

--- Regolamento ---

WIR SIND DAS VOLK!

Un gioco di
PEER SYLVESTER e RICHARD SIVÉL
traduzione di Corrado Cis e Mattia Zabini



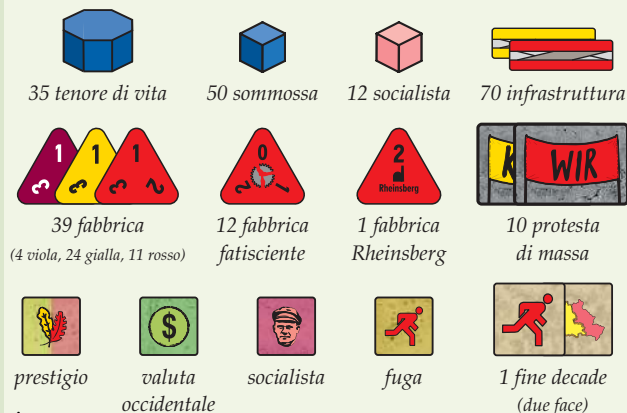
1949: La Germania viene divisa in due come conseguenza della Cortina di Ferro. Germania Est e Germania Ovest diventano acerrimi rivali. Quale forma di governo renderà più felice i propri cittadini? Socialismo o Capitalismo - chi trionferà?

1 INTRODUZIONE

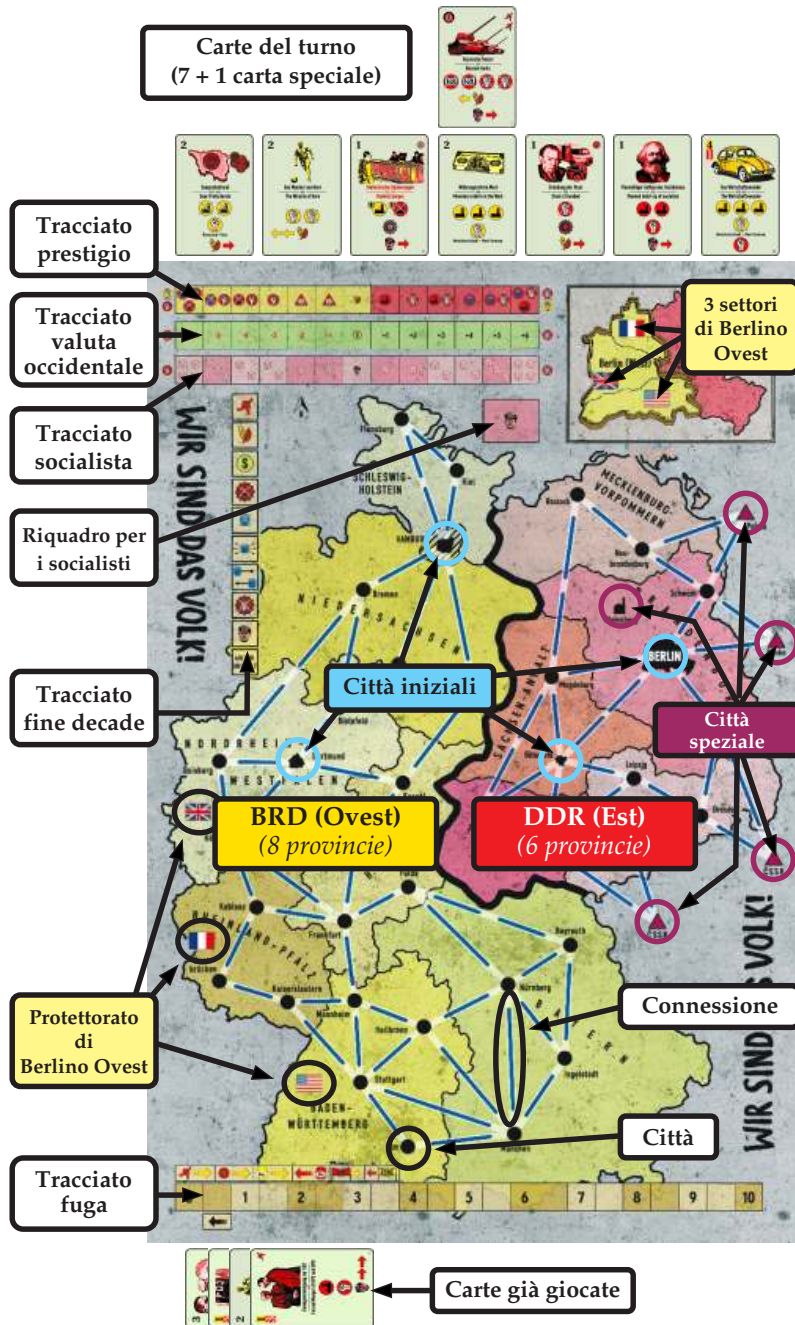
Wir sind das Volk! (Noi siamo il popolo!) è stato il principale slogan dei manifestanti della Germania Est nel 1989. In questo gioco, ambientato nella Germania divisa nel periodo 1945-1989, un giocatore veste i panni della Germania Ovest e l'altro della Germania Est.

Idea di base: tramite l'utilizzo di carte azione, i giocatori costruiscono la propria economia e migliorano il proprio tenore di vita. Una differenza troppo elevata di tenore di vita (sia interna che in confronto all'altra fazione) provocherà sommossa. Troppa sommossa porterà ad una protesta di massa. Uno stato collasserà (perdendo la partita) se avrà accumulato 4 segnalini protesta di massa durante la fase di verifica.

Il gioco include: 1 tabellone, 84 carte azione, questo regolamento e i segnalini in legno e cartone come rappresentato nella figura di destra.



Il tabellone di gioco



Il tabellone mostra la Germania divisa: la Repubblica Federale Tedesca (BRD), d' ora in poi Ovest e la Repubblica Democratica Tedesca (DDR), d' ora in poi Est. L'Ovest ha 8 province, l' Est 6. Le province di Berlino Est e Berlino Ovest sono raffigurate in una mappa separata (in alto a destra).

Berlino Ovest è divisa in 3 settori, ciascuno rappresentato da una bandiera. A ognuno di questi settori è associato un **protektorato** della BRD (con la stessa bandiera). Ad esempio Rheinland-Pfatz è il protektorato francese del relativo settore di Berlino.

Importante: La Germania Ovest comprende tutte le province della BRD ad eccezione di Berlino Ovest.

La mappa è composta da città e connessioni (linee bianche più spesse). Ciascuna connessione comprende 1 o 2 linee blu. Le città e le linee blu sono siti su cui costruire rispettivamente fabbriche e infrastrutture.

Hamburg non è una provincia, ma possiede alcune abilità speciali (vedere sezione 10.2 del regolamento).

La città di Rheinsberg e le 4 città al di fuori della Germania sono considerate **città speciali**.

Le città coinvolte nel set-up (città iniziali) sono raffigurate con una forma irregolare.

Le carte vengono posizionate in due zone del piano di gioco: una in alto **sopra al tabellone** (per le 7+1 carte scoperte) e l'altra in basso sotto al tabellone (per le carte già giocate).

