



Wir sind das Volk  
Histogame, 2014  
Richard SIVÉL & Peer SYLVESTER  
2 spelers vanaf 12 jaar  
± 150 minuten



## 1. INTRODUCTIE

WIR SIND DAS VOLK ! (Wij zijn het volk !) behandelt de geschiedenis van het verdeelde Duitsland van 1945 tot 1989. Eén speler kruipt in de rol van de DDR, de andere in de rol van de Bondsrepubliek.

De DDR wint als het niet instort voor het einde van het spel.

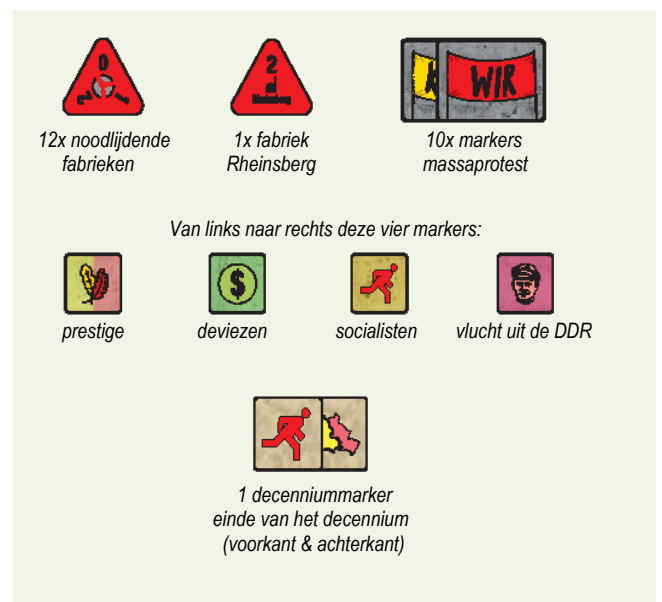
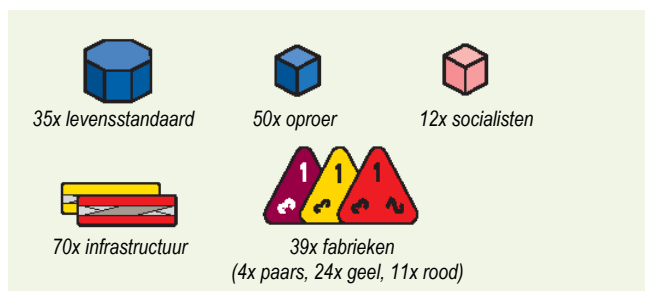
### Basisidee

De spelers gebruiken actiekaarten om hun economie op te bouwen en hun levensstandaard te verhogen. Een te grote levensstandaard (intern en in de vergelijking tussen oost en west) zorgt voor oproer. Te veel oproer en ontevredenheid leidt tot massaprotest. Bij vier massaprotesten stort een staat aan het einde van een decennium in.

### Het spel bevat:

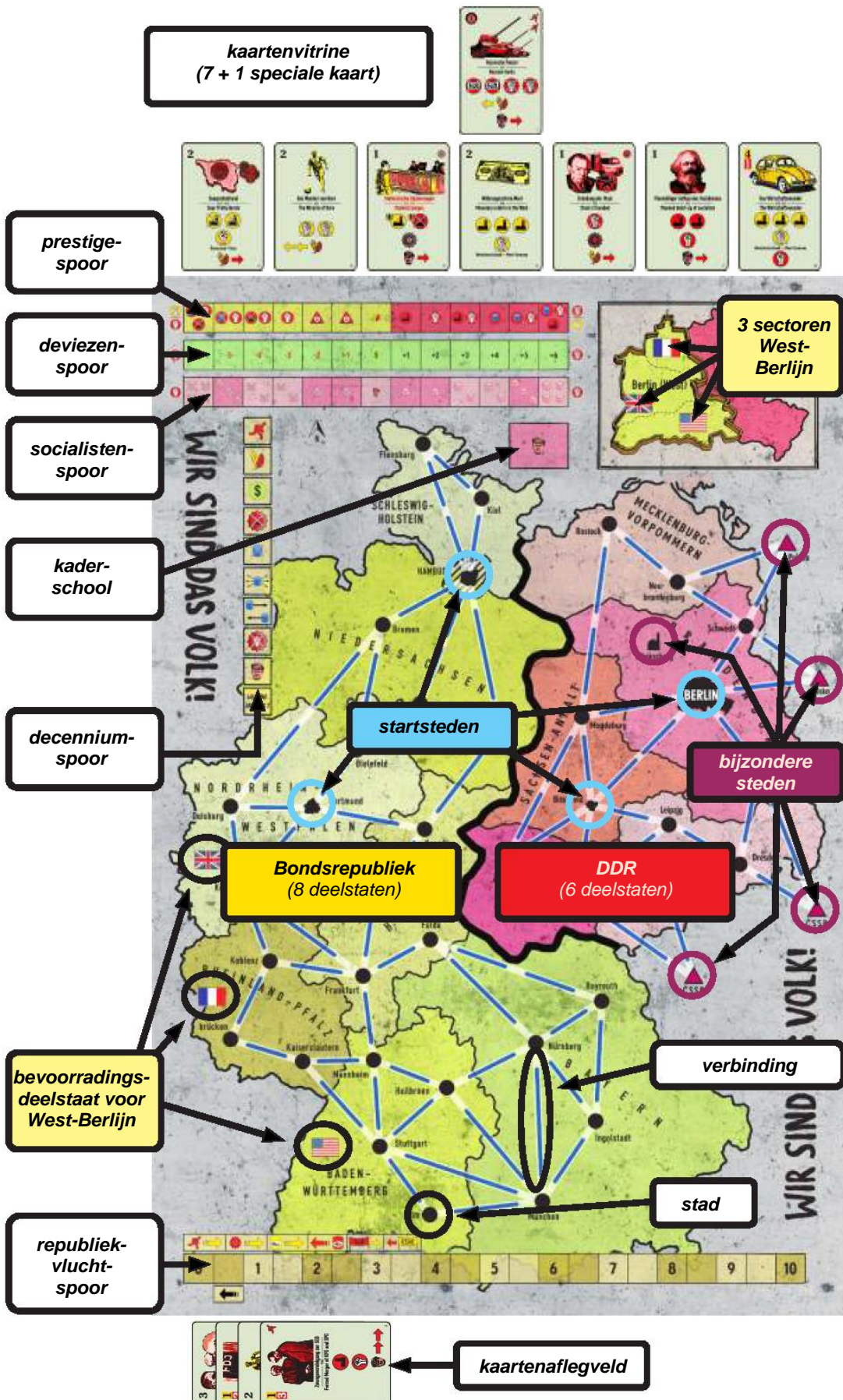
- 1 speelbord;
- 84 actiekaarten;
- dit spelreglement.

Bovendien zijn er nog een aantal verschillende onderdelen in hout en karton (zie hieronder en hiernaast).



# WIR SIND DAS VOLK !

## Het speelbord



# WIR SIND DAS VOLK !

Het speelbord toont het verdeelde Duitsland:

De Bondsrepubliek (8 deelstaten) en de DDR (6 deelstaten). De deelstaten West en Oost-Berlijn staan rechtsboven in een kader. De deelstaat West-Berlijn is verdeeld in 3 sectoren, zeer goed herkenbaar aan de vlaggen. Elke sector heeft een West-Duitse bevoorradingsdeelstaat (vanaf nu in het kort 'bevoorradener' genoemd) met dezelfde vlag. Rijnland-Palts is bijvoorbeeld de bevoorradener van de Franse sector van Berlijn.

## Belangrijke definitie

West-Duitsland bestrijkt alle deelstaten van de Bondsrepubliek **zonder** West-Berlijn.

Er zijn steden en verbindingen. In elke verbinding (dikke transparante lijnen) liggen 1 of 2 blauwe lijnen. Steden en blauwe lijnen zijn bouwplaatsen voor respectievelijk fabrieken en infrastructuur.

De stad Berlijn op de hoofdkaart hoort niet bij Brandenburg, maar is de facto de aparte deelstaat Oost-Berlijn. Als een fabriek in Oost-Berlijn wordt gebouwd, wordt deze hier geplaatst (op de hoofdkaart).

Hamburg is geen deelstaat, maar heeft een speciale rol (zie spelregel 10.3).

Rheinsberg en de 4 steden buiten Duitsland zijn speciale steden.

Sommige steden zijn startsteden, herkenbaar aan hun onregelmatige omtrek.

Aan de bovenkant van het speelbord wordt de kaartenvitrine gevormd.

Aan de onderkant bevindt zich het aflegveld voor de kaarten die gedurende een decennium worden gespeeld.

## OPMERKINGEN

- De deelstaten van de Bondsrepubliek corresponderen ongeveer met hun federale staten zonder het Saarland, Hamburg en Bremen en de deelstaten van de DDR in ongeveer hun landen vóór de districtshervorming in 1952.*
- Het speelbord toont de twee delen van Berlijn in de respectieve officiële schrijfwijze vóór 1990. Om de leesbaarheid te vereenvoudigen wordt in deze handleiding, historisch gezien incorrect, uit West- en Oost-Berlijn gesproken.*
- De Sovjetvlag in Oost-Berlijn is louter illustratief.*

## De actiekaarten

De actiekaarten zijn verdeeld in vier sets van 21 kaarten, elk een decennium van I tot IV.

Elke set bestaat uit 20 normale kaarten en 1 speciale DDR-kaart.

Elke kaart is als volgt samengesteld:

Als de afbeelding van een kaart alleen in rode kleurtonen is gekleurd (inclusief zwart), is dit een rode kaart.

