories and infrastructures. It also included unrest and mass protests, as well as the open display of event cards with the four options to play each. To keep the game playable, the initial map used the East provinces ante 1952 (before East Germany created its 15 districts), and for West its Federal States (except small ones, i. e. Saarland, Hamburg and Bremen. We hope that the inhabitants of these federal states will accept our apologies.) Beside that, the borders of the provinces match their historical borders, with one big exception: Hessen was enlarged to the north, and Sachsen-Anhalt to the south. (Otherwise, Hessen would have had only 1 adjacent province, while Niedersachsen would have had four.)

The events. We wanted to have a mix of political, social, sports and everyday life events. That's why the events range from the *Prague Spring* to *Start of the Computer Age* and *GDR permits Blue Jeans production*. Having only 20 cards per decade, it was not easy to decide which event to pick. And of course we could have decided differently. Some players might miss the dictated process of collective farming, others the East German endorsement of the Tian-anmen Square massacre, or the Hallstein-Doctrine, or the concert at the Berlin Reichstag in June, 1987. For some events you simply have to include the correlated ones in your thoughts. For instance, the *Berlin Airlift* does include the Berlin Blockade, or the *West German peace movement* does include the protests against the NATO Double-Track Decision. Other events, like the Space Race or the Hungarian Revolution of 1956 seemed us to be more US-Soviet events than German-German. Last but not least, the selection of events was influenced by the need to keep the balance between Red and Yellow Cards, and between East- and West-German events.

The special cards. Then there are the East German key events, available to East in every game as a special card, most importantly the *Construction of the Berlin Wall* and *The Coming down of the Wall*.

We wanted the *Construction of the Wall* to be a real decision. When East cannot win without the wall, it will build it in every game, and the decision would be a mere pseudo-decision. To make the decision difficult we based the Flight from the Republic on different factors: On living standards difference according to the push-and-pull-factors theory (that's why it is West maximum vs East minimum), on suppression of the state (red police power icons). We introduced uncertainty with the flight icons. The flight icons are a pain when they are on a card in your hand. Should you play the card, thus increasing the Flight? Or should you pass on an action? East's decision will also be

based on how many police power cards it has or wants to have, and whether they are pink or red. Therefore it will be different in each game, a good thing for replayability.

Regarding the *Coming down of the Wall*, you can certainly argue that this event marks the collapse of East Germany per se, and that it should not be included in the game. But how could we do a game about the divided Germany without the Wall coming down? Therefore we designed the event in such a way that it is hard to understand what is better: Keep the Wall? Let it come down? In any case, it is always a sheet anchor when East is in danger of losing the game due to *Socialism fails*.

Another special card is *Honecker ousts Ulbricht*. This event was the start of East Germany's deficit spending, caused by the new paradigm of "Unity of Economy and Social Politics". (Which, by the way, is the historically correct title for this card. But who would be able to understand that language of bureaucracy?)

The effects. Of course, much more important than the pure selection of an event is the modelling of its effect. Keeping an eye on balance issues (In what patterns should the prestige marker move in an average game? In what patterns the Western currency marker?) the effect is based on the historical effect. But, finding out the real historical effect sometimes became a convoluted affair. Two examples:

a) *Nationalizing the Mittelstand* (that is, small and medium sized enterprises, especially craftsmen and companies of the building sector) had for East Germany only negative effects, as we know today in hindsight. The productivity decreased (less Western currency), the people had to wait even longer for the plumber to show up (increasing anger) and started to doubt the planned economy (less convicted socialists). But why did East Germany nationalize the Mittelstand? Because, of course, it thought it would be a huge step forward for socialism. So we decided not to model it from hindsight and made it a plus for socialism.

b) The card effects of the *Munich Olympics* are: West gains prestige (the whole world was looking to Munich), increasing unrest (due to intensified police controls after the Munich massacre) and higher living standards (the Munich subway and a local housing programme). But, wouldn't it be possible to model the failure of the German police in the Munich massacre as a negative West Prestige? Or, the fact that East Germany reached rank three of the medal count (better than West Germany) as a gain for East prestige? Or, the Munich massacre itself, as a set back for social-

ism? — The Munich massacre, a set back for socialism?!?! , you might wonder now. — Yes, exactly. Remember that according to East German propaganda, Israel (as a close US ally) was an imperialistic and suppressive state par excellence; all solidarity therefore was with Palestine. But, now this Palestine murdered innocent sportsmen in a very brutal way. How could this be in accordance with the idea of peaceful socialism? Should solidarity and compassion not go with Israel? The Munich massacre seeded enormous doubts in East Germany, slogans like “For peace and socialism” began to sound cynical and empty. — But, this kind of thought seemed us too much of dialectic, and we designed the effect as written above.

Finally, for game balance reasons, the effects are scaled differently for East and West. Of course the West’s *protests against nuclear reprocessing* were small compared to the East *Monday’s demos*.

