

WIR SIND DAS VOLK!

гра від
PEER SYLVESTER та RICHARD SIVÉL



1949: Опущена "залізна завіса"
розколює Німеччину на дві частини.
Східна та Західна Німеччина стають
запеклими суперниками. Яка система
зробить своїх людей щасливішими?
Соціалізм чи капіталізм — що переможе?

1 ПЕРЕДМОВА

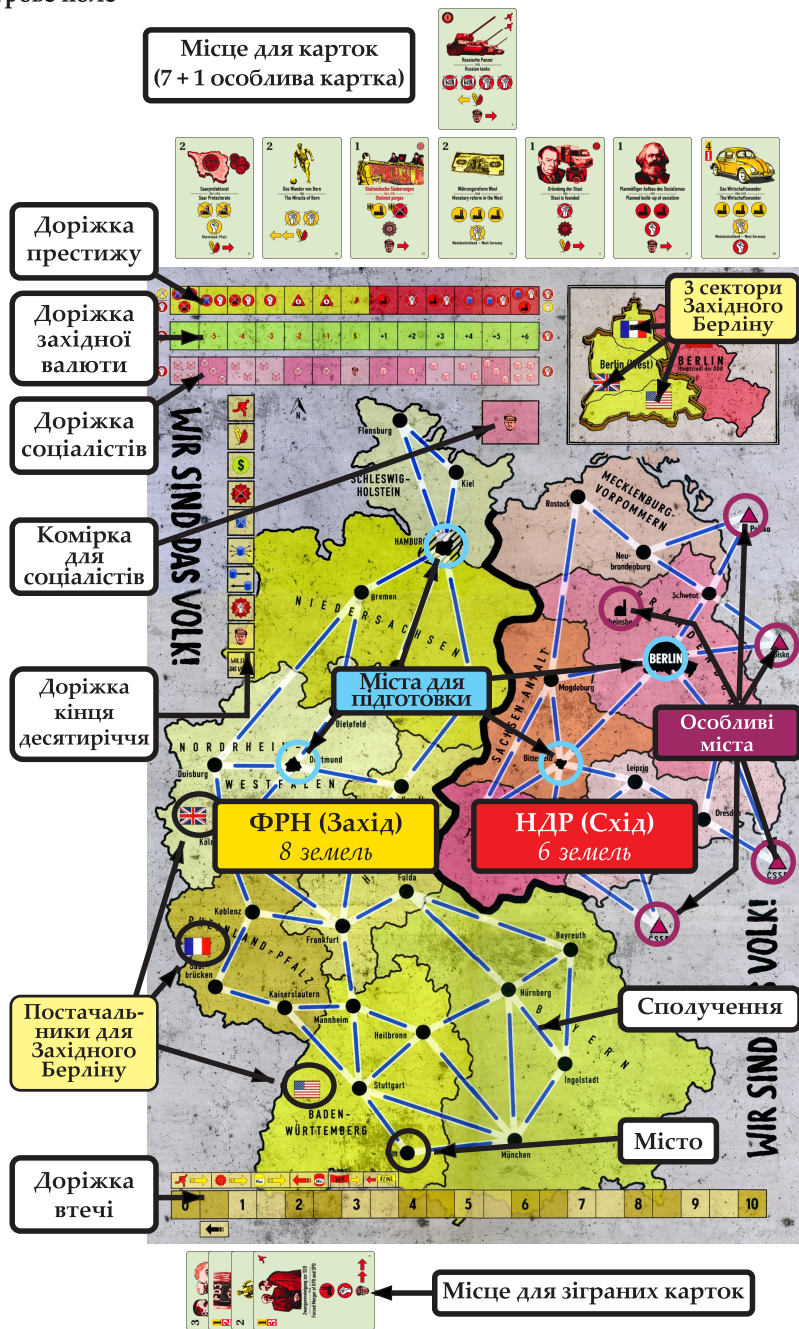
Wir sind das Volk! (*Mu — народ!*) — таким було головне гасло східнонімецьких демонстрантів у 1989 році. У цій грі про розділену Німеччину 1945-1989 років, один гравець бере на себе роль Східної Німеччини, а інший — Західної Німеччини.

Основна думка: за допомогою карток дій гравці розвивають свою економіку та підвищують рівень життя. Занадто велика різниця в рівнях життя (обох — внутрішнього та в порівнянні з іншим боком) спричинить заворушення. Занадто багато заворушень призведе до велелюдних протестів. Якщо при перевірці у країні буде 4 маркери велелюдних протестів, країна руйнується (та програє гру).

До гри входять: 1 ігрове поле, 84 картки дій, ця брошура правил, а також дерев'яні фішки та картонні маркери, показані праворуч.



Ігрове поле



На полі зображено розділену Німеччину: Федеративну Республіку Німеччини (ФРН), яка надалі має назву Захід, та Німецьку Демократичну Республіку (НДР), надалі — Схід. Захід має 8 земель, Схід — 6. Землі Західного та Східного Берліна розміщені на окремій мапі (нагорі праворуч).

Земля Західного Берліну поділена на 3 сектори, кожен з яких має прапор. Кожен сектор має одного західнонімецького постачальника (з тим самим прапором). Наприклад, Рейнланд-Пфальц є постачальником для французького сектору Берліна.

Важливе визначення: Західна Німеччина складається з усіх земель ФРН, за винятком Західного Берліна.

На мапі є міста та сполучення (товсті прозорі лінії). Кожне сполучення має 1 або 2 сині лінії. Міста та сині лінії — це будівельні майданчики для фабрик та інфраструктури, відповідно.

Місто Берлін на головній мапі *не належить* до землі Бранденбург, а є іншим представленням землі Східний Берлін. Будуючи фабрику у Східному Берліні, ви розміщується її тут (на головній мапі).

Гамбург не є землею, але має деякі особливі зібності, див. розділ 10.3.

Місто Райнсберг та 4 міста за межами Німеччини є *особливими містами*.

Деякі міста є містами для підготовки, та позначені своїми обрисами.

Є 2 місця для карток. Одне біля верхнього краю поля (для 7+1 відкритих карток) та одне біля нижнього (для зіграних карток).

Прилітки:

а) Західні землі майже відповідають своїм федеративним землям (без Саару, Бремена та Галбургу), тоді як східні землі майже відповідають своїм землям до реформування в окрузі у 1952 році.

б) На мапі обидві частини Берліна показані з відповідними офіційними назвами часів холодної війни. Для зручності, у цих правилах вони будуть мати назви Західний та Східний Берлін.

в) Радянський прапор у Східному Берліні за для краси та не впливає на гру.

Картки дій

Картки дій поділені на 4 набори (по 21 картці в кожному), по одному набору на кожне десятиріччя з I по IV. Кожен набір складається з 20 **звичайних карток** та 1 **особливої картки** (зарезервованої для Сходу). Усі картки мають такий вигляд:



Якщо **зображення** на картці виконано в червоних тонах (разом з чорним) — це **червона картка**. Якщо воно виконано у жовтих/золотих тонах (разом з чорним) — це **жовта картка**. Якщо це поєднання червоного та жовтого — це **подвійна картка** (для кращого розрізнення її назва червона, замість чорної).

Колір зображення вказує, хто отримає зиск від події картки.

Примітка: нехай вас не бентежить колір позначок. Вони ніколи не вирішують, червона це картка чи жовта. Якщо у вас виникли сумніви, до того червона або жовта це картка, ви можете переглянути перелік в альманасі карток у кінці цієї брошури правил.



Особливі картки не мають значення. Натомість у верхньому лівому куті вони мають номер десятиріччя від I до IV.



Деякі картки мають 2 різні значення. Те, що на жовтому прямокутнику — для Заходу, на червоному — для Сходу.



Інші картки мають у верхньому правому куті особливу позначку. Це (зверху донизу): втеча, червона поліцейська сила, рожева поліцейська сила. Усі ці позначки будуть пояснені пізніше.

2 ПІДГОТОВКА

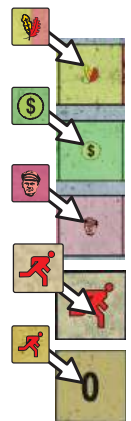
3 ×

11 ×

1 ×

2 ×

2 ×



Покладіть по 2 фішки заворушень у кожному з 3 західнонімецьких земель постачальників. Покладіть по 3 фішки заворушень в інші 11 земель. Покладіть 1 фішку соціалістів до комірки соціалістів. Захід ставить по 1 жовтій фабриці у Гамбурзі та Дортмунді. Схід ставить по 1 червоній фабриці у Берліні та Біттерфельді. Поверніть кожен фабрику так, щоб число 1 вказувало на північ. **Відкладіть осторонь всі інші фабрики та інфраструктури.**

Розмістіть маркери престижу, західної валюти, соціалістів та кінця десятиріччя лицем догори на їхні доріжки (кожен розміщується у комірку із зображенням своєї позначки), а маркер втечі на доріжку втечі, у комірку під номером 0.