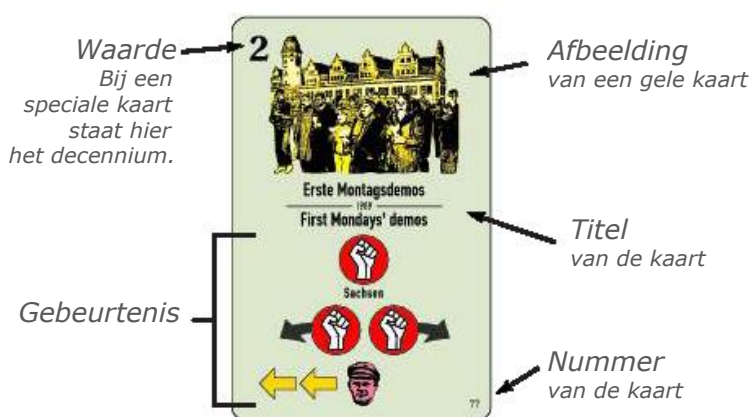
Als de afbeelding van een kaart alleen in geel en/of gouden tinten is gekleurd (inclusief zwart) is dit een gele kaart.

Als de afbeelding van een kaart een combinatie van rood en geel is, is het een dubbele kaart (voor dubbele kaarten is de titel ook in het rood geschreven).

De kleur van de afbeelding geeft aan welke speler profiteert van de gebeurtenis van de kaart.

## OPMERKING

*De kleur van de symbolen heeft geen enkel belang. De symbolen beslissen nooit of het een rode of een gele kaart is. Als men twijfelt of een kaart rood of geel is, raadpleegt men de lijst in de kaartalmanak op pagina 13.*



Speciale kaarten hebben geen achterkant, in plaats van de waarde staat linksboven haar decennium (I tot IV).



Sommige kaarten hebben 2 verschillende waarden. Het gele vakje staat voor de Bondsrepubliek, het rode voor de DDR.



De andere kaarten hebben een speciaal pictogram in de rechterbovenhoek. Deze pictogrammen betekenen (van boven naar beneden):




- vlucht uit de republiek;
- het rode staatsgezag;
- het roze staatsgezag.




De betekenis van deze symbolen zal later nog worden uitgelegd.

## 2. SPELVOORBEREIDING

3x  In de 3 West-Duitse bevoorradingsdeelstaten komen telkens 2 blokjes oproer. In alle andere 11 deelstaten komen telkens 3 blokjes oproer. In de kaderschool komt 1 socialist.

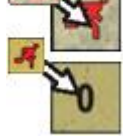
1x  De Bondsrepubliek zet telkens 1 gele fabriek op Hamburg en Dortmund, de DDR telkens 1 rode op Berlin en Bitterfeld. De 1 wijst naar het noorden.

2x  Alle andere fabrieken en infrastructuur worden klaargelegd.

2x  De markers prestige, deviezen, socialisten en einde van het decennium worden met de voorzide naar boven op hun spoor gelegd (in het veld met het corresponderende symbool). De marker 'vlucht uit de DDR' wordt op het veld '0 van zijn spoor gelegd.

Nu kan het spel beginnen met het blootleggen van de speciale kaart van decennium I (zie de volgende spelregel).

De Bondsrepubliek heeft het huidige prestigevoordeel en is de startspeler.



### Prestigevoordeel

Als de prestigemarker in het rode gedeelte van het prestigespoor staat, heeft de DDR het prestigevoordeel, anders de Bondsrepubliek.

## 3. SPELVERLOOP

Het spel is verdeeld in 4 decennia. Elk decennium bestaat uit 2 halve decennia en een decennium einde.

Elk eerste half decennium verloopt op de volgende manier:

1. De actuele speciale kaart wordt in de vitrine gelegd (zie de afbeelding op pagina 3). De actuele kaartenset van dit decennium wordt grondig gemixt en vormt de voorraadstapel.

De spelers vullen hun hand tot maximaal 2 kaarten.

Vanaf het begin van het tweede decennium kunnen de spelers ervoor kiezen om enkele kaarten die ze nog hebben van een vorig decennium te verwijderen.

Merk op dat een speler minstens 1 kaart moet verwijderen als hij 3 kaarten in de hand heeft.

### OPMERKING

De speciale kaart van het decennium IV heeft een andere voor- en achterkant. Men speelt met de val van de muur, als de muur werd gebouwd, anders met de andere kant.

2. De vitrine wordt nu met de bovenste 7 kaarten van de voorraadstapel vervolledigd.

### 3. Acties

De speler met het actuele prestigevoordeel begint het eerste half decennium. Daarom is de Bondsrepubliek de startspeler in het eerste decennium. Hij kiest 1 kaart uit de vitrine of 1 van zijn handkaarten en voert er 1 actie mee uit. De speciale kaart mag alleen door de DDR worden gekozen. Daarna is de andere speler aan de beurt (hij kiest 1 kaart en voert 1 actie uit) ... enzovoort. Deze situatie gaat om de beurt verder.

Als de DDR de speciale kaart kiest, moet deze ofwel 1 handkaart verwijderen of de Bondsrepubliek de bovenste kaart van de voorraadstapel als extra handkaart laten trekken.

4. Het halve decennium eindigt zodra de laatste normale kaart van de vitrine werd gespeeld. Het speelt hierbij geen rol of de speciale kaart nog in de vitrine ligt of dat een speler nog steeds een handkaart heeft.

Het tweede half decennium loopt precies zoals het eerste, met de volgende verschillen:

- Stap 1 wordt genegeerd, men springt direct naar stap 2.
- Als de speciale kaart nog steeds in de vitrine ligt, blijft ze daar liggen.
- De startspeler is de speler die aan het einde van het eerste half decennium niet meer aan de beurt is geweest.

Het tweede half decennium eindigt op dezelfde manier als het eerste decennium.

De gespeelde kaarten worden op de aflegstapel gelegd (onderaan het speelbord, zie pagina 3) zodat telkens het vluchtsymbool uit de DDR altijd zichtbaar is. Voor elk symbool dat zichtbaar is, verplaatst men aan het einde van het decennium de republiekvluchtmarker 1 veld verder.

### UITZONDERING

Staatsgezagskaarten die de DDR vóór zich moet neerleggen (vanwege een staatsgezagsymbool, zie spelregel 6.4), komen niet op de aflegstapel.

Na het tweede half decennium speelt men de 10 fases van het decenniumeinde (zie spelregel 9).

Alleen dan controleert men de voorwaarden voor de overwinning. Als er geen eenduidige winnaar is, worden de overgebleven vitrinekaarten en eventuele speciale kaarten verwijderd en het volgende decennium begint.

## 4. MASSA PROTEST

Zodra er in een deelstaat 4 blokjes oproer staan, breekt er in deze deelstaat een massaprotest uit. Men legt in deze deelstaat een marker massaprotest. Bij 8 blokjes oproer komt een tweede marker massaprotest in deze deelstaat, bij 12 blokjes oproer een derde marker ... enzovoort.



In de DDR komt de marker 'WIR SIND DAS VOLK!' en in de Bondsrepubliek 'KEINE MACHT FÜR NIEMAND' (in beide gevallen in deze volgorde).

Pas vanaf het vijfde massaprotest gebruikt de speler de marker met de drie uitroeptekens.

Zodra de oproer in een deelstaat onder de 4 (of 8, of 12, enz.) valt, wordt 1 massa-protestmarker verwijderd.

## 5. ECONOMIE

### 5.1. Nieuwe fabrieken & infrastructuur

In zijn acties ontvangt een speler soms bouwpunten. Voor elk bouwpunt kan hij ofwel 1 nieuwe fabriek ofwel 1 infrastructuur plaatsen.

Een fabriek komt op een vrije stad. Een infrastructuur komt op een vrije blauwe lijn wiens verbinding leidt tot minstens 1 fabriek.

### Productieve verbinding

Zodra de verbinding tussen twee fabrieken volledig met infrastructuur is belegd, is het een productieve verbinding.

Elke fabriek heeft een basiswaarde van 1.  
De actuele waarde van een fabriek is altijd **één plus het aantal van zijn productieve verbindingen**. Zodra de waarde van een fabriek verandert, wordt de fabriek gedraaid zodat het nummer dat naar het noorden wijst, overeenkomt met de actuele waarde.

**OPMERKING**

*In de meeste gevallen wordt een nieuwe fabriek ingesteld op de waarde 1. Alleen als er door het inzetten van een fabriek direct productieve verbindingen tot stand worden gebracht, is de waarde hoger.*

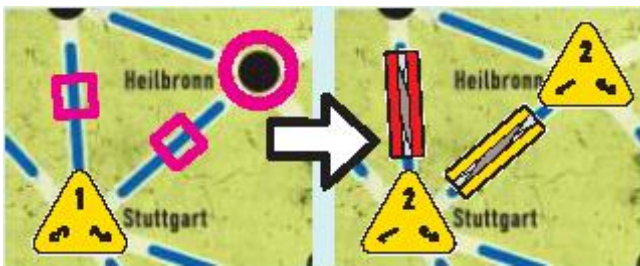
De infrastructuur van een niet-productieve verbinding wordt op de rugzijde gelegd.

In een deelstaat met massaprotest mag nooit een bouwpunt worden benut (mag men dus niet bouwen).

Als de bouw beperkt is tot bepaalde deelstaten, mag de speler alleen in die deelstaten bouwen.

**Deelstaten & verbindingen**

Bij een stad horen ook al zijn verbindingen. Daarom ligt een verbinding steeds in een deelstaat waarin ook de stad ligt, zelfs wanneer de verbinding naar een andere deelstaat leidt (in dit geval hoort deze verbinding bij de beide deelstaten).



**Voorbeeld**  
De Bondsrepubliek wil bouwen op de 3 gemarkeerde punten (zie links). Met 3 bouwpunten plaatst de Bondsrepubliek 1 nieuwe fabriek en 2 infrastructures.

**5.2. Fabrieken & infrastructuur afbreken**

Wanneer een economie wordt getroffen door achteruitgang, wordt het bouwproces eenvoudigweg omgekeerd.

Voor elk afbraakpunt moet 1 fabriek of 1 infrastructuur worden verwijderd. Een fabriek mag niet worden verwijderd als er op één van zijn verbindingen een infrastructuur ligt. Met het verwijderen van een infrastructuur van een productieve verbinding verlagen ook de waarden van de voorheen verbonden fabrieken (beide worden verlaagd met 1) en moeten ze dienovereenkomstig worden gedraaid.

