

WIR SIND DAS VOLK!

авторы игры

PEER SYLVESTER & RICHARD SIVÉL

перевод: Евгений Кузьмич



1949: Германия разделена на две части Железным Занавесом. Восточная и Западная Германии непримиримые соперники. Какая из систем сделает своих людей счастливее? Социализм или Капитализм - кто будет триумфатором?

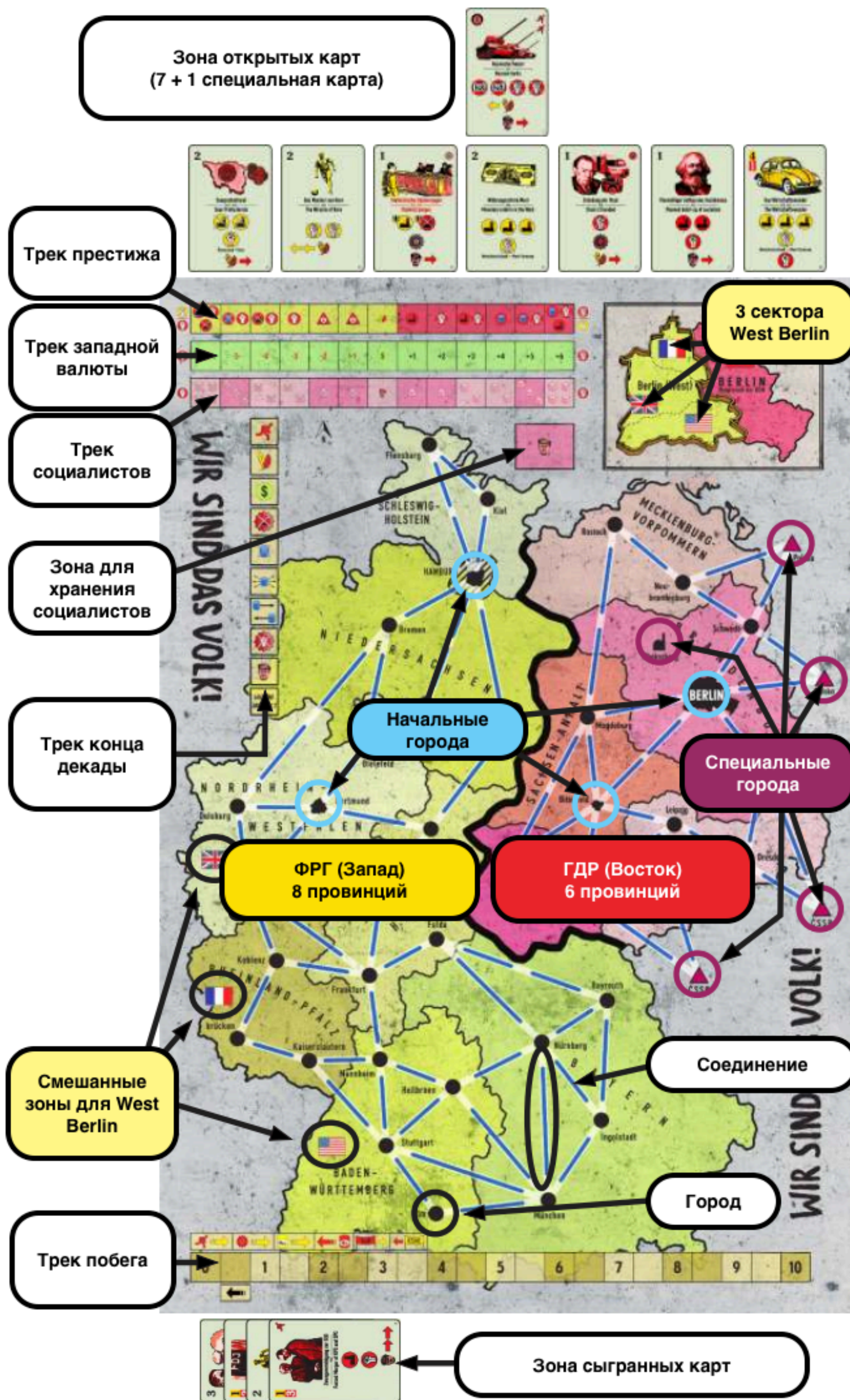
1 ВСТУПЛЕНИЕ

Мы народ! это основной лозунг демонстрантов Восточной Германии в 1989 году. Игра посвящена разделенной Германии периода 1945-1989 годов. Один игрок играет за Восточную Германию, а второй за Западную Германию.

Основная идея: используя карты действий игроки развивают экономики своих территорий и повышают их благосостояние. Большая разница (как внутри, так и по сравнению с другими) благосостояния вызывает беспорядки. Большое количество беспорядков приводит к массовым протестам. Наличие 4 маркеров массовых протестов в государстве на стадии проверки коллапса приводит к его проигрышу (см. п. 9.10).

Комплектность игры: 1 игровое поле, 84 карты действий, правила, деревянные фишки и маркеры, как показано справа.





Игровое поле

На игровом поле показаны части разделенной Германии: Федеративная Республика Германии (ФРГ), далее по тексту Запад, и Германская Демократическая Республика (ГДР), далее по тексту Восток. Запад состоит из 8 областей, а Восток из 6 областей. Области West Berlin и East Berlin показаны на отдельной карте в правом верхнем углу.

West Berlin разделен на 3 сектора в каждом из которых нарисован флаг. Каждый сектор закреплен за одной из смешанных зон Западной Германии. Нарисованный флаг определяет за кем именно закреплен сектор. Например, французский сектор Berlin закреплен за Rheinland-Pfalz.

Важное замечание: Западная Германия включает в себя все области ФРГ за исключением West Berlin.

На игровом поле нарисованы метки городов (черные круги) и соединений (тонкие белые линии). Каждое соединение может состоять из 1 или 2 синих линий. Города и синие линии являются зонами для размещения фабрик и коммуникаций, соответственно.

Город Berlin на главной карте *не принадлежит* области Brandenburg, но относится к области East Berlin. Когда вы строите фабрику в East Berlin, то она размещается на главной карте.

Hamburg не является областью, но обладает некоторыми специальными возможностями (см. пункт 10.3).

Город Rheinsberg и 4 города за пределами Германии *специальные города*.

Некоторые города отмеченные не черным кругом, а черной кляксой. Это стартовые города.

На игровом поле есть 2 зоны для карт. Первая сверху над полем (для 7+1 открытых карт), а вторая внизу поля (для сыгранных карт).

Обратите внимание:

а) Западные области почти соответствуют своим федеральным границам (за исключением Saarland, Bremen и Hamburg), в то время как Восточные области почти совпадают с дореформенными границами 1952 года.

б) Обе части Berlin на карте имеют такие же названия как и в период Холодной Войны. Для удобства в правилах эти части будут называться West Berlin и East Berlin.

в) Советский флаг в East Berlin не несет никакой нагрузки и добавлен исключительно для полноты картины.

Карты действий

Карты действий разделены на 4 группы (по 21 карте), которые соответствуют декадам от I до IV. Каждая группа состоит из 20 **обыкновенных карт** и 1 **специальной карты** (зарезервированной для Востока). Все карты имеют следующие блоки:



Если **рисунок** на карте полностью красно-черных тонов, то это **Красная Карта**. Если рисунок на карте полностью желто(золотисто)-черных тонов, то это **Желтая Карта**. Если рисунок сочетает в себе красный и желтый цвет, то это **Нейтральная Карта** (для большего отличия название написано красным цветом вместо черного).