Щоб почати гру, виконайте крок 1 наступного розділу. Захід має поточну перевагу у престижі та буде початковим гравцем.

Перевага престижу: якщо маркер престижу перебуває у червоній частині доріжки престижу, перевагу престижу має Схід, в іншому випадку її має Захід.

3 ГРА

Гра розділена на 4 десятиріччя. Кожне десятиріччя складається з двох половин та етапу кінця десятиріччя.

Кожна 1-а половина десятиріччя має таку послідовність:

1. Помістіть особливу картку поточного десятиріччя у місце для карток, як зображено на с. 2. Змішайте картки поточного десятиріччя, щоб сформувати колоду для розіграшу. **Гравці повинні у свою руку до 2 карток.**

Починаючи з II десятиріччя, гравці можуть вирішити скинути будь-які картки, які ще збереглися з попередніх десятиріч, перш ніж поповнювати. Зверніть увагу, що гравець, маючи 3 картки, повинен скинути принаймні 1 картку.

Примітка: особлива картка IV десятиріччя має 2 різні боки. Якщо Берлінський мур зведено, то у грі бік *The wall comes down*, інакше у грі інший бік.

2. Покладіть 7 карток з верхи колоди розіграшу лицем догори у місце для карток.
3. **Дії.** Гравець з поточною перевагою престижу починає **першу** половину десятиріччя. Він обирає 1 картку з місця для карток або 1 картку зі своєї руки та виконує 1 дію. Особливу картку може обрати тільки Схід. Потім інший гравець обирає картку та виконує 1 дію. Продовжуйте по черзі.

Коли Схід обирає особливу картку, він повинен або скинути картку з руки, або дозволити Заходу взяти картку з верхи колоди, як додаткову картку до руки.

Половина десятиріччя закінчується, як тільки була зіграна остання звичайна картка з місця для карток. (Особлива картка, що залишається у місці для карток, або картка, що в руці гравця, не мають значення.)

Кожна 2-а половина десятиріччя грається майже таким чином. Але є такі відмінності:

- Ігноруйте крок 1 вище та перейдіть безпосередньо до кроку 2.
- Якщо особлива картка ще знаходиться у місці для карток, вона там й залишається.
- Починаючий гравець — той, що не виконував останню дію у першій половині десятиріччя.

Друга половина десятиріччя закінчується **так само**, як й перша.

Якщо картка не повинна бути викладена навпроти Сходу (через виконання позначки поліцейської сили, див. розділ 6.4), зіграні картки завжди викладаються біля нижнього краю поля, як зображено на с. 2, таким чином, щоб позначка втечі на картці (якщо вона є) завжди була видима (За кожну позначку втечі ви пересували маркер втечі на 1 комірку вбік кінці десятиріччя.)

Коли закінчиться друга половина десятиріччя, ви зіграєте 10 етапів кінця десятиріччя (докладніше див. у розділі 9). Тільки тут ви зробите перевірку на перемогу. Якщо переможця немає, скиньте поточну колоду й особливу картку (якщо вона все ще у місці для карток) та розпочніть наступне десятиріччя.

4 ВЕЛЕЛЮДНІ ПРОТЕСТИ

Як тільки у землі з'являється 4 фішки заворушень, її охоплює велелюдний протест. Розмістіть маркер велелюдного протесту у землі. (Помістіть 2-й маркер протесту, якщо вона має 8 фішок заворушень, третій, якщо — 12, і так далі.)



Схід використовує маркери велелюдного протесту з написами WE, ARE, THE, PEOPLE! (В цій послідовності.) Захід використовує маркери з написами NO, POWER, TO, NOBODY. (В цій послідовності.) Тільки якщо гравець має справу з більш ніж 4 велелюдними протестами, використовуйте маркери зі знаками оклику.

Як тільки кількість фішок заворушень у землі впаде нижче 4, 8, 12 тощо, приберіть 1 маркер велелюдного протесту.

Прилітка до дизайну: "No power to nobody" (Немає влади ні для кого) — найвідоміша пісня панк-гурту Ton Steine Scherben. Це гасло й досі часто використовується в рухах німецьких автолюбів.

5 ЕКОНОМІКА

5.1 Нові фабрики та інфраструктура

Під час своїх дій ви регулярно отримуєте очка побудови. За кожне очко ви можете побудувати 1 фабрику або 1 інфраструктуру.

Фабрика розміщується у порожньому місті. Інфраструктура розміщується на будь-якій порожній синій лінії сполучення, що має принаймні одну фабрику на будь-якому боці.

Робоче сполучення: воно стає *робочим сполученням*, як тільки інфраструктура(и) повністю збудувала сполучення між 2 фабриками.

Кожна фабрика має базову вартість 1. Поточна вартість фабрики завжди дорівнює *одиноці плюс кількість її робочих сполучень*.

Щоразу, при зміні вартості, обертайте фабрику таким чином, щоб цифра на півночі, дорівнювала поточній вартості.

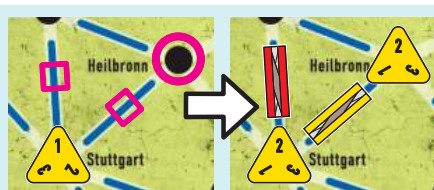
Прилітка: у більшості випадків нова збудована фабрика має поточну вартість 1. Однак, її вартість буде вище, якщо розлічення фабрики миттєво створює робоче сполучення(я).

Інфраструктура неробочого сполучення перевертається на бік з хибним кольором.

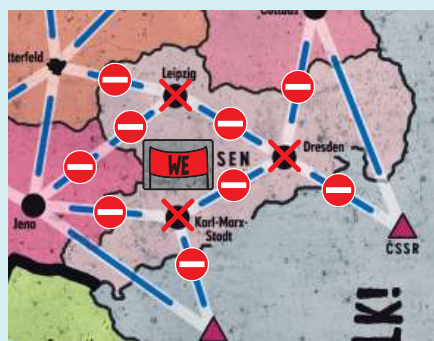
Ви ніколи не можете використати будь-які очка побудови у землі з маркерами велелюдного протесту.

Іноді використання очок побудови обмежено певними землями. У такому випадку ви можете використати їх лише у цих землях.

Сполучення та землі. Усі сполучення міста є частиною цього міста. Тому сполучення завжди належить до тієї ж землі, що й місто, навіть якщо воно з'єднується з іншою провінцією (у цьому випадку воно належатиме до обох земель).



Приклад: Захід за 3 очка побудови хоче побудувати на еказаних лісах(я) (ліворуч). Він розліцує на поле 1 фабрику та 2 інфраструктури та положення стає, як праворуч.



Приклад: у землі вище — велелюдний протест! Ви не можете розліцувати в ній фабрики чи інфраструктури. Це стосується усіх відзначених синіх ліній. Особливо зверніть увагу на сполучення Лейпциг-Ена — нижня зліва з двох синіх ліній, до неї це має відношення, оскільки вона є частиною Лейпцига. Однак, це не стосується сполучень, що проходять крізь землю.

5.2 Демонтаж

Коли економіка страждає від очок демонтажу, це зворотній процес до будівництва. За кожне очко приберіть 1 фабрику або 1 інфраструктуру. Ви ніколи не можете прибрати фабрику, якщо хоча б одне з її *сполучень* має інфраструктуру. Прибирання інфраструктури з робочого сполучення зменшує вартість раніше пов'язаних фабрик (обидві дешевшають на 1). Поверніть їх відповідно.

Якщо демонтаж обмежено певними землями, застосовується визначення *сполучень та земель* (у жовтому прямокутнику зліва).

Ви *ніколи не можете* демонтувати будь-які фабрики у ЧССР чи Польщі, за винятком події.

5.3 Занедбані фабрики Сходу

Тільки фабрики Сходу можуть стати занедбаними. Щоразу, коли це трапляється (наприклад, через відсутність західної валюти, див. розділ 9.3), замістіть маркер фабрики маркером занедбані фабрики.

Занедбана фабрика має базову вартість 0. Її поточна вартість — це лише *кількість її робочих сполучень*. (Тому її поточна вартість завжди на 1 менше, ніж звичайної фабрики.)

Поняття занедбаних фабрик не має нічого спільного з демонтажем економіки. Занедбана фабрика завжди залишається на полі. Її *не можна* демонтувати. (Виняток: Райнсберг, див. розділ 10.4)



Приклад: ця фабрика з 2 робочими сполученнями стає занедбаною. Її вартість зменшується з 3 до 2.