Wanneer de afbraak is beperkt tot bepaalde deelstaten, is de definitie deelstaten & verbindingen (in het gele kadertje links) van toepassing.

Fabrieken in CSSR (Tsjecho-Slowakije) of Polen kunnen alleen met speciale gebeurtenissen worden afgebroken.

**5.3. Vervallen DDR-fabrieken**

(Alleen) DDR-fabrieken kunnen noodlijdend worden. Als dit gebeurt (bijvoorbeeld vanwege een gebrek aan buitenlandse valuta, zie spelregel 9.3), zal de fabriek worden vervangen door een vervallen fabriek.

Elke vervallen fabriek heeft een basiswaarde van 0. Zijn actuele waarde komt slechts overeen met het aantal van de productieve verbindingen (en is dus altijd 1 minder waard dan een normale fabriek).

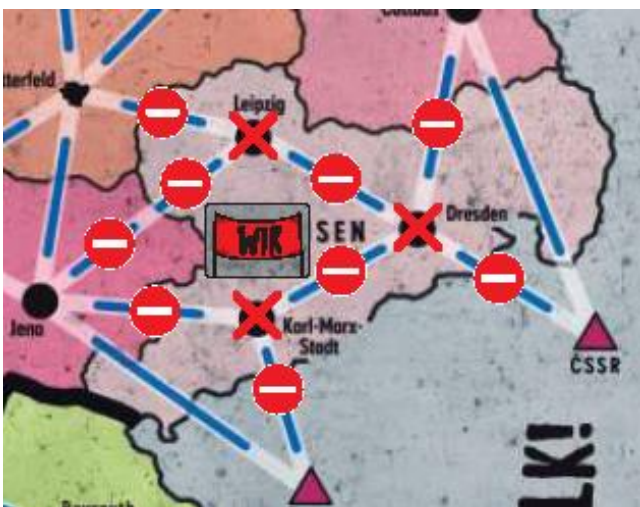
Het concept van noodlijdende of vervallen fabrieken heeft niets te maken met economische achteruitgang. Een noodlijdende fabriek wordt nooit van het speelbord weggenomen (uitzondering: Rheinsberg, zie spelregel 10.4.).



**Voorbeeld**  
De nevenstaande fabriek heeft 2 productieve verbindingen en wordt noodlijdend. Dus zijn waarde neemt af van 3 naar 2.

**OPMERKING**

*De waarde van een fabriek of een vervallen fabriek kan heel eenvoudig worden berekend door hun productieve verbindingen te tellen en de basiswaarde toe te voegen (1 of 0).*



**Voorbeeld**  
In de bovenstaande deelstaat is een massaprotest. Dus kan men daar niet bouwen. Merk op dat in de verbinding Leipzig - Jena beide lijnen zijn geblokkeerd (omdat beide tot Leipzig behoren). Er kunnen echter wel verbindingen worden aangelegd die de deelstaat doorkruisen.

**6. DE ACTIES**

De motor van het spel is het uitvoeren van acties met behulp van de kaarten. Een normale kaart kan op één van de volgende 4 manieren worden gebruikt.

Een speler kan kiezen:

- 1 oproerblokje verwijderen of
- zijn economie opbouwen of
- zijn levensstandaard verhogen of
- de kaartgebeurtenis activeren.

In het geval van een speciale kaart kan alleen de gebeurtenis worden geactiveerd (en alleen door de DDR).

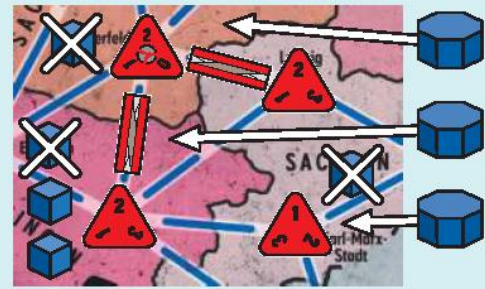
## 6.1. Oproerblokje verwijderen

Met elke normale kaart kan men één eigen oproerblokje verwijderen. Voor de DDR is deze verwijdering gratis bij gebruik van een rode kaart, voor de Bondsrepubliek is deze verwijdering gratis bij gebruik van een gele kaart. Bij gebruik van een dubbele kaart of een kaart van de kleur van de tegenstander, moet men 1 bouwpoint afbreken (zie de spelregel 5.2.). Als men niets kan afbreken, kan men ook voor deze actie geen dubbele kaart of een kaart van de kleur van de tegenstander gebruiken.



### Voorbeeld

De DDR speelt de gele kaart (zie hiernaast) en verwijdert 1 oproerblokje in Saksen. Omdat het geen rode kaart was, moet de speler nu 1 bouwpoint afbreken door 1 fabriek of 1 infrastructuur te verwijderen. Hij verwijdert 1 fabriek in Thüringen.



### Voorbeeld

De DDR verhoogt zijn levensstandaard (LS) met een kaart van waarde 2. De deelstaat rechts heeft een economische kracht van 3 (wat voldoende is voor de eerste LS). De 2 andere deelstaten hebben een economie van elk 2 (dus ze missen elk 1 punt voor hun eerste LS). Daarom gebruikt de DDR de kaartwaarde om te voldoen aan de LS-vereiste (twee keer een 1, waardoor voor de beide deelstaten ook een levensstandaard kan worden geplaatst. De speler kan dus drie LS plaatsen. In elk deelstaat mag hij bovendien ook 1 blokje oproer verwijderen.

## 6.2. De economie opbouwen

Elke normale kaart kan worden gebruikt. De speler ontvangt bouwpunten volgens de kaartwaarde die voor hem geldig is en bouwt zijn economie op in overeenstemming met spelregel 5.1. Hij mag niet bouwen in deelstaten met massaprotest.



### Voorbeeld

De Bondsrepubliek bouwt zijn economie op met de kaart aan de linkerkant. De speler gebruikt de kaartwaarde (de 3 in het gele vak) en plaats nu 1 fabriek en 2 infrastructures (zoals is beschreven in het voorbeeld op pagina 6).

## 6.3. De levensstandaard (LS) verhogen

Elke normale kaart kan worden benut om **tot 3** levensstandaard te plaatsen. Deze moeten naar verschillende gebieden gaan. Een deelstaat kan zijn eerste levensstandaard halen als het een economische kracht van minstens 3 heeft.

Voor de tweede levensstandaard heeft hij een economie van minstens 6 nodig, voor de derde levensstandaard een economie van minstens 9 ... enzovoort.

De economische kracht van een deelstaat is de som van de waarden van alle fabrieken in deze deelstaat.

Als de economische kracht van een deelstaat onvoldoende is, kunnen de ontbrekende punten met de kaartwaarde tijdelijk worden gecompenseerd (zie volgende voorbeeld). Men kan de kaartwaarde over meerdere deelstaten verdelen, maar men mag nooit meer dan 2 punten voor één deelstaat gebruiken.

Door het plaatsen van een levensstandaard (LS), wordt 1 blokje oproer uit de deelstaat verwijderd (indien aanwezig).

### UITZONDERING

Bij het plaatsen in West-Berlijn wordt daar het oproerblokje verwijderd en niet in het land dat levert (zie spelregel 10.2).

Een levensstandaard wordt nooit van het speelbord verwijderd tenzij de spelregels dit expliciet eisen.

### TIP

De beste manier om de blokjes oproer weg te nemen, is om deze eerst op de geplaatste levensstandaard te leggen en de oproerblokjes pas van het speelbord te verwijderen als alle levensstandaard is geplaatst.

## 6.4. De kaartgebeurtenis activeren

De Bondsrepubliek mag alleen gele en dubbele kaarten activeren; de DDR mag alleen rode en dubbele kaarten activeren.

### OPMERKING

De kleur van de afbeelding zegt niet waar de gebeurtenis historische gezien plaatsvond. De 'oliecrisis' (rode kaart) vond bijvoorbeeld plaats in de Bondsrepubliek, de '17 juni' (gele kaart) echter in de DDR. Waar dat de gebeurtenis heeft plaatsgevonden, kan men herkennen aan de kleur van de symbolen.

Elk gebeurtenis bestaat uit één of meer symbolen. Er zijn in principe twee types: symbolen met pijlen en symbolen zonder pijlen. Hun betekenis wordt uitgelegd in de kadertjes op de volgende pagina.

Een geel symbool zonder pijlen beïnvloedt altijd de bondsrepubliek. Een rood of roze symbool zonder pijlen zal altijd de DDR beïnvloeden.

Als een speler een gebeurtenis activeert, moet hij eventueel een stukje tekst volgen (bijvoorbeeld een geografische beperking zoals Bayern).

Verder moet de speler steeds alle symbolen uitvoeren.

### UITZONDERING

Met een dubbele kaart mag hij 1 pijl (van een symbool met een pijl) of 1 symbool zonder pijl ongeldig verklaren (zelfs een symbool van het staatsgezag).

### Verduidelijking

Een tekst is alleen van toepassing op de symbolen in de regel er direct boven.

De speler die de kaartgebeurtenis activeert, bepaalt altijd de volgorde waarin de symbolen worden uitgevoerd en waar hun effect optreedt.

### UITZONDERING

Als het nationale wapenschild van een speler op een symbool staat, beslist het altijd waar het effect van het symbool optreedt (ongeacht wie het evenement activeert).

Als een staatsgezagsymbool wordt uitgevoerd (ongeacht door welke speler), plaatst de DDR de kaart voor zich (en niet op het aflegveld onderaan het speelbord).

## Niet uitvoerbare pijlen

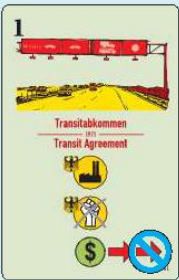
Voor elke rode pijl, die niet kan worden uitgevoerd (omdat de marker dan buiten het bereik zou vallen), mag de DDR bij zich 1 oproerblokje verwijderen. Naar analogie mag de Bondsrepubliek voor elke niet uitvoerbare gele pijl 1 oproerblokje in de DDR plaatsen (of vice versa). Met een niet uitvoerbare prestigepijl heeft men dus de mogelijkheid om ofwel 1 oproerblokje te verwijderen of om 1 oproerblokje bij de tegenstander te plaatsen.