Nota:

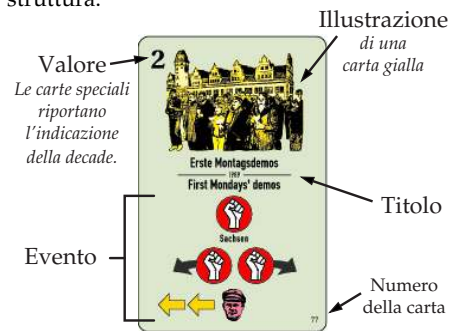
a) Le province dell'Ovest corrispondono quasi esattamente agli Stati Federali (al di fuori di Saarland, Bremen e Hamburg), mentre le province dell' Est fanno riferimento alle province precedenti alla riforma dei distretti dell'Est del 1952.

b) Sulla mappa, entrambe le zone di Berlino sono denominate con i nomi con cui erano ufficialmente chiamate durante la Guerra Fredda. Per comodità, in questo regolamento si fa riferimento a esse come Berlino Est e Berlino Ovest.

c) La bandiera sovietica nella regione di Berlino Est è puramente illustrativa e non ha effetto sul gioco.

Le carte azioni

Le carte azioni sono divise in 4 mazzi (ciascuno di 21 carte), un mazzo per ciascuna decade da I a IV. Ogni mazzo è composto da 20 carte standard e 1 carta speciale (solo per L'Est). Tutte le carte presentano la seguente struttura:



Se l'illustrazione della carta è di tonalità rossa (e nera), essa è una **carta rossa**. Se l'illustrazione ha toni giallo/oro (e nero) si parla di **carta gialla**. Se, invece, l'illustrazione presenta un mix di tonalità rosso e giallo, si parla di **carta duplice** (la quale presenta il titolo in rosso invece che in nero per una migliore identificazione). Il colore della illustrazione identifica quale fazione trarrà beneficio dall'evento.

Nota: Attenzione a non fare confusione con il colore delle icone! Esse non identificano MAI se la carta sia rossa o gialla. Qualora ci fossero dei dubbi se una carta sia rossa o gialla, basta consultare la lista delle carte alla fine di questo regolamento.

Le carte speciali non hanno un valore ma presentano in alto a sinistra il numero della decade a cui appartengono (da I a IV)

3
1

Alcune carte hanno due valori differenti. Il valore nel box giallo è per l'Ovest, mentre quello nel box rosso è per l'Est.



Alcune carte riportano un'icona speciale nell'angolo in alto a destra. Esse rappresentano (dall'alto in basso): fuga, forze di polizia rossa, forze di polizia rosa. Queste icone saranno spiegate in seguito.

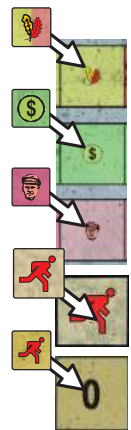
2 SET-UP

14 ×

2 ×

2 ×

2 ×



Piazzate 3 cubi sommosa in ciascuna provincia. Mettete due cubi socialista nel riquadro socialisti. L'Ovest piazza 1 fabbrica gialla in Hamburg e 1 in Dortmund. L'Est piazza 1 fabbrica rossa a Berlino e 1 in Bitterfeld. Ruotate ciascuna fabbrica in modo tale che il numero 1 punti verso l'alto. Piazzate le 4 fabbriche viola vicino alle città di ČSSR e Polska.

Piazzate gli indicatori prestigio, Valuta Occidentale, socialista e fine decade a faccia in su sui rispettivi tracciati (ciascuno nello spazio che mostra il proprio simbolo) e il segnalino fuga in corrispondenza dello "0" del proprio tracciato.

Per iniziare la partita seguite dal passo 1 della prossima sezione. L'Ovest detiene il vantaggio dovuto all'attuale prestigio, per cui comincia come primo giocatore.

Vantaggio dovuto al prestigio: se l'indicatore prestigio si trova nella zona rossa del tracciato prestigio, l'Est usufruirà del vantaggio, altrimenti ne usufruirà l'Ovest.

3 IL GIOCO

Il gioco è diviso in 4 decenni. Ogni decade è composta da 2 metà decade e da una fine decade.

La **prima metà** di ogni decade si svolge in quest'ordine:

1. Mettete in gioco la carta speciale della decade corrente in cima al tabellone come mostrato a pag. 2. Mischiate le carte standard della decade corrente per formare il mazzo di pesca. All'inizio della partita distribuite a ciascun giocatore 2 carte decade I ; all'inizio delle de-

cadì da II a IV, i giocatori possono decidere di scartare qualsiasi carta in loro possesso e pescare nuove carte della decade corrente fino ad averne 2 in mano.

Nota: la carta speciale della decade IV ha due diversi lati. Il lato *Mauerfall* (il muro è abbattuto) si utilizza solo se il muro di Berlino è stato costruito, altrimenti si utilizza l'altro lato.

2. Piazzate le prime 7 carte del mazzo di pesca a faccia in su sul tabellone come riportato a pag. 2.
3. **Azioni:** il giocatore che ha il vantaggio dovuto al prestigio inizia nella **prima** metà della decade corrente e sceglie 1 carta tra quelle disponibili in cima al tabellone oppure 1 carta dalla propria mano ed esegue 1 azione. Solamente l'Est può scegliere la carta speciale. Successivamente, l'altro giocatore sceglie una carta ed esegue 1 azione. Il turno continua in questo modo.
4. La metà della decade termina nel momento in cui si esegue l'ultima carta standard (una carta speciale ancora disponibile o una carta ancora nella mano di un giocatore non contano).

La **seconda metà** di ogni decade viene giocata in modo identico, con le seguenti differenze:

- Ignorate il punto 1 e passate direttamente al punto 2.
- Se la carta speciale è ancora disponibile, rimane in gioco sul tabellone.
- Il giocatore iniziale è quello che non ha eseguito l'ultima azione nella prima metà della decade.

La seconda metà di una decade termina **esattamente** allo stesso modo della prima.

A meno che una carta non sia stata posizionata di fronte al giocatore dell'Est (a seguito di un'icona *forze di polizia*, vedere sezione 6.4), le carte eseguite sono sempre posizionate nella parte bassa del tabellone come previsto a pag. 2 in modo che sia sempre visibile (se presente) l'icona fuga (per ciascuna icona fuga, si avvanzerà di uno spazio l'indicatore fuga durante la fine decade).

Dopo la fine della seconda metà di ogni decade si eseguono le 10 fasi di *Fine Decade* (vedere sezione 9 per i dettagli). Solo in questa fase si effettua il controllo delle condizioni di vittoria. Se nessuno dei due giocatori ha vinto si prosegue con la nuova decade.

4 PROTESTE DI MASSA

Non appena in una provincia sono presenti 4 cubi sommossa si scatena una protesta di massa. Piazzate un segnalino protesta di massa in quella provincia (si piazza un secondo segnalino *protesta di massa* se ci sono 8 cubi sommossa, un terzo se ce ne sono 12 e così via).



L'Est deve usare i segnalini protesta di massa denominati WIR, SIND, DAS, VOLK! (*Noi siamo il popolo!*) in questo ordine. L'Ovest usa i segnalini denominati KEINE, MACHT, FÜR, NIEMAND (*Nessun potere a nessuno*) in questo ordine. Se un giocatore deve piazzare più di 4 segnalini protesta di massa usate quelli che riportano i punti esclamativi (!).

Nel momento in cui il numero di cubi sommossa in una provincia scende sotto il 4, 8, 12 etc. rimuovete un segnalino protesta di massa.

Nota dell'autore: "Nessun potere a nessuno" (Keine Macht für Niemand) è il titolo della canzone più famosa della band punk "Ton Steine Scherben". Questo slogan è tuttora molto usato nel panorama anarchico tedesco.

5 ECONOMIA

5.1 Nuove fabbriche e infrastrutture

Durante un'azione si possono ricevere *punti costruzione*. Per ciascun punto, è possibile costruire 1 nuova fabbrica o 1 nuova infrastruttura.

Una fabbrica si piazza in una città vuota.