Порада: щоб перевірити вартість звичайної або занедбані фабрики, просто поррахуйте її робочі сполучення та додайте її базову вартість (1 або 0).

6 ДІЇ


Картки дій є основною механікою гри. Звичайну картку можна розіграти 1 з 4 шляхів. Ви можете обирати з:

- прибрати 1 фішку заворушень, або
- побудувати свою економіку, або
- підвищити рівень життя, або
- ініціювати подію картки.


У разі особливої картки ви можете лише ініціювати подію (та зробити це може тільки Схід).

6.1 Прибрати 1 фішку заворушень

Будь-якою звичайною карткою ви можете прибрати 1 зі своїх фішок заворушень. Для **Сходу** прибирання безкоштовне при використанні червоної картки, для **Заходу** — жовтої картки. Використовуючи подвійну картку або картку кольору опонента, ви повинні демонтувати 1 очко побудови відповідно до розділу 5.2. Якщо вам нема чого демонтувати, ви не можете для цієї дії використати подвійну картку або картку кольору вашого опонента.




2 Приклад: Схід розіграє цю жовту картку та прибирає одну фішку заворушень у Саксонії. Оскільки це не червона картка, доводиться демонтувати 1 фабрику чи 1 інфраструктуру. Він вирішує демонтувати фабрику у Тюрингії.




6.2 Побудувати свою економіку

Для цієї дії можна використати будь-яку звичайну картку. Ви отримуєте очка побудови за кількістю, що дорівнює значенню на вашій картці, та використовуєте їх для нарощування своєї економіки відповідно до розділу 5.1. Ви не можете будувати в жодній землі з маркером велелюдного протесту.



3 Приклад: Захід будує з цієї жовтою карткою. Використовуючи своє значення (3 у жовтому прямокутнику), він розіграє 1 фабрику та 2 інфраструктури на своїх теренах. Приклад на с. 4 показує подробиці.



6.3 Підвищити ваш рівень життя

Ви можете використати будь-яку звичайну картку, щоб розмістити до 3 фішок рівня життя (далі — РЖ). Їх потрібно розмістити по **різних** землях. Земля може отримати свій **перший** РЖ, якщо має економіку щонайменше 3. Для другого РЖ їй потрібна економіка не менше 6, для третього — 9 й так далі.

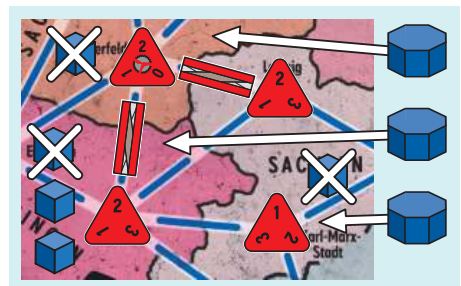
Економіка землі — це сума значень її фабрик.

Якщо економіка землі недостатньо міцна, щоб досягти порогу наступного РЖ, ви можете використати значення картки, щоб тимчасово задовольнити вимогу (див. наступний приклад). Ви можете розділити значення картки між різними землями, але ви не можете використати більше ніж 2 очка для 1 землі.

За кожний розміщений РЖ ви прибираєте з землі 1 фішку заворушень (якщо вона є). Однак, якщо ви передаєте РЖ до Західного Берліна, приберіть фішку заворушень там (а не від постачальника), див. розділ 10.1.

РЖ ніколи не прибирається з поля, якщо вочевидь це не вимагається.

Порада: спочатку помістіть фішку заворушень, що потрібно прибрати, на щойно розміщений РЖ, та приберіть його з поля лише після того, як ви завершите розміщення РЖ.



Приклад: Схід підвищує свій рівень життя карткою зі значенням 2. Земля праворуч має економіку 3 (достатньо для її першого РЖ), інші 2 землі — по 2 кожна (обом бракує 1 до першого РЖ). Таким чином, Схід використовує значення картки, щоб задовольнити вимогу РЖ для останніх (двічі 1, для обох земель становить 2+1=3) та може розмістити 3 РЖ. Крім того, кожен розміщений РЖ прибирає 1 фішку заворушень.

6.4 Ініціювати подію картки

Схід може ініціювати лише події червоної та подвійної картки. Захід може ініціювати лише події жовтої та подвійної картки.

Зуважте, що історично деякі події червоних карток сталися у Східній Німеччині, деякі — у Західній. Для зразка, Land reform та Spiegel Scandal є червоними картками, але сталися це у Східній та Західній Німеччині відповідно. Те ж саме стосується жовтих карток. Ви можете зрозуміти "де це сталося", подивившись на колір позначок.

Кожна подія має одну або декілька позначок. Є два основних типи: **позначки зі стрілками** та **без стрілок**. Їх значення пояснюється в прямокутнику на наступній сторінці. Жовта позначка без стрілок завжди впливає на Захід. Червона або рожева позначка без стрілок завжди впливає на Схід.

Коли ви ініціюєте подію червоної чи жовтої картки, ви повинні повністю виконати всі позначки. Коли ви ініціюєте подію подвійної картки, ви можете проігнорувати 1 стрілку (від позначки зі стрілками) або 1 позначку без стрілок (навіть позначку поліцейської сили). В обох випадках ви завжди повинні виконувати будь-які накази щодо події (для зразка, географічне обмеження, як-от Баварія).

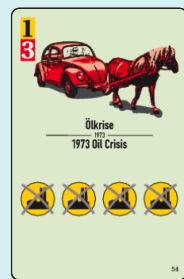
Пояснення: наказ щодо події стосується лише позначки(ок) у рядку безпосередньо над нею.

Гравець, що **ініціює** подію завжди визначає **послідовність**, у якій виконуються позначки та де вони виконуються. Виняток: коли позначка сумішена з гербом — незалежно від того, хто ініціює подію, де буде виконано позначку **завжди** вирішує гравець, чий герб зображено.

Коли виконується позначка поліцейської сили (будь-яким із гравців), картка викладається не біля нижнього краю поля, а навпроти Сходу.

Невиконуваний стрілки. За кожен червону стрілку, котру не можна виконати (оскільки це зсуне маркер за межі доріжки), Схід прибирає 1 фішку заворушень. Схоже, за кожен невиконану жовту стрілку Захід розміщує одну фішку заворушень у східну землю. У разі невиконаної стрілки престижу, гравець, що отримує зиск може прибрати одну зі своїх фішок заворушень або розмістити одну до землі свого опонента.

Невиконуванні позначки. Ігноруйте позначку, що неможливо виконати (тому що, наприклад, не має фішки заворушень, яку потрібно прибрати). Однак ви ніколи не можете ініціювати подію, яка вимагає від вас демонтувати більше **ваших** розміщених заводів та інфраструктур, ніж у вас зараз є.



Приклад 1: Цю подію ініціює Схід. Він обирає, які 4 очки побудови (фабрики та/або інфраструктури) будуть демонтовані на Заході.



Приклад 2: Коли цю подію подвійної картки ініціює Захід, він обирає ігнорувати 1 стрілку (що мала негативний вплив на Захід).

Якщо цю подію ініціює Схід, він обирає ігнорувати 1 з 2 жовтих позначок.



Приклад 3: Цю подію ініціює Схід. Він зсуває маркер престижу на 1 у свою користь, розміщує 1 фішку заворушень в 1 зі своїх земель та будує по 2 очка побудови в Польщі та ЧСРР. Оскільки сполучення ліста є частиною цього ліста, Схід може побудувати у Польщі (і так само у ЧСРР): а) 2 польські фабрики, або б) 1 польську фабрику та 1 польську інфраструктуру, або в) 2 польські інфраструктури (але лише якщо тривалі 1 фабрика знаходиться з будь-якого боку кожного сполучення).



Тут Захід завжди буде вирішувати, де на Сході демонтувати 1 очко побудови.



Тут Схід завжди буде вирішувати, в яку землю Заходу розмістити 1 фішку заворушень.

Позначки зі стрілками



Відповідно до стрілок пересуньте маркер престижу на 1 чи 2 вліво (жовта стрілка) або вправо (червона стрілка).



Відповідно до стрілок пересуньте маркер західної валюти на 1 чи 2 вліво або вправо.



Відповідно до стрілок пересуньте маркер соціалістів на 1 чи 2 вліво або вправо.

Позначки без стрілок



1 очко побудови для відповідного гравця.



Демонтаж 1 очка побудови у відповідного гравця.



1 фішка заворушень розміщується до землі відповідного гравця.



1 фішка заворушень прибирається з землі відповідного гравця.



Перемістить 1 фішку заворушень відповідного гравця до його іншої землі.