Цвет рисунка указывает на то кто получит выгоду от события на карте.

Замечание: Цвет иконок никогда не определяет Красная или Желтая карта. Если же у вас возникают сомнения карта желтая или красная, вы всегда можете заглянуть в список карт в конце правил чтобы почитать ее описание.

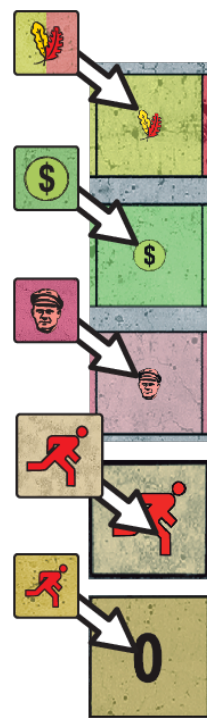
1 У специальных карт нет значения в левом верхнем углу. Вместо него указан номер декады от I до IV.

3
1 У некоторых карт 2 разных значения. Значение на желтом фоне для Запада, а значение на красном фоне для Востока.

У некоторых карт в правом верхнем углу есть специальная иконка. Вот перечень этих иконок (сверху вниз): побег, красная полиция, розовая полиция. Все эти иконки будут объяснены позже.

2 НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

3 × Разместите по 2 фишки беспорядков в каждой из 3 смешанных зон Западной Германии. По 3 фишки беспорядков разместите во всех остальных 11 областях. 1 фишку социалиста положите в ячейку для социалистов. Запад кладет по 1 желтой фабрике в Hamburg и Dortmund. Восток кладет по одной красной фабрике в Berlin и Bitterfeld. Поверните каждую фабрику так чтобы цифра 1 смотрела на Север (т.е. на 12 часов). Все остальные фабрики и коммуникации уберите с игрового поля.



Положите маркеры Престижа, Западной валюты, социалиста и Конца Декады лицом в верх на своих треках (положите каждый на ячейку обозначенную его символом), а маркер побега на трек побега на ячейку с 0.

Для начала игры выполните действия шага 1 из следующей секции. Запад владеет в начале игры преимуществом по престижу и поэтому он ходит первым.

Преимущества по престижу: Когда маркер престижа в красной части трека престижа, Восток обладает преимуществом, когда в желтой части - Запад.

3 ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра разделена на 4 декады. Каждая декада состоит из 2 половин и окончания декады.

Каждую первую половину любой декады выполняйте **следующую последовательность** действий:

1. Положите специальную карту текущей декады в зону для карт как показано на стр. 2. Перетасуйте карты текущей декады чтобы сформировать колоду для набора. **Игроки пополняют свои руки до 2 карт. Начиная со второй декады, игроки могут сбрасывать любые карты набранные в более ранних декадах перед тем как добрать в руку карты. Помните, что игрок должен снести как минимум 1 карту если у него на руках 3 карты.**

Напоминание: Специальная карта IV декады имеет 2 разные стороны. Сторона *The wall comes down* используется если Берлинская стена была построена. В противном случае используется обратная сторона этой карты.

2. Положите сверху 7 карт из колоды лицом вверх в зону для карт, как показано на стр. 2.
3. **Действия.** Игрок, владеющий преимуществом по престижу начинает **первую** половину декады. Он выбирает **либо** 1 карту из зоны для карт, **либо** 1 карту с руки и выполняет 1 действие. Только Восток может выбрать специальную карту. После этого второй игрок выбирает карту и выполняет действие. И так далее по очереди. **Когда Восток берет специальную карту, он либо сбрасывает карту с руки, либо Запад берет карту из колоды как дополнительную.**
4. Половина декады заканчивается в тот момент когда сыграна последняя обычная карта из зоны карт. (**Специальная карта в зоне карт или в руке игрока не учитывается**)

Любая вторая половина декады играется почти также. Отличия только в следующем:

- Пропустите шаг 1 первой половины декады и сразу же переходите ко второму шагу.
- Если специальная карта все еще на столе, то не убирайте ее.
- Игрок, который в первой декаде **не** выполнял последним действие начинает вторую половину декады первым.

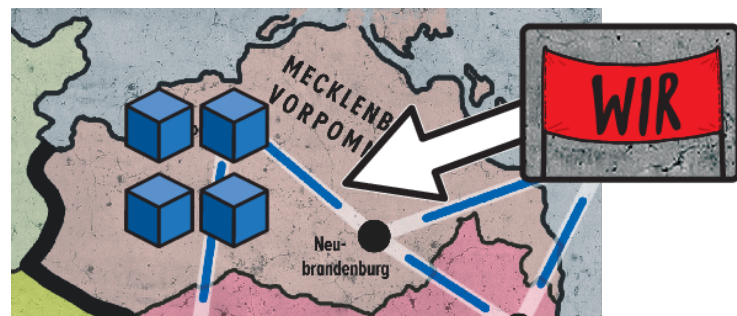
Окончание второй половины декады проходит **точно** также как и первой.

За исключением случая, когда карта кладется перед Востоком (из-за выполненной иконки полиции, см. п. 6.4), сыгранные карты всегда помещаются внизу игрового поля как показано на стр. 2 таким образом чтобы иконка побега (если таковая имеется) всегда была видна (**каждая иконка побега приводит к смещению маркера побега на одно деление в конце декады**).

Когда вторая половина декады завершена, вы выполняете 10 фаз Конца Декады (см. п.9 для уточнений). Только после этого можно проверять не появился ли в игре победитель. Если победитель еще не определен, то сбросьте текущую колоду карт и специальную карту (если таковая еще не разыграна) и начните следующую декаду.

4 МАССОВЫЕ ПРОТЕСТЫ

Как только в провинции появляется 4 фишки беспорядков, то в этой провинции сразу же начинаются массовые протесты. Разместите в ней маркер массовых протестов. (Разместите второй маркер массовых протестов если число фишек беспорядков равно 8, третий если 12 и т.д.)



Восток использует маркеры массовых протестов со словами WE, ARE, THE, PEOPLE! (Именно в таком порядке) Запад использует маркеры со словами NO, POWER, TO, NOBODY. (Именно в таком порядке) Только если нужно использовать пятый и более маркер используйте маркеры с восклицательным знаком.

Как только количество фишек беспорядков в провинции становится меньше 4, 8, 12 и т.д уберите один маркер массовых протестов.

Историческая справка: "No power to Nobody" (Keine Macht für Niemand) наиболее известная песня панк-группы Top, Steine, Scherben. Эти же слова до сих пор используются как лозунг на немецкой анархистской сцене.

5 ЭКОНОМИКА

5.1 Новые фабрики и коммуникации

В течении ваших действий вы постоянно получаете строительные баллы. Каждый бал можно использовать либо на постройку 1 фабрики, либо 1 коммуникации.

Фабрика выкладывается в незанятый город. Коммуникации кладутся на пустые голубые линии, объединяющей два города где хотя бы в одном из них есть фабрика.

Рабочее соединение: как только 2 фабрики объединены с помощью коммуникаций (одной или нескольких), то образуется **рабочее соединение**.

Каждая фабрика имеет стартовое значение 1. Текущее значение фабрики всегда равно **один плюс количество рабочих соединений**.

Всякий раз когда значение изменятся, поверните фабрику таким образом чтобы число, смотрящее на Север (иначе говоря смотрящее на 12 часов), было равно ее текущему значению.