Un'infrastruttura si può piazzare su una qualsiasi linea blu vuota la cui relativa connessione sia adiacente a una fabbrica da almeno uno dei due lati.

Connessione operativa: non appena una connessione tra 2 fabbriche viene completamente costruita tramite le infrastrutture, viene definita *connessione operativa*.

Ogni fabbrica ha un valore base di 1. Il valore corrente di una fabbrica è sempre **1 + il numero di connessioni operative**.

Se il valore di una fabbrica cambia la si deve ruotare, o girare, in modo tale che il suo nuovo valore punti verso l'alto.

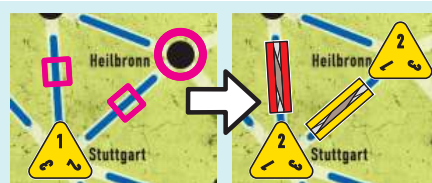
Nota: nella maggioranza dei casi una nuova fabbrica ha valore 1, se però, il suo piazzamento crea immediatamente una connessione operativa, allora il suo valore è più alto.

L'infrastruttura di una connessione non-operativa è posizionata con il colore dell'*avversario* verso l'alto.

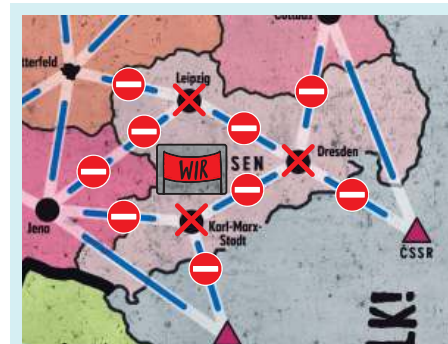
Non è mai possibile utilizzare punti costruzione in una provincia con un segnalino protesta di massa.

Talvolta l'uso di punti costruzione è limitato ad alcune province. In questi casi il loro uso è possibile esclusivamente in quelle province.

Connessioni e province: tutte le connessioni di una città sono parte della città stessa, per cui una connessione appartiene sempre alla stessa provincia di cui fa parte la città, anche se tale connessione è collegata ad un'altra provincia (in tal caso apparterrà ad entrambe le province).



Esempio: l'Ovest vuole utilizzare 3 punti costruzione nei siti indicati (figura a sinistra). Piazza 1 fabbrica e 2 infrastrutture come da figura a destra.



Esempio: nella provincia della figura c'è una protesta di massa! Non è possibile piazzare fabbriche o infrastrutture su di essa. Sono evidenziate tutte le linee blu che risentono di questa limitazione. Da notare, in particolare, la connessione Leipzig-Jena per cui non si può costruire su entrambe le linee blu in quanto parte della città di Leipzig. E' possibile, invece, costruire in quelle connessioni che attraversano solamente la provincia.

5.2 Smantellamento

Se un'economia è colpita da punti di smantellamento il processo è semplicemente inverso rispetto a quello di costruzione. Pertanto per ogni punto si deve rimuovere 1 fabbrica o 1 infrastruttura. Non è mai possibile rimuovere una fabbrica se almeno una delle sue *connessioni* possiede un'infrastruttura. La rimozione di un'infrastruttura di una connessione operativa abbassa il valore delle fabbriche di 1. Ruotare e/o voltare le fabbriche per evidenziare il cambiamento.

Quando lo smantellamento è ristretto ad alcune province, si applicano le definizioni di *connessioni e province* descritte nel riquadro giallo a sinistra.

Non è mai possibile smantellare una fabbrica in ČSSR o in Polska, se non tramite un evento.

5.3 Fabbriche fatiscenti dell'Est

Soltanto le fabbriche dell'Est possono diventare fatiscenti. Se ciò accade (ad esempio per assenza di valuta occidentale, vedere sezione 9.3) si rimpiazza la fabbrica con il segnalino fabbrica fatiscente.

Una fabbrica fatiscante ha un valore base di 0, per cui il suo valore corrente è pari al **numero di connessione operative** (il suo valore è sempre 1 in meno di una fabbrica normale).

Il concetto di fabbrica fatiscante è legato dallo smantellamento. Una fabbrica fatiscante rimane sempre in gioco e non può essere mai smantellata. (eccezione: Rheinsberg, vedere sezione 10.3.)



Esempio: questa fabbrica con 2 connessioni operative diviene fatiscante. Il suo valore scende da 3 a 2.

Suggerimento: per capire il valore di una fabbrica standard o fatiscante basta contare il numero di connessioni operative e aggiungere il suo valore base (1 o 0).

6 AZIONI

Il cuore del gioco è l'utilizzo delle carte azioni. Una carta azione standard può essere utilizzata in 1 dei seguenti 4 modi:

- Rimuovere 1 cubo sommossa
- Rafforzare la propria economia
- Aumentare il tenore di vita
- Attivare l'evento associato alla carta

Nel caso di carte speciali l'unica opzione è scatenare l'evento (e solamente l'Est può farlo).

6.1 Rimuovere 1 cubo sommossa

Tramite una carta standard è possibile *rimuovere 1 dei propri cubi sommossa*. Per l'Est ciò è gratuito usando una carta rossa, per l'Ovest è gratuito usando una carta gialla. Quando si utilizza una carta duplice o una carta del colore dell'avversario, si deve *smantellare per 1 punto costruzione* secondo quanto previsto nella sezione 5.2. Se non è possibile smantellare nulla, non è possibile utilizzare una carta duplice o dell'avversario.



Esempio: l'Est utilizza una carta gialla per rimuovere 1 cubo sommossa in Sachsen. Poiché non ha utilizzato una carta rossa, deve smantellare 1 fabbrica o 1 infrastruttura. Sceglie di smantellare la fabbrica di Thuringen.

6.2 Rafforzare la propria economia

Per questa azione si può utilizzare una *qualsiasi carta standard*. Si ricevono punti costruzione pari al valore della carta e si può rafforzare la propria economia costruendo fabbriche e infrastrutture come da sezione 5.1. **Non è possibile** costruire in una provincia dove sia presente un segnalino protesta di massa.



Esempio: l'Ovest costruisce tramite questa carta gialla. Grazie al suo valore (il numero 3 nel riquadro giallo), piazza 1 fabbrica e 2 infrastrutture (vedere esempio pag. 4).

6.3 Aumentare il tenore di vita

È possibile utilizzare una qualsiasi carta standard per piazzare nelle proprie province fino a 3 segnalini **tenore di vita** (di seguito abbreviati in TV). Essi devono essere piazzati su **province diverse**. In una provincia è possibile piazzare il primo TV se la sua economia è di almeno 3 punti. Per il secondo TV si ha bisogno di un'economia di almeno 6, per il terzo di 9 e così via.

Il valore dell'economia di una provincia è la somma dei valori delle sue fabbriche.

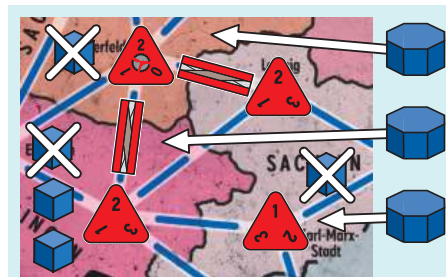
Se l'economia della provincia non è abbastanza forte da raggiungere la soglia per il successivo TV, è possibile utilizzare il valore della carta per raggiungere temporaneamente la soglia (vedere il prossimo esempio). È possibile dividere il valore della carta in più province; e non più di 2 punti per provincia.