В одній із земель відповідного гравця з маркером(ами) велелюдних протестів, зменште кількість фішок заворушень до 3. Зверніть увагу, що ви **можете** прибрати будь-яку кількість фішок понад 3.



Розмістіть 1 РЖ до землі відповідного гравця (навіть якщо земля має економіку 0). Як зазвичай, приберіть звідти також 1 фішку заворушень.



Як й останнє, але **не** прибирайте фішку заворушень.



Приберіть 1 РЖ з землі відповідного гравця.



Приберіть 1 фабрику та **всю** її інфраструктуру.



1 фабрика відповідного гравця перетворюється на занедбану фабрику. Замістіть маркер (зменшивши цим її вартість на 1). Якщо такої фабрики нема, приберіть замість цього 1 інфраструктуру.



1 фабрика відповідного гравця "відновлена". Замініть маркер на звичайну фабрику (збільшивши цим її вартість на 1).



Зведення Берлінського муру. Переверніть маркер кінця десятиріччя на бік Берліну. Відтепер Схід не буде страждати від втечі з республіки.



Відкриття муру. Переверніть маркер кінця десятиріччя. Схід знов страждає від втечі з республіки.



Обидві позначки — позначки поліцейської сили та важливі лише для Сходу. Якщо така позначка виконується будь-яким гравцем, Схід кладе картку навпроти себе лицем догори, збираючи їх. Схід може використати таку картку одного разу у десятиріччя, щоб прибрати 1 фішку заворушень (розділ 8). Червона позначка збільшить втечу з республіки, рожева — ні (див. розділ 9.1).



Розпуск Штати. Схід скидає усі зібрані картки поліцейської сили (та не може збирати їх надалі). Якщо на картках є фішки заворушень, вони повертаються до земель Сходу (максимум 1 фішка заворушень у землі, Схід обирає землі).



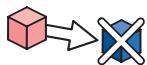
Справа Гійома. Схід може подивитися або картки на руці у Заході, або 2 картки зверху колоди. Тоді Схід може обміняти 1 зі своїх карток на одну з них. Як варіант, якщо Схід перевірить 2 картки зверху колоди для розіграшу, він може усунути 1 з цих карток з гри.



Westdeutschland – West Germany

Приклад 4: Коли виконуються ці позначки, Захід отримує 2 фішки заворушень. Вони не можуть відправитися до Західного Берліну, оскільки він не є частиною Західної Німеччини, див. визначення на с. 2.

7 СОЦІАЛІСТИ



Якщо у східній землі з'являється маркер велелюдних протестів, перемістить 1 соціаліста з комірки до цієї землі. Цей соціаліст прибирає 1 фішку заворушень. Повторюйте цей рух соціалістів, доки не закінчатся усі велелюдні протести або не спорожніть комірка соціалістів. Якщо земель з велелюдними протестами більше ніж 1, Схід вирішує, в якій, насамперед землі переміщати соціалістів.

Цей рух є обов'язковим. Це відбувається відразу після завершення дії **або** на етапі соціалістів наприкінці десятиріччя (але не в будь-якому іншому етапі наприкінці десятиріччя).

Соціаліст залишається у землі, поки він не буде повинен залишити мапу (див. розділ 9.9).

8 ПОЛІЦЕЙСЬКА СИЛА

Картка поліцейської сили, зібрана Сходом, зветься **червоною карткою поліцейської сили**, якщо позначка поліцейської сили червона, та **рожевою**, якщо вона рожева.

Схід, раз у десятиріччя може використати кожен зібрану картку поліцейської сили, щоб прибрати 1 зі своїх фішок заворушень. Він може зробити це під час своєї дії (на додаток до дії) або на етапі використання поліцейської сили наприкінці десятиріччя (див. розділ 9.8). Прибрана таким чином фішка заворушень розміщується на картці поліцейської сили, щоб відзначити її використання в цьому десятиріччі (та не можливість її повторного використання протягом решти десятиріччя).

9 КІНЕЦЬ ДЕСЯТИРІЧЧЯ

Кінець десятиріччя складається з 10 етапів. Завершуючи кожен, пересувайте відповідно маркер кінця десятиріччя, щоб не забути етап.

Національна неспроможність. Наприкінці десятиріччя, якщо від Сходу вимагають демонтувати більше своєї економіки (розмішених фабрик чи інфраструктур), ніж він має зараз — Схід **негайно** програє. Пропустіть решту етапів.

9.1 Втеча з республіки/мур

Для Східної Німеччини масовий відтік населення (особливо фахівців та вчених) був важливою проблемою, яка мало не призвела до краху її економіки. Закриття кордону в 1952 році не допомогло, тому що до Західного Берліна було дуже легко дістатися, та біженці зустрічали західнонімецьким громадянством та паспортами. Тільки зівши Берлінський мур, Схід зупинив відтік. Проте мур дорого став Сходу — як своїм будівництвом та охороною, так і втраченою міжнародного престижу.

Розв'язання цього етапу залежить від того, яким боком догори лежить маркер кінця десятиріччя.



Витрати на мур. Якщо догори боком з обрисом Берліну, пересуньте маркер престижу на 1 у користь Заходу. Крім того, Схід має демонтувати 1 очко побудови (на свій вибір).



Втеча з республіки. Якщо догори лицем іншим боком, Схід страждає від втечі з республіки. Наскільки — визначається за допомогою доріжки втечі.

Пересуньте маркер втечі вперед на 1 комірку:

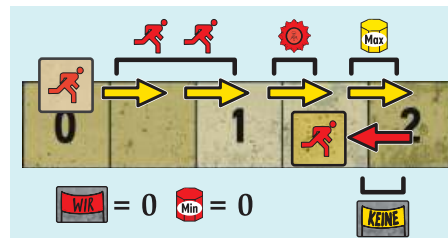
- за кожен позначку втечі на картках, зіграних протягом цього десятиріччя (*Всі ці картки лежать лицем догори біля нижнього краю поля.*), та
- за кожен РЖ в одній західній землі з **найвищим** РЖ, та
- за кожен зібрану Сходом картку поліцейської сили, та
- якщо є 1 або більше маркерів велелюдних протестів в східній землі.

Та пересуньте маркер назад на 1 комірку:

- за кожен РЖ в одній східній провінції з **найнижчим** РЖ, та
- якщо є 1 або більше маркерів велелюдних протестів в західній землі.

Підсумкове положення маркера втечі вказує на те, скільки очок демонтажу отримує Схід. Гравець, що має поточну перевагу в престижі, демонтує на Сході першу фабрику або інфраструктуру, а далі по черзі.

Після завершення цього етапу, **встановіть маркер втечі знов на нуль та скиньте картки біля нижнього краю поля.**



Приклад: маркер втечі просувається вперед на 2 комірки за 2 картки, які мають по 1 позначку втечі кожна, на 1 за зібрану картку червоної поліцейської сили, та на 1 за 1 РЖ у західній землі з найвищим РЖ. Далі, його пересувають назад на 1, тому що Захід зараз має 2 маркери велелюдного протесту. Інші 2 параметри нульові. У підсумку: Схід отримав 1 очко демонтажу.

9.2 Престиж

Східна та Західна Німеччина змагалися за міжнародний престиж (від союзників, від неприєднаних країн, на Олімпіаді тощо). Обидві бажали, щоб їх вважали справжніми представниками Німеччини.



Гравець, що має поточну перевагу престижу, виконує позначку(и) під маркером престижу або комірки з нижчим значенням. Він вирішує, де це виконати. Позначки тотожні позначкам на картках дій.



Приклад: маркер престижу знаходиться у колірці "+1" фішка заворушень для Сходу". Захід, однак, вирішує виконати колірку з нижчим значенням та перетворює 1 східну фабрику у заводбану.

9.3 Західна валюта

Історично, Східна Німеччина постійно страждала від нестачі західної валюти. Вона була потрібна для імпорту таких товарів, як банани та кава, а також промислових ресурсів. Водночас майже не було інвестицій в її економіку, яка йшла до виснаження. Такі проблеми не торкнулися Західної Німеччини, де дуже оборотною валютою була німецька марка.



Західна валюта (ЗВ) потрібна лише Сходу. Є два джерела надходження: доріжка ЗВ та експорт.

Положення маркера ЗВ вказує на надходження з доріжки. (Вона може бути від'єднана.) Експортні надходження розраховуються так: кожна експортна фабрика Сходу, вартість якої

принаймні дорівнює **найгіршій** експортній фабриці Заходу, надає Сходу 1 ЗВ. (Якщо Захід буде мати землю без фабрик, кожна експортна фабрика Сходу надасть йому 1 ЗВ — навіть фабрика з нульовою вартістю.)

Експортна фабрика: у кожній землі є 1 експортна фабрика. Це та, що має найвищу вартість.