## Niet uitvoerbare symbolen

Een symbool dat niet kan worden uitgevoerd, wordt genegeerd (omdat bijvoorbeeld het oproerblokje dat moet worden verwijderd er niet is). Een speler mag nooit een gebeurtenis activeren die vereist dat men meer eigen geplaatste fabrieken en infrastructuren moet verwijderen dan men op dit moment heeft.



**Voorbeeld 1**  
De DDR activeert deze gebeurtenis. Het beslist waar 4 bouwpunten in de Bondsrepubliek Duitsland moeten worden afgebouwd.



**Voorbeeld 2**  
De Bondsrepubliek activeert deze gebeurtenis. Omdat het een dubbele kaart is, wordt 1 pijl ongeldig verklaard (de andere symbolen zijn positief voor de bondsrepubliek). De DDR daarentegen zou een van de twee symbolen zonder pijl ongeldig verklaren (omdat de pijlen goed voor de DDR zijn).



**Voorbeeld 3**  
De DDR activeert deze gebeurtenis. De DDR verplaatst de prestigemarker één stap naar rechts, plaatst 1 oproerblokje in zijn eigen grondgebied en heeft telkens 2 bouwpunten in Polen en Tsjecho-Slowakije. Aangezien verbindingen van een stad deel uitmaken van die stad, kan de DDR voor Polen (eveneens ook voor Tsjecho-Slowakije) bouwen:

- 2 Poolse fabrieken of
- 1 Poolse fabriek en 1 Poolse infrastructuur of
- 2 Poolse infrastructuren (men moet er wel rekening mee houden dat elke infrastructuur aan minstens 1 fabriek moet zijn aangesloten).



Hier beslist altijd de Bondsrepubliek waar in de DDR 1 bouwpunt wordt ontmanteld.



Hier beslist altijd de DDR waar in de bondsrepubliek 1 oproerblokje wordt geplaatst.



West-Duitsland

### Voorbeeld 4

De bovenstaande symbolen moeten worden uitgevoerd. De beide oproerblokjes mogen niet in West-Berlijn worden geplaatst omdat dit geen deel uitmaakt van West-Duitsland (zie definitie op pagina 4).

## Symbolen met pijlen betekenen



In overeenstemming met de pijlen verplaatst de prestigemarker zich 1 of 2 velden naar links of rechts.



In overeenstemming met de pijlen verplaatst de deviezenmarker zich 1 of 2 velden naar links of rechts.



In overeenstemming met de pijlen verplaatst de socialistenmarker zich 1 of 2 velden naar links of rechts.

## Symbolen zonder pijlen betekenen



1 bouwpunt voor de betreffende speler.



Verwijder 1 bouwpunt van de betreffende speler.



Plaats 1 oproerblokje in een deelstaat van de betreffende speler.



Verwijder 1 oproerblokje uit een deelstaat van de betreffende speler.



Herverdeling: verplaatst bij de betreffende speler 1 oproerblokje van het ene naar de andere deelstaat.



In 1 massaprotestdeelstaat van de betreffende speler verwijdert men alle oproerblokjes tot op 3 na (men kan dus meer dan 4 oproerblokjes verwijderen!).



Men kan 1 levensstandaard in een deelstaat van de betreffende speler plaatsen (zelfs als deze een economische kracht heeft van 0). Zoals gebruikelijk wordt hierdoor ook 1 oproerblokje verwijderd.



Zoals hierboven, maar zonder 1 oproerblokje te verwijderen.



Verwijder 1 levensstandaard van de betreffende speler.



1 fabriek met al zijn infrastructuren wordt van het spelbord verwijderd.



1 fabriek van de betreffende speler wordt door een vervallen fabriek vervangen, waarvan de waarde dus 1 lager is. Als er geen gezonde fabriek is, wordt 1 infrastructuur verwijderd.



1 vervallen fabriek van de betreffende speler wordt gerepareerd en wordt vervangen door een gezonde fabriek (waarvan de waarde dus 1 hoger is).



Bouw van de muur. De marker 'einde decennium' wordt nu omgedraaid zodat alleen de contouren van Berlijn te zien zijn. Nu bestaat er geen vlucht meer uit de republiek.



Opening van de muur. De marker 'einde decennium' wordt nu teruggedraaid. Nu bestaat er opnieuw vlucht uit de republiek.





Een kaart met dit symbool is een staatsgezagskaart. Deze bestaan alleen voor de DDR. Als een speler zo een kaart uitvoert (om het even welke speler), wordt de kaart open aan de zijde van de DDR neergelegd.



Eens per decennium kan de DDR met deze kaart 1 oproerblokje verwijderen (zie spelregel 8). Het rode symbool verhoogt de vlucht uit de republiek, het roze symbool niet (zie spelregel 9.1).



**De Stasi oplossing**  
De DDR legt al zijn verzamelde staatsgezagskaarten af (en kan deze niet meer verzamelen). Eventuele oproerblokjes op deze kaarten zet men terug (maximaal 1 per deelstaat en de DDR beslist waar).



**De Guillaume affaire**  
De DDR mag de handkaarten van de bondsrepubliek Duitsland of de bovenste twee kaarten van de voorraadstapel bekijken en 1 kaart hiervan tegen 1 eigen kaart ruilen. Als de DDR de kaarten van de voorraadstapel heeft bekeken, mag hij (in plaats van te ruilen) 1 kaart uit het spel verwijderen.

## 7. SOCIALISTEN



Als er in een DDR- deelstaat een massaprotest plaatsvindt, moet de DDR genoeg socialisten uit de kaderschool verplaatsen om het massaprotest te stoppen. Elke geplaatste socialist verwijderd 1 oproerblokje. Deze beweging gebeurt meteen na een actie of in de socialistische fase aan het einde van een decennium. Het gebeurt in geen enkele andere eindfase van een decennium. Deze beweging eindigt als alle massaprotesten zijn beëindigd.

Als de DDR niet genoeg socialisten heeft om een einde te maken aan alle massaprotesten, bepaalt de DDR welke deelstaten de socialisten zullen bezoeken (de DDR moet wel alle socialisten uit de kaderschool inzetten).

Een socialist blijft in zijn deelstaat totdat hij het speelbord moet verlaten (zie spelregel 9.9).

## 8. STAATSGEZAG

Kaarten waarbij het symbool voor de macht van de staat wordt uitgevoerd, worden door de DDR open afgelegd en verzameld. Als het symbool rood is, is het een rode staatsgezagskaart, anders een roze staatsgezagskaart.

Per decennium kan de DDR voor elk van de verzamelde staatsgezagskaarten één eigen oproerblokje verwijderen. Dit kan gebeuren tijdens zijn eigen actie (in aanvulling op de actie) of in de eindfase van het decennium bij het uitvoeren van het staatsgezag (zie spelregel 9.8).

De verwijderde oproerblokjes worden tot het einde van het decennium op de gebruikte staatsgezagskaart geplaatst (om aan te geven dat de kaart in dit decennium al werd benut).

## 9. EINDE DECENNIUM

Het decennium bestaat uit 10 fases die elk één voor één worden doorlopen. Daarbij gaat de decenniummarker op het decenniumspoor telkens 1 stap vooruit, zodat geen enkele fase kan worden vergeten.

### Staatsbankroet

Voor het hele einde decennium geldt: zodra de DDR meer bouwpunten moet afbreken dan ze op het speelbord heeft, is ze meteen verloren. De resterende fases vervallen.

## 9.1. Vlucht uit de republiek / kosten muur

*Voor de DDR bleef de massale vlucht van hun bevolking en vooral van het geschoold personeel, zelfs nadat de grenzen in 1952 waren gesloten, een serieus probleem.*

*De economie stond constant op de rand van de afgrond. De vlucht via West-Berlijn verliep vrij vlot en men werd meteen als inwoner van de Bondsrepubliek Duitsland verwelkomd ! Alleen werd door de constructie van de Berlijnse muur ook West-Berlijn afgesloten. Maar de muur had uiteraard zijn prijs, financieel maar ook in het internationaal aanzien.*

Hoe deze fase verloopt, hangt af van welke zijde van de marker 'einde van een decennium' zichtbaar is.



### Kosten van de muur

Als de contouren van Berlijn zichtbaar zijn, verplaatst de prestigemarker zich 1 veld ten gunste van de Bondsrepubliek en de DDR moet 1 bouwpunt afbouwen (de DDR beslist waar).



### Republiekvlucht

Als de andere kant zichtbaar is, volgt er een vlucht uit de republiek. De omvang van de vlucht uit de republiek wordt bepaald aan de hand van het republiekvluchtspoor.

Om dit te doen, verplaatst men de republiekvluchtmarker (vlucht uit de DDR) telkens één veld naar rechts:

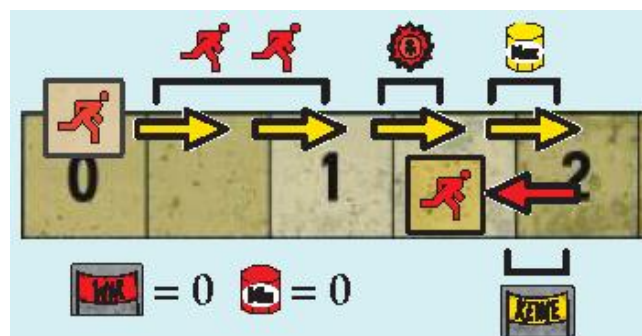
- voor elk republiekvluchtsymbool op de kaarten die gedurende dit decennium werden gespeeld (deze kaarten bevinden zich op het aflegveld onderaan het speelbord) en
- voor elke levensstandaard in een deelstaat van de Bondsrepubliek met de meeste levensstandaard en
- voor elk door de DDR verzamelde rode staatsgezagskaarten en
- als er zich één of meer massaprotestmarkers liggen,

telkens één veld naar links

- voor elke levensstandaard in een DDR- deelstaat met de minste levensstandaardstenen en
- als er 1 of meer massaprotestmarkers in de bondsrepubliek liggen.

