

--- LIBRO DE REGLAS ---
versión 2.0

WIR SIND DAS VOLK!

Un juego de
PETER SYLVESTER y RICHARD SEVIL



1949: Alemania está dividida en dos, mientras se cierra el Telón de Acero. Alemania Oriental y Occidental se convierten en encarnaciones rivales. ¿Qué sistema hará más feliz a su pueblo? Socialismo o Capitalismo - ¿cuál triunfará?

1 INTRODUCCIÓN

Wir sind das Volk! (¡Nosotros somos el pueblo!) fue el eslogan principal de los manifestantes de la Alemania Oriental en 1989. En este juego sobre la Alemania dividida, desde 1945 a 1989, un jugador asume el papel de la Alemania Oriental y el otro de la Alemania Occidental.

Idea básica: Con el uso de las cartas de acción, los jugadores construyen sus economías e incrementan el nivel de vida. Una diferencia demasiado alta en el nivel de vida (tanto internamente como comparado con el otro jugador) causará agitación social. Demasiada agitación dará como resultado una protesta masiva. Cuando llegue el momento de comprobarlo, un estado se colapsará (y perderá la partida) con 4 marcadores de protesta masiva.

Este juego incluye: 1 tablero de juego, 84 cartas de acción, este libro de reglas y los contadores de madera y los marcadores representados a la derecha.



35 nivel de vida



50 agitación



12 socialismo



70 infraestructuras



39 fábricas
(4 púrpuras, 24 amarillas, 11 rojas)



12 fábricas
decadentes



1 fábrica
Rheinsberg



10 protestas
masivas



1 prestigio



1 moneda
Occidental



1 socialismo

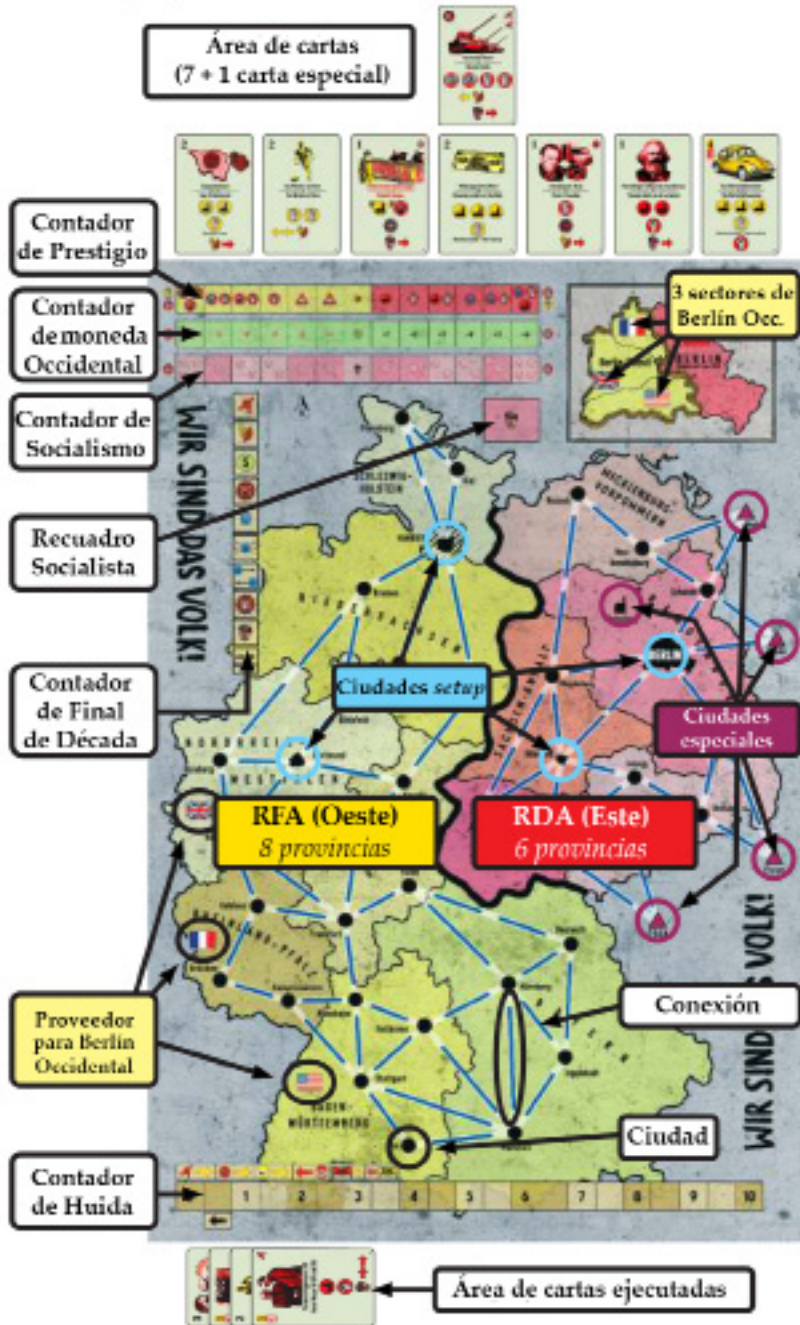


1 huida



1 Final de Década
(dos caras)

El tablero de juego



El tablero representa a la Alemania dividida: la República Federal Alemana (RFA), denominada en lo sucesivo como Oeste, y la República Democrática Alemana (RDA), llamada en lo sucesivo Este. El Oeste tiene 8 provincias, el Este tiene 6. Las provincias del Berlín Occidental y Oriental se representan en un mapa aparte (superior derecha).

Berlín Occidental está dividido en 3 Sectores, cada uno de ellos con una bandera. Para cada sector hay un proveedor de la Alemania Occidental (con la misma bandera). Por ejemplo, Rheinland-Pfalz es el proveedor del sector francés de Berlín.

Definición importante: La Alemania Occidental consiste de todas las provincias de la RFA salvo Berlín Occidental.

Hay ciudades y conexiones (líneas gruesas transparentes). Cada conexión cuenta con 1 o 2 líneas azules. Las ciudades y las líneas azules son los lugares de construcción de las fábricas e infraestructuras respectivamente.

Hamburgo no es una provincia, pero tiene algunas habilidades especiales, véase la sección 10.2.

La ciudad de Rheinsberg y las 4 ciudades fuera de Alemania son *ciudades especiales*.

Algunas ciudades son ciudades de setup, indicadas con sus formas irregulares.

Hay 2 áreas para las cartas. Una junto al borde superior del tablero (para las 7+1 cartas reveladas) y una junto al borde inferior (para las cartas ejecutadas).

Notas:

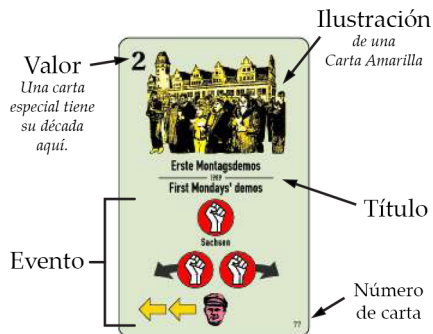
a) La mayoría de las provincias Occidentales coinciden con sus Estados Federales (salvo Saarland, Bremen y Hamburgo), mientras que la mayoría de las provincias Orientales coinciden con sus provincias antes de que el Este reformase sus distritos en 1952.

b) En el mapa, ambas partes de Berlín se representan con sus respectivos nombres oficiales de la Guerra Fría. Por comodidad, estas reglas se refieren a ellas como Berlín Occidental y Oriental.

c) La bandera soviética de Berlín Oriental es un recurso estético y no afecta al juego.

Las cartas de acción

Las cartas de acción están divididas en 4 conjuntos (de 21 cartas cada uno), un conjunto para cada década de I a IV. Cada conjunto consiste de 20 *cartas normales* y 1 *carta especial* (reservada para el Este). Todas las cartas tienen el siguiente diseño:



Cuando la *ilustración* de la carta cuenta con tonos rojizos (junto con el negro) es una *Carta Roja*. Cuando cuenta con tonos amarillos/dorados (junto con el negro) es una *Carta Amarilla*. Cuando es una mezcla de rojos y amarillos, es una *Carta Doble* (las cuales, para diferenciarlas mejor, tienen su título en rojo en lugar de negro).

El color de la ilustración te dice quién se beneficiará del evento de la carta.

Nota: No te confundas con el color de los iconos. Nunca definen si una carta es Roja o Amarilla. Cuando tengas dudas sobre si una carta es roja o amarilla, echa un vistazo a la lista con el resumen de las cartas al final de este libro de reglas.

1 Las cartas Especiales no tienen un valor. Tienen el número de la década del I al IV en la esquina superior izquierda.

3 Algunas cartas tienen 2 valores diferentes. El del recuadro amarillo es para el Oeste, el del recuadro rojo para el Este.