Сходу для кожного РЖ потрібна 1 ЗВ.

За кожну недостатню Сходу ЗВ, гравці по черзі перетворюють східні фабрики на занедбані. Якщо під час цього процесу на Сході закінчуються фабрики, гравці по черзі за кожну недостатню Сходу ЗВ прибирають 1 інфраструктуру (або фабрику Райнсберг). **Обидві** дії — перетворення **та** прибирання починаються гравцем, що має поточну перевагу в престижі.

Якщо сума надходжень від експорту та з доріжки ЗВ є від'ємною, надмірна за РЖ кількість східних фабрик стає занедбаними (див. приклад).

Прилітка: а) Схід не отримує зиску, якщо ЗВ перевищує його потреби. б) Фабрики у ЧССР та Польщі ніколи не дають надходжень ЗВ.

Приклад: Схід має на мати 8 РЖ. Надходження з доріжки ЗВ становлять 3. Найгірша експортна фабрика Заходу має вартість 3. Східні експортні фабрики мають такі вартості: 0, 1, 1, 2, 3, 5. Це дає надходження ще у 2 ЗВ. Оскільки Сходу не вистачає 3 ЗВ (8 - 3 = 2), 3 східні фабрики стають занедбаними.

Варіант: як вище, але надходження з треку є -3. Отже, загальні надходження ЗВ є від'ємними (-3 + 2 = -1), та Схід має недостачу — 9 ЗВ (8 + 1).

9.4 Відплата за картки поліцейської сили

Східнонімецька система контролю та придушення була величезною. Наприкінці 1989 року налічувалося 91 000 штатних агентів Штازی (1 на 180 жителів) та 180 000 позаштатних агентів (сукупне співвідношення 1:60). Виходячи з цих співвідношень, Штازی була найбільшою масовою службою у світовій історії (значно переважаючи КДБ [1:595] та гестапо [1:8500]).



За кожну зібрану картку поліцейської сили, Схід має демонтувати 1 очко побудови (на свій вибір).

9.5 Утримання вашого рівня життя



Обидва гравці перевіряють усі свої землі. Кількість РЖ у землі **не може** перевищувати вартість її експортної фабрики. При необхідності приберіть з землі надлишки РЖ.

Кількість РЖ у Західному Берліні **не може** перевищувати вартість **найгіршої** експортної фабрики з усіх земель постачальників, що вже поширили РЖ до Західного Берліна. Якщо необхідно, приберіть надлишок РЖ у Західному Берліні (Захід обирає, з яких секторів).

Прилітка: фабрики у ЧССР та Польщі не можуть використовуватися для утримання РЖ.

Приклад: Бранденбург має 3 РЖ, його експортна фабрика має вартість 1. Тому він втрачає 2 РЖ.

9.6 Внутрішнє порівняння



Обидва гравці порівнюють усі свої землі зі своєю найбільш розвиненою землею (тобто з землею з найбільшим РЖ). Кожна земля з меншою кількістю РЖ отримує кількість фішок заворушень, що дорівнює **різниці мінус 1**. По **іншому** Західний Берлін: він отримує фішки заворушень у кількості **повної різниці**.

Приклад: всі західні землі мають 3 РЖ, крім Західного Берліна (2) та Баварії (2). Західний Берлін отримує 1 фішку заворушень (повна різниця), Баварія — жодної (зменшена різниця).

9.7 Порівняння Схід-Захід

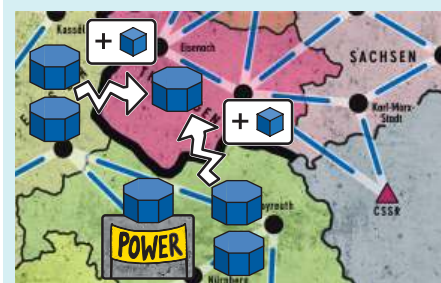


Кожна земля може "атакувати" 1 суміжну землю опонента, використовуючи усі свої **досяжні** РЖ. Яку — вирішує гравець, що атакує. По **іншому** Західний Берлін: він атакує обидві суміжні провінції (Східний Берлін та Бранденбург).

Якщо земля опонента має менше РЖ, вона отримує фішки заворушень у кількості **повної різниці**. Однак, це призведе до нових маркерів велелюдних протестів лише після того, як усі напади обох гравців будуть вирішені.

Важливо: за кожен маркер велелюдного протесту у землі, що атакує, 1 РЖ є **недосяжним** для використання в атаці. (Маркери велелюдних протестів у землі, що борониться, не мають значення.)

Порада: завжди розміщуйте РЖ на усіх маркерах велелюдних протестів у землі, щоб випадково не використати їх при атаці.



Баварія може атакувати Саксонію або Тюрингію. Оскільки в Баварії є 1 маркер велелюдного протесту, лише 2 її РЖ досяжні для цього. Баварія може додати 2 фішки заворушень до Саксонії (0), але відповідно до Тюрингії (1), додає до неї 1 фішку заворушень. Гессен (2) також атакує Тюрингію та додає до неї ще один маркер заворушень.

9.8 Застосування карток поліцейської сили



Схід прибирає 1 фішку заворушень за кожну зібрану картку поліцейської сили, яка ще не використовувалася протягом цього десятиріччя (див. розділ 8). Потім Схід прибирає всі фішки заворушень, що були розміщені на цих картках.

9.9 Етап соціалістів

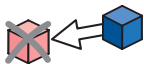
Східна Німеччина бажала побудувати соціалізм. Згідно з опитуваннями громадської думки, через 11 днів після падіння муру лише 22% громадян Східної Німеччини проголосували б за ХДС та СДПН (2 великі політичні партії Західної Німеччини). Решта проголосували б за реформаторські партії, на чолі з Новим форумом або старою СЕПН (комуністична партія). — Це правило відражає соціалістичні переконання у солідарність та жертвування матеріальними добротою заради кращого світу.



Положення маркера на доріжці соціалістів вказує вам, скільки соціалістів отримує чи втрапить Схід.

Нові соціалісти потрапляють до своєї комірочки. Потім, якщо потрібно, соціалісти з комірочки (старі та нові) переміщуються прямо до земель з маркером велелюдного протесту, відповідно до розділу 7.

Тріумф соціалізму. Схід **відразу** виграв, коли має отримати нового соціаліста, але всі 12 вже на полі. Пропустіть решту етапів.



Якщо Сходу доведеться втратити соціалістів, спочатку вилучить їх з комірки, потім, якщо цього не достатньо, **Захід** вилучає їх з земель. За кожного соціаліста, вилученого з землі, повернуть 1 фішку заворушень (та, якщо потрібно, маркер велелюдного протесту).

Соціалізм зазнає невдачі. Схід *відразу* програє, коли соціаліста потрібно вилучити з поля, але їх там немає. Пропустіть решту етапів.

9.10 Ми — народ?



Перевірка на руйнування. Обидва гравці підраховують маркери велелюдних протестів у своїх країнах.

Руйнування. Якщо в країні 4 або більше маркерів велелюдних протестів, вона руйнується та програє гру. Коли обидві країни руйнуються водночас, перемагає Схід.

Якщо жодна країна не руйнується, скіньте поточну колоду та особливу картку (якщо є у місці для карток). Потім розпочніть наступне десятиріччя.

Перемога наприкінці гри. За 4 десятиріччя гра закінчується. Якщо до того часу жоден гравець не виграве — перемагає Схід.

Приклад: у Західному Берліні є 2 маркери велелюдних протестів. Відповідно до правила Західного Берліна (див. розділ 10.2), обидва експортують по 1 велелюдному протесту до постачальника. Загалом Захід на полі має 4 маркери велелюдних протестів. Він руйнується та програє гру.

10 ОСОБЛИВІ МІСТА

10.1 Східний Берлін

Східний Берлін — звичайна земля (повністю розташована у землі Бранденбург). Коли в ньому будують фабрику, розмістіть фабрику на позначці міста Берлін на головній мапі. Ця фабрика знаходиться не у землі Бранденбург, а у землі Східний Берлін. Усі інші маркери та фішки (РЖ, заворушень тощо) розміщуються на окремій мапі Східного Берліна.

10.2 Західний Берлін

Західний Берлін був немов острів у Східній Німеччині. Таким чином він став тотемом та вітриною для Заходу. Цей особливий статус потребує особливих правил.

Західний Берлін межує зі Східним Берліном та Бранденбургом. Попри 3 сектори, це тільки 1 земля. Усі маркери та фішки (РЖ, заворушень тощо) у Західному Берліні завжди складаються.

Ви не можете будувати фабрику чи інфраструктуру в Західному Берліні.