Per ciascun TV piazzato viene rimosso 1 cubo sommossa dalla provincia (se presente). Se trasferiste TV a Berlino Ovest, rimuovete 1 cubo sommossa lì e non dalla provincia associata al protettorato (cfr. sezione 10.1).

Un TV non è mai rimosso dal tabellone se

non esplicitamente dichiarato.

Suggerimento: inizialmente mettete i cubi sommossa da rimuovere sopra i segnalini TV appena piazzati e rimuoveteli dal tabellone solo alla fine del piazzamento dei TV.



Esempio: l'Est aumenta il proprio tenore di vita tramite una carta di valore 2. La provincia sulla destra ha un'economia di 3 (sufficiente per 1 TV), le altre 2 province un'economia di 2 (per cui non raggiungono la soglia minima per 1 punto ciascuna). L'Est, allora, usa i suoi 2 punti della carta per raggiungere la soglia in queste 2 province (aggiungendo 1, esse raggiungono $2+1=3$) ed è così in grado di piazzare 3 segnalino TV. Oltre a ciò, ogni TV piazzato rimuove un cubo sommossa.

6.4 Attivare l'evento della carta

L'Est può attivare eventi associati alle sole carte rosse e duplici. L'Ovest solamente alle carte gialle e duplici.

Nota: storicamente, alcuni eventi associati a carte rosse, sono avvenuti sia in Germania Est che in Germania Ovest. Ad esempio, Land Reform (Riforma Fondiaria) e Spiegel Scandal (Scandalo Spiegel) sono entrambe carte rosse ma rappresentano eventi avvenuti rispettivamente in Germania Est e in Germania Ovest. Stessa cosa vale anche per alcune carte gialle. È possibile capire dove si è svolto l'evento guardando il colore delle icone.

Ciascun evento è costituito da 1 o più icone. Fondamentalmente ce ne sono di 2 tipi: **icone con freccia** ed **icone senza freccia**. Il loro significato è spiegato nel riquadro della prossima pagina (per qualsiasi dubbio consultare l'elenco delle carte in appendice). Un'icona gialla senza freccia impatta sempre l'Ovest. Un'icona rossa o rosa senza freccia impatta sempre l'Est.

Nel momento in cui viene attivato un evento associato ad una carta rossa o gialla, si devono risolvere completamente tutte le icone as-

sociate. Se si risolve una carta duplice, è possibile **ignorare 1 freccia** (da un'icona con una freccia) oppure **1 icona senza freccia** (anche un'icona forze di polizia). In entrambi i casi vanno seguite tutte le eventuali istruzioni associate (ad esempio la restrizione geografica della carta Bayern).

Chiarimento: un'istruzione relativa a un evento si riferisce solamente all'icona/e presente sulla linea direttamente sopra ad essa.

Il giocatore che attiva l'evento determina sempre la **sequenza** con la quale le icone saranno risolte e dove l'evento accade. **Eccezione:** se nell'icona è presente uno stemma, spetta **sempre** al giocatore indicato nello stemma decidere dove l'icona sarà risolta, non importa chi abbia scatenato l'evento.

Se viene risolta un'icona forze di polizia (non importa da quale giocatore) la carta non viene posizionata in fondo al tabellone, ma di fronte al giocatore dell'Est.

Frecce non eseguibili: per ogni freccia rossa che non può essere eseguita (*perché sposterrebbe l'indicatore al di fuori del tracciato*) l'Est rimuove 1 cubo sommossa. Nel caso di una freccia non eseguibile che muova l'indicatore di prestigio, l'Est può, invece, decidere di piazzare 1 cubo sommossa in una provincia dell'Ovest. Le stesse opzioni valgono per le frecce gialle e l'Ovest, rispettivamente.

Icone non eseguibili: un'icona che non può essere eseguita va ignorata (ad esempio se non c'è nessun cubo sommossa da rimuovere). Tuttavia **non è possibile** attivare un evento che richieda di smantellare più infrastrutture/fabbriche di quante il giocatore attivo abbia in gioco.



Westdeutschland – West Germany

Esempio: quando si risolvono queste icone, l'Ovest riceve 2 cubi sommossa. Essi, però, non possono andare a Berlino Ovest poiché non è parte della Germania Ovest (vedere definizioni pag.2).

Icone con freccia



Muovere l'indicatore prestigio seguendo le frecce di 1 o 2 spazi verso sinistra (freccia gialla) o destra (freccia rossa).



Muovere l'indicatore valuta occidentale seguendo le frecce di 1 o 2 spazi verso sinistra o verso destra.



Muovere l'indicatore socialista seguendo le frecce di 1 o 2 spazi verso sinistra o verso destra.

Icone senza freccia



Il giocatore bersaglio guadagna 1 punto costruzione.



Il giocatore bersaglio smantella 1 punto costruzione.



Si piazza 1 cubo sommossa in una provincia del giocatore bersaglio.



Si rimuove 1 cubo sommossa da una provincia del giocatore bersaglio.



Si muove 1 cubo sommossa del giocatore bersaglio e lo si sposta in un'altra delle sue provincie.



In una provincia del giocatore bersaglio in cui sono presenti 1 o più segnalini protesta di massa ridurre il numero di cubi sommossa fino a portarli a 3. Da notare che si può rimuovere un qualsiasi numero di cubi al di sopra del 3.



Si piazza 1 TV in una provincia del giocatore bersaglio (senza considerare l'economia della provincia).

Come di consueto, si rimuove anche 1 cubo sommossa da quel luogo.



Si piazza 1 TV in una provincia del giocatore bersaglio senza considerare l'economia della provincia e senza rimuovere alcun cubo sommossa.



Si rimuove 1 TV in una provincia del giocatore bersaglio.



1 fabbrica e **tutte** le sue infrastrutture sono permanentemente rimosse.



1 fabbrica del giocatore bersaglio diventa fatiscente. Sostituire il segnalino,aggiustando il suo valore (abbassandolo quindi di 1).



1 fabbrica fatiscente del giocatore bersaglio è "rimodernata". Sostituire il segnalino con una fabbrica normale aggiustando il suo valore (aumentandolo quindi di 1).



Costruzione del muro di Berlino: girare il segnalino di fine decade sul lato Berlino. Da adesso in poi, l'Est non potrà più essere coinvolto in azioni di fuga dalla Repubblica.



Caduta del muro: si gira di nuovo il segnalino fine decade. L'Est potrà essere colpito da azioni di fuga dalla Repubblica.



Entrambe sono icone **forze di polizia** e si applicano solo per l'Est.



Quando sono risolte, l'Est le posiziona a faccia in su davanti a sé. Una volta a decade, l'Est può usare queste carte per rimuovere cubi sommossa (cfr. sezione 8). L'icona rossa aumenta l'indicatore di fuga dalla Repubblica, mentre la rosa no (cfr. sezione 9.1).



Scioglimento della Stasi: l'Est scarta tutte le carte forze di polizia collezionate (e non ne potrà raccogliere altre in futuro). Se ci sono dei cubi sommossa su queste carte, essi devono tornare in provincie dell'Est (massimo 1 cubo sommossa per provincia, a scelta dell'Est).



Affare Guillaume: l'Est può esaminare la mano dell'Ovest o le prime 2 carte del mazzo di pesca e scambiare 1 carta fra quelle esaminate con 1 in suo possesso. In alternativa se l'Est decide di esaminare le prime 2 carte del mazzo di pesca ne può rimuovere dal gioco 1.



Esempio 1: l'Est attiva questo evento e sceglie quali 4 punti costruzione (fabbriche e/o infrastrutture) saranno smantellate dall'Ovest.



Esempio 2: l'Ovest sceglie di attivare questo evento associato ad una carta duplice e sceglie di ignorare una freccia (che avrebbe effetti negativi per l'Ovest).