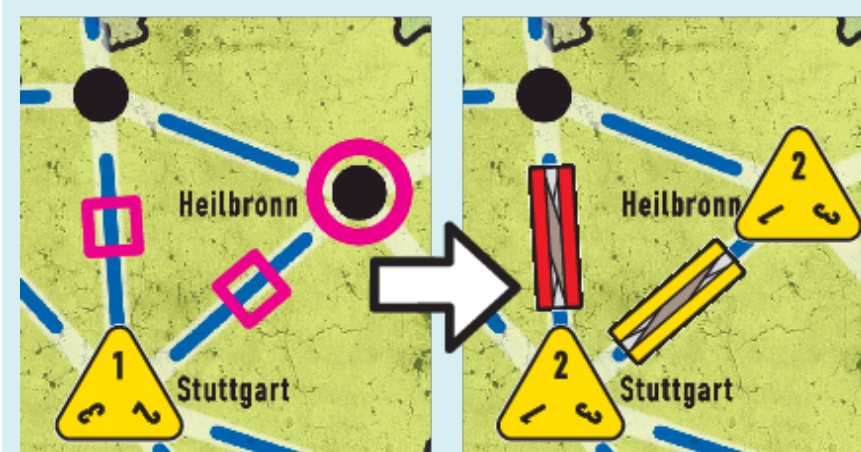
Замечание: В большинстве случаев только что построенная фабрика имеет значение 1. Однако, если размещение фабрики сразу же создает рабочее соединение, то ее значение увеличивается.

Коммуникации нерабочих соединений переворачиваются обратной стороной.

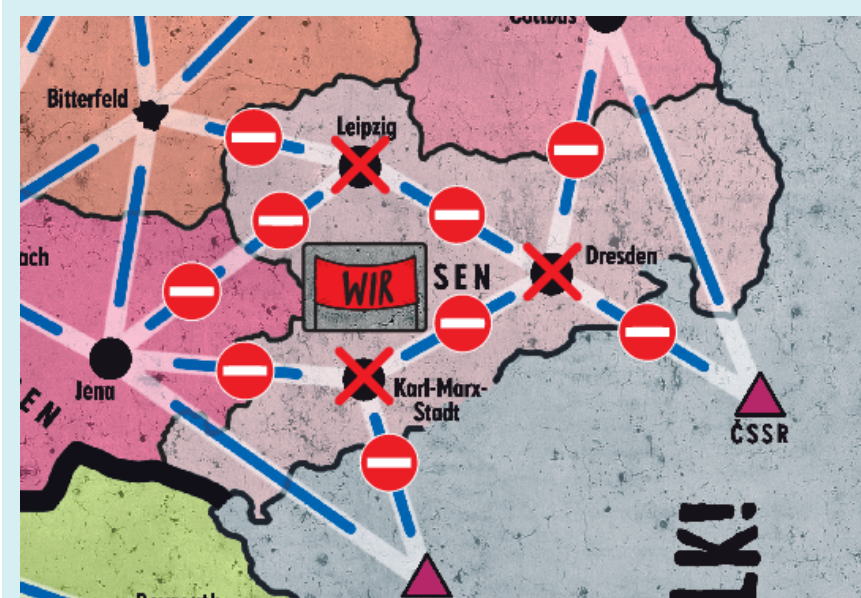
Вы не можете строить в провинциях охваченных массовыми протестами.

Иногда строительные баллы могут быть применены только в определенных провинциях. В этом случае они могут быть использованы только в них.

Соединения и провинции. Все соединения города есть часть этого города. Следовательно соединение всегда связано с той же провинцией что и город - даже если оно соединяет две разные провинции (в этом случае оно принадлежит обоим провинциям).



Пример: Запад хочет построить, используя 3 строительных балла, в обозначенных местах (картинка слева). Он выкладывает на поле 1 фабрику и 2 коммуникации. Итоговый результат справа.



*Пример: Массовые протесты в провинции (см. рисунок выше)! Вы не можете строить как фабрики, так и коммуникации в ней. Все недоступные голубые линии (коммуникации) отмечены знаком. Обращаем внимание, что у соединения Leipzig-Jena вторая голубая линия также **недоступна** т.к. она часть Leipzig. Однако, соединения, которые транзитом проходят через провинцию доступны.*

5.2 Демонтаж (регресс, снятие)

Когда экономика получает очки регресса, процесс строительства идет в обратном порядке. За каждое очко уберите 1 фабрику или 1 коммуникацию. Нельзя убирать фабрику если у нее есть хотя бы одна коммуникация. Удаление коммуникации из рабочего соединения уменьшает значение связанных с ней фабрик (каждую на 1). Поверните фабрики соответствующим образом (см. п. 5.1).

Если регресс затрагивает несколько провинций учтите замечание *соединения & провинции* (текст на желтом фоне в п. 5.1).

Вы не можете убирать фабрики в ЧССР или Польше если не активировано событие, связанное с ними.

5.3 Кризис на фабриках Востока

Только восточные фабрики могут оказаться в кризисном положении. Когда это происходит (например из-за недостатка западногерманской валюты, см. п. 9.3), поменяйте маркер фабрики на маркер кризисной фабрики.

У кризисной фабрики базовое значение 0. Ее текущее значение совпадает с **количеством рабочих соединений**. (Следовательно ее текущее значение всегда меньше на 1 чем у обычной фабрики.)

Концепция кризисных фабрик не имеет ничего общего с регрессирующей экономикой. Кризисная фабрика всегда остается на игровом поле. Она **никогда** не может быть подвержена регрессии (Исключение: Rheinsberg, см. п. 10.4).



Пример: Эта фабрика с 2 рабочими соединениями находится в кризисе. Ее значение уменьшается с 3 до 2.

Совет: Чтобы проверить значение фабрики или кризисной фабрики, достаточно посчитать количество рабочих соединений и добавить базовое значение (1 или 0).

6 ДЕЙСТВИЯ

Карты действий это «мотор» игры. Обычные карты могут быть разыграны одним из четырех способов. Вы можете выбрать в качестве действия что-то одно из этого списка:

- убрать 1 фишку беспорядков
- развить свою экономику
- повысить ваше благосостояние
- активировать событие на карте

Специальная карта дает возможность активировать *только* событие (и сделать это может только Восток).

6.1 Удаление 1 фишки беспорядков

С помощью любой обычной карты вы можете убрать 1 вашу фишку беспорядков. **Восток** может это сделать без затрат *используя Красную Карту*, а **Запад** может это сделать без затрат *используя Желтую Карту*. При использовании Нейтральной карты или карты цвета вашего оппонента **вы обязаны** потратить один строительный балл для регрессии экономики как это описано в п. 5.2. Если вам нечем регрессировать, то вы не можете воспользоваться Нейтральной картой или картой цвета вашего оппонента в этом действии.



Пример: Восток разыгрывает Желтую Карту и убирает 1 фишку беспорядков в Sachsen. Поскольку это не Красная Карта, Восток снимает 1 фабрику или 1 коммуникацию. Восток выбирает фабрику в Thüringen для снятия.

6.2 Развитие вашей экономики

Вы можете использовать любую обычную карту для этого действия. Количество получаемых вами баллов развития равно значению используемой карты. Эти баллы идут на развитие вашей экономики в соответствии с п. 5.1. Вы не можете использовать баллы развития в провинции с маркером массовых протестов.



Пример: Запад строит с помощью Желтой Карты. Используя ее значение (3 в желтом прямоугольнике), Запад выкладывает 1 фабрику и 2 коммуникации на своей территории. Пример на стр. 4 показывает детали.