За одним винятком (див. нижче), Західний Берлін може отримати РЖ лише так:

- Щоразу, коли Захід виконує дію *підвищення свого рівня життя*, щоб розмістити новий РЖ у західнонімецького постачальника, та
- цей постачальник має більше РЖ, ніж Західний Берлін,
- тоді Захід може поширити цей РЖ до Західного Берліна (після розміщення усіх інших РЖ).

За дію, лише 1 постачальник може передати РЖ до Західного Берліна. Розмістіть РЖ у відповідний сектор Берліна та приберіть фішку заворушень у Західному Берліні (а не у землі постачання). Сектори Західного Берліна мають бути рівномірно заповнені РЖ (наприклад, сектор США може отримати свій 2-й лише, коли всі інші сектори мають принаймні 1).

Єдина подія, що дає змогу розмістити РЖ у Західному Берліні — це *Start of the Computer Age*. Якщо РЖ отримано таким чином, помістіть його в будь-який сектор (враховуючи вищевказане правило рівномірного заповнення).

Приклад: Захід розліцує 1 РЖ у Рейнланд-Пфальці (постачальник з французьким прапором). Зараз у Західному Берліні 0 РЖ. Після завершення дії підвищення вашого рівня життя, Захід може поширити цей РЖ до Західного Берліна. Він розміщується у французькому секторі. У Західному Берліні (а не в Рейнланд-Пфальці) буде прибрано фішку заворушень. Наступний РЖ для Західного Берліна має надходити або з Баден-Вюртембергу, або з Північної Рейн-Вестфалії (постачальники з прапорами США та Великобританії).

Велелюдні протести враховуються двічі: для кожного маркера велелюдного протесту, розміщеного в Західному Берліні, один додатковий велелюдний протест негайно експортується до постачальника. Схід вирішує, кому. Для постачальника це звичайний велелюдний протест (*ви не можете в цій землі використати ніякі очка*

побудови) та це на додаток до маркерів потенційних велелюдних протестів його власних фішок заворушень. Імпортований маркер прибирається лише після завершення велелюдного протесту в Західному Берліні (у цьому випадку ви прибираєте обидва маркери велелюдних протестів: у Західному Берліні та імпортований).

Порада: розмістіть імпортований маркер велелюдного протесту на прапор постачальника (щоб знати, що прибрати його можна, лише припинивши велелюдний протест у Західному Берліні).

Винятки наприкінці десятиріччя:

- *Утримання рівня життя*, див. розділ 9.5
- *Внутрішнє порівняння*, див. розділ 9.6
- *Порівняння Схід-Захід*, див. розділ 9.7

10.3 Гамбург

У Гамбурга, роль свого роду джокера. Під час будь-якої дії та на кожному етапі кінця десятиріччя Захід може вирішувати, належить Гамбург до Нижньої Саксонії *або* до Шлезвіг-Гольштейну (але він може належати лише одній з них у кожній дії/етапі).

Приклад: Захід вирішив розмістити в Шлезвіг-Гольштейні (економіка 0) перший РЖ. Завдяки Гамбургу (фабрика вартістю 3) Шлезвіг-Гольштейн має необхідну економіку. Якщо Захід, в тій самій дії забажає розмістити РЖ у Нижній Саксонії, то він не зможе для цього також використати Гамбург.

10.4 Райнсберг

У Райнсберзі можна розмістити фабрику лише за підпису *First German nuclear plant is in the East!* Використовуйте особливий маркер фабрики Райнсберг. Це єдина фабрика з базовою вартістю 2. Її не можна під'єднати до інфраструктури. Вона може стати занедбаною звичайним шляхом, а також при демонтажі, в обох випадках переверніть маркер фабрики Райнсберг. Занедбаний Райнсберг *може* бути вилучений з мапи, щоб виконати ще одно очко демонтажу.

10.5 Зовнішні фабрики

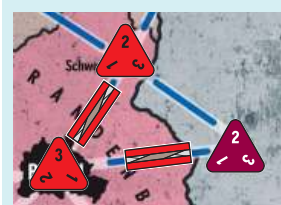
За межами Німеччини є чотири міста — 2 у ЧСР та 2 у Польщі. Будувати там фабрики можна лише за подіями *Joining the CMEA* та *Joining the Warsaw Pact*. Використовуйте фіолетові **зовнішні фабрики**.

Ви можете побудувати інфраструктуру для зовнішньої фабрики, як звичайно, а також із зазначеними вище подіями.

Зовнішні фабрики не можуть бути демонтовані, крім як за подіями *Prague Spring* та *Martial law against Solidarity*. Інфраструктуру зовнішньої фабрики можна демонтувати, як звичайно.

Зовнішня фабрика додає свою вартість **одній** (та лише одній) землі, з якою вона має робоче сполучення. Ця земля може змінюватися від дії до дії (як Гамбург).

Зовнішня фабрика **не може** бути експортною.



Приклад: фабрика у Польщі може додати свою вартість 2 до землі Східний Берлін (яка тоді буде мати економіку 5). Польща не може додати своєї вартості до Бранденбурга, оскільки немає робочого сполучення зі Шведтолом. Якби цей зв'язок існував, Схід міг би кожного дня обирати знов, чи використовувати цю фабрику у Польщі для Східного Берліна чи Бранденбурга.

ДИЗАЙНЕРИ: Peer Sylvester та Richard Sivel
 ІЛЮСТРАЦІЯ ОБКЛАДИНКИ: Friedemann Bochow
 ІНША ГРАФІКА: Richard Shako
 ХУДОЖНІ РАДНИКИ: Birte Wolmeyer, Friedemann Bochow
 МАКЕТ, ТЕКСТИ, ПЕРЕКЛАД: Richard Shako
 АНГЛІЙСЬКА КОРЕКТУРА: Guy Atkinson, Bob Waite,
 Andrew й Audrey Brown, Mark Luta, Hanibal
 Sondereggerand та (особливо!) JohnMcCullough.
 Дуже, дуже дякуємо.

ТЕСТУВАННЯ: Anton Telle, Björn Steinborn, Holger
 Schulz, Thorsten Groß, Stefan Stubenvoll, Bernd
 Eisenstein, Rolf Raupach, Tatyana Shako, та іншим.
 Дякуємо!

Дякуємо Christoph Andreas, музею НДР (Берлін), Bernd
 Hübner, Christoph Rau, Hans-Jürgen Röder за дозвіл на
 використання їх фотографій для зображень на картках,
 подробиці можна знайти у (німецькому) розділі
 "Bildnachweis". Зображення з багатьох карток поширюються
 під ліцензією Creative Commons, подробиці також можна
 знайти у "Bildnachweis".

©2014 histogame - Knaackstr. 70 - 10435 Berlin -
 www.histogame.de - Усі права належать histogame та
 дизайнерам.

ПЕРЕКЛАД: not simple games

Альманах карток

Подвійними картками є: No. 11, 15, 21, 22, 30, 41, 42, 45, 48, 51, 61, 62. **Жовтими:** No. 12-14, 16-20, 35-40, 55-60, 70-80. **Червоні:** усі інші.

Деякі назви можуть потребувати пояснення:

- No. 20:** Wirtschaftswunder — німецьке економічне диво
No. 39: *Ish bin ein Bearleener* — шлях, яким Кеннеді транскрибував німецьке речення у своїй нотатці.
No. 48: *Mittelstand* — німецьке слово, що немає відповідника в англійській мові. Означає щось на кшталт малих та середніх підприємств (МСП) та сімей, що ними керують.
No. 53: KoKo (Kommerzielle Koordinierung — Комерційна координація) — дуже творчий (щонайменше) у здобутку західної валюти відділ міністерства експорту НДР.

Роз'яснення можуть знадобитися для:

- No. I** По-перше, Схід зменшує загальну кількість заворушень в будь-яких 2 землях з *маркером(али) велелюдних протестів* до 3. Потім він прибирає ще 2 фішки заворушень.
No. II Витрати на утримання Берлінського муру зображені, як нагадування. Ви можете розмістити картку (після ініціювання полії) біля доріжки кінця десятиріччя або в будь-якому іншому зручному місці.
No. III Обидва РЖ можуть потрапити до 1 землі.
No. IV (Бік круглого столу) Схід може спочатку помістити фішки заворушень зі своїх поліцейських карток до земель. Потім Захід обирає східну землю з принаймні 1 маркером велелюдного протесту та зменшує кількість заворушень до 3.
No. 4 Фішки заворушень не до Західного Берліну.
No. 7 По 2 очка побудови для ЧССР та Польщі. Оскільки сполучення міста є частиною цього міста, Схід може побудувати для Польщі (й так само для ЧССР): а) 2 польські фабрики, або б) 1 польську фабрику та 1 польську інфраструктуру, або (якщо це дозволено 5.1) в) 2 польські інфраструктури.
No. 9 Те саме, що й No. 7.
No. 11 Фішки заворушень не до Західного Берліну.
No. 13 Фішки заворушень не прибираються з Західного Берліну.
No. 15 Захід може ігнорувати позначку поліцейської сили. Якщо подію ініціює Схід, Захід вирішує, де він отримає 1 очко побудови та де Схід буде демонтувати 1 очко.
No. 20 Фішки заворушень не прибираються з Західного Берліну.
No. 21 Захід може ігнорувати позначку поліцейської сили.
No. 24 Фішки заворушень не до Західного Берліну.
No. 25 2 фішки заворушень до Західного Берліну та 2 до інших західних земель.