Se fosse stato l'Est a risolvere l'evento, avrebbe potuto ignorare 1 delle 2 icone gialle.



Esempio 3: l'Est attiva questo evento e sposta il segnalino prestigio di 1 in suo favore, piazza 1 cubo sommossa in una sua provincia e costruisce per 2 punti costruzione in Polska e ČSSR. Poiché le connessioni di una città sono parte della città, l'Est può costruire in Polska (e similmente anche per ČSSR):

a) 2 fabbriche polacche, oppure b) 1 fabbrica polacca e 1 infrastruttura polacca c) 2 infrastrutture polacche (ma solo se c'è almeno 1 fabbrica adiacente ad un qualunque lato della connessione.)

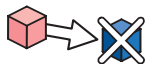


In questo caso, l'Ovest deciderà **sempre** dove l'Est smantellerà 1 punto costruzione.



In questo caso, l'Est deciderà **sempre** in quale provincia dell'Ovest sarà piazzato 1 cubo sommossa.

7 SOCIALISTI



Quando sorge una protesta di massa in una provincia dell'Est, i cubi socialista presenti nel riquadro socialista, sono piazzati in quella provincia. Ciascun socialista così

piazzato rimuove 1 cubo sommossa.

Questo movimento dei socialisti è **obbligatorio** e avviene immediatamente appena terminata un'azione **oppure** nella fase socialista alla fine di una decade (ma non in un'altra fase di fine decade).

Se non ci sono sufficienti socialisti nel riquadro del tabellone per sedare tutte le proteste di massa, l'Est decide in quale provincia andranno tutti i socialisti. Un cubo socialista rimane nella provincia fintanto che non si verificano le condizioni per cui la deve lasciare descritte nella sezione 9.9.

8 FORZE DI POLIZIA

Una carta forze di polizia raccolta dall'Est è chiamata carta **forze di polizia rossa**, se l'icona riportata è rossa, carta **forze di polizia rosa** se la sua icona è rosa.

L'Est può utilizzare ciascuna carta forze di polizia posseduta per eliminare 1 cubo sommossa una volta per decade. Può usare durante una propria azione (in aggiunta alla normale azione) o nella fase Risolvere le carte forze di polizia durante le attività di fine decade (vedere sezione 9.8).

Un cubo sommossa eliminato in questo modo viene posizionato sopra la carta forze di polizia per indicarne il suo utilizzo in questa decade (non potrà essere più riutilizzata per il resto della decade).

9 FINE DECADE

Alla fine di ogni decade si eseguono **10 fasi**. Avanzate il segnalino fine decade in modo da non saltarne nessuna.

Insolvenza Nazionale: durante le fasi di fine decade, se l'Est, in un qualsiasi momento, deve smantellare un numero di punti superiore alla propria economia (fabbriche o infrastrutture piazzate) allora si saltano le successive fasi e l'Est perde **immediatamente**.

9.1 Fuga / Muro di Berlino

Per la Germania Est l'esodo in massa dei suoi cittadini (in particolare scienziati e professionisti) è stato un problema rilevante che ha quasi portato al collasso la propria economia. La chiusura dei confini del 1952 non fu di aiuto in quanto Berlino Ovest era facile da raggiungere e i rifugiati erano ben accolti con passaporti e cittadinanza dell'Ovest. Solo con la costruzione del muro di Berlino, l'Est arginò questo esodo. Tuttavia il muro generò ingenti costi per l'Est, sia nella costruzione che nella sorveglianza, oltre ad una perdita di prestigio internazionale.

La modalità con cui si risolve questa fase dipende da quale lato dell'indicatore fine decade sia visibile.



Costi per il muro: quando il lato con il muro di Berlino è visibile, si muove l'indicatore prestigio di 1 a favore dell'Ovest. Inoltre l'Est deve smantellare 1 punto di costruzione (a sua scelta).



Fuga dalla Repubblica: quando l'altro lato è visibile, l'Est subisce la fuga dalla Repubblica. L'ammontare della fuga è tracciato attraverso l'indicatore fuga.

Si avanza l'indicatore fuga di 1 spazio:

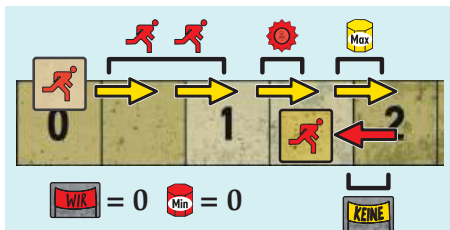
- Per ciascuna icona fuga sulle carte giocate in questa decade (esse sono tutte piazzate in fondo al tabellone a faccia in su),
- Per ciascun TV presente nella provincia dell'Ovest con il **maggior numero** di TV,
- Per ciascuna carta forze di polizia **rossa** collezionata dall'Est,
- Se ci sono 1 o più segnalini protesta di massa in una provincia dell'Est.

Si indietreggia l'indicatore di 1 spazio:

- Per ciascun TV presente nella provincia dell'Est con il **minor numero** di TV,
- Se ci sono 1 o più segnalini protesta di massa in una provincia dell'Ovest.

La posizione risultante dell'indicatore fuga indica il numero di punti costruzione che l'Est è costretto a smantellare. Il giocatore con il vantaggio nel prestigio smantella la prima fabbrica o infrastruttura dell'Est, dopo di che i giocatori si alternano.

Dopo aver completato questa fase l'indicatore fuga si riposiziona sullo 0 e si scartano tutte le carte poste in fondo al tabellone.



Esempio: l'indicatore fuga avanza di 2 spazi per effetto delle 2 icone fuga presenti sulle carte, di 1 per la carta forze di polizia rossa e di 1 per il maggior numero di TV presenti in una provincia dell'Ovest. Successivamente indietreggia di 1 in quanto nell'Ovest ci sono, al momento, 2 segnalini protesta di massa. Gli altri 2 parametri sono a 0 e non hanno effetto. Il risultato finale è che l'Est dovrà smantellare fabbriche/infrastrutture per 1 punto costruzione.

9.2 Prestigio

Germania Ovest e Germania Est hanno lottato a lungo per ottenere prestigio internazionale (dagli alleati, da paesi non allineati, ai Giochi Olimpici e così via...); entrambe, infatti, volevano essere considerate come la vera rappresentante della Germania.



Il giocatore che detiene il vantaggio nel prestigio esegue le azioni associate all'icona (o alle icone) al di sotto dell'indicatore prestigio del relativo tracciato *oppure* di un spazio di livello inferiore. Egli decide dove risolvere le icone, le quali sono identiche a quelle presenti sulle carte azioni.



Esempio: il segnalino prestigio si trova nello spazio "+1 cubo sommosa per l'Est". L'Ovest, però, decide di eseguire l'icona associata a uno spazio inferiore e converte 1 fabbrica dell'Est in 1 fabbrica fatiscente.

9.3 Valuta occidentale (\$)

Storicamente la Germania dell'Est ha sofferto continuamente la mancanza di valuta occidentale. Essa era necessaria per importare beni pregiati come banane e caffè, ma anche risorse industriali. Allo stesso tempo, praticamente non esistevano investitori in questa economia, la quale subiva un progressivo logoramento. Questi pro-

blemi non affliggevano, invece, la Germania Ovest, che utilizzava il Marco Tedesco (Deutschmark), una valuta facilmente scambiabile.



Solamente l'Est ha bisogno di valuta occidentale (\$). Esistono 2 fonti di guadagno: l'indicatore dei \$ e le esportazioni.