6 Algunas cartas cuentan con un icono especial en su esquina superior derecha. Estos son (de arriba abajo): huida, fuerza policial roja, fuerza policial rosa. Todos estos iconos se explicarán más adelante.

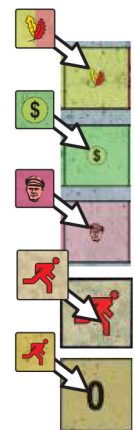
2 PREPARACIÓN

14 ×

2 ×

2 ×

2 ×



Coloca 2 marcadores de agitación en cada una de las 3 provincias suministradoras del Oeste. Pon 3 marcadores de agitación en cada una de las 11 provincias restantes. Coloca 1 marcador de socialistas en el Recuadro de almacenamiento de socialistas. El Oeste coloca 1 fábrica amarilla tanto en Hamburgo como en Dortmund. El Este coloca 1 fábrica roja tanto en Berlín como en Bitterfeld. Gira cada fábrica de modo que el número 1 esté orientado hacia el norte. Pon a un lado el resto de fábricas e infraestructuras.

Coloca los marcadores de prestigio, moneda Occidental, socialismo y Final de Década bocarrriba en sus contadores (cada uno en el espacio con su símbolo), y el marcador de huida en el contador de huida, en el espacio con el número 0.

Para comenzar la partida, sigue el paso 1 de la sección siguiente. El Oeste parte con la ventaja en el prestigio y será el jugador inicial.

Ventaja en el Prestigio: Cuando el marcador de prestigio está en la zona roja del contador de prestigio, el Este cuenta con la ventaja en el prestigio, en otro caso la ostenta el Oeste.

3 JUGANDO AL JUEGO

El juego se divide en 4 décadas. Cada década consiste de 2 quinquenios y la etapa de Final de Década.

Cada primer quinquenio sigue esta secuencia:

1. Coloca la carta especial de la década en curso en el área de cartas como se describe en la pág. 2. Mezcla las cartas de la década en curso para formar el mazo de robo. Los jugadores rellenan su mano hasta tener 2 cartas.

A partir de la década II, los jugadores pueden descartarse de las cartas que conserven de décadas anteriores antes de robar. Ten en cuenta que hay que descartarse de al menos 1 carta cuando se tienen 3 cartas.

Nota: La carta especial de la década IV tiene dos caras diferentes. La cara *La caída del muro* está en juego cuando el muro de Berlín está construido; de otro modo está en juego su otra cara.

- Coloca las 7 cartas superiores del mazo de robo bocarrriba en el área de cartas.
- Acciones.** El jugador con la ventaja del prestigio comienza el primer quinquenio. Elige 1 carta del área de cartas o 1 carta de su mano y ejecuta 1 acción. Sólo el Este puede elegir la carta especial. Entonces el otro jugador elige una carta y ejecuta 1 acción. Se continúa por turnos. Cuando el Este elige la carta especial, debe, o bien descartarse de una carta de la mano, o permitir que el Oeste robe la carta superior del mazo como una carta adicional para su mano.
- El quinquenio finaliza tan pronto como se ejecuta la última carta *normal* del área de cartas. (No se tienen en cuenta ni la carta especial si continúa en el área de cartas ni las cartas en la mano de los jugadores).

Cada segundo quinquenio se juega en su mayor parte igual. Las diferencias son:

- Ignora el paso 1 anterior y salta directamente al paso 2.
- Si la carta especial continúa en el área de cartas, permanece allí.
- Comienza el jugador que *no* realizó la última acción en el primer quinquenio.

El segundo quinquenio finaliza *exactamente* igual que el primero.

Salvo que se tenga que poner una carta frente al Este (debido a que se ha ejecutado un icono de fuerza policial, ver sección 6.4), las cartas ejecutadas siempre se alinean junto al borde inferior del mapa como se describe en la pág. 2 de modo que el icono de fuga de las cartas (de haberlo) esté siempre visible. (Por cada icono de fuga tendrás que avanzar el marcador de fuga 1 espacio el Final de Década).

Cuando se acaba el segundo quinquenio, se juegan las 10 fases del Final de Década (véase la sección 9 para más detalles). Sólo en este momento se comprueba la victoria. Si no hay un ganador, comienza la siguiente década.

4 PROTESTA MASIVA

Tan pronto como hay 4 marcadores de agitación en una provincia, ésta recibe una protesta masiva. Coloca un marcador de protesta masiva en la provincia. (Coloca un 2º marcador de protesta masiva cuando tenga 8 marcadores de agitación, un tercero cuando tenga 12, y así en adelante).



El Este usa los marcadores de protesta masiva denominados WE, ARE, THE, PEOPLE! (En ese orden). El Oeste usa los marcadores denominados NO, POWER, TO, NOBODY. (En ese orden). Sólo cuando un jugador se enfrenta a más de 4 protestas masivas, usa los marcadores con los signos de exclamación.

Tan pronto como el número de marcadores de agitación en una provincia baja de 4, 8, 12, etc., elimina 1 marcador de protesta masiva.

Nota del diseñador: "Ningún poder para nadie" (Keine Macht für Niemand) es la canción más famosa de la banda punk Ton Steine Scherben. Este slogan todavía se usa a día de hoy en la escena autónoma alemana.

5 ECONOMIA

5.1 Nuevas fábricas e infraestructuras

Durante tus acciones recibes con frecuencia puntos de construcción. Por cada punto, puedes construir 1 fábrica o 1 infraestructura.

Una Fábrica se coloca en una ciudad vacía.

Una Infraestructura se coloca en una línea azul vacía cuya conexión tiene al menos una fábrica en uno de sus lados.

Conexión operativa: Tan pronto como la conexión entre 2 fábricas está completamente construida con infraestructura(s), se convierte en una *conexión operativa*.

Cada fábrica tiene un valor base de 1. El valor actual de una fábrica siempre es **uno más el número de conexiones operativas**.

Cuando el valor cambia, gira la fábrica de modo que el número que apunta al norte iguale a su valor actual.

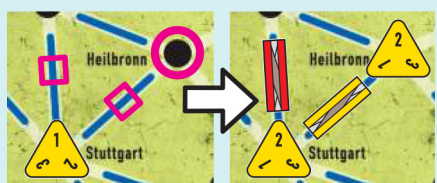
Nota: En la mayoría de los casos, una fábrica de nueva construcción tiene un valor actual de 1. Sin embargo, cuando la colocación de la fábrica crea instantáneamente una conexión(es) operativa(s), su valor es más alto.

La infraestructura de una conexión no operativa se voltea a su lado con el color de inoperativa.

Nunca puedes usar puntos de construcción en una provincia con un marcador de protesta masiva.

En ocasiones el uso de puntos de construcción está restringido a ciertas provincias. En ese caso, sólo puedes usarlos en dichas provincias.

Conexiones y provincias. Todas las conexiones de una ciudad son parte de esa ciudad. Por lo tanto una conexión siempre pertenece a la misma provincia que la ciudad – incluso si conecta a otra provincia (en cuyo caso pertenecería a ambas provincias).



Ejemplo: El Oeste quiere construir con 3 puntos de construcción en los lugares indicados (imagen de la izquierda). Coloca 1 fábrica y 2 infraestructuras sobre el tablero, dando como resultado la situación de la derecha.



Ejemplo: ¡Disturbios en la provincia de arriba! No puedes colocar fábricas ni infraestructuras en ella. Se resaltan todas las líneas azules afectadas. Fíjate en concreto en la conexión Leipzig-Jena, la parte inferior izquierda de las dos líneas azules está afectada porque es parte de Leipzig. Sin embargo, las conexiones que sólo discurren a través de la provincia no se ven afectadas.

5.2 Desmantelando

Cuando una economía es afectada por puntos de desmantelamiento, el proceso de construcción simplemente se revierte. Por cada punto, elimina 1 fábrica o 1 infraestructura. Nunca puedes eliminar una fábrica si al menos una de sus conexiones tiene una infraestructura. La eliminación de una infraestructura de una conexión operativa devalúa el valor de las fábricas previamente conectadas (ambas se reducen en 1). Rótalas de acuerdo a ello.

Cuando el desmantelamiento está restringido a ciertas provincias, se aplica la definición de *conexiones y provincias* (del recuadro amarillo de la izquierda).

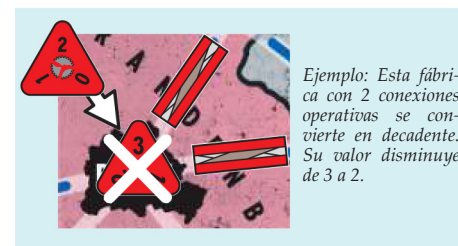
Nunca puedes desmantelar fábricas en CSSR o Polska, salvo con un evento.

5.3 Fábricas del Este decadentes

Sólo las fábricas del Este se pueden convertir en decadentes. En el momento en que esto ocurra (por ejemplo debido a la falta de moneda occidental, ver sección 9.3), reemplaza el marcador de fábrica por un marcador de fábrica decadente.