- No. 27** Використовуйте фабрику Райнсберг; див. 10.4.
No. 35 РЖ не до Західного Берліну (ні на пряму, ні опосередковано).
No. 37 1 фабрика ЧССР вилучається з усією інфраструктурою. Вона не може повернутися до гри.
No. 39 Ви можете використати всі 3 позначки для Західного Берліна.
No. 43 Оскільки усі сполучення міст Північного Рейн-Вестфалії (ПРВ) є частиною ПРВ, ви можете прибрати будь-яку інфраструктуру з неї, навіть якщо вона фізично знаходиться в іншій землі, наприклад, на 2-й синій лінії сполучення Бремен-Дуйсбург: Звичайно, ви також можете прибрати фабрику у ПРВ (якщо вона не має інфраструктури на жодному зі своїх сполучень).
No. 46 Якщо у Берліні немає занедбаної фабрики, Схід може обрати послідовність позначок, яка буде виконуватися таким чином: зробіть занедбаним Східний Берлін та негайно відновіть його. (Наслідком стане *відсутність вливу* від трикутних позначок.) Інші позначки є чіткими.
No. 51 Захід може ігнорувати позначку поліцейської сили.
No. 62 Фішки заворушень не до Західного Берліну.
No. 63 Застосовується роз'яснення No. 43. Ви можете прибрати інфраструктуру з *усіх* сполучень Гамбурга.
No. 64 Це **не** подвійна картка.
No. 67 Розміщення РЖ прибирає 1 фішку заворушень у Саксонії, інша позначка дозволяє Сходу прибрати 1 додаткову фішку заворушень на свій вибір.
No. 68 Фішки заворушень не до Західного Берліну. Схід може розмістити усі 3 фішки заворушень у Баварії.
No. 73 Відповідне роз'яснення No. 37 стосується й Польщі.
No. 77 За допомогою 1 позначки переміщення, Захід також може перемістити щойно розміщену фішку заворушень.
No. 79 Ви можете розмістити РЖ у Західний Берлін. Якщо ви це зробите, оберіть сектор відповідно до розділу 10.1.

Нотатки до дизайну

Заволодіня свідомістю є дивовижною смертною річчю в цій країні: оскільки воно знищує красу, відність її поєднює та на фундаменті цього зруйнованого народу встановлює диктатуру.

Gertr Neumann, Лейпциг, 1977 (із Elf Uhr)

Я був зачарований з самого початку, коли Пір запросив мене протестувати його новий прототип. Я згадав відчуття багаторічного очікування великого німецького роману про осінь 1989 року. Зараз є кілька таких романів, та гра про це? Я знав лише деякі в жанрі сатири, й тому виникла певна потреба зробити гру про розділену Німеччину.

Нам було дуже весело з першим прототипом. Відібрані Піром події, добре відтворювали період. Звісно, були деякі механіки, які ще не працювали ідеально (що майже неминуче для першого прототипу), але досить швидко ми їх виправили, та гра була майже всеосяжною.

Однак, коли початкова еuforia від початку минула, ми почали хвилюватися про одну річ: Схід та Захід були просто занадто схожі за стилем гри. Відмінності двох систем (капіталізму та соціалізму, демократії та диктатури) були недостатньо окреслені. Крім того, події четвертого десятиріччя занадто часто виглядали, як колапс за наказом (Східна Німеччина могла грати відмінно, але її економіка завжди руйнувалася). Ми почали працювати над подіями, обмінюючись деякими та запровадили для Сходу його планову економіку, як ігрову механіку. Зараз Східній Німеччині доведеться планувати своє економічне зростання на кожне десятиріччя. Ми тестували деякі варіанти, але ніколи не відчували себе задоволеними. Як змоделювати перевиконання плану? Як змоделювати недостатнє виконання? Було важко отримати правила для цих випадків, які не можна було б обійти розумною грою.

Потрібне було тестування з Бьорном та Хольгером, щоб відкрити очі. Таким чином це просто не працювало! Проблема була глибока! Ми вирішили зробити частково *tabula rasa*, й планова економіка була відкинута, але на сцену вийшли соціалісти та західна валюта. В останньому випадку занедбані фабрики могли б бути краще інтегровані в ігрову систему. Крім того, нам вдалося поєднати розвал економіки Сходу зі структурними причинами. Потрібно було ще багато зробити, але напрямок відтепер був зрозумілим. — Як бачите, доробка ігрового дизайну потребує добрих критиків. Дуже дякую Бьорну та Хольгеру!

Вже перший прототип мав економічну систему з фабриками та інфраструктурою. Він також включав заворушення та велелюдні протести, а ще місце для відкритого показу карток подій із чотирма

варіантами розіграшу кожної. Щоб у грі все працювало, на початковій мапі використовувалися східні землі до 1952 року (до того, як Східна Німеччина створила свої 15 округів), а для Заходу — федеральні землі (за винятком невеликих, тобто Саару, Гамбургу та Бремена. Ми сподіваємося, що жителі цих федеральних земель приймуть наші вибачення.) Крім того, межі земель збігаються з їхніми історичними кордонами, за одним великим винятком: Гессен був розширений на північ, а Саксонія-Ангальт на південь. (Інакше у Гессена була б лише 1 суміжна земля, а у Нижньої Саксонії — чотири.)

Події. Ми бажали мати поєднання політичних, соціальних, спортивних та повсякденних подій. Ось чому події варіюються від *Празької весни до початку комп'ютерної ери, та дозволює НДР виробляти сині джинси*. Маючи всього 20 карток на десятиріччя, було непросто вирішити, які обрати події. Та звісно, ми могли вирішити інакше. Деякі гравці можуть не зрозуміти наказуючі риси колективного землеробства, інші — схвалення Східної Німеччиною масового вбивства на площі Тяньаньмень, або доктрину Гальштейна, або концерт у берлінському Рейхстазі у червні 1987 року. По деяких подіях, ви повинні просто замислитися над ними. Наприклад, блокада Берліну призводить до *Берлінського повітряного мосту*, або протести проти двостороннього рішення НАТО призводять до *західнонімецького руху за мир*. Інші події, такі як космічні перегони або уторська революція 1956 року, здавались нам швидше американсько-радянськими подіями, ніж німецько-німецькими. І останнє, але не менш важливе: на вибір подій вплинула необхідність дотримання балансу між червоними та жовтими картками, а також між східно- та західнонімецькими подіями.

Особливі картки. Окрім цього, є ключові події Східної Німеччини, досяжні Сходу в кожній грі у вигляді особливої картки, насамперед *зведення Берлінського муру та падіння муру*.

Ми хотіли, щоб *зведення муру* було справжнім рішенням. Якщо Схід не може перемогти без муру, він будуватиме її в кожній грі, та це стане вочевидь псевдорішенням. Щоб ускладнити рішення, ми заснували втечу з республіки на різних факторах: на різниці в рівні життя згідно положення "відштовхнути та притягнути" (тому максимум Заходу проти мінімуму Сходу), на придушенні державою (червоні позначки поліцейської сили). За допомогою позначок втечі, ми внесли невідзначеність. Позначки втечі додають незручностей, якщо вони знаходяться на картці у вашій руці. Чи варто розігрувати картку, тим самим збільшуючи втечу? Або ви маєте минути дію? Рішення Сходу також ґрунтуватиметься на тому, скільки в нього карток поліцейської сили, а також на тому, рожеві

вони чи червоні. Тому в кожній грі воно буде різним, що добре для повторювання гри.

Щодо *падіння муру*, ви безумовно, можете заперечити — подію, що свідчить про крах Східної Німеччини, як таку, не слід включати до гри. Але як зробити гру про розділену Німеччину без падіння муру? Тому ми спроектували подію таким чином, що складно зрозуміти — краще утримувати мур або дозволити йому впасти? У будь-якому разі — це завжди якір, якщо Схід ризикує програти гру через *провал соціалізму*.

Ще одна особлива картка — *Гонекер злінило Ульбріхта*. Ця подія стала початком дефіцитних витрат Східної Німеччини, спричинених новою парадигмою "Єдність економіки та соціальної політики". (Яка, до речі, має історично правильну назву для цієї картки. Але хто зможе зрозуміти цю мову бюрократії?)