Prestige. Initially each side had its own prestige marker. We changed that to a relative prestige. So you always have to read an decreasing East prestige as an increasing West prestige, and vice versa. In the early decades, the point of view of each side’s ally decides whether an event results in a prestige gain or loss (for instance, the Soviet Union will be very happy about the founding of the Stasi), while in the later decades the international point of view will be decisive. Besides its direct effects, the prestige will also decide who is the starting player in a decade. This is especially interesting for East: If it succeeds in gaining the prestige advantage, it can manage to have one action more than West (all cards including the special card must be played). The special cards, however, are quite often bitter pills to swallow. East should decide carefully whether to play them or not. A good game is about decision making.

Western currency. The lack of Western currency is a severe handicap for East, just like it was in reality. East Germany was very creative, in many cases inhumanly and criminally creative, in getting their hands on Western currency. For instance, the deal with West Germany about paying for the freedom of Political Prisoners was used to pursue critics even more restrictively, because every imprisoned citizen was worth up to 100.000 Deutschmarks. In the game, you should never neglect the Western currency icons. Without Western currency East cannot hold its living standards. And don’t think that you might end many games without having rundown factories on the board! (But, as long as your infrastructure stays intact, this is not a thing to cause too much fear.)

Police power. A game about German history always bears the danger of trivializing its dark chapters. We included events like the *Frankfurt Auschwitz trials* to avoid that trap. Furthermore it was important to us to model the difference between a state with a rule of law and a dictatorship. The first cannot suppress opposition with its police batons that easily, the latter can (including its Stasi-methods of *Zersetzung*). In the game, West must be calm unrest by increasing living standards, while East has different options, one of which is the brutal force of police power.

Socialism. The victory conditions for socialism reflect East Germany’s historical mission. Will East succeed in transforming the society or not? Socialists are a kind of secret weapon. Whenever a mass protests breaks out, the socialists will go there and calm it down. They are immune against the temptations of Western welfare. — Which brings us to that showcase called West Berlin. As in history, West Berlin is West’s weakest point and its sharpest weapon at the same time. The necessity of transferring living standards to West Berlin is a burden, and we were able to refer to the Allied zones of occupied Germany in the game (although they had to be simplified).

We are the people? No power to Nobody? From a modern perspective it might seem absurd that West Germany could have ever collapsed. But WIR SIND DAS VOLK! is a game, and a game needs this possibility as well. In most games, however, West will outproduce East significantly. But it should always be on its toes. A well triggered event like *West German emergency acts* or *Red Army Faction* can derail the West plans. But even if West is able to sail around these obstacles, it is not easy to hunt the East down into a collapse. Quite often, victory or defeat come over you very unexpectedly, just as unexpectedly as the Wall came down 25 years ago for so many, us included.

We hope that WIR SIND DAS VOLK! will give you many hours of exciting game experience. If it should succeed in bringing back to your memory the absurd inhumanity of that time (which although not so many years ago seems so far away), we will be happy. Our biggest hope, however, is that the first East German demonstrators in October 1989, when the GDR celebrated her 40th anniversary and when the fear of a Chinese Solution was real and imminent – that the enormous courage of these demonstrators will not be forgotten. We want to dedicate this game to all of them.

Richard Sivél
Berlin, September, 2014

BILDNACHWEIS

Die Bildrechte des originalen Bildmaterials (Fotos), aus dem die jeweilige Grafik der folgenden Spielkarten (Bildseite) als grafische Bearbeitung entstand, liegen bei:

- Nr. I: Katrin Reichelt
- Nr. II: Bundesarchiv, Bild 183-88574-0004 / Stöhr / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. III: Bundesarchiv, Bild 183-K0616-0001-125 / Koard, Peter / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. IV (Mauerfall-Seite) Lear 21 at en.wikipedia, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0 ; (andere Seite) Bundesarchiv, Bild 183-1989-1203-010 / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 1: Bundesarchiv, Bild 183-T0802-505 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 2: Deutsche Fotothek, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 4: wiki-user GFHund (Gerhard Hund; Foto aus Nachlaß von Friedrich Hund); Lizenz: CC-BY-SA 3.0)
- Nr. 5: Collage aus: Bundesarchiv, Bild 175-04246 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE & Rob H, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0 & Roi Boshi, Wikimedia Commons, gemeinfrei
- Nr. 7: Collage aus Fotos von Bernd Hübner & Richard Shako
- Nr. 8: (*Der Saarfranken*) Roger Zenner, Lizenz: CC BY-SA 2.0 DE
- Nr. 15: Bundesarchiv, Bild 183-14812-007 / Quaschinsky, Hans-Günter / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 16: Schautafel Nr. 12, Karl-Marx-Allee 103, 10243 Berlin, Fotograf und Rechteinhaber sind nicht genannt; Panoramafreiheit
- Nr. 17: Bundesarchiv, Bild183-S79103 / Heinscher / CC BY-SA, Heinscher, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 18: Bascht23 aus der deutschsprachigen Wikipedia, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 21: Collage aus freier Zeichnung und 2 Fotos (Bundesarchiv, Bild 183-76791-0009 / Sturm, Horst / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE & Christoph Andreas)
- Nr. 22: Bundesarchiv, Bild 183-C1106-0047-001 / Hesse, Rudolf / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 23: Bundesarchiv, Bild 183-B0115-0010-026 / Junge, Peter Heinz / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 27: Bundesarchiv, Bild 183-E0506-0004-001 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 30: Nstannik, Wikimedia Commons, lizenziert unter CC BY-SA 3.0
- Nr. 31: Bundesarchiv, Bild 183-G1009-0202-019 / Koch, Heinz / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 33: Holger.Ellegaard, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY 3.0
- Nr. 34: Bundesarchiv, Bild 183-1985-0118-035 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 36: Bundesarchiv, B 145 Bild-F030053-0030 / Gathmann, Jens / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 41: Elkawe, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY 3.0
- Nr. 42: Collage aus freier Zeichnung und Foto (Bundesarchiv, B 145 Bild-F042658-0032 / Wienke, Ulrich / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE)
- Nr. 43: Bundesarchiv, B 145 Bild-F079044-0020 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 45: Deutsche Fotothek, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 46: Istvan, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 49: Pudelek (Marcin Szala), Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 50: Pelz, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 51: ChrisO, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 52: © Raimond Spekking / CC BY-SA-4.0 (via Wikimedia Commons), lizenziert unter CC BY-SA 4.0
- Nr. 56: Rudolf Stricker, Wikimedia Commons, Namensnennung erforderlich
- Nr. 57: Christoph Andreas
- Nr. 59: Collage aus Fotos von Bernd Hübner