Vanuit de positie van de marker kan men aflezen hoeveel bouwpunten de DDR moeten afbouwen. Waar dat dit moet gebeuren, beslissen de spelers afwisselend. De speler met het actuele prestigevoordeel begint.

Daarna wordt de republiekvluchtmarker terug op de nul gezet en het kaartenaflegveld wordt opgeruimd.



### Voorbeeld

*De marker republiekvlucht (RV) gaat 4 stappen naar rechts (2 kaarten met telkens 1 RV-symbool, 1 van de verzamelde rode staatsgezagskaarten van de DDR en 1 levensstandaard in de beste Duitse deelstaat).*

*Dan moet er 1 stap terug worden gezet omdat er 2 massaprotestmarkers in de Bondsrepubliek liggen. De beide andere parameters zijn 0. Het resultaat is een republiekvlucht van 1.*

## 9.2. Prestige

De Bondsrepubliek en de DDR beconcurrerden elkaar om de exclusieve vertegenwoordiging op te eisen voor Duitsland en ook voor de internationale erkenning (met de alliantiepartners, met de niet-aangesloten staten, bij de Olympiades ... enz.).



Het prestigespoor wordt geëvalueerd. De positie van de marker geeft aan welke symbolen moeten worden uitgevoerd. Ze komen overeen met die op de actiekaarten. De speler met het huidige prestigevoordeel voert ze uit. Hij mag, als hij dat wenst, een veld dichterbij het midden uitvoeren.



### Voorbeeld

De prestigemarker ligt op het veld '1 oproer voor de DDR'. De Bondsrepubliek kiest echter het veld dichterbij het centrum en maakt 1 DDR-fabriek noodlijdend.

## 9.3. Deviezen

De DDR leed aan permanent gebrek aan deviezen. Deviezen waren noodzakelijk voor de invoer van alledaagse goederen (bijvoorbeeld bananen of koffie) en grondstoffen. Tegelijkertijd werden investeringen in de industrie achterwege gelaten en alles werd maar op zijn beloop gelaten. De Bondsrepubliek had deze problemen niet omdat de Duitse mark een zeer verhandelbare valuta was.



Alleen de DDR heeft deviezen (westerse valuta) nodig. Er zijn twee bronnen van inkomsten: het deviezenspoor en de export.

De inkomsten ziet men aan de positie van de deviezenmarker (kunnen ook negatief zijn). De inkomsten uit de export worden als volgt berekend: elke DDR-exportfabriek (zie verder), waarvan de waarde minstens even hoog is als de slechtste exportfabriek van de Bondsrepubliek, levert 1 westerse valuta op.

Als de Bondsrepubliek een deelstaat zonder fabrieken heeft, zal elke DDR-exportfabriek 1 westerse valuta opleveren, zelfs een noodlijdende fabriek met de waarde 0.

Elke deelstaat heeft **1 exportfabriek**. Dit is de fabriek met de hoogste waarde.

Elke DDR-levensstandaard kost 1 westerse valuta (WV).

Voor elk ontbrekende westerse valuta wordt 1 DDR-fabriek noodlijdend. Als de DDR niet over voldoende fabrieken beschikt, worden alle noodlijdende fabrieken ontmanteld en voor de niet vereffende rest telkens 1 infrastructuur (of Rheinsberg-fabriek) verwijderd.

Welke fabriek er noodlijdend wordt of welke infrastructuur er wordt afgebouwd, beslissen de spelers afwisselend; telkens begint de speler met het actuele prestigevoordeel.

Als het totale inkomen uit het deviezenspoor en de export negatief is, zullen er meer fabrieken vervallen raken dan dat de DDR levensstandaard op het speelbord heeft (zie voorbeeld).

### OPMERKINGEN

- Een deviezenoverschot levert niets op voor de DDR.
- CSSR (Tsjecho-Slowakije) en Polen leveren nooit deviezen (westerse valuta).

### Voorbeeld

De DDR heeft 8 levensstandaard op de kaart. Van het deviezenspoor ontvangt de DDR 3 deviezen. De slechtste exportfabriek in de Bondsrepubliek heeft de waarde 3. De zes DDR-exportfabrieken hebben de waarden: 0, 1, 1, 2, 3, 5.

Ze leveren 2 deviezen op. In totaal ontbreken er dus 3 deviezen ( $8 - 3 - 2$ ), dus moeten er 3 DDR-fabrieken noodlijdend worden.

### Alternatief

Het deviezenspoor levert -3 deviezen op. Het totale inkomen is daarom negatief ( $-3 + 2 = -1$ ), dus  $8 + 1 = 9$  deviezen die er ontbreken.

## 9.4. Staatsgezag betalen

Het bewakings- en onderdrukingsapparaat van de DDR was enorm. Aan het einde van 1989 waren er 91.000 full-time Stasi-agenten (1 per 180 inwoners) en 180.000 informele agenten (met een totale ratio van 1:60).

Op basis van deze ratio's was de Stasi de grootste geheime dienst in de wereldgeschiedenis, aanzienlijk meer dan de KGB (1: 595) en de Gestapo (1: 8500).



De DDR moet voor elke verzamelde staatsgezagkaart 1 bouwpoint ontmantelen. De DDR beslist waar.

## 9.5. Levensstandaard behouden



Elke deelstaat wordt gecontroleerd. Het aantal levensstandaard (LS) in een deelstaat mag de waarde van zijn exportfabriek niet overschrijden. Indien nodig verliest de deelstaat een overeenkomstig aantal levensstandaard.

In West-Berlijn mag het aantal levensstandaard niet groter zijn dan de waarde van de slechtste exportfabriek van alle bevoorraders, maar alleen van diegene die al aan West-Berlijn hebben geleverd. Eventueel verwijderd men het overeenkomstig aantal levensstandaard uit West-Berlijn (de Bondsrepubliek beslist uit welke sectoren).

### OPMERKING

De CSSR en Polen kunnen de DDR-levensstandaard nooit behouden.

### Voorbeeld

Brandenburg heeft 3 levensstandaard, zijn exportfabriek een waarde van 1. Het verliest 2 levensstandaard.

## 9.6. Interne levensstandaardvergelijking



Beide spelers vergelijken al hun eigen deelstaten met hun eigen hoogst ontwikkelde deelstaat (dat wil zeggen die deelstaat met de meeste levensstandaard).

Elke provincie met minder LS ontvangt oproer gelijk aan het verschil minus 1. West-Berlijn is anders: het ontvangt oproer gelijk aan het volledige verschil.

### Voorbeeld

Alle deelstaten van de Bondsrepubliek hebben 3 levensstandaard, behalve West-Berlijn en Beieren (beide 2).

West-Berlijn ontvangt 1 oproer (volledig verschil), Bayern 0 oproer (verminderd verschil).

## 9.7. Oost / West - vergelijking



Elke deelstaat kan 1 aangrenzende deelstaat van de tegenstander 'aanvallen' met zijn bruikbare levensstandaard (LS). De aanvallende speler beslist welke deelstaat.

### UITZONDERING

*West-Berlijn valt beide aangrenzende deelstaten aan (Brandenburg en Oost-Berlijn).*

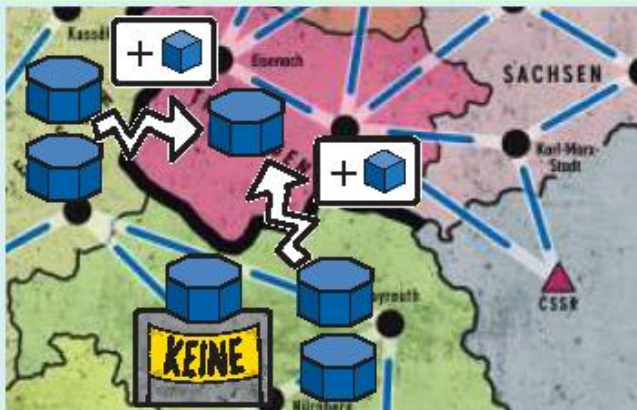
Als de aangrenzende deelstaat minder levensstandaard heeft, ontvangt het oproer in de hoeveelheid van het volledige verschil. De massaprotestmarkers worden echter pas gezet nadat beide spelers hun aanvallen hebben afgesloten.

### BELANGRIJK

*Voor elke massaprotestmarker in het aanvallende deelstaat is 1 levensstandaard niet beschikbaar voor gebruik bij een aanval. Voor de verdediger zijn massaprotestmarkers van geen belang.*

### TIP

*Plaats altijd een levensstandaard op een massaprotestmarker in dezelfde deelstaat, zodat men er niet per ongeluk mee kan aanvallen.*



### Voorbeeld

*Bayern kan ofwel Saksen ofwel Thüringen aanvallen. Omdat er in Bayern een massaprotest plaatsvindt, kunnen slechts twee levensstandaard (LS) aanvallen. In Saksen (0 LS) kon Bayern 2 oproer genereren. Maar Bayern kiest dan toch voor de deelstaat Thüringen (+1 oproer). Hessen (2 LS) viel ook de deelstaat Thüringen aan (+1 oproer).*

## 9.8. Staatsgezag uitvoeren



De DDR verwijdert voor elke verzamelde staatsgezagkaart, waarop geen oproer ligt, 1 eigen oproer. Daarna worden de kaarten voor het volgende decennium 'op scherp' gesteld

(de eventuele oproer die op deze kaarten werd afgelegd, wordt verwijderd).

## 9.9 Socialistische fase

*De DDR wilde het socialisme opbouwen. Volgens een opiniepeiling, 11 dagen nadat de Muur was gevallen, zou slechts 22% van de Oost-Duitse burgers hebben gestemd voor de CDU (12%) en SPD (10%) (de 2 grote West-Duitse politieke partijen). De rest zou hebben gestemd voor hervormingspartijen zoals New Forum, LDPD of de oude SED (Communistische Partij). De socialistische regel verwijst naar de idealistische socialist die ervan overtuigd is dat hij bereid is af te zien van het materiële welzijn.*

## 9.9. Socialistische fase



Het socialistenspoor wordt geëvalueerd.