Una fábrica decadente tiene un valor base de 0. Su valor actual es justo el número de sus conexiones operativas (Por lo tanto su valor actual siempre es 1 menos que el de una fábrica normal).

El concepto de fábricas decadentes no tiene nada que ver con el desmantelamiento de una economía. Una fábrica decadente siempre permanece en el tablero. *Nunca* se puede desmantelar. (Excepción: Rheinsberg, ver sección 10.3).



Ejemplo: Esta fábrica con 2 conexiones operativas se convierte en decadente. Su valor disminuye de 3 a 2.

Consejo: Para comprobar el valor de una fábrica o una fábrica decadente, simplemente cuenta sus conexiones operativas y añade su valor base (1 o 0).

6. LAS ACCIONES

El Motor del juego es la ejecución de las cartas de acción. Una carta *normal* se puede ejecutar de 1 de las siguientes 4 formas. Puedes elegir entre:

- Eliminar 1 marcador de agitación, o
- Mejorar tu economía, o
- Incrementar tu nivel de vida, o
- Ejecutar el evento de la carta.

En el caso de una carta especial, *sólo* puedes ejecutar el evento (y sólo puede hacerlo el Este).

6.1 Eliminar 1 marcador de agitación

Con cualquier carta normal, puedes eliminar 1 de tus marcadores de agitación. Para el *Este*, la eliminación es gratuita usando una *Carta Roja*, para el *Oeste* es gratuita usando una *Carta Amarilla*. Cuando se usa una carta *Doble* o una carta del color de tu oponente *tienes que* desmantelar 1 punto de construcción de acuerdo a la sección 5.2. Si no tienes nada que desmantelar, no puedes usar una carta *Doble* o una carta del color de tu oponente para esta acción.



Ejemplo: El Este ejecuta esta Carta Amarilla y elimina 1 marcador de agitación en Sachsen. Dado que no era una Carta Roja, tiene que desmantelar 1 fábrica o 1 infraestructura. Elige desmantelar una fábrica en Thüringen.

6.2 Mejorar tu economía

Puedes usar cualquier carta normal para esta acción. Recibes tantos puntos de construcción como el valor de la carta para tu bando y los usas para mejorar tu economía de acuerdo a la sección 5.1. No puedes construir en ninguna provincia con un marcador de protesta masiva.



Ejemplo: el Oeste construye con esta Carta Amarilla. Usando su valor (el 3 en la casilla amarilla), coloca 1 fábrica y 2 infraestructuras en su territorio. El ejemplo de la página 4 muestra los detalles.

6.3 Incrementar tu nivel de vida

Puedes usar cualquier carta normal para colocar hasta 3 marcadores de nivel de vida (a partir de ahora denominado NV). Se deben colocar en provincias *diferentes*. Una provincia puede recibir su *primer* NV cuando tiene una economía de al menos 3. Para el segundo NV necesita una economía de al menos 6, para el tercero 9, y así en adelante.

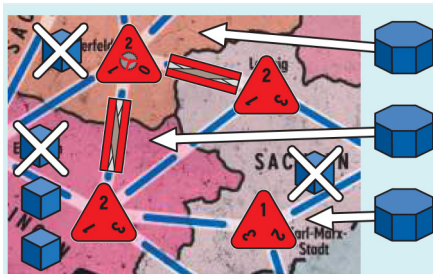
La economía de una provincia es la suma de los valores de sus fábricas.

Si la economía de la provincia no es lo suficientemente fuerte para llegar al umbral de su siguiente NV, puedes usar el valor de la carta para cumplir los requisitos temporalmente (ver el ejemplo siguiente). Puedes dividir el valor de la carta entre diferentes provincias, pero nunca puedes usar más de 2 puntos en 1 provincia.

Por cada NV usado, puedes eliminar 1 marcador de agitación de la provincia (de haberlo). Sin embargo, si transfieres el NV a Berlín Occidental, elimina el marcador de agitación allí (y no del proveedor), ver sección 10.1.

Un NV nunca se elimina del tablero salvo que lo especifique una carta.

Consejo: Pon el marcador de agitación eliminado sobre el NV que se acaba de colocar, y quítalo del tablero sólo cuando has terminado de colocar NV.



Ejemplo: El Este incrementa su nivel de vida con una carta de valor 2. La provincia de la derecha tiene una economía de 3 (suficiente para su primer NV), las otras 2 provincias tienen una economía de 2 cada una (no llegan al umbral para el primer NV por 1). Por lo tanto, el Este usa el valor de la carta para reunir los requisitos del NV para estas últimas (dos veces 1; hacen para ambas provincias 2+1=3) y puede colocar 3 NV. Además cada NV colocado elimina 1 marcador de agitación.

6.4 Ejecutar el evento de la carta

El Este sólo puede ejecutar los eventos de Cartas Rojas y Dobles. El Oeste sólo puede ejecutar los eventos de cartas Amarillas y Dobles.

Nota: históricamente algunas Cartas Rojas tuvieron lugar en la Alemania Oriental, algunas en la Alemania Occidental. Por ejemplo, "Land reform" y "Spiegel Scandal" son ambas Cartas Rojas, pero tuvieron lugar en la Alemania Oriental y Occidental respectivamente. Lo mismo ocurre con las Cartas Amarillas. Puedes conocer el "dónde" mirando el color de los iconos.

Cada evento consiste de uno o más iconos. Básicamente hay dos tipos: *Iconos con flechas* e *Iconos sin flechas*. Su significado se explica en el recuadro de la página siguiente. (También hay un Resumen de las Cartas en el apéndice). Un *icono sin flechas* amarillo siempre afecta al Oeste. Un *icono sin flechas* rojo o rosa siempre afecta al Este.

Cuando ejecutas el evento de una Carta Roja o Amarilla, tienes que ejecutar todos los iconos. Cuando ejecutas un evento de una Carta Doble, puedes ignorar 1 *flecha* (de un icono con flechas) o 1 *icono sin flechas* (incluso un icono de fuerza policial). En ambos casos siempre tienes que seguir cualquier instrucción del evento (por ejemplo, una restricción geográfica como *Bayern*).

Clarificación: Las instrucciones de un evento sólo se refieren al icono(s) en la línea directamente superior a él.

El jugador *ejecutante* siempre determina la *secuencia* en la que se ejecutan los iconos y dónde se ejecutan. Excepción: Cuando el icono se fusiona con un escudo de armas, *siempre* es el jugador al que representa dicho escudo quien decide dónde se ejecuta el icono – sin importar quién ejecuta el evento.

Cuando se ejecuta un icono de fuerza policial (por cualquier jugador), la carta no se alinea junto a la parte inferior del mapa, si no que se coloca frente al Este.

Flechas no ejecutables: Por cada flecha roja que no se puede ejecutar (*porque sacaría el marcador del contador*) el Este elimina 1 marcador de agitación. En caso de una flecha de prestigio no-ejecutable, el Este puede en su lugar optar por colocar 1 marcador de agitación en una Provincia del Oeste. Lo mismo ocurre para cada flecha amarilla y el Oeste, respectivamente.

Iconos no ejecutables. Ignora un icono que no se puede ejecutar (porque, por ejemplo, el marcador de agitación a quitar no existe). Sin embargo, nunca puedes ejecutar un evento que requiere dismantelar más de **tus** fábricas e infraestructuras de las que **tú** tienes.



Ejemplo 1: el Este ejecuta este evento. Elige qué 4 puntos de construcción (fábricas y/o infraestructuras) son dismanteladas del Oeste.



Ejemplo 2: Cuando el Oeste ejecuta el evento de esta Carta Dual, elige ignorar 1 flecha (que tendría efectos negativos para el Oeste). Cuando el Este ejecuta este evento, elige ignorar 1 de los 2 iconos amarillos.



Ejemplo 3: El Este ejecuta este evento. Desplaza el marcador de prestigio 1 a su favor, coloca 1 marcador de agitación en 1 de sus provincias y construye 2 puntos de construcción en Polska y 2 en CSSR. Dado que las conexiones de una ciudad forman parte de esa ciudad, el Este puede construir para Polska (al igual que para CSSR):

a) 2 fábricas polacas, o b) 1 fábrica polaca y 1 infraestructura polaca, o c) 2 infraestructuras

polacas (pero sólo si hay al menos una fábrica al final de algún lado de cada conexión).



En este caso, el Oeste siempre decidirá dónde se dismantela 1 punto de construcción del Este.



En este caso, el Este siempre decidirá dentro de qué provincia del Oeste se coloca 1 marcador de agitación.

Iconos con flechas



Mueve de acuerdo a las flechas el marcador de prestigio 1 o 2 a la izquierda (flecha amarilla) o a la derecha (flecha roja).