Вплив. Звичайно, набагато важливішим, ніж просте обрання події, є моделювання її впливу. Зважаючи на проблеми балансу (за якими схемами повинен рухатися маркер престижу в звичайній грі? За якими схемами повинен рухатися маркер західної валюти?), вплив базується на історичному впливі. Але з'ясування реального історичного впливу іноді стало заплутаною справою. Два приклади:

а) *Націоналізація Mittelstand* (тобто малих та середніх підприємств, особливо ремісників та компаній будівельного сектору), як ми знаємо сьогодні оглядаючись на минуле, мала для Східної Німеччини лише від'ємні наслідки. Продуктивність знизилася (менше західної валюти), людям довелося ще довше чекати поки прийде сантехнік (зростання роздратування) та вони почали сумніватися у плановій економіці (менше осуджували соціалістів). Але чому Східна Німеччина націоналізувала Mittelstand? Тому що, звісно, вони думали, що це буде величезний крок соціалізму вперед. Тому ми вирішили не моделювати це оглядаючись на минуле, та зробили це плюсом для соціалізму.

б) Вплив картки *мюнхенської Олімпіади*: престиж Заходу (весь світ дивився на Мюнхен), зростання заворушень (через посилення поліцейського контролю після мюнхенської біяні) та підвищення рівня життя (мюнхенське метро та місцева житлова програма). Але чи не можна змоделювати провал німецької поліції у мюнхенській біяні, як від'ємний престиж Заходу? Чи той факт, що Східна Німеччина посіла третє місце у заліку медалей (вище, ніж Західна Німеччина), як підвищення престижу Сходу? Чи сама мюнхенська біяня, як повернення до соціалізму? — Мюнхенська біяня, повернення до соціалізму?!?, запитаєте ви зараз. — Саме так. Пам'ятайте, що, згідно зі східно-

німецькою пропагандою, Ізраїль (як близький союзник США) був переважно імперіалістичною державою, що принижує, тому вся солідарність була на боці Палестини. Але зараз, ця Палестина дуже жорстоко вбила невинних спортсменів. Як це може відповідати уяві про мирний соціалізм? Хіба солідарність та співчуття не повинні бути на боці Ізраїлю? Мюнхенська бійня посіяла у Східній Німеччині величезні сумніви, гасла на кшталт — “За мир та соціалізм”, стали звучати цинічно та порожньо. — Але така думка здалася нам надто діалектичною, та ми спроектували вплив, як описано вище.

Нарешті, з міркувань ігрового балансу, впливи масштабуються по-різному для Сходу та Заходу. Звичайно, *протести на Заході проти перероблювання відпрацьованого ядерного палива* були незначними в порівнянні з *понеділковими демонстраціями* на Сході.

Престиж. Спочатку кожен бік мав свій маркер престижу. Ми змінили це на відносний престиж. Таким чином, ви завжди повинні сприймати падіння престижу Сходу, як зростання престижу Заходу, та навпаки. У перші десятиріччя, погляд союзника кожного з боків вирішує, призведе подія до підвищення чи втрати престижу (наприклад, Радянський Союз буде дуже радий заснуванню Штазі), тоді, як у наступні десятиріччя вирішальним буде міжнародний погляд. Крім свого прямого впливу, престиж також визначає, хто буде початковим гравцем у десятиріччі, та хто отримає право першого знімання на етапах *втечі з республіки та західної валюти* — і те, й інше дуже важливе.

Західна валюта. Відсутність західної валюти, як це було насправді, є серйозною перешкодою для Сходу. Східна Німеччина була дуже винахідливою, у багатьох випадках нещадно та злочинно винахідливою в отриманні західної валюти. Наприклад, угода з Західною Німеччиною про оплату за визволення політв'язнів використовувалася для ще більш обмежувального переслідування критиків, бо кожен ув'язнений громадянин коштував до 100 000 німецьких марок. У грі ніколи не слід нехтувати позначками західної валюти. Без західної валюти Схід не зможе підтримувати свій рівень життя. Та не думайте, що ви можете закінчити багато ігор, не маючи на дошці занедбаних фабрик! (Але поки ваша інфраструктура залишається недоторканою, це не повинно викликати надто багато побоювань.)

Поліцейська сила. Гра про німецьку історію завжди несе небезпеку зробити її темні глави менш важливими. Ми додали такі події, як *аушвіцькі судові процеси у Франкфурті*, щоб уникнути цієї пастки. Крім того, нам було важливо змодельовати різницю між правовою державою та диктатурою.

Перша не може так легко придушити опозицію своїми поліцейськими палицями, друга — може (включаючи свої *Zersetzung* штазі-методи). У грі Захід має заспокоювати зворушення, підвищуючи рівень життя, тоді, як Схід має різні варіанти, один з яких — жорстока поліцейська сила.

Соціалізм. Умови перемоги соціалізму відбивають історичну місію Східної Німеччини. Чи вдасться Сходу перетворити суспільство чи ні? Соціалісти — це свого роду тасма зброя. Щоразу, коли спалахують масові протести, соціалісти йдуть туди та заспокоюють їх. Вони несприйнятливо до спокусу західного добробуту. — Що підводить нас до вітрини під назвою Західний Берлін. Як і в історії, Західний Берлін — найслабше місце Заходу та його найгостріша зброя водночас. Необхідність перенесення рівня життя до Західного Берліну обтяжлива, та ми зробили у грі посилання на союзні зони окупованої Німеччини (хоча їх довелося спростити).

Ми — люди? Немає влади ні для кого? З сучасної точки зору може здатися абсурдним, що Західна Німеччина будь-коли могла впасти. Але WIR SIND DAS VOLK! — це гра, а гра потребує цієї можливості. Однак у більшості ігор Захід значно перевищує Схід. Але він завжди має бути на висоті. Добре спровокована подія, така, як *екстремі дії у Західній Німеччині* чи *Фракція Червоної Армії*, може зірвати плани Заходу. Але навіть, якщо Заходу вдасться оминати ці перешкоди, загнати Схід до краху важко. Нерідко перемога чи поразка приходять до вас дуже несподівано, так само несподівано, як 25 років тому для багатьох, у тому числі й для нас, впавав мур.

Ми сподіваємося, що WIR SIND DAS VOLK! подарує вам багато годин захоплюючого ігрового досвіду. Ми будемо задоволені, якщо вдасться повернути вам на згадку безглузду нещадність того часу (яке здається такою далекою, хоч й минуло не так багато років). Наша найбільша надія, однак, полягає в тому, що не буде забуто величезну мужність перших східнонімецьких демонстрантів у жовтні 1989 року, коли НДР святкувала своє 40-річчя та страх щодо китайського рішення був реальним й неминучим. Ми хочемо присвятити цю гру всім їм.

Richard Sivel
Берлін, вересень, 2014

BILDNACHWEIS

Die Bildrechte des originalen Bildmaterials (Fotos), aus dem die jeweilige Graf k der folgenden Spielkarten (Bildseite) als graf sche 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 Eligaard, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY 3.0
- Nr. 34: Bundesarchiv, Bild 183-1985-0118-035 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 36: Bundesarchiv, B 145 Bild-F030053-0030 / Gathmann, Jens / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 41: Elkawe, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY 3.0
- Nr. 42: Collage aus freier Zeichnung und Foto (Bundesarchiv, B 145 Bild-F042658-0032 / Wienke, Ulrich / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE)
- Nr. 43: Bundesarchiv, B 145 Bild-F079044-0020 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 45: Deutsche Fotothek, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 46: Istvan, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 49: Pudelek (Marcin Szala), Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 50: Pelz, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 51: ChrisO, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 52: © Raimond Spekking / CC BY-SA-4.0 (via Wikimedia Commons), lizenziert unter CC BY-SA 4.0
- Nr. 56: Rudolf Stricker, Wikimedia Commons, Namensnennung erforderlich
- Nr. 57: Christoph Andreas
- Nr. 59: Collage aus Fotos von Bernd Hübner

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

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

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

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

Nr. 66: DDR Museum, 10178 Berlin

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

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

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

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

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

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

Nr. 78: Hans-Jürgen Röder

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

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

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

Die Links zu Lizenzen in obiger Liste sind:

CC BY-SA 4.0:

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

CC BY-SA 3.0 DE:

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

CC BY-SA 3.0:

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

CC BY 3.0:

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

CC BY-SA 2.5:

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

CC BY-SA 2.0 DE:

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

CC BY-SA 2.0:

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

Ferner wurde Bildmaterial in bearbeiteter Form verwendet für:

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

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

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

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

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