De positie van de marker geeft aan hoeveel socialisten de DDR ontvangt (of verliest).

Nieuwe socialisten komen eerst naar de kaderschool en vandaar, indien nodig, volgens spelregel 7 naar deelstaten met massaprotestmarkers.

### Overwinning van het socialisme.

De DDR wint onmiddellijk als ze een socialist mag plaatsen, maar alle 12 al op het speelbord staan. Het spel eindigt onmiddellijk.



Als de DDR socialisten verliest, worden ze eerst uit de kaderschool verwijderd.

Als er daar niet genoeg staan, worden ze uit de deelstaten verwijderd; de Bondsrepubliek beslist van waaruit. Voor elke socialist, die uit zo een deelstaat wordt verwijderd, keert 1 oproer terug naar deze deelstaat.

### Het socialisme faalt.

De DDR verliest onmiddellijk als hij meer socialisten verliest dan er op het speelbord staan. Het spel eindigt onmiddellijk.

## 9.10. Wir sind das Volk ? (Wij zijn het volk ?)



Beide spelers tellen de massaprotestmarkers die op hun deelstaten liggen.

### Instorting.

Als een staat 4 of meer massaprotestmarkers heeft, stort de staat in en verliest onmiddellijk. Als dit gebeurt bij de beide staten tegelijk, wint de DDR.

Als er geen enkele staat instort, worden de resterende kaarten van de kaartenvitrine en een eventuele speciale kaart die er nog zou liggen, verwijderd. Dan begint het volgende decennium.

### Overwinning aan het einde van het spel.

Na vier decennia is het spel afgelopen. Als er dan nog niemand heeft gewonnen, wint de DDR.

### Voorbeeld

*De Bondsrepubliek Duitsland heeft 2 massaprotestmarkers in West-Berlijn, die bovendien ook twee massaprotestmarkers in de bevoorraders meebrengen (zie spelregel 10.1). Omdat de Bondsrepubliek nu 4 massaprotestmarkers op het speelbord heeft, stort ze in en verliest ze het spel.*

## 10. BIJZONDERE STEDEN

### 10.1. Oost-Berlijn

Oost-Berlijn is een normaal DDR- deelstaat (volledig omsloten door de regio Brandenburg). Als een fabriek in Oost-Berlijn wordt gebouwd, wordt de fabriek op het symbool van de stad Berlijn op de hoofdkaart gezet.

Deze fabriek behoort niet tot de regio Brandenburg, maar tot Oost-Berlijn. Al het andere spelmateriaal voor Oost-Berlijn (oproer, levensstandaard, ... enzovoort) wordt geplaatst op de afzonderlijke kaart van Oost-Berlijn (rechtsboven).

### 10.2 West-Berlijn

*West-Berlijn, met zijn geïsoleerde eilandlocatie, was de voorstad en het uitstralraam van het Westen.*

*Deze speciale status vereist ook speciale spelregels.*

West-Berlijn grenst aan Oost-Berlijn en Brandenburg. West-Berlijn is 1 deelstaat, al is het verdeeld in 3 sectoren. Al het spelmateriaal in West-Berlijn (levensstandaard, oproer, ... enzovoort) telt altijd voor West-Berlijn als geheel en in totaal. In West-Berlijn kan nooit een aparte economie worden opgebouwd.

West-Berlijn kan (met één uitzondering, zie hieronder) alleen op de volgende manieren levensstandaard (LS) ontvangen:

- Wanneer de Bondsrepubliek de actie 'Verhoog de levensstandaard' gebruikt om een nieuwe LS in een bevoorrader te plaatsen en
- als de bevoorrader hiermee meer LS heeft dan West-Berlijn, dan
- kan de Bondsrepubliek LS overbrengen van deze bevoorrader naar West-Berlijn (nadat ze alle andere LS heeft geplaatst).

Per actie kan slechts 1 bevoorrader LS transporteren. De levensstandaard (LS) wordt geplaatst in de corresponderende Berlijnse sector. De oproer die voor de LS moet worden verwijderd, wordt verwijderd in West-Berlijn (en niet in de bevoorraders). De West-Berlijnse sectoren moeten gelijkmatig worden bevoorrad met LS (zo mag bijvoorbeeld de Amerikaanse sector geen tweede LS ontvangen voordat alle andere sectoren minstens één LS hebben).

Per gebeurtenis kan West-Berlijn alleen LS ontvangen met de kaart 'De computers komen'. Bij de keuze van de sector moet men ook hier rekening houden met de regel van de gelijkmatigheid.

#### **Voorbeeld**

*De Bondsrepubliek genereert 1 LS in Rijnland-Palts (Franse vlag). West-Berlijn heeft op dat moment 0 LS. Dus deze nieuwe gecreëerde LS kan worden overgedragen aan West-Berlijn (in de Franse Berlijnse sector) als afsluiting van de actie 'Levensstandaard genereren'. De oproer wordt verwijderd in West-Berlijn (niet in Rijnland-Palts). De volgende LS voor West-Berlijn moet afkomstig zijn uit Baden-Württemberg of Noord-Rijnland-Westfalen.*

#### **Massaprotesten tellen dubbel.**

Voor elke massaprotestmarker die in West-Berlijn wordt geplaatst, ontvangt één bevoorrader er onmiddellijk één; de DDR bepaalt welke bevoorrader. Voor de bevoorrader is dit geïmporteerde massaprotest een normaal protest (in de bevoorradersdeelstaat mogen geen bouwpunten worden gebruikt).

De protestmarker wordt pas verwijderd als het massaprotest in West-Berlijn voorbij is (beide markers worden verwijderd).

Naast het geïmporteerde massaprotest kan de bevoorradersdeelstaat ook door eigen oproer massaprotestmarkers krijgen.

#### **TIP**

*Men plaatst een geïmporteerde massaprotestmarker best op de vlag van de bevoorrader (zo is het duidelijk dat de massaprotestmarker alleen via het verwijderen van de oproer in West-Berlijn kan verdwijnen).*

Voor West-Berlijn zijn uitzonderingen van toepassing op:

- het handhaven van de levensstandaard (spelregel 9.5);
- de interne levensstandaardvergelijking (spelregel 9.6);
- de Oost-West vergelijking (spelregel 9.7)

### 10.3. Hamburg

Hamburg behoort niet vast tot één bepaalde deelstaat. In plaats daarvan kan de Bondsrepubliek bij elke actie en in elke eindfase van elk decennium opnieuw beslissen of Hamburg tot Nedersaksen of tot Sleeswijk-Holstein behoort (uiteraard kan Hamburg per actie of per fase maar steeds tot één deelstaat behoren).

#### **Voorbeeld**

*De Bondsrepubliek wil in Sleeswijk-Holstein (economische kracht 0) de eerste levensstandaard plaatsen. Met Hamburg (fabriek met waarde 3) heeft het de vereiste economische kracht.*

*Als aan Neder-Saksen in dezelfde actie een levensstandaard moet worden gegeven, moet dit zonder Hamburg gebeuren.*

### 10.4. Rheinsberg



In Rheinsberg kan een fabriek alleen worden geplaatst met de gebeurtenis 'Eerste Duitse kerncentrale'. Hiervoor wordt de Rheinsberg-fabriek gebruikt. Deze fabriek heeft een basiswaarde van 2 en kan nooit infrastructuur ontvangen. De fabriek kan op de normale manier noodlijdend worden, maar ook als er 1 bouwpunt moet worden afgebouwd wordt de fabriek op de rugzijde gedraaid. Een noodlijdende fabriek in Rheinsberg wordt van het speelbord verwijderd als de economie moet worden afgebouwd.

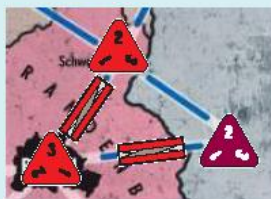
### 10.5. Externe fabrieken



Op de 4 steden in CSSR (Tsjecho-Slowakije) en Polen kunnen fabrieken uitsluitend worden geplaatst via de gebeurtenissen 'Toelating tot de RGW' of 'Toetreding tot het Warschau Pact'. Hier gebruikt men de parse externe fabrieken.

Infrastructuur op een externe fabriek kan normaal worden gezet, maar ook met de bovenstaande gebeurtenissen.

Externe fabrieken kunnen alleen worden afgebouwd met de gebeurtenissen 'Praagse lente' respectievelijk 'Oorlogsrecht tegen Solidarnosc'. De infrastructuur kan normaal worden afgebouwd. Een externe fabriek voegt zijn waarde toe aan één (en slechts aan één) deelstaat met een productieve verbinding. Deze deelstaat kan bij elke actie verschillend zijn (vergelijkbaar met Hamburg). Een externe fabriek kan nooit een exportfabriek zijn.



#### **Voorbeeld**

*De fabriek in Polen kan zijn waarde van 2 toevoegen aan Oost-Berlijn, dat dus een economische kracht van 5 heeft. De fabriek heeft geen productieve verbinding met Schwedt, dus ze kan hier haar waarde niet aan toevoegen. Als deze verbinding bestond, kon de DDR bij elke actie opnieuw beslissen aan welke deelstaat de Poolse fabriek zijn waarde zou toevoegen.*

## Kleine kaarten almanak

**Dubbele kaarten:** nr. 11, 15, 21, 22, 30, 41, 42, 45, 48, 51, 61, 62.

**Gele kaarten:** nr. 12-14, 16-20, 35-40, 55-60, 70-80.

**Rode kaarten:** alle andere.

Hierna volgt een beetje uitleg over de gebeurtenissen van de kaarten.