6.3 Повышение благосостояния

Вы можете использовать любую обычную карту для размещения до 3 фишек благосостояния (далее ФБС). Они должны размещаться в **разных** провинциях. Провинция получает свою **первую** ФБС когда ее экономический уровень достиг как минимум значения 3. Для получения второй ФБС необходим экономический уровень не менее 6, для третьей ФБС - 9 и т.д.

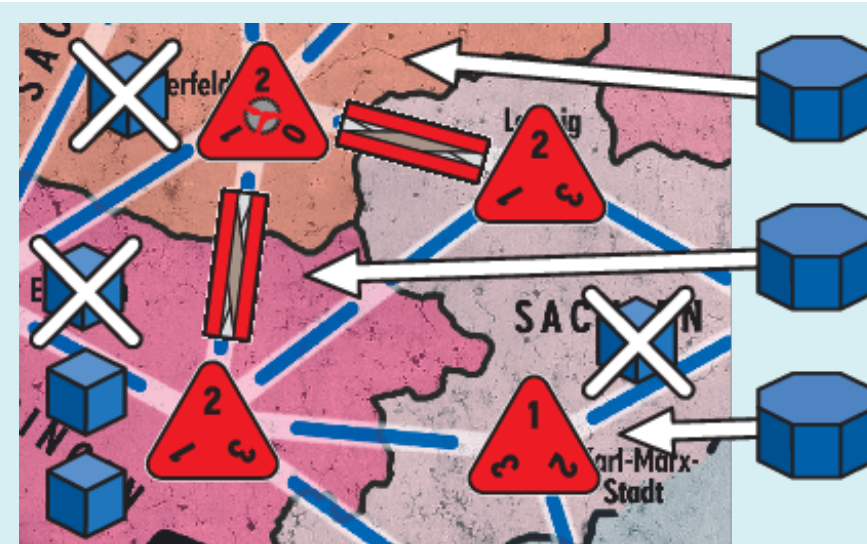
Экономический уровень провинции - это сумма значений фабрик.

Если экономика провинции не соответствует требованиям для получения следующей ФБС, вы можете использовать значение карты для временного удовлетворения условиям (см. пример). Вы можете разделить значение карты между двумя провинциями, но вы не можете использовать более двух баллов для одной провинции.

За каждую размещенную ФБС уберите одну фишку беспорядков из провинции (если таковые имеются). Однако, если вы перемещаете ФБС в West Berlin, уберите фишку беспорядков там же (и не в СЗ), см. п. 10.1.

ФБС никогда не убирается с поля если только это не требуется явным образом.

Совет: Положите фишку беспорядков, которую планируется убрать, на только что размещенную ФБС и уберите ее (фишку беспорядков) когда вы завершите размещение ФБС.



Пример: Восток повышает свое благосостояние с помощью карты со значением 2. У провинции справа уровень экономики 3 (достаточный для получения ее первой ФБС), а 2 другие провинции с уровнем экономики равным 2 (обе ниже порога для получения первой ФБС на 1). Поэтому Восток использует значение карты для удовлетворения требованиям размещения ФБС (дважды: по 1; делая тем самым для обеих провинций $2+1=3$) и получает возможность положить 3 ФБС. Помимо этого каждая выложенная ФБС позволяет убрать 1 фишку беспорядков.

6.4 Активация события на карте

Восток может активировать события только на Красных и Нейтральных Картах. Запад - на Желтых и Нейтральных Картах.

Обращаем внимание, что исторически некоторые Красные Карты относятся к Восточной Германии, некоторые к Западной Германии. Например, Land reform и Spiegel Scandal обе Красные Карты, однако относятся к Восточной и Западной Германии соответственно. То же самое относится и к Желтым Картам. Вы не можете точно сказать «где» будет применяться карта, глядя только на цвет иконок.

Каждое событие содержит одну или более иконок. Их всего два типа: **Иконки со стрелкой** и **иконки без стрелки**. (Их значения описаны на следующей странице). Желтая иконка без стрелок всегда применяется к Западу. Красная или розовая иконка без стрелки всегда применяется к Востоку.

Если активируется событие Красной или Желтой Карты, то вам необходимо выполнить все действия, связанные со всеми иконками. Если активирована Нейтральная Карта, то вы можете не выполнять **1 стрелку** (у иконки со стрелкой) или **1 иконку без стрелки** (даже если это иконка полиции). В обоих случаях вы всегда должны следовать инструкции любого события (например, такое географическое ограничение как Bayern).

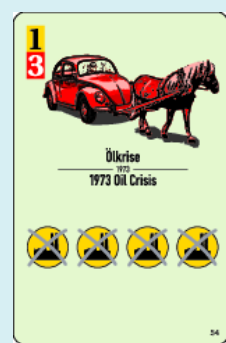
Пояснение: Инструкция к событию относится только к иконкам, расположенным на строке под ним.

Игрок, **активировавший** событие, всегда определяет то **в какой последовательности** иконки выполняются и то где они выполняются. Исключение: Если иконка содержит герб, то он **всегда** определяет кто из игроков задает место выполнения ее действия - при этом не имеет значения кто именно активировал событие.

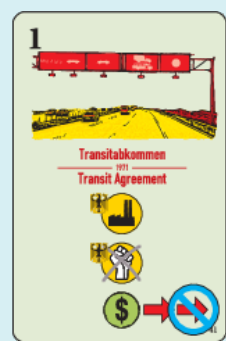
Если отыгрывается иконка полиции (любым из игроков), то карта не кладется внизу игрового поля, а кладется перед Востоком.

Неисполнимые стрелки. За каждую красную стрелку, которая не может быть исполнена (т.к. это приведет к перемещению маркера за пределы трека) Восток убирает 1 фишку беспорядков. Точно так же, за каждую неисполнимую желтую стрелку, Запад выкладывает 1 фишку беспорядков в Восточной провинции. В случае неисполнимой стрелки престижа игрок, выбравший карту может убрать 1 фишку беспорядков у себя **или** разместить 1 фишку беспорядков в провинции оппонента.

Неисполнимые иконки. Пропустите иконку, которую нельзя выполнить (например, из-за того, что фишки беспорядков, которую нужно удалить, может и не быть). Кроме того, вы никогда не можете активировать событие, которое требует убрать **ваши** фабрики и коммуникации больше чем у **вас** есть в тот момент когда была выбрана карта с неисполнимой иконкой.



Пример 1: Восток активирует это событие. Он выбирает какие 4 объекта (фабрики и/или коммуникации) будут убраны у Запада.



Пример 2: После того как Запад активировал событие Нейтральной Карты, он определяет какая 1 стрелка будет проигнорирована (из тех, что отрицательно скажутся для Запада). Если Восток активирует это событие, то он определит какую 1 из 2 желтых иконок проигнорировать.



Пример 3: Восток активирует это событие. Он смещает маркер престижа на 1 деление в свою сторону, кладет 1 фишку беспорядков в 1 из своих провинций и получает по 2 строительных балла в Польше и ЧССР. Поскольку соединения города это часть того же города, Восток может построить в Польше (те же

самые рассуждения справедливы для ЧССР): а) 2 фабрики или б) 1 фабрику и 1 коммуникацию или в) 2 коммуникации (но при условии, что есть как минимум 1 фабрика с какой-либо из сторон каждого соединения).



В данном случае Запад всегда будет определять где Восток уберет фабрику или коммуникацию.



В этом случае, Восток всегда будет определять западную провинцию в которую должна быть помещена 1 фишка беспорядков.