Mueve el marcador de moneda Occidental de acuerdo a las flechas 1 o 2 a la izquierda o a la derecha.



Mueve el contador de socialismo de acuerdo a las flechas 1 o 2 a la izquierda o a la derecha.

Iconos sin flechas



1 punto de construcción para el jugador afectado.



Desmantela 1 punto de construcción del jugador afectado.



Se coloca 1 marcador de agitación en una provincia del jugador afectado.



Se elimina 1 marcador de agitación de una provincia del jugador afectado.



Mueve 1 marcador de agitación del jugador afectado a otra de sus provincias.



En una de las provincias del jugador afectado con marcador(es) de protesta masiva, reduce el número de marcadores de agitación a 3. Ten en cuenta que puedes eliminar cualquier número de marcadores por encima de 3.



Coloca 1 NV en una provincia del jugador afectado (sin tener en cuenta la economía de la provincia). Como siempre, elimina también 1 marcador de agitación en ella.



Coloca 1 NV en una provincia del jugador afectado (sin tener en cuenta la economía de la provincia) sin eliminar un marcador de agitación.



Elimina 1 NV de una provincia del jugador afectado.



Se eliminan permanentemente 1 fábrica y todas sus infraestructuras.



1 fábrica del jugador afectado se convierte en una fábrica decadente. Cambia el marcador (por lo tanto disminuye su valor en 1).



1 fábrica del jugador afectado es "reparada". Cambia el marcador a uno de fábrica normal (por lo tanto incrementa su valor en 1).



Construcción del Muro de Berlín. Gira el marcador de Final de Década a su lado Berlín. Desde ahora, el Este no sufrirá ninguna Fuga desde la República.



Reapertura del Muro. Vuelve a girar el marcador de Final de Década. El Este puede sufrir de nuevo Fugas desde la República.



Ambos iconos son iconos de fuerza policial y sólo se tienen en cuenta para el Este. Cuando son ejecutados por cualquier jugador, el Este simplemente coloca la carta bocarriba frente a él, acumulándolas. Una vez por década, el Este puede usar una de estas cartas para eliminar 1 marcador de agitación (sección 8). El icono rojo incrementará la Fuga desde la República, el rosa no (véase sección 9.1).



Disolución de la Stasi. El Este descarta todas sus cartas acumuladas de fuerza policial (y no puede acumular más en el futuro). Si hay marcadores de agitación sobre las cartas, se devuelven a las provincias del Este (máximo 1 marcador de agitación por provincia; el Este elige las provincias).



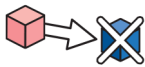
El caso Guillaume. El Este puede examinar, o bien la mano de cartas del Oeste, o las 2 cartas superiores del mazo de robo. Posteriormente el Este puede cambiar 1 de sus cartas por una de ellas. Como alternativa, si el Este examina las 2 cartas superiores del mazo de robo, puede eliminar 1 de esas cartas del juego.



Westdeutschland - Alemania Occidental

Ejemplo 4: Cuando se ejecutan estos iconos, el Oeste recibe 2 marcadores de agitación. No pueden ir a Berlín Occidental dado que no es parte de Alemania Occidental, véase la definición de la pág. 2.

7 SOCIALISMO



Cuando hay un marcador de protesta masiva en una provincia del Este, los socialistas del recuadro de almacenamiento de socialistas se mueven a esa provincia. Cada socialista que se coloca elimina 1 marcador de agitación.

Este movimiento de socialistas es obligatorio. Tiene lugar inmediatamente después de haber finalizado una acción o en la fase socialista al Final de la Década (pero no en ninguna otra Fase de Final de Década).

Cuando no hay socialistas suficientes en el recuadro de almacenamiento para finalizar todas las protestas masivas, el Este decide a qué provincias se mueven todos los socialistas del recuadro de almacenamiento. Un socialista permanece en la provincia hasta que tiene que abandonar el mapa (ver sección 9.9).

8 FUERZA POLICIAL

Una carta de fuerza policial almacenada por el Este se conoce como una carta de fuerza policial Roja, cuando el icono de fuerza policial es rojo, y una carta de fuerza policial Rosa, cuando es rosa.

El Este puede usar cada carta de fuerza policial almacenada una vez por década para eliminar 1 de sus marcadores de agitación. Puede usar una carta durante su acción (además de su acción) o en la fase de Final de Década Ejecutar Fuerza Policial (ver sección 9.8). Un marcador de agitación eliminado de esta forma se coloca sobre la carta de fuerza policial para indicar que se usó en esta década (y no se puede volver a usar en lo que resta de década).

9 FINAL DE DÉCADA

El Final de Década consiste de 10 fases. Según completes cada fase, avanza el marcador de Final de Década conforme a ello de modo que no olvides ninguna fase.

Insolvencia nacional. Durante el Final de Década, en el momento en que el Este esté obligado a dismantlar más de su economía (fábricas o infraestructuras colocadas) de las que tiene, pierde inmediatamente. Se saltan las fases restantes.

9.1 Huida de la República/El Muro

Para la Alemania Oriental, el éxodo masivo de sus habitantes (especialmente profesionales y científicos) era un grave problema, cercano a causar el colapso de su economía. El cierre de la frontera en 1952 no ayudó, dado que era fácil llegar a Berlín Occidental y los refugiados eran recibidos con la ciudadanía y pasaportes de la Alemania Occidental. El Este sólo detuvo el éxodo construyendo el Muro de Berlín. Sin embargo el Muro tuvo costes para el Este – tanto en su construcción y vigilancia como en la pérdida de prestigio internacional.

Cómo se resuelve esta fase depende del lado que muestre el marcador de Final de Década.



Coste del Muro. Cuando está bocarriba el dibujo de Berlín, mueve el marcador de prestigio 1 a favor del Oeste. Además, el Este tiene que dismantlar 1 punto de construcción (a su elección).



Huida de la República. Cuando está bocarriba el otro lado, el Este sufre Huida de la República. Su impacto se determina usando el contador de huida.

Avanza el marcador de huida 1 espacio:

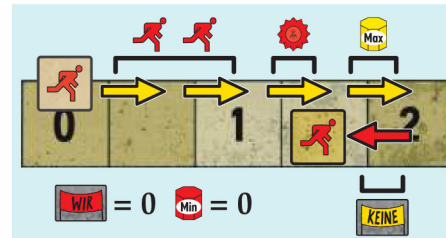
- por cada icono de huida de las cartas jugadas durante esta década (Todas estas cartas están alineadas bocarriba junto al borde inferior del mapa), y
- por cada NV en la provincia del Oeste con el mayor NV, y
- por cada carta de fuerza policial Roja almacenada por el Este, y
- cuando hay 1 o más marcadores de protesta masiva en una provincia del Este.

Y el marcador retrocede 1 espacio:

- por cada NV en la provincia del Este con el menor NV, y
- cuando hay 1 o más marcadores de protesta masiva en una provincia del Oeste.

La posición resultante del marcador de huida indica cuántos puntos de dismantamiento sufre el Este. El jugador que cuenta con la ventaja en el prestigio dismantla la primera fábrica o infraestructura del Este, continuando alternativamente.

Después de completar esta fase, devuelve el marcador de huida al Cero y descarta las cartas del borde inferior del mapa.



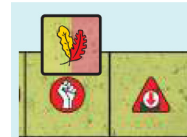
Ejemplo: El marcador de huida avanza 2 espacios por 2 cartas mostrando 1 icono de huida cada una, 1 por una carta de fuerza policial Roja almacenada, y 1 por 1 NV en la provincia del Oeste con más NV. Posteriormente, retrocede 1 dado que el Oeste cuenta con 2 marcadores de protesta masiva. Los otros dos parámetros son cero. El resultado es: el Este sufre 1 punto de dismantamiento.

9.2 Prestigio

El Este y el Oeste compitieron por el prestigio internacional (frente a los aliados, los países no alineados, en los Juegos Olímpicos, etc.). Ambos querían ser considerados como el verdadero representante de Alemania.



El jugador que cuenta con la ventaja del prestigio ejecuta el icono(s) de debajo del marcador de prestigio o de una casilla de menor valor. Él decide dónde ejecutarlo. Los iconos son idénticos a los iconos de las cartas de acción.



Ejemplo: El marcador de prestigio está en la casilla "+1 marcador de agitación para el Este". El Oeste, sin embargo, decide ejecutar la casilla de menor valor y convierte 1 fábrica del Este en una fábrica decadente.

9.3 Moneda occidental

Históricamente, Alemania del Este sufrió continuamente la falta de moneda occidental. La necesitaba para importar bienes como plátanos y café, pero también recursos industriales. Al mismo tiempo, casi no hubo inversión en su economía, que se estaba desgastando. Estos problemas no afectaron a la Alemania Occidental, que contaba con el marco alemán – una moneda muy negociable.