La posizione dell'indicatore \$ sul relativo percorso indica un primo ammontare di guadagno di valuta occidentale (potrebbe essere negativo).

Ulteriore guadagno di valuta occidentale è dovuto alle esportazioni e si calcola nel seguente modo: ciascuna fabbrica di esportazione dell'Est il cui valore è almeno pari alla **peggiore** fabbrica di esportazioni dell'Ovest, fa guadagnare all'Est 1 valuta occidentale (qualora l'Ovest avesse una provincia senza fabbriche di esportazione, allora ogni fabbrica di esportazione dell'Est garantirebbe 1 \$, anche una fabbrica fatiscente di valore 0).

Fabbrica di esportazione: ogni provincia ha 1 **fabbrica di esportazioni** ed è quella con il valore più alto.

L'Est ha bisogno di 1 valuta occidentale per ciascun TV.

Per ogni \$ mancante all'Est i giocatori si alternano nel convertire fabbriche dell'Est in fabbriche fatiscenti.

Qualora l'Est non avesse più fabbriche da rendere fatiscenti durante questo processo, i giocatori si alternano nel rimuovere 1 infrastruttura (o la fabbrica Rheinsberg) per ogni \$ che ancora manca per eguagliare i TV.

Entrambi i processi di *conversione* e di *eliminazione* sono iniziati dal giocatore che detiene il vantaggio dovuto al prestigio.

Se la somma di esportazioni e valuta occidentale dovuta all'indicatore \$ è negativa, le fabbriche dell'Est diventano fatiscenti per questa differenza in aggiunta al valore del tenore di vita (vedere esempio).

Nota: a) non c'è guadagno per l'Est nell'eccedere il proprio tenore di vita b) le fabbriche in ČSSR e Polska non contribuiscono mai al guadagno di valuta occidentale

Esempio: l'Est ha 8 TV sulla mappa. Dall'indicatore \$ ottiene 3 valuta occidentale. La peggiore fabbrica di esportazione dell'Ovest ha un valore di 3. Le fabbriche di esportazione dell'Est hanno i seguenti valori: 0, 1, 1, 2, 3, 5. Ciò comporta ulteriori 2 \$. All'Est mancano ancora 3 punti per eguagliare lo TV (8 - 3 - 2) per cui 3 fabbriche dell'Est diventano fatiscenti.

Variante: stesso esempio di prima ma partendo da un valore sull'indicatore \$ di -3. In questo caso il guadagno totale di valuta occidentale è negativo (-3 + 2 = -1). In questo caso all'Est mancheranno 9 \$ per raggiungere il TV.

9.4 Pagare le forze di polizia

Il sistema di controllo e repressione della Germania Est era enorme. Alla fine del 1989, erano attivi 91.000 agenti della Stasi a tempo pieno (1 ogni 180 abitanti) e 180.000 agenti informali (per un rapporto complessivo di 1:60). Se consideriamo questo rapporto agenti/cittadini, la Stasi è stata la maggiore Polizia Segreta nella storia dell'umanità superando significativamente il KGB (1:595) e la Gestapo (1:8500).



Per ciascuna carta forze di polizia in suo possesso l'Est deve smantellare 1 punto costruzione a sua scelta.

9.5 Mantenere il tenore di vita



Entrambi i giocatori controllano le proprie province. Il numero di TV in una provincia **non può superare** il valore della fabbrica di esportazione. Se necessario, rimuovi i TV in eccesso dalla provincia.

Il numero di TV a **Berlino Ovest** non può eccedere il valore della peggiore fabbrica di esportazione delle province di tutti i protettorati che hanno già trasferito TV a Berlino Ovest. Se necessario, rimuovi i TV in eccesso da Berlino Ovest (l'Ovest sceglie da quale settore).

Nota: le fabbriche in ČSSR e Polska non possono essere utilizzate per mantenere TV.

Esempio: Brandenburg ha 3 TV, la fabbrica di esportazione ha valore 1, per cui perde 2 TV.

9.6 Comparazione Interna



Entrambi i giocatori confrontano tutte le proprie province con la propria provincia maggiormente sviluppata (cioè quella con il maggior numero di TV). Ogni provincia con meno TV riceve cubi sommosa pari a questa *differenza meno 1*. Berlino Ovest è differente in quanto riceve cubi sommosa pari alla *piena differenza*.

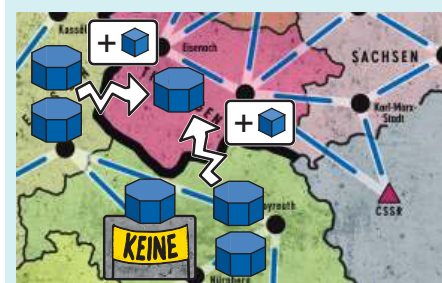
Esempio: tutte le province dell'Ovest hanno 3 TV tranne Berlino Ovest (2) e Bayern (2). Berlino Ovest riceve 1 cubo sommosa (la piena differenza), mentre Bayern non ne riceve alcuno.

9.7 Comparazione Est – Ovest



Utilizzando ogni TV *disponibile* ogni provincia può "attaccare" 1 provincia avversaria adiacente. L'attaccante sceglie quale. Berlino Ovest è differente in quanto attacca entrambe le province adiacenti.

Se la provincia dell'avversario possiede meno TV, allora riceve cubi sommosa pari alla piena differenza. Pertanto potranno essere posti su alcune province dei segnalini protesta di massa, ma solo dopo che entrambi hanno terminato tutti i loro attacchi.



Esempio: Bayern potrebbe attaccare Sachsen o Thuringen. Poiché in Bayern è presente un segnalino protesta di massa, solamente 2 TV sono disponibili per l'attacco. Bayern potrebbe infliggere 2 cubi sommosa in Sachsen (0) ma preferisce attaccare Thuringen (1) che riceve 1 cubo sommosa. Anche Hessen (2) attacca Thuringen costringendo a piazzare un altro cubo sommosa.

Importante: per ciascun segnalino protesta di massa presente in una provincia, 1 TV non può essere utilizzato per l'attacco (*eventua-*

li segnalini protesta di massa nelle province in difesa sono irrilevanti).

Suggerimento: piazzare un TV sopra ogni segnalino protesta di massa in modo che non sia utilizzato per l'attacco.

9.8 Risolvere le carte forze di polizia



L'Est rimuove 1 dei propri cubi sommosa per ciascuna carta forze di polizia non ancora utilizzata in questa decade (vedere sezione 8). Successivamente, l'Est rimuove ogni cubo sommosa posto precedentemente su ciascuna carta forze di polizia.

9.9 Fase Socialista

La Germania Est voleva istituire il Socialismo. Secondo un sondaggio effettuato 11 giorni dopo la caduta del Muro di Berlino, solo il 22% della popolazione della Germania Est avrebbe votato per il CDU e l'SPD (i 2 principali partiti della Germania Ovest). Il resto dei cittadini avrebbe votato per partiti riformisti come il Nuovo Forum o il vecchio SED (Partito Comunista). Questa regola riflette la fiducia socialista nella solidarietà e nel sacrificio del benessere materiale per il fine ultimo di un mondo migliore.



La posizione dell'indicatore socialista sul relativo tracciato rappresenta il numero di cubi socialista che l'Est riceve o perde.

I nuovi cubi socialista vanno posti nell'apposito riquadro sul tabellone. Dopo di che, se necessario, cubi socialisti (vecchi e/o nuovi) si spostano direttamente nelle province dove è presente un segnalino protesta di massa secondo la procedura descritta nella sezione 7.

Trionfo del socialismo: L'Est *vince immediatamente* se dovesse ricevere un nuovo cubo socialista quando ce ne fossero già 12 presenti sul tabellone. Saltate le fasi successive.



