

Wir sind das Volk!

Sulla mappa principale, Berlino indica Berlino Est.

All'**inizio** tre cubi sommosa in ogni provincia, due cubi socialista nel riquadro, quattro fabbriche sulle città iniziali.

Valore delle fabbriche: 1 (0 se fatiscenti) + le connessioni operative (tra due fabbriche, lato col colore del giocatore e non dell'avversario). Le infrastrutture si possono costruire solo se da almeno un lato c'è una fabbrica.

Protesta di massa: ogni quattro cubi sommosa – non si possono spendere punti costruzione (sono però costruibili le infrastrutture che attraversano senza snodi queste province).

Smantellamento: comincia sempre dalle infrastrutture. Una fabbrica fatiscente non può essere smantellata

Valore economia: somma dei valori delle fabbriche di una provincia.

Esportazione: la fabbrica di esportazioni di una provincia è quella col valore più alto.

Azioni permesse dalle carte:

- rimozione di un cubo sommosa. Se la carta è duplice o dell'avversario, si deve smantellare per un punto;
- punti costruzione per il valore della carta.
- **Berlino Ovest:** non riceve punti costruzione;
- aumento del tenore di vita, fino a tre segnalini in province diverse e dove ci sono almeno tre punti economia (sei se è il secondo e così via). Il valore della carta può colmare le differenze (massimo due punti per provincia).

Ogni segnalino tenore di vita rimuove un cubo sommosa, anche a Berlino Ovest (non nelle provincia associate.)

Berlino Ovest: se il tenore di vita (TV) in un protettorato va a superare quello di Berlino Ovest, a fine piazzamenti l'Ovest **può** trasferire questo TV a Berlino Ovest da **un solo** protettorato. I tre settori di Berlino Ovest devono essere riempiti in modo bilanciato.

- risoluzione dell'evento: vengono risolti le frecce e le icone. Una carta bicolore permette di ignorare una freccia o un'icona senza freccia. Il giocatore di turno decide l'ordine e le province bersaglio, a meno che non ci siano gli stemmi.

Ogni carta con un'azione di polizia **risolta** (anche dall'Ovest) va posta di fronte al giocatore Est.

Per ogni freccia non eseguibile (segnalino già in fondo) l'Est deve rimuovere un cubo sommosa o, nel solo caso del prestigio, decidere invece di aggiungerne uno all'avversario; per l'Ovest vale il contrario (ne aggiunge all'avversario, può decidere di rimuoverne uno suo col prestigio).

Ogni icona non eseguibile va invece ignorata. Un evento che richieda di smantellare più di quanti punti abbia il giocatore attivo **non può essere attivato**.

Socialisti. Si spostano obbligatoriamente in una provincia dell'Est quando vi sorge una protesta di massa. Ognuno rimuove un cubo sommosa. Può avvenire immediatamente terminata un'azione oppure solo nella fase socialista di fine decade (non nelle altre fasi). Se i socialisti non sono abbastanza per sedare tutte le proteste di massa, l'Est decide in quale provincia si sposteranno. I socialisti rimangono lì fino a nuovo ordine. Ogni socialista rimosso genera un cubetto sommosa. In caso di rimozione, i socialisti vanno rimossi prima dal riquadro e poi l'Ovest li toglie dalle province dell'Est.

Stasi. Una carta di polizia rimuove un cubo sommosa una volta per decade (subito durante l'azione o a fine decade). Il cubo va posto sopra la carta.

Una **protesta di massa** a Berlino Ovest provoca un'ulteriore protesta di massa in uno dei tre protettorati (l'Est sceglie quale) che ha effetto come gli altri e va rimosso solo quando si rimuove quello corrispondente a Berlino Ovest.

Durante ogni azione o fase di fine decade, l'Ovest può decidere a quale delle due province confinanti appartenga **Amburgo** (una sola per azione/fase).