Sólo el Este necesita moneda occidental (MO). Hay dos fuentes de ingresos: El contador de MO y la exportación.

La posición del marcador MO informa de los ingresos del contador. (Puede ser negativo). Los

ingresos por la exportación se calculan así: cada fábrica de exportación del Este cuyo valor es al menos igual a la peor fábrica de exportación del Oeste le proporciona al Este 1 MO. (Si el Oeste tiene una provincia sin fábricas, cada fábrica de exportación del Este le proporcionará 1 MO – incluso una fábrica decadente de valor 0).

Fábrica de exportación: Cada provincia tiene 1 fábrica de exportación. Es aquella con el valor más alto.

El Este necesita 1 MO por cada NV.

Por cada MO que le falte al Este, los jugadores se alternan en convertir fábricas del Este en fábricas decadentes. Si el Este se queda sin fábricas durante este proceso, los jugadores se alternan eliminando 1 infraestructura (o la fábrica de Rheinsberg) por cada MO que aún falte. Ambos procesos de conversión y el proceso de eliminación lo inicia el jugador que cuenta con la ventaja en el prestigio.

Si la suma de los ingresos de exportación y los ingresos del contador de MO es negativa, tantas fábricas del Este se convierten en decadentes como el exceso de su NV (ver ejemplo).

Nota: a) No hay beneficio para el Este si excede sus requisitos de MO. b) Las fábricas en CSSR y Polska nunca contribuyen a los ingresos de MO.

Ejemplo: El Este tiene 8 NV en el mapa. Cuenta con unos ingresos de 3 del contador de MO. La peor fábrica de exportación del Oeste tiene un valor de 3. Las fábricas de exportación del Este tienen los siguientes valores: 0, 1, 1, 2, 3, 5. De aquí se obtienen otros 2 MO de ingresos. Dado que al Este le faltan 3 NV (8-3-2), 3 fábricas del Este se vuelven decadentes.

Variante: Como antes, pero el contador de ingresos es -3. Por tanto, el total ingresos de MO es negativo (-3+2=-1) y al Este le faltan 9 MO (8+1).

9.4 Pago por las cartas de fuerza policial

El sistema de control y represión de la Alemania Oriental era enorme. A finales de 1989, había 91000 agentes de la Stasi a jornada completa (1 por cada 180 habitantes) y 180000 Agentes no oficiales (con una proporción total de 1:60). Basado en estas proporciones, la Stasi fue el mayor Servicio Secreto de la historia (significativamente mayor que la KGB [1:595] y la Gestapo [1:8500]).



Por cada carta de fuerza policial almacenada, el Este tiene que desmantelar 1 punto de construcción (a su elección).

9.5 Mantener el nivel de vida



Ambos jugadores comprueban todas sus provincias. El número de NV en una provincia no puede superar el valor de su fábrica de exportación.

Si es necesario, elimina el NV sobrante de una provincia.

El número de NV en Berlín Occidental no puede exceder el valor de la peor fábrica de exportación de todas las provincias proveedoras, las cuales ya transfirieron NV a Berlín Occidental. Si es necesario, elimina el NV sobrante de Berlín Occidental (el Oeste elige de qué sectores).

Nota: Las fábricas en CSSR y Polska no se pueden usar para mantener NV.

Ejemplo: Brandenburg tiene 3 NV, su fábrica de exportación tiene un valor de 1. Por lo tanto pierde 2 NV.

9.6 Comparación interna



Ambos jugadores comparan todas sus provincias con su provincia más desarrollada (aquella con más NV). Cada provincia con menos NV recibe marcadores de agitación en número igual a la diferencia menos 1. Berlín Occidental es diferente: recibe marcadores de agitación igual a la diferencia completa.

Ejemplo: Todas las provincias del Oeste tienen 3 NV, salvo Berlín Occidental (2) y Bayern (2). Berlín Occidental recibe 1 marcador de agitación (la diferencia completa), Bayern ninguno (la diferencia reducida).

9.7 Comparación Este Oeste

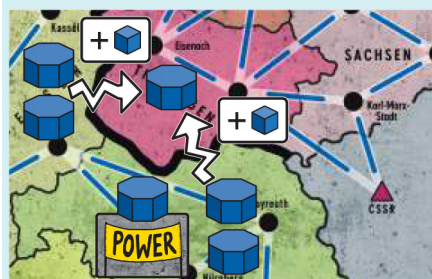


Usando cualquier NV allí disponible, cada provincia puede "atacar" 1 provincia adyacente del oponente. El jugador atacante decide cuál. Berlín Occidental es diferente: ataca a las dos provincias adyacentes.

Si la provincia del oponente tiene menos NV, recibe marcadores de agitación en número igual a la diferencia completa. Sin embargo, estos sólo crearán nuevos marcadores de protesta masiva después de resolverse todos los ataques de ambos jugadores.

Importante: Por cada marcador de protesta masiva en la provincia atacante, no habrá disponible 1 NV para usar en el ataque. (Los marcadores de protesta masiva en la provincia defensora son irrelevantes).

Consejo: Coloca siempre un NV sobre cualquier marcador de protesta masiva de la misma provincia, de modo que no ataques con él por accidente.



Bayern podría atacar Sachsen o Thüringen. Dado que hay 1 marcador de protesta masiva en Bayern, sólo 2 de sus NV están disponibles para atacar. Bayern podría dar 2 marcadores de agitación a Sachsen (0), pero va a por Thüringen (1), dándole 1 marcador de agitación. Hessen (2) también ataca Thüringen y le da otro marcador de agitación.

9.8 Ejecución de cartas de fuerza policial



El Este elimina 1 de sus marcadores de agitación por cada carta de fuerza policial almacenada que no se haya usado aún en esta década (véase sección 8). Posteriormente el Este elimina los marcadores de agitación colocados previamente sobre cualquiera de estas cartas.

9.9 Fase socialista

Alemania Oriental quiso levantar el socialismo. Según una encuesta de opinión, 11 días después de la caída del Muro, sólo el 22% de los ciudadanos de la Alemania Oriental habría votado por el CDU y SPD (los 2 grandes partidos políticos de la Alemania Occidental). El resto habría votado por partidos reformistas como Nuevo Foro, o el viejo SED (Partido Comunista). – Esta regla refleja la creencia socialista en la solidaridad y sacrificar la riqueza material por un mundo mejor.



La posición del marcador en el contador de socialismo te dice cuántos socialistas recibe o pierde el Este.

Los nuevos socialistas van al recuadro de almacenaje. Posteriormente, si es necesario, los socialistas en el recuadro (los viejos y los nuevos) van directamente a las provincias con un marcador de protesta masiva de acuerdo a la sección 7.

Triunfo del Socialismo. El Este gana inmediatamente cuando debería recibir un nuevo Socialista, pero los 12 ya están sobre el tablero. Salta el resto de fases.



Si el Este tiene que perder Socialistas, primero eliminamos del recuadro de almacenaje; posteriormente, si no hay suficientes, el Oeste los elimina de las provincias. Por cada socialista eliminado de una provincia, pon de vuelta 1 marcador de agitación (y, si es necesario, un marcador de protesta masiva).

Fallo del Socialismo. El Este pierde inmediatamente cuando debería eliminarse un socialista del tablero, pero no hay ninguno. Se saltan el resto de fases.

9.10 ¿Wir sind das Volk?



Comprobación de colapso. Ambos jugadores cuentan los marcadores de protesta masiva de sus estados.

Colapso. Cuando un estado tiene 4 o más marcadores de protesta masiva, se colapsa y pierdes la partida. Cuando ambos estados se colapsan simultáneamente, gana el Este.

Si ningún estado se colapsa, descarta el mazo de robo y la carta especial actuales (si continúa en el área de cartas). Comienza la siguiente década.

Victoria y final del juego. Después de 4 décadas el juego finaliza. Si ningún jugador ha ganado para entonces, el Este gana.

Ejemplo: Hay 2 marcadores de protesta masiva en Berlín Occidental. Debido a la regla de Berlín Occidental (véase sección 10.1), ambos están exportando 1 marcador de protesta masiva cada uno a un proveedor. En total, el Oeste tiene 4 marcadores de protesta masiva en el tablero. Se colapsa y pierde la partida.

10 CIUDADES ESPECIALES

10.1 Berlín Occidental

Berlín Occidental era como una isla dentro de Alemania Oriental. Por tanto se convirtió en un tótem y escapatote para el Oeste. Este estatus especial requiere de reglas especiales.

Nunca puedes construir puntos de construcción en Berlín Occidental.

Con una excepción (ver más adelante), Berlín Occidental sólo puede recibir NV como sigue:

- Siempre que el Oeste usa la acción *Incrementar tu nivel de vida* para colocar un nuevo NV en un proveedor de la Alemania Occidental, y
- así este proveedor tiene más NV que Berlín Occidental,
- entonces el Oeste puede transferir este NV a Berlín Occidental (después de haberse colocado el resto de NV).