Qualora l'Est dovesse rimuovere cubi socialista, elimina prima quelli presenti nel riquadro socialista e successivamente, se fosse necessario, l'Ovest li rimuove dalle province. Per ogni socialista rimosso da una

provincia, si rimette 1 cubo sommosa (e, se necessario, un segnalino protesta di massa).

Fallimento del socialismo: L'Est *perde immediatamente* se, dovendo rimuovere un cubo socialista, non ne fosse presente nemmeno uno sul tabellone. Saltate le fasi successive.

9.10 Wir sind das Volk?



Verificate il collasso. Entrambi i giocatori contano il numero di segnalini protesta di massa del proprio stato.

Collasso: se in uno stato ci sono 4 o più segnalini protesta di massa, allora esso collassa e perde la partita. Se entrambi gli stati collassano simultaneamente, allora l'Est vince la partita.

Se nessuno stato collassa, allora si scarta il mazzo di pesca e la carta speciale (se ancora disponibile sul tabellone) e comincia una nuova decade.

Vittoria alla fine del gioco: il gioco termina dopo 4 decenni. Se nessuno ha raggiunto la vittoria in precedenza, allora l'Est vince la partita.

Esempio: ci sono 2 segnalini protesta di massa a Berlino Ovest. Secondo le regole di Berlino Ovest (vedere sezione 10.1) entrambi esportano 1 segnalino protesta di massa ciascuno verso la provincia del protettorato. In totale l'Ovest raggiunge 4 proteste di massa sul tabellone, per cui collassa e perde la partita.

10 CITTÀ SPECIALI

10.1 Berlino Ovest

Berlino Ovest era come un'isola all'interno della Germania Est. Per questo era diventata una sorta di totem e di vetrina per l'Ovest. Questo speciale status richiede regole speciali.

Non è mai possibile utilizzare punti costruzione a Berlino Ovest.

Con 1 sola eccezione (vedere più in basso), Berlino Ovest può ricevere TV solamente nel seguente modo:

- Quando l'Ovest utilizza l'azione Au-

mentare il proprio tenore di vita per piazzare un nuovo TV in un protettorato della Germania Ovest, e

- Questo protettorato andrebbe a possedere quindi più TV di Berlino Ovest
- allora l'Ovest può trasferire questo TV a Berlino Ovest (dopo che tutti gli altri TV sono stati piazzati).

Durante ogni azione solamente 1 Protettorato può trasferire TV a Berlino Ovest. Si piazza il segnalino TV nel settore di Berlino Ovest **corrispondente** alla bandiera del protettorato e si rimuove 1 cubo sommossa da Berlino Ovest (e non dalla provincia del protettorato). I settori di Berlino Ovest devono essere **riempiti con TV in parti uguali** (ad esempio, il settore influenzato dagli Stati Uniti può ricevere il suo secondo TV solamente quando gli altri due settori hanno almeno 1 TV).

L'unico evento che permette di piazzare TV a Berlino Ovest è *Die Computer kommen* (Inizio dell'Era dei Computer). Se Berlino Ovest riceve 1 TV in questo modo, lo si può piazzare in un qualunque settore ma si è comunque soggetti alla regola che impone il riempimento in parti uguali dei settori dei protettorati.

Esempio: l'Ovest piazza 1 TV in Rheinland-Plafz (una provincia del protettorato francese). A Berlino Ovest, al momento, non ci sono TV. Appena terminata l'azione Aumentare il proprio TV, l'Ovest potrà trasferire quel segnalino TV a Berlino Ovest. Esso viene piazzato nel settore francese. Il cubo sommossa viene rimosso da Berlino Ovest (e non da Rheinland-Plafz). Il prossimo TV a Berlino Ovest dovrà provenire da Baden-Württemberg o Nordrhein-Westfalen (rispettivamente i protettorati con le bandiere USA e Regno Unito).

Le proteste di massa contano doppio: per ogni segnalino protesta di massa piazzato a Berlino Ovest, 1 segnalino addizionale protesta di massa viene immediatamente esportato in una provincia dei tre protettorati. L'Est sceglie quale. Per la provincia del protettorato, esso va trattato come un normale segnalino protesta di massa (non è possibile usare nessun punto costruzione in quella provincia) e si somma ai potenziali segnalini protesta di massa dovuti ai cubi sommossa presenti.

Il segnalino importato in questo modo, è rimosso solamente quando termina la protesta di massa a Berlino Ovest (*in questo caso si rimuovono entrambi i segnalini sia a Berlino Ovest che nella provincia del protettorato*).

Suggerimento: piazzare il segnalino protesta di massa importato da Berlino Ovest sull'icona della bandiera del protettorato in modo tale da non dimenticare che quel segnalino potrà essere tolto solo quando terminerà la protesta di massa a Berlino Ovest.

Eccezioni di fine decade:

- *Mantenere il tenore di vita* (sezione 9.5)
- *Comparazione Interna* (sezione 9.6)
- *Comparazione Est – Ovest* (sezione 9.7)

10.2 Hamburg

Hamburg ha una sorta di ruolo jolly. Durante ogni azione e in ogni fase di Fine Decade, l'Ovest può decidere di volta in volta se Hamburg appartiene alla Niedersachsen **oppure** a Schleswig-Holstein (ma può appartenere ad una sola di queste per ogni azione/fase).

Esempio: l'Ovest decide di piazzare in Schleswig-Holstein (economia 0) il primo TV. Con Hamburg (una fabbrica di valore 3) appartenente alla provincia Schleswig-Holstein può farlo in quanto il valore dell'economia è sufficiente. Se l'Ovest volesse piazzare 1 TV in Niedersachsen nella stessa azione, non potrebbe utilizzare Hamburg per lo scopo.

10.3 Rheinsberg



È possibile piazzare una fabbrica a Rheinsberg solamente tramite l'evento *Erstes deutsches Atomkraftwerk* (Il primo impianto nucleare tedesco nell'Est!). Si utilizza il segnalino della speciale fabbrica Rheinsberg. Questa è l'unica fabbrica con un valore base di 2 e non può essere collegata a nessuna infrastruttura. Può divenire fatiscente normalmente, ma anche tramite lo smantellamento; in entrambi i casi si gira il segnalino sul lato opposto. Rheinsberg fatiscente **può essere** tolta dalla mappa per soddisfare 1 punto smantellamento.

10.4 Fabbriche Esterne



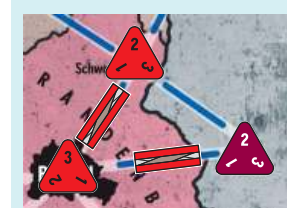
Ci sono 4 città al di fuori della Germania, 2 in ČSSR e 2 in Polska. È possibile costruire fabbriche lì solamente tramite gli eventi *Aufnahme in den RGW* (Aderire al CMEA - Consiglio di Mutua Assistenza Economica) e *Beitritt zum Warschauer Pakt* (Aderire al Patto di Varsavia). In questo caso vanno utilizzati i **segnalini fabbrica esterna** di colore viola.

È possibile costruire infrastrutture connesse a fabbriche esterne normalmente, ma anche tramite gli eventi sopra citati.

Le fabbriche esterne non possono essere smantellate, se non tramite gli eventi *Prager Frühling* (Primavera di Praga) e *Kriegsrecht gegen Solidarność* (Legge marziale contro Solidarnosc). Le infrastrutture di una fabbrica esterna possono essere smantellate normalmente.

