

## Wir sind das Volk!

### *Minuta del regolamento – versione 2.1*

Berlino Ovest non fa parte della Germania Ovest (certi eventi prevedono questa distinzione), che è un concetto distinto da quello di Ovest (la Repubblica Federale Tedesca); è comunque una provincia dell'Ovest. Berlino Est è una provincia a sé della Germania Est, distinta dal circostante Brandeburgo. Sulla mappa principale, la fabbrica di Berlino è relativa a Berlino Est.

**Preparazione.** Due cubi sommosa nei tre protettorati di Berlino Ovest (Baden-Württemberg, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz), tre cubi sommosa in ogni altra provincia; un cubo socialista nel riquadro; quattro fabbriche sulle città iniziali (quelle con la forma irregolare).

**Ogni turno (decade) è diviso in due parti.** All'inizio della prima decade si devono avere due carte in mano; sul tavolo ci sono sette carte più la speciale dell'Est. Si gioca fino ad esaurimento delle sette comuni (se l'Est decide di giocare quella speciale scarta una carta dalla mano oppure lascia che l'Ovest peschi una carta dal mazzo), poi comincia la seconda parte con sette nuove carte comuni – comincia il giocatore che non ha eseguito l'ultima azione della decade precedente.

Dalla seconda, all'inizio di ogni decade è possibile scartare le carte avanzate dalla decade precedente e pescarne di nuove (fino ad averne due); in caso si abbiano tre carte, una va scartata per forza. Ogni nuova decade comincia quindi come la prima, e comincia sempre il giocatore con più prestigio.

**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. Lo **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.

**Protesta di massa:** ogni quattro cubi sommosa. In una regione con proteste di massa non si può costruire, nemmeno come effetto di un evento (sono però costruibili le infrastrutture che attraversano senza snodi queste province).

### **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 per il secondo segnalino e così via). Il valore della carta può colmare le differenze (per altrettanti punti economia temporanei, massimo due punti per provincia).

**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. Il cubetto sommosa va rimosso da Berlino Ovest – non dal protettorato.

- 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 (i quali riservano la scelta a una delle due parti).

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; ogni socialista 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 – fase 8). Il cubo va posto sopra la carta come promemoria, poi torna in riserva.

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. (Si può mettere il segnalino sulla bandiera come promemoria.)

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).

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

Le **fabbriche straniere** (costruibili solo tramite evento) non possono essere smantellate, se non tramite evento apposito (le relative 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 per l'Est come da risultato sul tracciato, a turno partendo da chi ha più prestigio.
2. Prestigio. Il giocatore in vantaggio sceglie l'azione coperta dal segnalino 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 fatiscente. Se ancora non basta si passa alle dismissioni (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 – rossa o rosa – 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 sommosa. **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 sommosa quanto la differenza tra il suo tenore e quello massimo del giocatore meno uno. **Berlino Ovest:** differenza piena.
7. Comparazione esterna. Ogni provincia attacca una sola avversaria, a scelta. La differenza tra TV si tramuta in cubi sommosa. 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 (sì per la difesa; promemoria, un TV su ogni striscione). **Berlino Ovest** attacca sia Berlino Est che il Brandeburgo.
8. Risolvere le carte di polizia. Rimozione di cubi sommosa se vi sono ancora carte polizia – rosa o rosse – senza cubetto. Poi i cubetti tornano in riserva.
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.