Иконки со стрелками



Согласно стрелкам передвиньте маркер престижа на 1 или 2 влево (желтая стрелка) или вправо (красная стрелка).



Согласно стрелкам передвиньте маркер ЗВ на 1 или 2 влево или вправо.



Согласно стрелкам передвиньте маркер с социалистом на 1 или 2 влево или вправо.

Иконки без стрелок

Целевой игрок (ЦИ): Игрок чей цвет совпадает с цветом фона иконки считается целевым. Если цвет иконки желтый, то это Запад. Если цвет иконки красный, то это Восток.



1 строительный балл для ЦИ.



ЦИ убирает 1 фабрику или коммуникацию.



1 фишка беспорядков размещается в провинции ЦИ.



1 фишка беспорядков убирается из провинции ЦИ.



Переместите 1 фишку беспорядков из одной провинции ЦИ в другую его провинцию.



В любой провинции ЦИ в которой есть маркер массовых протестов, уменьшите количество фишек беспорядков до 3. Это **позволяет** вам убрать любое количество фишек сверх 3.



Добавьте 1 ФБС в провинцию ЦИ (даже если ее уровне равен 0). Так же уберите 1 фишку беспорядков из нее если таковая имеется.



Как и в предыдущем случае, но **без** удаления фишки беспорядков.



Уберите 1 ФБС из провинции ЦИ



Уберите 1 фабрику и **все** коммуникации, связанные с ней.



1 фабрика ЦИ меняет свой статус на кризисный. Замените маркер для нее (таким образом ее значение уменьшится на 1). Если нет фабрик подходящих для этого, то уберите 1 коммуникацию.



1 фабрика ЦИ «восстанавливается». Замените ее маркер на обычный (таким образом ее значение увеличится на 1).



Строительство *Берлинской Стены*. Переверните маркер Конца Декады стороной с контуром Берлина. Теперь Восток защищен от любых Побегов из Республики.



Стена не действует. Переверните маркер Конца Декады стороной с человечком. Напоминание Востоку: Побег из Республики опять возможен.



Обе иконки – *иконки полиции* и доступны они только Востоку. Когда какая-либо из этих иконок выполняется кем-либо из игроков, Восток кладет карту лицом вверх перед собой, собирая ее таким образом. Один раз за декаду

Восток может использовать такую карту для того чтобы убрать 1 фишку беспорядков (см. п. 8). Красная иконка способствует Побегу из Республики, розовая нет (см. п. 9.1).



Роспуск Штази. Восток сбрасывает все собранные карты полиции (и больше не может их собирать в дальнейшем). Если на картах есть фишки беспорядков, то они возвращаются в восточные провинции (максимум по 1 фишке беспорядков в провинцию; Восток определяет провинции).



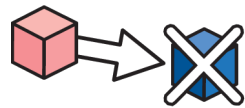
Дело Гильома. Восток может либо посмотреть карты в руке Запада, либо 2 верхних карты из текущей колоды. Восток может поменять 1 из своих карт на одну из них. В качестве альтернативы, если Восток смотрит 2 верхних карты в колоде, то он может 1 из них вывести из игры.



Westdeutschland – West Germany

Пример 4: Если эти иконки разыгрываются, то Запад получает 2 фишки беспорядков. Они не могут быть размещены в West Berlin, т.к. он не является частью Западной Германии, см. определение на стр. 2

7 СОЦИАЛИСТЫ



Если в провинции есть маркер массовых протестов, то переместите 1 социалиста из соответствующей ячейки в эту провинцию. Перемещенный социалист позволяет убрать 1 фишку беспорядков. Повторяйте перемещение социалистов либо пока все маркеры массовых протестов не будут убраны, либо пока ячейка с социалистами не опустеет. Если сразу в нескольких провинциях идут массовые протесты, то Восток определяет сам в какие провинции будут перемещены социалисты.

Перемещение обязательно. Оно происходит сразу же после окончания действия **или** в фазе социалиста в Конце Декады (только в ней и ни в какой иной фазе Конца Декады).

Социалист остается в провинции до тех пор пока не придет время быть убранным с карты (см. п. 9.9).

8. ПОЛИЦИЯ

Карты полиции, собираемые Востоком, называются **Красными полицейскими картами**, если иконка полиции красного цвета, и **Розовыми полицейскими картами**, если иконка розовая.

Восток может использовать каждую собранную карту полиции один раз в течении декады чтобы убрать у себя 1 фишку беспорядков. Карту можно использовать в момент активации (в дополнение к действию) или в Конце Декады в фазе **Применение Полиции** (см. п. 9.8). Фишка беспорядков, убранный таким образом, кладется на карту полиции для ее маркировки как уже использованной в этой декаде (до окончания текущей декады такая карта не может быть использована повторно).

9 КОНЕЦ ДЕКАДЫ

Конец Декады состоит из 10 фаз. Как только вы заканчиваете ту или иную фазу переместите маркер Конца Декады на следующую фазу, для того чтобы всегда понимать какую фазу нужно отыграть следующей.

Поражение: Как только в течение Конца Декады Восток должен убрать из своей экономики больше фабрик и коммуникаций чем у него размещено в текущий момент, он **сразу же** проигрывает. Оставшиеся фазы пропускаются и не разыгрываются.

9.1 Побег / Берлинская Стена

Для Восточной Германии массовый исход людей (особенно специалистов и ученых) был критической проблемой, почти приводя ее экономику к коллапсу. Закрытие границы в 1952 году не помогло, т.к. в Западный Берлин было легко попасть и беженцы без затруднений получали западногерманское гражданство и паспорта. Только с постройкой Берлинской Стены удалось прекратить исход. Однако, Стена имела цену для Востока - как в постройке, так и в охране и потере международного престижа.

То как эта фаза будет играть зависит от того какой стороной лежит маркер Конца Декады.



Обслуживание Стены. Если маркер смотрит лицом вверх стороной с очертаниями Берлина, передвиньте маркер престижа на 1 деление в сторону Запада. Кроме того, Восток теряет 1 строительный балл (Восток сам определяет где и что будет убрано).



Побег из Республики. Если маркер смотрит лицом вверх человечком, то из Востока происходит побег. Массовость побега определяется по треку побега.

Условия смещения маркера побега на 1 деление вправо:

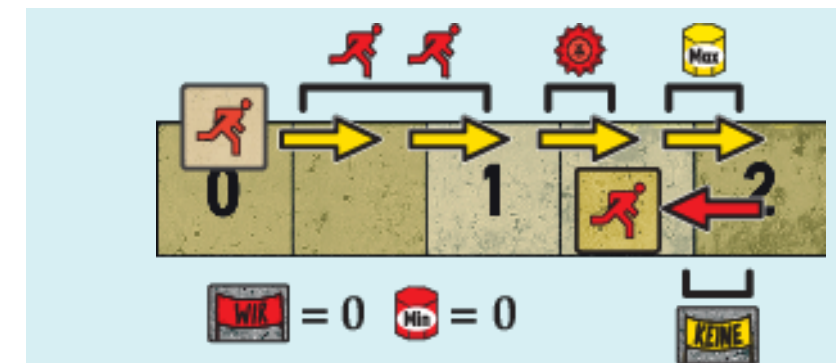
- за каждую иконку побега на картах, разыгранных в течение декады (эти карты лежат лицом вверх внизу игрового поля)
- за каждую ФБС в одной из провинций Запада с **наибольшим** количеством ФБС
- за каждую **Красную** карту полиции, собранную Востоком
- если в восточных провинциях есть хотя бы 1 маркер массовых протестов.