### SPECIALE KAARTEN

- Nr. I Ten eerste verwijdert de DDR alle oproer in 2 gebieden met massaprotestmarkers tot op 3. Dan verwijdert hij naar keuze nog 2 oproermarkers.
- Nr. II De muurkosten (te betalen aan het einde van het decennium) worden als herinnering op de kaart afgedrukt. Het is het beste om de kaart in de buurt van het decenniumspoor te plaatsen.
- Nr. III. Beide levensstandaarden zijn toegestaan in dezelfde deelstaat.
- Nr. IV (Ronde Tafelzijde) De DDR mag eerst oproer, dat op zijn staatsgezagkaarten ligt, terugleggen in de gebieden (telkens maximum 1 per deelstaat). Vervolgens kiest de Bondsrepubliek 1 deelstaat met massaprotestmarkers en verwijdert daar alle oproer tot op 3.

### NORMALE KAARTEN

- Nr. 4 Geen problemen voor West-Berlijn !
- Nr. 7 2 bouwpunten moeten naar CSSR en 2 naar Polen gaan. Aangezien de verbindingen tot deze steden behoren, mag de DDR voor Polen bijvoorbeeld  
a) 2 fabrieken of b) 1 fabriek en 1 infrastructuur of  
c) 2 infrastructuren. Elke infrastructuur moet aan minstens 1 fabriek verbonden zijn.
- Nr. 9 Nr. 7 is van overeenkomstige toepassing.
- Nr. 11 Geen oproer naar West-Berlijn !
- Nr. 13 De oproer mag niet worden verwijderd in West-Berlijn.
- Nr. 15 De Bondsrepubliek kan het symbool voor het staatsgezag ongeldig verklaren. Als de DDR de gebeurtenis uitlokt, beslist de Bondsrepubliek waar ze 1 bouwpoint krijgt of 1 ontmantelt in de DDR.
- Nr. 20 De oproer mag niet in West-Berlijn worden verwijderd.
- Nr. 21 De Bondsrepubliek kan ook het symbool van het staatsgezag ongeldig verklaren.
- Nr. 24 Geen oproer naar West-Berlijn !
- Nr. 25 2 oproer in West-Berlijn en 2 in de rest van de Bondsrepubliek Duitsland.
- Nr. 27 De Rheinsberg-fabriek wordt geplaatst, zie spelregel 10.4.
- Nr. 35 Geen levensstandaard voor West-Berlijn, noch direct noch indirect.
- Nr. 37 1 CSSR-fabriek wordt met al zijn infrastructuren van het speelbord genomen. Deze standplaats kan niet opnieuw worden opgebouwd.
- Nr. 39 Er kunnen tot 3 oproer in West-Berlijn worden verwijderd.
- Nr. 43 NRW omvat alle verbindingen afkomstig van een NRW-stad. De DDR kan daarom alle infrastructuur op deze verbindingen verwijderen, inclusief bijvoorbeeld de beide verbindingen Duisburg-Bremen (zie definitie van het grondgebied in spelregel 5.1). Natuurlijk kan de DDR ook een NRW-fabriek afbreken.

### NORMALE KAARTEN

- Nr. 46 Als Oost-Berlijn geen noodlijdende fabriek heeft, kan de DDR de gebeurtenis als volgt spelen (aangezien de volgorde van de symbolen vrij te kiezen is): eerst Berlijn noodlijdend maken en dan opnieuw repareren; uiteindelijk hebben beide driehoekige symbolen dan geen effect. De andere symbolen zijn duidelijk.
- Nr. 51 De Bondsrepubliek kan ook het symbool van het staatsgezag ongeldig verklaren.
- Nr. 62 Geen oproer naar West-Berlijn !
- Nr. 63 Nr. 43 is van overeenkomstige toepassing. In het bijzonder kunnen alle infrastructuren tussen Hamburg-Kiel en Hamburg-Flensburg worden ontmanteld.
- Nr. 64. Dit is GEEN dubbele kaart.
- Nr. 67 De gezette levensstandaard verwijdert 1 oproer in Saksen; het symbool ergens.
- Nr. 68 Geen oproer naar West-Berlijn !  
De DDR kan alle 3 oproer naar Beieren zetten.
- Nr. 73 De toelichting op nr. 37 geldt ook voor Polen.
- Nr. 77 Men mag de net geplaatste oproer herverdelen.
- Nr. 79 De levensstandaard kan naar West-Berlijn gaan; bij de sectorkeuze moet de regel van de gelijkmatigheid worden gevolgd.

**AUTEUR:** Peer Sylvester & Richard Sivel

**COVER-ILLUSTRATIE:** Friedemann Bochow

**ANDERE GRAFISCHE AFBEELDINGEN:** Richard Shako

**ARTISTIEKE RAADPLEGING:** Birte Wolmeyer, Friedemann Bochow

**LAY-OUT, TEKSTEN, VERTALING:** Richard Shako

**ENGELS LEZING:** Guy Atkinson, Bob Waite, Andrew en Audrey Brown, Mark Luta, Hanibal Sonderegger en zeker en vooral ! John McCullough, 1000x bedankt !

**SPELTESTERS:** Anton Telle, Björn Steinborn, Holger Schulz, Thorsten Groß, Stefan Stubenvoll, Bernd Eisenstein, Rolf Raupach, Tatyana Shako en anderen.

Heel veel dank aan jullie allemaal !

Bijzondere dank aan Christoph Andreas, het DDR-Museum (Berlijn), Bernd Hübner, Christoph Rau en Hans-Jürgen Röder voor toestemming om hun foto's te gebruiken, details in de appendix 'Beeldbewijzen'. De meeste grafische afbeeldingen van de kaarten vallen onder een Creative Commons-licentie.

© 2014 histogame - Knaackstr. 70 - 10435 Berlijn

[www.histogame.de](http://www.histogame.de)

Alle rechten zijn in het bezit van de uitgever en de auteurs.

## Beschouwing van de auteur

*De bezetting van het bewustzijn is een verbazingwekkend dodelijk ding in dit land omdat het de schoonheid, de waardigheid en de poëzie vernietigt en op basis van deze wanorde voor de mensen de voedselbodem biedt voor de dictatuur.*

Gert Neumann, Leipzig, 1977 (uit 'Elf Uhr').

*Toen Peer me uitnodigde om zijn nieuw prototype te testen, was ik meteen klaarwakker. Ik moest eraan denken hoe het Duitse volk jarenlang snakke naar de grote ommekeer. Ondertussen zijn er nu al verschillende romans over de ommekeer geschreven. Maar een satirisch spel over dit kantelpunt in de geschiedenis? Ik wist dat er nog geen bestond, dus was het een uitdaging om via een spel de geschiedenis van de Duitse splitsing de revue te laten passeren.*

*We hadden vanaf het begin veel plezier. De gebeurtenissen die door Peer zijn geselecteerd, hebben ons rechtstreeks naar het onderwerp getrokken. Hoewel er hier en daar mechanismen waren, zoals in een prototype normaal is, die hier en daar een beetje rammelden, was het spel al snel bijna klaar.*

*Toen de oorspronkelijke euforie van het begin echter voorbij was, was er één ding waar we ons zorgen over begonnen te maken: Oost en West waren gewoon te vergelijkbaar in hun speelstijl. De verschillen tussen de twee systemen (kapitalisme en socialisme, democratie en dictatuur) waren niet voldoende vormgegeven. Bovendien leken de gebeurtenissen van het vierde decennium zich al te vaak gedragen als een geordende ineenstorting (Oost-Duitsland zou perfect kunnen spelen en toch zou hun economie altijd afbrokkelen). We begonnen aan de gebeurtenissen te werken, veranderden wat en introduceerden voor de DDR de geplande economie als spelmechanisme. Nu zou Oost-Duitsland zijn economische groei voor elk decennium moeten plannen. We hebben enkele varianten getest, maar ons nooit echt gelukkig gevoeld. Hoe een oververvulling van het plan te modelleren? Hoe een onvoldoende vervulling te modelleren? Spelregels uitdokteren voor deze gevallen, die niet konden worden omzeild door slimme spelers, was moeilijk.*

*Alleen een test met derden opende onze ogen. Het werkte niet! Het probleem zat veel dieper! Een echte tabula rasa was nodig en zo vloog de planeconomie (wat toch een onbetrouwbaar probleem zou zijn geweest voor onervaren spelers) eruit en buitenlandse valuta en socialisten kwamen op het podium. De vervallen fabrieken konden nu veel beter worden geïntegreerd met de buitenlandse uitwisseling in het spel en we waren ook in staat om de ineenstorting van de DDR-economie in de structuren te leggen. Er was nog veel te doen, maar de koers was gezet. Zoals men ziet: er zijn kritische testers nodig om een spelontwerp tot een goed einde te brengen. Veel dank aan Björn en Holger!*

*Het eerste prototype had al het economische systeem met fabrieken en infrastructuur. Het omvatte ook oproer en massaprotesten, evenals de open weergave van gebeurteniskaarten met de vier opties om elke kaart te spelen. Om het spel speelbaar te houden, gebruikte de oorspronkelijke kaart de Oost-provincies vóór 1952 (voordat Oost-Duitsland zijn 15 districten creëerde) en voor het westen de deelstaten (behalve kleine landen zoals Saarland, Hamburg en Bremen). We hopen dat de inwoners van deze federale staten onze verontschuldiging zullen accepteren. Daarnaast komen de grenzen van de provincies overeen met hun historische grenzen, met één grote uitzondering: Hessen werd uitgebreid naar het noorden en Sachsen-Anhalt in het zuiden (anders zou Hessen slechts 1 aangrenzende provincie hebben gehad, terwijl Nedersachsen er vier zou hebben gehad).*

## De gebeurtenissen.

*We wilden een mix van politieke, sociale, sportieve en alledaagse gebeurtenissen. Daarom lopen de gebeurtenissen uiteen van de Praagse lente tot het begin van het computertijdperk en de DDR die de productie van bluejeans toelaat. Met slechts 20 kaarten per decennium was het niet eenvoudig om te beslissen welke gebeurtenissen te kiezen.*

*En natuurlijk hadden we anders kunnen beslissen. Sommige spelers kunnen het gedicteerde proces van collectieve landbouw missen, anderen de Oost-Duitse goedkeuring van het bloedbad op het Tiananmenplein (plein van de hemelse vrede) of de Hallsteindoctrine of het concert in de Reichstag in juni 1987.*