Por acción, sólo 1 proveedor puede transferir NV a Berlín Occidental. Coloca el NV en el sector correspondiente de Berlín y elimina el marcador de agitación en Berlín Occidental (y no en la provincia proveedora). Los sectores de Berlín Occidental deben repartirse equitativamente el NV (por ejemplo, el sector de Estados Unidos sólo puede recibir el 2º cuando los otros sectores tienen al menos 1).

El único evento que te permite colocar NV en Berlín Occidental es *Start of the Computer Age*. Si recibe un NV de este modo, ponlo en cualquier sector (sujeto a la regla anterior de la equidad).

Ejemplo: El Oeste coloca 1 NV en Rheinland-Pfalz (un proveedor de bandera francesa). En este momento Berlín Occidental tiene 0 NV. Tras finalizar su acción *Incrementa tu nivel de vida*, el Oeste puede transferir ese NV a Berlín Occidental. Se coloca en el sector francés. El marcador de agitación a ser eliminado es eliminado en Berlín Occidental (y no en Rheinland-Pfalz). El siguiente NV para Berlín Occidental debe llegar o de Baden-Württemberg o Nordrhein-Westfalen (proveedores de bandera estadounidense y británica).

La protesta masiva cuenta dos veces: Por cada marcador de protesta masiva colocado en Berlín Occidental, se exporta un marcador de protesta masiva adicional a un proveedor. El Este decide a cuál. Para el proveedor ésta es una protesta masiva normal (no puedes usar ningún punto de construcción en esa provincia) y se suma a los posibles marcadores de protesta masiva de sus propios marcadores de agitación. El marcador

importado sólo se elimina cuando finaliza la protesta masiva en Berlín Occidental (en cuyo caso eliminamos tanto el marcador de protesta masiva de Berlín Occidental como el importado).

Consejo: Coloca un marcador de protesta masiva importado en la bandera del proveedor (de este modo sabrás que sólo se puede eliminar finalizando la protesta masiva en Berlín Occidental).

Excepciones del Final de Década:

- *Mantener el nivel de vida*, véase sección 9.5
- *Comparación interna*, véase sección 9.6
- *Comparación Este Oeste*, véase sección 9.7

10.2 Hamburgo

Hamburgo cumple el papel de comodín. Durante cualquier acción y en cada fase de Final de Década, el Oeste puede decidir la pertenencia de Hamburgo a Niedersachsen o Schleswig-Holstein (pero sólo puede pertenecer a una de ellas por acción/fase).

Ejemplo: el Oeste elige colocar en Schleswig-Holstein (economía de 0) el primer NV. Con Hamburgo (una fábrica de valor 3) Schleswig-Holstein tiene la economía necesaria. Si el Oeste quiere colocar un NV en Niedersachsen en la misma acción, para ello no puede usar Hamburgo de nuevo.

10.3 Rheinsberg



En Rheinsberg sólo puedes colocar una fábrica con el evento *First German nuclear plant in the East!* Usa el marcador especial de fábrica de Rheinsberg. Ésta es la única fábrica con un valor base de 2. Nunca se puede conectar a infraestructuras. Se puede volver decadente de la manera normal, pero también por desmantelamiento; voltea el marcador de fábrica de Rheinsberg en ambos casos. Un Rheinsberg decadente se puede quitar del mapa para cumplir con otro punto de desmantelamiento.

10.4 Fábricas externas



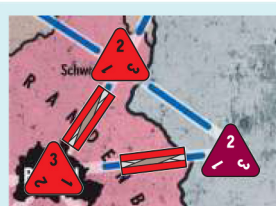
Hay cuatro ciudades fuera de Alemania, 2 en CSSR y 2 en Polska. Sólo puedes construir fábricas en ellas con los eventos *Joining the CMEA* y *Joining the Warsaw Pact*. Usa las *fábricas externas* púrpura.

Puedes construir infraestructuras a una fábrica externa con normalidad, pero también con los eventos anteriores.

Las fábricas externas no se pueden desmantelar, salvo con los eventos *Prague Spring* y *Martial law against Solidarity*. La infraestructura de una fábrica externa se puede desmantelar con normalidad.

Una fábrica externa añade su valor a una (y sólo una) provincia con la que tiene una conexión operativa. Esta provincia puede cambiar de acción en acción (como Hamburgo).

Una fábrica externa *nunca* puede ser una fábrica de exportación.



Ejemplo: La fábrica en Polska puede añadir su valor de 2 a la provincia de Berlín Oriental (que entonces tiene una economía de 5). Dado que no hay conexión operativa a Schwedt, Polska no puede añadir su valor a Brandenburg. Si dicha conexión existiera, el Este podría decidir para cada acción dónde usar la fábrica de Polska entre Berlín Oriental o Brandenburg.

DISEÑADORES: Peer Sylvester y Richard Sivé
ILUSTRACIÓN DE PORTADA: Friedemann Bochow
OTRAS ILUSTRACIONES: Richard Shako
CONSEJERO ARTÍSTICO: BirteWolmeyer, Friedemann Bochow
MAQUETACIÓN, TEXTOS, TRADUCCIÓN AL INGLÉS: Richard Shako
REVISIÓN INGLESA: Guy Atkinson, Bob Waite, Andrew & Audrey Brown, Mark Luta, Hanibal Sonderegger y (¡especialmente!) John McCullough. Muchas, muchas gracias.
PLAYTESTING: Anton Telle, Björn Steinborn, Holger Schulz, Thorsten Groß, Stefan Stubenvoll, Bernd Eisenstein, Rolf Raupach, Tatyana Shako, y otros. ¡Gracias! Gracias a Christoph Andreas, el DDR-Museum (Berlín), Bernd Hübner, Christoph Rau, Hans-Jürgen Röder por permitir usar sus fotos para el arte gráfico de las cartas, los detalles se encuentran en la sección alemana "Bildnachweis". Mucho del arte gráfico de las cartas está licenciado bajo Creative Commons, los detalles también se encuentran en el "Bildnachweis".
 ©2014 histogame – Knaackstr. 70 – 10435 Berlín – www.histogame.de – Todos los derechos pertenecen a histogame y los diseñadores.

Resumen de Cartas

Las Cartas Duales son: Nº 11, 15, 21, 22, 30, 41, 42, 45, 48, 51, 61, 62. **Cartas amarillas:** Nº 12-14, 16-20, 35-40, 55-60, 70-80. **Cartas rojas:** El resto.

Algunos Títulos pueden necesitar una explicación:

Nº 20: Wirtschaftswunder es el Milagro Económico Alemán.

Nº 39: *Ish bin ein Bearleener* es el modo en que Kennedy transcribió la frase alemana en sus notas.

Nº 48: *Mittlestand* es una palabra muy alemana sin equivalente en inglés. Significa algo como las pequeñas y medianas empresas (SME) y las familias que las dirigen.

Nº 53: Koko (Kommerzielle Koordinierung – Coordinador comercial) era un departamento del ministerio de exportaciones de la RDA y muy creativo (por no decir más) organizando la moneda occidental.

Se pueden necesitar clarificaciones para:

Nº I Primero, el Este reduce el total de agitación en cualesquiera 2 provincias con *marcador(es) de protesta masiva* a 3. Entonces elimina otros 2 marcadores de agitación.

Nº II El coste por mantener el Muro de Berlín está descrito como recordatorio. Puedes querer colocar la carta (una vez ejecutado el evento) cerca del contador de Final de Década o en cualquier otro lugar conveniente.

Nº III Ambos NV pueden ir a una provincia.

Nº IV Primero el Este puede colocar marcadores de agitación de sus cartas de fuerza policial a las provincias. Después el Oeste elige una provincia del Este con al menos 1 marcador de protesta masiva y reduce los marcadores de agitación a 3.

Nº 4 Sin marcador de agitación a Berlín Oriental.

Nº 7 2 puntos de construcción para cada uno de CSSR y Polska. Dado que las conexiones de una ciudad forman parte de esa ciudad, el Este puede construir para Polska (y del mismo modo para CSSR): a) 2 fábricas polacas, o b) 1 fábrica polaca y 1 infraestructura polaca, o (si está permitido por 5.1) c) 2 infraestructuras polacas.

Nº 9 Lo mismo de la Nº 7.

Nº 11 Sin marcador de agitación para Berlín Occidental.

Nº 13 Sin eliminación de marcador de agitación de Berlín Occidental.

Nº 15 El Oeste puede ignorar el icono de fuerza policial. Cuando el Este ejecuta el evento, el Oeste decide dónde recibe 1 punto de construcción o dónde desmantela 1 en el Este.

Nº 20 Sin eliminación de marcador de agitación de Berlín Occidental.

Nº 21 El Oeste puede ignorar el icono de fuerza policial.

Nº 24 Sin marcador de agitación para Berlín Occidental.