Условия смещения маркера побега на 1 деление влево:

- за каждую ФБС в одной из провинций Востока с **наименьшим** количеством ФБС
- если в западных провинциях есть хотя бы 1 маркер массовых протестов.

Итоговая позиция на треке побега укажет на количество потерянных строительных баллов Востоком. Игрок с текущим преимуществом в престиже первым убирает фабрику или коммуникацию Востока, затем второй и так далее с чередованием.

После завершения этой фазы **переместите маркер побега на Ноль и сбросе разыгранные карты в этой декаде, лежащие внизу игрового поля.**



Пример: Маркер побега продвигается на 2 деления за счет 2 карт с 1 иконкой побега на каждой, на 1 деление за счет собранной Красной карты полиции и на одно деление за 1 ФБС в западной провинции с наибольшим количеством ФБС. Затем маркер возвращается на 1 деление т.к. у Запада есть 2 маркера протестов. 2 остальных параметра равны нулю. В итоге Восток получает 1 балл регрессии.

9.2 Престиж

Восточная и Западная Германия борются за международное признание (союзниками, неприсоединившимися странами, на Олимпийских играх и т.д.). Каждая из стран хотела что бы именно ее считали настоящей Германией.



Игрок, чей цвет совпадает с цветом ячейки на которой лежит маркер престижа, выполняет действия связанные с иконкой или иконками, нарисованными в ячейке под маркером престижа **или** в ячейках с любым меньшим порядковым номером (порядковый номер растет от центра влево или вправо). Он определяет где их сыграть. Иконки идентичны иконкам на картах.



Пример: Маркер престижа в ячейке «+1 фишка беспорядков для Востока». Запад, однако, выбирает выполнить ячейку с меньшим порядковым номером и переводит 1 восточную фабрику в кризисное состояние.

9.3 Западная валюта

Исторически Восточная Германия постоянно страдала от недостатка западной валюты. Она была нужна для импорта таких товаров как бананы и кофе, а так же промышленных ресурсов. Одновременно с этим практически полное отсутствие инвестиций в их экономику вынуждало ее работать на истощение. Некоторые из проблем не коснулись Западную Германию, у которой была Дойчмарка - хорошо котироваемая валюта.



Только Восток испытывает нужду в западной валюте (далее ЗВ). Существует два источника ее поступления: трек ЗВ и экспорт.

Положение маркера ЗВ говорит о доходе по треку (он может быть отрицательным). Доход от экспорта считается следующим образом: каждая восточная экспортная фабрика, чье значение как минимум равно худшей западной экспортной фабрике, дает Востоку 1 ЗВ (В случае если у Запада есть провинция

без фабрик, то каждая восточная экспортная фабрика приносит Востоку 1 ЗВ - даже кризисная фабрика со значением 0).

Экспортная фабрика: Каждая провинция имеет 1 экспортную фабрику. Это фабрика с максимальным значением.

Востоку требуется 1 ЗВ для каждой ФБС.

За каждую недостающую ЗВ, игроки по очереди переводят восточные фабрики в кризисный статус. Если больше не останется фабрик для перевода, то игроки по очереди убирают по 1 коммуникации (или фабрику Rheinsberg) за каждую все еще недостающую ЗВ. **Оба** действия - перевод и удаление - начинает игрок владеющий в данный момент преимуществом в престиже.

Если сумма дохода от экспорта и трека ЗВ отрицательна, то количество восточных фабрик, которые будут переведены в кризисный статус будет больше чем ФБС (см. пример ниже).

Напоминание: а) Восток не получает никакой выгоды если перевыполняет ЗВ требования; б) Фабрики в ЧССР и Польше никогда не приносят ЗВ доход.

Пример: У Востока 8 ФБС на карте. По треку ЗВ доход равен 3. У наихудшей западной экспортной фабрики значение равно 3. У восточных экспортных фабрик такие значения: 0, 1, 1, 2, 3, 5. Это приносит еще 2 ЗВ. Так как Востоку не хватает 3 ЗВ (8-(3+2)), то 3 восточные фабрики становятся кризисными.

Если же по треку ЗВ доход отрицателен и равен -3, то итоговое поступление ЗВ отрицательное (-3+2=-1) и Востоку не хватает 9 ЗВ (8-(-3+2)).

9.4 Оплата карт полиции

Система контроля и подавления в Восточной Германии была всеобъемлющей. На конец 1989 года Штази насчитывала 91000 постоянных агентов (1 на 180 жителей) и 180000 информаторов (в итоге общее соотношение 1:60). На основании этого соотношения Штази являлась самой большой спец. службой в мировой истории (что значительно превосходит КГБ [1:595] и Гестапо [1:8500]).



За каждую отложенную карту полиции, Восток теряет 1 строительный балл (на свое усмотрение).

9.5 Контроль вашего благосостояния



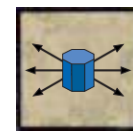
Оба игрока проверяют все свои провинции. Количество ФБС в провинции **не должно** превышать значение на экспортной фабрике. При необходимости уберите излишек ФБС из провинции.

Количество ФБС в West Berlin **не может** превышать значение самой **худшей** экспортной фабрики среди всех фабрик смешанных зон, которые уже переместили ФБС в West Berlin. При необходимости уберите излишек ФБС из West Berlin (Запад выбирает из каких секторов).

Напоминание: Фабрики в ЧССР и Польше не используются при подсчете ФБС.

Пример: В Brandenburg выложено 3 ФБС, экспортная фабрика же имеет значение 1. Поэтому из провинции убираются 2 ФБС.

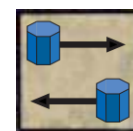
9.6 Внутреннее сравнение



Оба игрока сравнивают все свои провинции со своей наиболее развитой провинцией (иначе говоря с максимальным количеством ФБС) и подсчитывают разницу ФБС. В каждую провинцию с меньшим количеством ФБС добавьте фишки беспорядков в количестве равном **разнице между количеством ФБС, сравниваемых провинций, минус 1**. Для West Berlin расчет иной: количество фишек беспорядка для добавления равно **всей разнице**.

Пример: Все западные провинции содержат по 3 ФБС, за исключением West Berlin (2) и Bayern (2). В West Berlin добавляется 1 фишка беспорядков (вся разница), а в Bayern нет (уменьшенная разница).

9.7 Внешнее сравнение

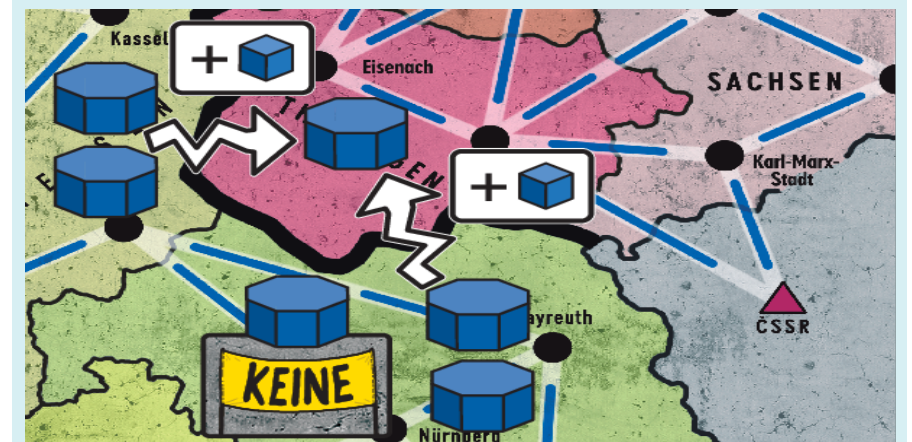


Используя любую **доступную** ФБС, каждая провинция может "атаковать" 1 соседнюю провинцию оппонента. Атакующий игрок определяет какую именно. Для West Berlin все иначе: он атакует обе соседние провинции (East Berlin и Brandenburg).