Nr. 61: Collage aus Fotos von: Neptuul, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0 & SpreeTom, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0

Nr. 62: bdk, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 2.0

Nr. 64: Bundesarchiv, Bild 183-1990-0226-315 / Mittelstädt, Rainer / CC-BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE

Nr. 65: Bundesarchiv, Bild 183-1987-0907-13 / CC-BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE

Nr. 66: DDR Museum, 10178 Berlin

Nr. 67: avda, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0

Nr. 68: Foto: Christoph Rau (www.christoph-rau.de)

Nr. 70: Eva K. (Eva Kröcher), Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 2.5

Nr. 71: Bundesarchiv, Bild 183-1989-1207-006 / Häßler, Ulrich / CC-BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE

Nr. 73: Collage aus Fotos von: Arek1979, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0 & Andrzej Iwański, Wikimedia Commons Lizenz: CC BY-SA 3.0 & Piotr VaGla Waglowski, <http://www.vagla.pl>, Wikimedia Commons, gemeinfrei

Nr. 77: Bundesarchiv, Bild 183-1990-0922-003 / CC-BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE

Nr. 78: Hans-Jürgen Röder

Nr. 79: Bill Bertram, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 2.5

Nr. 80: Foto AP, ullstein bild, Gedenktafel, Bornholmer Straße/Böse Brücke, 10439 Berlin; Panoramafreiheit

Zahlreiches Bildmaterial der obigen Liste steht unter einer Creative-Commons-Lizenz (CC-Lizenz) (z.B. Karte Nr. 1 unter der Lizenz CC BY-SA 3.0 DE). Für all dieses Bildmaterial sei noch einmal explizit betont: *Die Grafiken der Spielkarten sind eine (meist starke bis sehr starke) Bearbeitung des originalen Fotos.* Ferner gilt: *Wenn ein Foto der obigen Liste unter einer Lizenz vom Typ »share-alike« (SA) steht, so steht die Grafik der Karte unter genau derselben Lizenz.* (Bei einer Verwendung ist folgende Namensnennung anzugeben: »© 2014, Richard Shako, Histogame, www.histogame.de, Karte Nr. xx des Brettspiels WIR SIND DAS VOLK!« (wobei für xx die entsprechende Kartenummer einzusetzen ist)).

Die Links zu Lizenzen in obiger Liste sind:

CC BY-SA 4.0:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

CC BY-SA 3.0 DE:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/legalcode>

CC BY-SA 3.0:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>

CC BY 3.0:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode>

CC BY-SA 2.5:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/legalcode>

CC BY-SA 2.0 DE:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/de/legalcode>

CC BY-SA 2.0:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/legalcode>

Ferner wurde Bildmaterial in *bearbeiteter Form* verwendet für:

Guillaume-Affäre-Symbol: Foto, Pelz, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0

Betonhintergrund (Spielplan, Kartenrückseiten, Schachtelrückseite): Learning Object Online Plattform, Fachhochschule Lübeck, <http://loop.oncampus.de>, Lizenz: CC BY-SA 3.0

Kopf des Sozialistensymbols: Foto, Bundesarchiv, Bild 102-12940 / CC-BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE

Obige Ausführungen zu den Rechten, der Möglichkeit zur Weiterverwendung und die Links zu den Lizenzen gelten auch hier.

Alle anderen Grafiken (Spielkarten, Spielplan, etc.) sind entweder freie Zeichnungen, Collagen, Freie Benutzungen, Bearbeitungen eigenen Bildmaterials oder Bearbeitungen gemeinfreier Vorlagen.