Nº 25 2 marcadores de agitación para Berlín Occidental y 2 para otra(s) provincia(s) Occidentales.

Nº 27 Usa la fábrica de Rheinsberg, véase 10.3.

Nº 35 Sin NV para Berlín Occidental (ni directa ni indirectamente)

Nº 37 Se elimina 1 fábrica de CSSR, junto con todas sus infraestructuras. Nunca puede regresar.

Nº 39 Puedes usar los 3 iconos para Berlín Occidental.

Nº 43 Dado que todas las conexiones de las ciudades de Nordrhein-Westfalen (NRW) son parte de NRW, puedes eliminar cualquier infraestructura de ellas, incluso si están físicamente en otra provincia, por ejemplo en la 2ª línea azul de la conexión Bremen-Duisburg. Por supuesto, también puedes eliminar una fábrica de NRW (cuando no tiene infraestructuras en ninguna de sus conexiones).

Nº 46 Si no hay una fábrica decadente en Berlín, el Este puede elegir la secuencia de iconos a ser ejecutada de esta forma: Hacer la fábrica de Berlín Oriental decadente y repararla inmediatamente. (El resultado es un *Sin efecto* de los iconos triangulares). Los otros iconos deberían ser claros.

Nº 51 El Oeste puede ignorar los iconos de fuerza policial.

Nº 62 Sin marcadores de agitación para Berlín Occidental.

Nº 63 Se aplica de acuerdo a ella la explicación de la Nº 43. Puedes eliminar infraestructuras de *todas* las conexiones de Hamburgo.

Nº 64 No es una Carta Dual.

Nº 67 La colocación del NV elimina 1 marcador de agitación en Sachsen, el otro icono le permite al Este eliminar 1 marcador de agitación adicional de su elección.

Nº 68 Sin marcadores de agitación para Berlín Occidental. El Este puede colocar los 3 marcadores de agitación en Bayern.

Nº 73 Se aplica de acuerdo a Polska la carta Nº 37.

Nº 77 El Este también puede mover el marcador de agitación recién colocado con 1 movimiento de icono.

Nº 79 Puedes colocar el NV en Berlín Occidental. Cuando lo hagas, elige un sector de acuerdo a la sección 10.1.

Notas del Diseñador

La ocupación de la conciencia en este país es un asunto mortalmente asombroso: dado que está aniquilando la belleza, dignidad y poesía; y en base a esta corrosión de las personas, estableciendo la dictadura.

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

Cuando Peer me invitó a probar su nuevo prototipo, estuve enganchado desde el principio. Recordé la expectación a lo largo de los años por la gran novela alemana sobre el otoño de 1989. Ahora hay varias de estas novelas, ¿pero un juego sobre ello? Sólo sabía de algunos dentro del género de la sátira, y por consiguiente había una especie de necesidad de hacer un juego sobre la Alemania dividida.

Nos divertimos mucho con el primer prototipo. La selección de eventos que realizó Peer hacía un buen trabajo recreando el periodo. Por supuesto que había algunas mecánicas que todavía no funcionaban perfectamente (lo que es casi inevitable con el primer prototipo), pero lo resolvimos pronto, y el juego contaba en su mayor parte con un acabado redondo.

Una vez que la euforia inicial del comienzo se agotó, sin embargo, había un asunto que nos empezó a preocupar: el Este y el Oeste simplemente eran demasiado similares en su estilo de juego. Las diferencias de los dos sistemas (capitalismo y socialismo; democracia y dictadura) no estaban suficientemente patentes. Por otra parte, los eventos de la cuarta década se hacían sentir como un colapso ordenado (Alemania Oriental podía jugar a la perfección, y aun así su economía se venía abajo). Empezamos a trabajar en los eventos, cambiando algunos e introduciendo como mecánica de juego para el Este su economía planificada. Ahora Alemania Oriental tendría que planificar su crecimiento económico para cada década. Probamos varias variantes, pero nunca nos sentimos del todo contentos. ¿Cómo modelar un sobrecumplimiento del plan? ¿Cómo modelar un escaso cumplimiento? Obtener reglas para estos casos, que no podía ser eludido para un juego inteligente, era difícil.

Hizo falta una prueba con Björn y Holger para abrirnos los ojos. ¡Sencillamente así no funcionaba! ¡El problema era más profundo! Decidimos hacer una pequeña tabla rasa, sacamos la economía planificada, pero entraron en escena el socialismo y la moneda occidental. Con esto último se podrían integrar mucho mejor en el sistema de juego las fábricas decadentes. Además tuvimos éxito en cambiar el desmorona-

miento de la economía del Este a causas estructurales. Todavía había mucho por hacer, pero la dirección desde ese momento estuvo clara. – Como puedes ver, acabar el diseño de un juego necesita de buenas críticas. ¡Muchas gracias a Björn y Holger!

El primer prototipo ya contaba con el sistema económico de fábricas e infraestructuras. También incluía agitación y protestas masivas, así como el área visible con cartas de evento con las cuatro opciones a ejecutar cada una. Para simplificar el juego, el mapa inicial usaba las provincias del Este anteriores a 1952 (antes de que la Alemania Oriental crease sus 15 distritos), y para sus Estados Federales (salvo los más pequeños como Saarland, Hamburgo y Bremen). Esperamos que los habitantes de estos estados federales acepten nuestras disculpas). Además, las fronteras de las provincias coinciden con sus fronteras históricas, con una gran excepción: Hessen se agrandó por el norte, y Sachsen-Anhalt por el sur. (De otro modo, Hessen habría tenido sólo 1 provincia adyacente, mientras que Niedersachsen habría tenido cuatro).

Los eventos. Quisimos tener una mezcla de eventos políticos, sociales, deportivos y asuntos cotidianos. De ahí que los eventos vayan desde *Prague Spring (Primavera de Praga)* hasta *Start of the Computer Age (Inicio de la Era Digital)* y *GDR permits Blue Jeans production (La RDA permite la producción de pantalones vaqueros)*. Teniendo sólo 20 cartas por década no era sencillo decidir qué eventos elegir. Y por supuesto, podríamos haber elegido otros. Algunos jugadores podrían echar de menos el proceso ordenado de agricultura colectiva, otros el respaldo de la Alemania Oriental a la masacre de la Plaza de Tian-anmen, o la Doctrina Hallstein, o el concierto en el Reichstag de Berlín en junio de 1987. Para algunos eventos simplemente tienes que incluir los equivalentes entre los tuyos propios. Por ejemplo, el *Berlin Airlift (Puente aéreo de Berlín)* incluye el Bloqueo de Berlín, o el *West German peace movement (El movimiento pacifista de Alemania Occidental)* incluye las protestas contra la Double-Track Decision de la OTAN. Otros eventos, como la Carrera Espacial o la Revolución Húngara de 1956 nos parecieron que eran eventos más relacionados con los Estados Unidos-Unión Soviética que con Alemania. Por último pero no menos importante, la selección de eventos estuvo influenciada por la necesidad de mantener el equilibrio entre las Cartas Rojas y Amarillas, y entre los eventos del Este y el Oeste.

Las cartas especiales. Luego están los eventos clave de la Alemania Oriental, disponibles para

el Este en cada partida como una carta especial, siendo los más importantes *Construction of the Berlin Wall (La construcción del Muro de Berlín)* y *The Coming down of the Wall (La caída del Muro)*. Quisimos que la *Construcción del Muro* fuese una decisión real. Cuando el Este no puede ganar sin el muro, lo construirá en cada partida, y la decisión será una mera pseudo-decisión. Para hacer la decisión difícil basamos la Huida de la República en dos factores diferentes: en las diferencias de nivel de vida de acuerdo a la teoría de los factores de expulsión y atracción (de ahí el máximo del Oeste y el mínimo del Este), o la represión del estado (iconos rojos de fuerza policial). Introducimos incertidumbre con los iconos de fuga. Los iconos de fuga son un quebradero de cabeza cuando están en una carta de tu mano. ¿Deberías jugar la carta y por lo tanto aumentar la fuga? ¿O deberías pasar una acción? La decisión del Este también estará basada en cuántas cartas de fuerza policial tiene o quiere tener, y si son rosas o rojas. En cualquier caso será diferente en cada partida, algo bueno para la rejugabilidad.

Sobre *La caída del Muro*, ciertamente puedes argumentar que este evento marca el colapso de la Alemania Oriental per se, y que no debería estar incluido en el juego. ¿Pero cómo podríamos hacer un juego sobre la Alemania dividida sin la caída del Muro? Por lo tanto diseñamos el evento de modo que es difícil decidir qué es mejor: ¿conservar el Muro? ¿Dejarlo caer? En cualquier caso, siempre es una tabla de salvación cuando el Este está en peligro de perder la partida debido al *Fracaso del Socialismo*.