Если провинция оппонента имеет меньше ФБС, то в нее необходимо добавить фишки беспорядков в количестве равном **всей разнице**. Помните, что размещение маркеров массовых протестов происходит только после завершения всех атак обоими игроками.

Важно: Для каждого маркера массовых протестов в атакующей провинции 1 ФБС **не доступна** для использования в атаке. (Маркер массовых протестов в защищающейся провинции значения не имеет.)

Совет: Всегда кладите ФБС на маркер массовых протестов из той же самой провинции, для того чтобы избежать случайного использования при атаке.



Bayern может атаковать Sachsen или Thüringen. Поскольку в Bayern есть 1 маркер массовых протестов, только 2 его ФБС применимы для атаки. Bayern может добавить 2 фишки беспорядков Sachsen (0), но атака идет на Thüringen (1), добавляя ему 1 фишку беспорядков. Hessen (2) так же атакует Thüringen и добавляет ему еще 1 фишку беспорядков.

9.8 Применение карт полиции



Восток убирает 1 фишку беспорядков за каждую собранную карту полиции, которая еще не была использована в этой декаде (см. п.8). После этого Восток убирает все фишки беспорядков ранее размещенные на этих картах.

9.9 Фаза социалистов

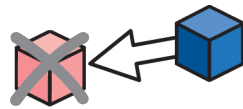
Восточная Германия стремилась построить социализм. Согласно опросу общественного мнения, прошедшему одиннадцать дней спустя после падения Стены, только 22% восточно-немецких граждан проголосовали за CDU и SDP (две крупнейшие западно-немецкие политические партии). Остальные проголосовали за реформирование партий вроде New Forum, или старую SED (коммунистическая партия). Этот выбор демонстрирует социалистическую веру в солидарность и жертвенность материальными благами во имя лучшего мира.



Позиция маркера на треке социалистов говорит о том как много социалистов получит или потеряет Восток.

Новые социалисты добавляются в зону для хранения социалистов. После этого, если необходимо, социалисты из зоны для хранения (и старые, и новые) переносятся в провинции с маркерами массовых протестов согласно п.7.

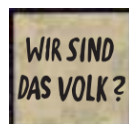
Победа социалистов. Восток побеждает **немедленно** если в тот момент, когда необходимо получить нового социалиста, на игровом поле уже есть 12 социалистов. Остальные шаги при этом не выполняются.



Если Восток теряет социалистов, то в первую очередь уберите их из зоны для хранения; затем, если этого не достаточно, **Запад** убирает их из провинций. За каждого удаленного из провинции социалиста положите в нее 1 фишку беспорядков (и если это необходимо маркер массовых протестов).

Социализм пал. Восток **немедленно** проигрывает если необходимо убрать социалиста с поля, но их там больше не осталось. Остальные шаги при этом не выполняются.

9.10 Мы народ?



Определение коллапса. Оба игрока считают маркеры массовых протестов в их государствах.

Коллапс. Если в государстве есть 4 или больше маркера массовых протестов, то это коллапс и поражение в игре. Если оба государства в состоянии коллапса, то побеждает Восток.

Если ни одно из государств не коллапсирует, то сбросьте текущую колоду и специальную карту (если она все еще не разыграна). После этого начинается следующая декада.

Победа при окончании игры. После 4 декад игра заканчивается. Если нет победивших игроков, то Восток побеждает.

Пример: В West Berlin 2 маркера массовых протестов. В соответствии с правилами West Berlin (см. п.10.1), оба экспортируют по 1 массовому протесту в соответствующие СЗ. В итоге у Запада становится 4 маркера массовых протестов на поле. Это приводит к коллапсу и поражению в игре.

10 СПЕЦИАЛЬНЫЕ ГОРОДА

10.1 East Berlin

East Berlin - обычная провинция (целиком входящая в состав провинции Brandenburg). Когда в ней строится фабрика, то разместите ее на символе города Berlin на основной карте. Эта фабрика не из провинции Brandenburg, а из провинции East Berlin. Все прочие маркеры и фишки (ФБС, беспорядки и т.д.) размещайте на отдельной карте East Berlin.

10.2 West Berlin

West Berlin подобен острову в Восточной Германии. Поэтому он стал тотемом и витриной для Запада. Специальный статус требовал специальных правил.

West Berlin граничит как с Brandenburg, так и с East Berlin. Несмотря на наличие 3 секторов это 1 провинция. Все маркеры и фишки (ФБС, беспорядки и т.д.) в West Berlin всегда суммируются.

Вы не можете строить фабрики и коммуникации в West Berlin.

За одним исключением (см. ниже) West Berlin может получать ФБС следующим образом:

- Всякий раз когда Запад использует действие "Повысить благосостояние" чтобы положить новую ФБС в смешанную зону (СЗ) Западной Германии, и
- в СЗ больше ФБС чем у West Berlin,
- то в этом случае Запад может перевести эту ФБС в West Berlin (после всех других ФБС, ранее выложенных).

За одно действие только 1 СЗ может перевести в West Berlin ФБС. Положите ФБС в сектор Berlin, связанный с СЗ, и удалите 1 фишку беспорядков в West Berlin (но не в СЗ). Сектора в West Berlin должны заполняться ФБС равномерно (т.е. US-сектор может получить вторую только после того как остальные сектора будут иметь хотя бы по 1 ФБС).

Единственное событие, которое позволяет вам разместить ФБС в West Berlin на прямую - *Start of the Computer Age*. Если вы добавляете ФБС таким образом, то вы в праве сами выбрать сектор для размещения (правило равномерности при этом обязательно).

Пример: Запад размещает 1 ФБС в Rheinland-Pfalz (французская СЗ). West Berlin в данный момент не имеет ФБС. По завершении повышения вашего благосостояния, Запад может передать эту ФБС в West Berlin. ФБС кладется во французский сектор. Фишка беспорядков убирается в West Berlin (а не в Rheinland-Pfalz). Следующий ФБС должна придти либо от Baden-Württemberg, либо от Nordrhein-Westfalen (US или UK СЗ).

Массовые протесты учитываются дважды: Каждый маркер массовых протестов, размещенных в West Berlin, дублируется немедленно в СЗ. Восток определяет куда именно. Для любой СЗ это обычный массовый протест (в такой провинции нельзя использовать какие-либо строительные баллы) и является дополнительным к потенциальным маркерам массовых протестов за свои фишки беспорядков. Импортный маркер убирается только при условии окончания протест-

ов в West Berlin (в этом случае вы убираете маркер как в West Berlin, так и импортный в СЗ).

Совет: Положите импортный маркер массовых протестов на флаг в СЗ (таким образом вы точно будете знать, что этот маркер можно удалить только с окончанием массовых протестов в West Berlin).

Исключения, связанные с Концом Декады:

- *Контроль вашего благосостояния*, см. п.9.5
- *Внутреннее сравнение*, см. п. 9.6
- *Внешнее сравнение*, см. п. 9.7

10.3 Hamburg

Hamburg является джокером. В течение любого действия и любой фазы Конца Декады, Запад может переопределять является ли Hamburg частью провинции Niedersachsen или провинции Schleswig-Holstein (однако подобное переопределение можно делать только один раз в течение действия/фазы).