Una fabbrica esterna aggiunge il proprio valore ad **1 (e solo 1) provincia** verso la quale esiste una **connessione operativa**. Questa provincia può cambiare da azione ad azione (allo stesso modo di Hamburg).

Una fabbrica esterna non può **mai** essere la fabbrica di esportazione.



Esempio: la fabbrica in Polska può aggiungere il suo valore di 2 alla provincia di Berlino Est (che in questo modo avrà un'economia di 5).

Poiché non esiste un collegamento operativo verso la Schwedt, Polska non potrebbe aggiungere il suo valore a Brandenburg. Se questa connessione esistesse, l'Est potrebbe decidere in ogni azione se utilizzare la fabbrica in Polska per Berlino Est o per Brandenburg.)

Elenco delle carte

Carte Duplici: num. 11, 15, 21, 22, 30, 41, 42, 45, 48, 51, 61, 62. **Carte Gialle:** num. 12-14, 16-20, 35-40, 55-60, 70-80. **Carte Rosse:** num. Tutte le altre.

Nota sui titoli di alcune carte:

- Num. 20** Wirtschaftswunder è il Miracolo Economico Tedesco.
- Num. 39** Ish bin ein Bearleener (Io sono un Berlinese) è il modo in cui il Presidente Kennedy scrisse sulla propria agenda la sua celebre frase.
- Num. 48** Mittelstand è un termine utilizzato in Germania difficilmente traducibile in inglese. Esso identifica una Piccola/Media Impresa (PMI) e la conduzione famigliare alla sua guida.
- Num. 53** Num. 53: KoKo (Kommerzielle Koordinationierung – Coordinamento Commerciale) era un dipartimento del ministero degli esteri della DDR molto “creativo” (a dir poco) nella gestione della valuta occidentale.

Chiarimenti relativi alle carte:

- Num. I** Prima, l’Est riduce il totale delle sommosse in 2 province in cui ci sono segnalini protesta di massa fino a 3. Poi, rimuove ulteriori 2 cubi sommossa.
- Num. II** I costi di mantenimento del muro di Berlino sono rappresentati come promemoria. È possibile mettere la carta (dopo che è stato risolto l’evento) vicino al percorso di fine decade o in un qualsiasi altro posto.
- Num. III** Entrambi i TV possono essere piazzati in 1 provincia.
- Num. IV** (lato tavola rotondo) l’Est può prima piazzare cubi sommossa provenienti dalle proprie carte forze di polizia verso le province. Successivamente, l’Ovest sceglie 1 provincia dell’Est con almeno 1 segnalino protesta di massa e riduce i cubi sommossa fino a 3.
- Num. 4** Nessun cubo sommossa a Berlino Ovest.
- Num. 7** 2 punti costruzione, 1 ciascuno per ČSSR e Polska. Poiché le connessioni di una città fanno parte della città, l’Est potrebbe costruire in Polska (o in ČSSR): a) 2 fabbriche polacche, oppure b) 1 fabbrica polacca e 1 infrastruttura polacca, oppure (se permesso da 5.1) c) 2 infrastrutture polacche.
- Num. 9** Stesse modalità della carta num. 7
- Num. 11** Nessun cubo sommossa a Berlino Ovest.
- Num. 13** Nessun cubo sommossa rimosso da Berlino Ovest.
- Num. 15** L’Ovest può ignorare l’icona forze di polizia. Quando l’Est scatena l’evento, l’Ovest decide dove usare 1 punto costruzione oppure dovere smantellare 1 punto costruzione nell’Est.
- Num. 20** Nessun cubo sommossa rimosso da

- Berlino Ovest.
- Num. 21** L’Ovest può ignorare l’icona forze di polizia.
- Num. 24** Nessun cubo sommossa a Berlino Ovest.
- Num. 25** 2 cubi sommossa a Berlino Ovest e 2 in altre province dell’Ovest.
- Num. 27** si usa la fabbrica Rheinsberg (vedere 10.3).
- Num. 35** Nessun TV a Berlino Ovest (né direttamente, né indirettamente).
- Num. 37** Viene rimossa 1 fabbrica ČSSR con tutte le sue infrastrutture. Essa non potrà più essere ricostruita.
- Num. 39** E’ possibile usare tutte e 3 le icone a Berlino Ovest.
- Num. 43** Poiché tutte le connessioni della città di Nordrhein-Westfalen (NRW) sono parte di NRW, è possibile rimuovere qualsiasi infrastruttura su di esse, anche se fisicamente si trovano in un’altra provincia, ad esempio la seconda linea blu della connessione Bremen – Duisburg. È possibile anche rimuovere una fabbrica di NRW (se essa non possiede infrastrutture su tutte le sue connessioni).
- Num. 46** Se non ci sono fabbriche fatiscanti a Berlino, l’Est può scegliere la sequenza di esecuzione delle icone come ad esempio: rendere fatiscante Berlino Est e ripararla immediatamente (il risultato delle 3 icone è nessun effetto). Le altre icone dovrebbero essere chiare.
- Num. 51** L’Ovest può ignorare l’icona forze di polizia.
- Num. 62** Nessun cubo sommossa a Berlino Ovest.
- Num. 63** Sulla stessa linea della carta num. 43. E’ possibile rimuovere un’infrastruttura da **tutte** le connessioni di Hamburg
- Num. 64** Non è una carta Duplice.
- Num. 67** Il piazzamento di un TV rimuove 1 cubo sommossa in Sachsen, le altre icone permettono all’Est di rimuovere 1 cubo sommossa aggiuntivo a sua scelta.
- Num. 68** Nessun cubo sommossa a Berlino Ovest. L’Est può piazzare tutti e 3 i cubi sommossa in Bayern.
- Num. 73** si applicano gli stessi effetti descritti per la carta num. 37 per Polska.
- Num. 77** l’Est può muovere il cubo sommossa appena piazzato con 1 icona movimento
- Num. 79** E’ possibile piazzare 1 TV a Berlino Ovest. Nel farlo, si deve scegliere un settore che rispetti il vincolo descritto in 10.1

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

AUTORI: Peer Sylvester & Richard Sivé
ILLUSTRAZIONE: Friedemann Bochow
GRAFICA INTERNA: Richard Shako
ARTS ADVISOR: Birte Wolmeyer, Friedemann Bochow
LAYOUT, TESTI, TRADUZIONE INGLESE: Richard Shako
REVISIONE INGLESE: Guy Atkinson, Bob Waite, Andrew und Audrey Brown, Mark Luta, Hanibal Sonderegger e (segnatamente!) John McCullough. Grazie, grazie molte!
PLAYTESTING: Anton Telle, Björn Steinborn, Holger Schulz, Thorsten Groß, Stefan Stubenvoll, Bernd Eisenstein, Rolf Raupach, Tatyana Shako, e altri. Grazie!!
 Grazie a Christoph Andreas, il DDR-Museum (Berlino), Bernd Hübner, Christoph Rau, Hans-Jürgen Röder per aver permesso l’uso delle loro foto per la grafica delle carte, i dettagli si trovano nella sezione (tedesco) “Bildnachweis”. Diversa arte grafica è licenziata sotto Creative Commons, i dettagli si trovano sempre in “Bildnachweis”.
 ©2014 histogame – Knaackstr. 70 – 10435 Berlin – www.histogame.de – Tutti i diritti appartengono a histogame e gli autori.

BILDNACHWEIS

Die Bildrechte des originalen Bildmaterials (Fotos), aus dem die jeweilige Grafik der folgenden Spielkarten (Bildseite) als *grafisch 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 3.0 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: Baschti23 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, Pete 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.Ellgaard, 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, Jen / 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, 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 / Häfler, 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 Platform, 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.