Otra carta especial es *Honecker outs Ulbricht (Honecker expulsa a Ulbricht)*. Este evento fue el comienzo del déficit en el gasto de Alemania Oriental, causado por el nuevo paradigma de “Unidad de la Economía y las Políticas Sociales”. (El cual, por cierto, es el título históricamente correcto para esta carta. ¿Pero quién sería capaz de entender el lenguaje de la burocracia?)

Los efectos. Por supuesto, mucho más importante que la pura selección de un evento es modelar su efecto. Vigilando los problemas de equilibrio (¿Qué patrones deberían mover el marcador de prestigio en una partida normal? ¿Y el marcador de moneda occidental?) el efecto se basa en el efecto histórico. Pero, averiguar el efecto histórico real en ocasiones se convirtió en un tema complicado. Dos ejemplos:

a) *Nationalizing the Mittelstand (Nacionalizar las Mittelstand)* (es decir, pequeñas y medianas empresas, especialmente artesanos y compañías

del sector de la construcción) sólo tuvo efectos negativos para la Alemania Oriental, como sabemos hoy a posteriori. La productividad se redujo (menos moneda occidental), incluso la gente tenía que esperar mucho más tiempo a que apareciera el fontanero (aumentando la indignación) y se empezó a dudar de la economía planificada (salvo los socialistas convencidos). ¿Pero por qué Alemania Oriental nacionalizó las Mittelstand? Porque, por supuesto, pensaban que sería un paso enorme hacia el socialismo. Por lo tanto decidimos no modelarlo conociendo el resultando y hacerlo un plus para el socialismo.

b) Los efectos de *Munich Olympics* son: el Oeste gana prestigio (el mundo entero miraba a Múnich), incrementa la agitación (debido a la intensificación de los controles policiales después de la masacre de Múnich) y eleva el nivel de vida (el metro de Múnich y un programa de viviendas locales). ¿Pero no habría sido posible modelar el fallo de la policía alemana en la masacre de Múnich como negativo para el prestigio del Oeste? O bien, ¿el hecho de que la Alemania Oriental ocupó el puesto número tres en el medallero (mejor que la Alemania Occidental) como una ganancia de prestigio para el Este? O bien, ¿la masacre de Múnich en sí misma, como un obstáculo para el socialismo? - ¿¿La masacre de Múnich, un obstáculo para el socialismo!?, podrías preguntarte ahora -. Sí, exactamente. Recuerda que de acuerdo a la propaganda de la Alemania Oriental, Israel (como aliado cercano de los Estados Unidos) era el estado imperialista y asfixiante por excelencia; toda la solidaridad por tanto era con Palestina. Pero, ahora Palestina había asesinado a deportistas inocentes de una forma brutal. ¿Cómo podría este hecho estar en consonancia con la idea del pacifismo socialista? ¿La solidaridad y la compasión no deberían ser para Israel? La masacre de Múnich sembró grandes dudas en la Alemania Oriental, slogans como “Por la paz y el socialismo” empezaron a sonar cínicos y vacíos. – Sin embargo, esta clase de reflexiones nos parecieron más filosóficas, y diseñamos los efectos como describimos anteriormente.

Por último, por razones de equilibrio del juego, los efectos están escalados de forma diferente para el Este y el Oeste. Por supuesto las *protestas contra las plantas nucleares* del Oeste eran pequeñas comparadas a las *Demostraciones del Lunes* del Este.

Prestigio. Inicialmente cada bando tenía su propio marcador de prestigio. Lo cambiamos a un prestigio relativo. De manera que siempre tienes que entender el descenso del prestigio del

Este como el ascenso del prestigio del Oeste, y viceversa. En las primeras décadas, el punto de vista de los aliados de cada bando decide si un evento da como resultado la ganancia o pérdida de prestigio (por ejemplo, la Unión Soviética estará muy feliz por la fundación de la Stasi), mientras que en las últimas décadas el punto de vista internacional será decisivo. Además de su efecto directo, el prestigio también decidirá quién es el primer jugador en cada década. Esto es especialmente interesante para el Este: si tiene éxito ganando la ventaja en el prestigio, pudiendo llegar a tener una acción más que el Oeste (todas las cartas incluyendo la carta especial deben jugarse). Las cartas especiales, sin embargo, son a menudo píldoras amargas que hay que tragar. El Este debería decidir cuidadosamente si las juega o no. Un buen juego se basa en la toma de decisiones.

Moneda occidental. La falta de moneda occidental es un gran hándicap para el Este, justo como fue en realidad. La Alemania Oriental era muy creativa, en muchos casos inhumana y criminalmente creativa, poniendo sus manos sobre la moneda occidental. Por ejemplo, el acuerdo con la Alemania Occidental para el pago por la libertad de prisioneros políticos se usó para perseguir a los críticos incluso con más celo, dado que cada ciudadano excarcelado era valorado en 100000 marcos alemanes. En el juego, nunca debes descuidar los iconos de moneda occidental. Sin la moneda occidental el Este no puede conservar su nivel de vida. ¡Y no creas que podrías acabar muchas partidas sin tener fábricas desmanteladas sobre el tablero! (Pero, mientras tu infraestructura permanezca intacta, no es algo que atemorice demasiado).

Fuerza policial. Un juego sobre la historia de Alemania siempre corre el peligro de trivializar sus capítulos más oscuros. Incluimos eventos como los *Frankfurt Auschwitz trials* (Los procesos Frankfurt Auschwitz) para evitar caer en esa trampa. Además para nosotros era importante modelar las diferencias entre un estado de derecho y una dictadura. El primero no puede sofocar a la oposición con las porras de la policía, que es lo fácil, el último puede (incluyendo los métodos de la Stasi de *Zersetzung*). En el juego, el Oeste debe contrarrestar la agitación aumentando los niveles de vida, mientras que el Este tiene opciones diferentes, una de las cuales consiste en la fuerza bruta de las fuerzas policiales.

Socialismo. Las condiciones de victoria para el socialismo reflejan la misión histórica de la Alemania Oriental. ¿Tendrá éxito el Este transformando a la sociedad o no? El socialismo es una especie de arma secreta. En el momento en

que estalle una protesta masiva, el socialismo llegará y calmará las cosas. Son inmunes a las tentaciones del bienestar occidental. – Lo que nos lleva a ese escaparate llamado Berlín Occidental. Como en la historia, Berlín Occidental es al mismo tiempo el punto más débil del Oeste y su arma más afilada. La necesidad de transferir los niveles de vida a Berlín Occidental es una carga, y hemos podido hacer referencia a las zonas de ocupación Aliadas de Alemania en el juego (aunque han sido simplificadas).

¿Nosotros somos el pueblo? ¿Ningún poder para nadie? Desde una perspectiva moderna podría parecer absurdo que Alemania Occidental pudiera haberse colapsado. Pero WIR SIND DAS VOLK! es un juego, y un juego también necesita esta posibilidad. En la mayoría de las partidas, sin embargo, el Oeste producirá significativamente más que el Este. Pero debería estar siempre alerta. Un evento bien ejecutado como *West German emergency acts* (Actas de emergencia de Alemania Occidental) o *Red Army Faction* (Facción del Ejército Rojo) puede arruinar los planes del Oeste. Pero incluso si el Oeste es capaz de superar estos obstáculos, no le resulta fácil dar caza al Este y colapsarlo. Con frecuencia, la victoria o la derrota te llega inesperadamente, justo tan inesperadamente como se vino abajo el Muro hace 25 años para muchos, incluidos nosotros. Esperamos que WIR SIND DAS VOLK! te proporcione muchas horas de diversión. Si tiene éxito en hacerte revivir en la memoria la absurda inhumanidad de aquellos tiempos (que aunque no han pasado muchos años ya parece algo muy lejano), estaremos felices. Nuestra mayor esperanza, sin embargo, es que los primeros manifestantes de la Alemania Oriental en octubre de 1989, cuando la RDA celebraba su 40 aniversario y cuando el miedo a la Solución china era real e inminente – que el enorme valor de aquellos manifestantes no se olvide. Queremos dedicarles el juego a todos ellos.

Richard Sivél
Berlín, septiembre de 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 »share-alike« (SA) steht, so steht die Grafik der Karte unter genau derselben Lizenz.* (Bei einer Verwendung ist folgende Namensnennung anzugeben: »© 2014, Richard Shako, Histogame, www.histogame.de, Karte Nr. xx des Brettspiels WIR SIND DAS VOLK!« (wobei für xx die entsprechende Kartenummer einzusetzen ist)).

Die Links zu Lizenzen in obiger Liste sind:

CC BY-SA 4.0:

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

CC BY-SA 3.0 DE:

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

CC BY-SA 3.0:

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

CC BY 3.0:

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

CC BY-SA 2.5:

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

CC BY-SA 2.0 DE:

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

CC BY-SA 2.0:

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

Ferner wurde Bildmaterial in *bearbeiteter Form* verwendet für:

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

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

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

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

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