Пример: Запад выбрал Schleswig-Holstein (уровень экономики 0) для размещения первой ФБС. Вместе с Hamburg (у фабрики значение равно 3) Schleswig-Holstein имеет обладает необходимым уровнем экономики. Если Запад желает разместить ФБС в Niedersachsen в этом же действии, то он не может использовать Hamburg для этого.

10.4 Rheinsberg



В Rheinsberg выкладывать фабрики можно только с событием *First German nuclear plant is in the East!* Используйте специальный маркер фабрики для Rheinsberg. Это фабрика с одним базовым значением равным 2. К ней никогда не могут быть подведены коммуникации. Она может получить статус кризисной обычным образом, а так же регрессировать; переверните маркер фабрики Rheinsberg в этих обоих случаях. Будучи в статусе кризисной фабрики, она может быть убрана с поля при последующем регрессе.

10.5 Внешние фабрики



Есть четыре города расположенных за пределами Германии, 2 в ЧССР и 2 в Польше. Вы можете строить там фабрики только по событию *Joining the CMEA* и *Joining the Warsaw Pact*. Используйте фиолетовые маркеры **внешних фабрик**.

Коммуникации для внешних фабрик строятся обычным образом, но также при срабатывании событий.

Внешние фабрики не могут регрессировать обычным образом, а только при наступлении событий *Prague Spring* и *Martial law against Solidarity*. Коммуникации внешних фабрик регрессируют обычным образом.

Внешние фабрики добавляют свое значение к **одной** (и только одной) провинции с которой у них есть рабочее соединение. Такая провинция может меняться от действия к действию (подобно Hamburg).

Внешняя фабрика никогда не может быть экспортной фабрикой.



Пример: Фабрика в Польше может добавить свое значение 2 к провинции East Berlin (уровень экономики после этого станет равным 5). Поскольку нет рабочего соединения с Schwedt, Польша не может добавить свое значение провинции Brandenburg. Если бы это соединение было, то Восток выбирал бы в каждом действии заново использовать польскую фабрику для East Berlin или Brandenburg.

DESIGNERS: Peer Sylvester & Richard Sivél

COVER ILLUSTRATION: Friedemann Bochow

OTHER GRAPHICS: Richard Shako

ARTS ADVISOR: Birte Wolmeyer, Friedemann Bochow

LAYOUT, TEXTS, TRANSLATION: Richard Shako

ENGLISH PROOFREADING: Guy Atkinson, Bob Waite, Andrew & Audrey Brown, Mark Luta, Hanibal Sonderegger and (especially!) John McCullough. Many, many thanks

PLAYTESTING: Anton Telle, Björn Steinborn, Holger Schulz, Thorsten Groß, Stefan Stubenvoll, Bernd Eisenstein, Rolf Rauhach, Tatyana Shako, and others.

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

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

Альманах карт

Нейтральные карты: 11, 15, 21, 22, 30, 41, 42, 45, 48, 51, 61, 62.

Желтые карты: 12-14, 16-20, 35-40, 55-60, 70-80.

Красные Карты: Все остальные.

Карты, требующие объяснения

№20: Wirtschaftswunder это Немецкое Экономическое Чудо.

№39: *Ish bin ein Bearleener* - такую транскрипцию немецкого предложения Кеннеди написал у себя в записке.

№48: *Mittelstand* это исключительно немецкий термин, не имеющий аналога в английском языке. Он обозначает небольшой или средний бизнес семейного типа.

№53: КоКо (Коммерческая координация) это был департамент в министерстве по внешней торговле ГДР и очень находчивый (как минимум) в поисках западной валюты.

Разъяснения, которые могут пригодиться

Специальные карты

№I: Во-первых, Восток уменьшает количество фишек беспорядков в 2 любых провинциях в которых есть *маркеры массовых протестов* до 3. После этого он убирает 2 любых фишки беспорядков.

№II: Цена (иконки внизу карты после слов *Every End Of Decade*) возведения Берлинской Стены указана для напоминания. Возможно вы захотите положить карту (в момент активации ее свойства) рядом с треком Конца Декады или в каком-то ином удобном для вас месте.

№III: Обе ФБС могут быть размещены в одной провинции

№IV: (сторона Round-Table) Сначала Восток переносит фишки беспорядков в провинции со своих карт полиции. После этого Запад выбирает провинцию где есть хотя бы 1 маркер протеста и уменьшает количество фишек беспорядков до 3.

I декада

№4: В West Berlin фишка беспорядков не кладется.

№7: По 2 строительных балла как для ЧССР так и для Польши. Поскольку соединения города является частью этого города, Восток может использовать эти баллы в Польше (это же применимо и к ЧССР) для: а) постройки 2 фабрик, или б) 1 фабрики и 1 коммуникации, или (если выполняется п. 5.1) 2 коммуникаций.

№9: То же самое что и в случае №7.

№11: В West Berlin фишка беспорядков не кладется.

№13: Из West Berlin фишка беспорядков не убирается.

№15: Запад может игнорировать иконку полиции. Если Восток активирует событие, то Запад

определяет где будет применяться как 1 строительный балл, так 1 балл регрессии (предназначенный для Востока).

№20: Из West Berlin фишка беспорядков не убирается.

II декада

№21: Запад может игнорировать иконку полиции.

№24: В West Berlin фишка беспорядков не кладется.

№25: 2 фишки беспорядков для West Berlin и 2 фишки беспорядков для других западных провинций (или провинции).

№27: Используйте фабрику в городе Rheinsberg, см. п. 10.4.

№35: ФБС не должна размещается в West Berlin (ни прямо, ни косвенно).

№37: 1 чехословацкая фабрика убирается, вместе с ее всеми коммуникациями. Больше в этом месте строить фабрику нельзя.

№39: Вы можете использовать все 3 иконки в West Berlin.

III декада

№43: Поскольку все соединения городов провинции Nordrhein-Westfalen (NRW) часть этой же провинции NRW, вы можете убрать их любую коммуникацию, даже если физически они расположены в другой провинции. Например, 2-ую голубую линию соединения в Bremen-Duisburg. Безусловно вы можете удалить фабрику в NRW если таковая есть (у фабрики при этом не должно быть коммуникаций).

№46: Если в Berlin нет кризисных фабрик, то Восток может выполнить такую последовательность иконок: сделать фабрику в East Berlin кризисной и восстановить ее незамедлительно (т.е. результатом будет *отсутствие эффекта* треугольных иконок). Остальные иконки должны быть выполнены обычным образом.

№51: Запад может игнорировать иконку полиции.

IV декада

№62: В West Berlin фишка беспорядков не кладется.

№63: Объяснения для карты №43 применимы и здесь. Вы можете убрать коммуникацию из **любого** соединения в Hamburg.

№64: Это **не** Нейтральная Карта.

№67: Добавьте ФБС и уберите 1 фишку беспорядков в Sachsen, следующая иконка дает возможность Востоку убрать 1 дополнительную фишку беспорядков на его усмотрение.

№68: В West Berlin фишка беспорядков не кладется. Восток может положить все 3 фишки беспорядков в Bayern.

№73: Объяснения для карты №37 применимы для Польши.

№77: Запад может переместить только что размещенную фишку беспорядка с помощью 1 перемещающей иконки при желании.

№79: Вы можете положить ФБС в West Berlin. Если вы так делаете, то выбор сектора происходит в соответствии с п. 10.1.