Rheinsberg vale due, non può essere collegata ad alcuna infrastruttura. Può diventare fatiscante normalmente o per soddisfare un punto di smantellamento. Per un ulteriore smantellamento, la centrale può essere rimossa.

Le **fabbriche straniere** (solo tramite evento) non possono essere smantellate, se non tramite evento apposito (le infrastrutture, invece, sì). In ogni azione/fase contano per una sola delle province confinanti con connessione operativa. Non possono essere le fabbriche di esportazione.

Die Computer kommen permette all'Ovest di piazzare un TV in un settore a scelta di Berlino Ovest – va comunque rispettata la regola del bilanciamento tra settori.

Fine decade

L'Ovest vince se, in un qualsiasi momento di fine decade, l'Est non ha fabbriche o infrastrutture sufficienti per lo smantellamento.

1. Fuga/muro di Berlino. **Se il muro è stato costruito**, +1 prestigio Ovest, +1 smantellamento Est. **Altrimenti** si sposta l'indicatore fuga: + **n** icone fuga giocate nella decade, + **n** tenore di vita Ovest (valore massimo), + **n** icone rosse di polizia davanti all'Est, + **1** se ci sono una o più proteste di massa nell'Est, - **n** tenore di vita Est (valore minore), - **1** se ci sono una o più proteste di massa nell'Ovest.
→ Smantellamento Est come da tracciato, a turno partendo da chi ha più prestigio.
2. Prestigio. Il giocatore in vantaggio sceglie l'azione attuale o una inferiore.
3. Valuta occidentale. L'Est ha bisogno di 1\$ per ogni tenore di vita. **\$ disponibile = indicatore \$ + esportazioni** (ogni fabbrica di esportazione Est \geq peggiore fabbrica di esportazione Ovest dà 1 \$). Ogni \$ mancante è una fabbrica che diventa fatiscante. Se ancora non basta si passa alle dimissioni (compresa eventualmente la centrale Rheinsberg). Entrambe a turno, comincia chi ha più prestigio. Se \$ disponibile è < 0 è considerato \$ mancante aggiuntivo.
4. Pagare le forze di polizia. Uno smantellamento per ogni carta polizia in possesso dell'Est.
5. Mantenere il tenore di vita. In ogni provincia vanno rimossi i segnalini TV che eccedono il valore di esportazione. Un TV rimosso non genera sommossa.
Berlino Ovest: Il TV non può eccedere il valore della peggior fabbrica di esportazione dei protettorati che vi hanno già trasferito tenore di vita. L'Ovest sceglie da dove rimuovere i tenori di vita in eccesso.
6. Comparazione interna. Ogni provincia riceve tanti cubi sommossa quanto la differenza tra il suo tenore e quello massimo del giocatore meno uno.
Berlino Ovest: differenza piena.
7. Comparazione esterna. Ogni provincia ne attacca una sola avversaria, a scelta. La differenza tra TV si tramuta in cubi sommossa. Finiti gli attacchi si assegnano eventuali proteste di massa. In caso di proteste di massa già presenti, altrettanti TV non possono essere usati per l'attacco (ma sì per la difesa).
Berlino Ovest attacca sia Berlino Est che il Brandeburgo.
8. Risolvere le carte di polizia. Rimozioni di cubi sommossa residue. Poi l'Est rimuove tutti i cubi sommossa dalle carte Polizia.
9. Fase socialista. Aggiunta o rimozione di cubi socialista (indicatore) dal riquadro. Poi, se necessario, intervento ove nell'Est vi sono proteste di massa.
Vince l'Est se non ha più cubi socialista da aggiungere.
Vince l'Ovest se l'Est non può rimuovere cubi socialista.
10. Wir sind das Volk? Quattro o più proteste di massa portano al collasso e alla sconfitta. In caso di collasso simultaneo, vince l'Est.

Se non si verificano le condizioni, dopo quattro decenni vince l'Est.