*Voor sommige gebeurtenissen moet men die gewoon ook in gedachten houden. De Berlijnse luchtbrug omvat bijvoorbeeld de Berlijnse blokkade of de West-Duitse vredesbeweging omvat de protesten tegen beslissingen van de NAVO. Andere gebeurtenissen zoals de ruimterace of de Hongaarse revolutie van 1956 leken ons meer Amerika tegen Rusland dan Duits-Duits. Last but not least werd de selectie van gebeurtenissen beïnvloed door de noodzaak om de balans te bewaren tussen rode en gele kaarten en tussen Oost-Duitse en West-Duitse gebeurtenissen.*

## De speciale kaarten.

*En dan zijn er de belangrijkste gebeurtenissen, met name de bouw van de Berlijnse muur en de val van de Berlijnse muur, die in elke spelpartij beschikbaar zijn voor de DDR.*

*We wilden dat de bouw van de muur een echte beslissing zou zijn. Wanneer de DDR niet zonder de muur kan winnen, zal het die in elk spel bouwen en de beslissing zou slechts een pseudobeslissing zijn. Om de beslissing moeilijk te maken, hebben we de vlucht uit de republiek gebaseerd op verschillende factoren: op het verschil in levensstandaard volgens factoren die in balans liggen (vandaar het maximum in het Westen ten opzichte van het minimum in het Oosten), op onderdrukking van de staat (rode staatsgezagpictogrammen). We hebben dus onzekerheid geïntroduceerd met de vluchtpictogrammen. De vluchtpictogrammen zijn lastig wanneer ze zich op een kaart in de hand bevinden. Moet men de kaart spelen waardoor de vlucht toeneemt? Of moet men een actie doorgeven? De beslissing van de DDR zal ook gebaseerd zijn op het aantal staatsgezagkaarten dat het heeft of wil hebben en of ze roze of rood zijn. Daarom zal het in elk spel anders zijn, wat goed is voor de herspeelbaarheid.*

*Natuurlijk, wanneer de muur valt, kan men stellen dat het historisch gezien de ineenstorting van de DDR markeert en dus niet langer in het spel thuishoort. Maar een spel over verdeeld Duitsland zonder een gebeurtenis 'val van de muur'? Dat zou pas onvoorstelbaar zijn! Daarom hebben we het zo ontworpen dat het moeilijk te meten is of het beter of slechter is om de muur te openen. In elk geval is het altijd een reddingsboei als de nederlaag dreigt door de mislukking van het socialisme.*

*Een andere speciale kaart is Honecker die Ulbricht afzet.*

*Deze gebeurtenis was het begin van de staatsschuld van Oost-Duitsland, veroorzaakt door het paradigma 'eenheid van het economisch en sociaal beleid' (wat historisch gezien de correcte titel van de kaart zou zijn, maar wie kan zich iets voorstellen onder deze partijslogan?).*

## De effecten van gebeurtenissen.

*Nog belangrijker dan de selectie van de gebeurtenissen is echter hun effect. Naast de balansoverwegingen (welke bewegingen zou de prestigemarker gemiddeld moeten maken, welke de deviezenmarker?). Natuurlijk moet de historische realiteit worden weergegeven. Dit was niet altijd gemakkelijk omdat men vaak een gebeurtenis zolang onder het vergrootglas kan bekijken totdat alles vervaagt. Hier zijn twee voorbeelden:*

a) De onteigening van de middenklasse (kleine en middelgrote bedrijven, vaak in de bouw- en ambachtelijke sector) had voor de DDR in het onderzoek slechts negatieve gevolgen: de productiviteit daalde (minder deviezen), de burgers moesten nog langer wachten op de vakman (toenemende oproer) en men begon te twijfelen aan de betekenis van de centrale plan-economie (minder overtuigde socialisten). Maar waarom werd toen genationaliseerd? Natuurlijk omdat men op dat moment dacht dat men het socialisme kon promoten. Daarom werd als effect vooral voor het socialisme gekozen.

b) De kaarteffecten van de Olympische Spelen in München zijn: West krijgt prestige (de hele wereld keek naar München), toenemende oproer (als gevolg van intensievere politiecontroles na het bloedbad in München) en hogere levensstandaard (de metro van München en een lokaal huisvestingsprogramma). Maar zou het niet mogelijk zijn om het falen van de Duitse politie in het bloedbad van München als een negatieve prestige voor het Westen te modelleren? Of het feit dat Oost-Duitsland de derde plaats van de medailletelling bereikte (beter dan West-Duitsland) als winst voor het prestige van de DDR? En de gijzeling in München als een terugval van het socialisme? Het bloedbad in München, een terugval voor het socialisme ??! vraagt men zich af.

Ja precies. Vergeet niet dat volgens de Oost-Duitse propaganda Israël (als een nauwe Amerikaanse bondgenoot) bij uitstek een imperialistische en onderdrukkende staat was; alle solidariteit was daarom met Palestina. Maar nu vermoordde dit Palestina onschuldige sporters op een zeer brutale manier.

Hoe kon dit in overeenstemming zijn met het idee van vreedzaam socialisme?

Moet solidariteit en mededogen niet met Israël samengaan? Het bloedbad in München zaaide voor enorme twijfels in Oost-Duitsland, slogans als 'Voor vrede en socialisme' begonnen cynisch en leeg te klinken.

Maar dit soort gedachten leek ons te veel dialectisch en we hebben het effect ontworpen zoals hierboven is beschreven. Ten slotte worden om redenen van de spelbalans de effecten voor Oost en West anders geschaald. Natuurlijk waren de grote protesten van Wackersdorf bijvoorbeeld laag in vergelijking met de maandag-demonstraties.

#### **Prestige.**

Aanvankelijk had elke partij zijn eigen prestigemarker. We hebben dat veranderd in een relatief prestige. Dus men moet altijd een dalend prestige van de DDR lezen als een toenemend prestige van het Westen en omgekeerd. In de eerste decennia bepaalt het gezichtspunt van de bondgenoot van elke partij of een gebeurtenis resulteert in een prestigewinst of verlies (de Sovjet-Unie is bijvoorbeeld erg blij met de oprichting van de Stasi) terwijl in de latere decennia het internationale oogpunt beslissend zal zijn. Naast de directe effecten zal het prestige ook beslissen wie de eerste speler in een decennium is en wie de eerste keuze zal maken in de fases 'Vlucht uit de republiek' en 'Westerse valuta', beiden zijn zeer belangrijk.

#### **Westerse valuta.**

Het gebrek aan westerse valuta is een ernstige handicap voor de DDR, net zoals het in werkelijkheid was. De DDR was heel creatief, in veel gevallen onmenselijk en crimineel creatief om de westerse valuta in handen te krijgen. Zo werd de deal met West-Duitsland over het betalen voor de vrijheid van politieke gevangenen gebruikt om kritische geesten aan te vallen omdat elke gedetineerde burger 100.000 Duitse markten waard was. In het spel mag men de westerse valutapictogrammen nooit verwaarlozen. Zonder Westerse valuta kan de DDR zijn levensstandaard niet behouden. En denk niet dat men veel spellen zal kunnen beëindigen zonder vervallen fabrieken op het bord te hebben! Maar zolang de infrastructuur intact blijft, is dit niet iets wat te veel angst moet veroorzaken.

#### **Staatsgezag.**

Een spel over de Duitse geschiedenis dreigt de donkere hoofdstukken te bagatelliseren. In deze context zijn gebeurtenissen zoals de proeven in Frankfurt Auschwitz maar ook de staatsgezagkaarten belangrijk voor ons. Een rechtsstaat kan de ontevreidenheid niet zo gemakkelijk wegnemen (in het spel moet het zijn burgers kalmeren door de welvaart te vergroten) zoals een dictatuur. Daarom heeft alleen de DDR staatsgezagkaarten die overeenkomen met de Stasi inclusief hun ontwerptingsmaatregelen en het volledige politie- en grensbewakingsapparaat van de DDR.

#### **Socialisme.**

De socialistische overwinningvoorwaarden weerspiegelen de historische missie van de DDR. Zal de DDR erin slagen de samenleving te transformeren of niet? Als er massaprotesten uitbreken, zullen de socialisten daarheen gaan en het kalmeren. Ze zijn eveneens immuun voor de verleidingen van de westerse welvaart. Wat ons naadloos naar de 'show-case' van het Westen brengt: Berlijn. Net als in de geschiedenis is West-Berlijn zowel het zwakste punt van West en zijn scherpste wapen tegelijkertijd. De noodzaak om de levensstandaard binnen te brengen naar West-Berlijn is een last en zo konden we in het spel ook de geallieerde zones van bezet Duitsland in herinnering brengen (hoewel we dit wel moesten vereenvoudigen).

#### **WIR SIND DAS VOLK !**

Geen macht voor niemand? Vanuit het gezichtspunt van vandaag kan het twijfelachtig lijken of de Bondsrepubliek ooit zou zijn ingestort. Maar WIR SIND DAS VOLK ! is een spel en deze mogelijkheid moet er zijn.

In de meeste spelpartijtjes zal de Bondsrepubliek genadeloos de DDR uitrangeren, maar men mag nooit te zeker zijn. Goedgekozen en grote oproeraanvallen, noodwetten of de RAF-terreur kunnen soms moeilijk te overwinnen zijn.

Maar zelfs als alles goed gaat hier: het is geen uitgemaakte zaak om de DDR in te laten storten. En vaak komt de overwinning of de nederlaag even onverwacht als voor velen, waaronder ikzelf, de val van de Muur 25 jaar geleden.

We hopen dat WIR SIND DAS VOLK ! vele uren van opwindend plezier bezorgen en incidenteel de herinnering aan de onmenselijke absurditeit van deze loodzware tijden kan laten leven. Bovenal hopen we dat de enorme moed van de demonstranten op de veertigste verjaardag van de DDR (toen de angst voor de Chinese oplossing nog steeds reëel was) niet wordt vergeten. Het spel is opgedragen aan al deze burgers.

Richard Sivel  
Berlijn, 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: 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, 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.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, 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 »sharelike« (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](http://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.