

Wir Sind Das Volk: guida strategica

Contents

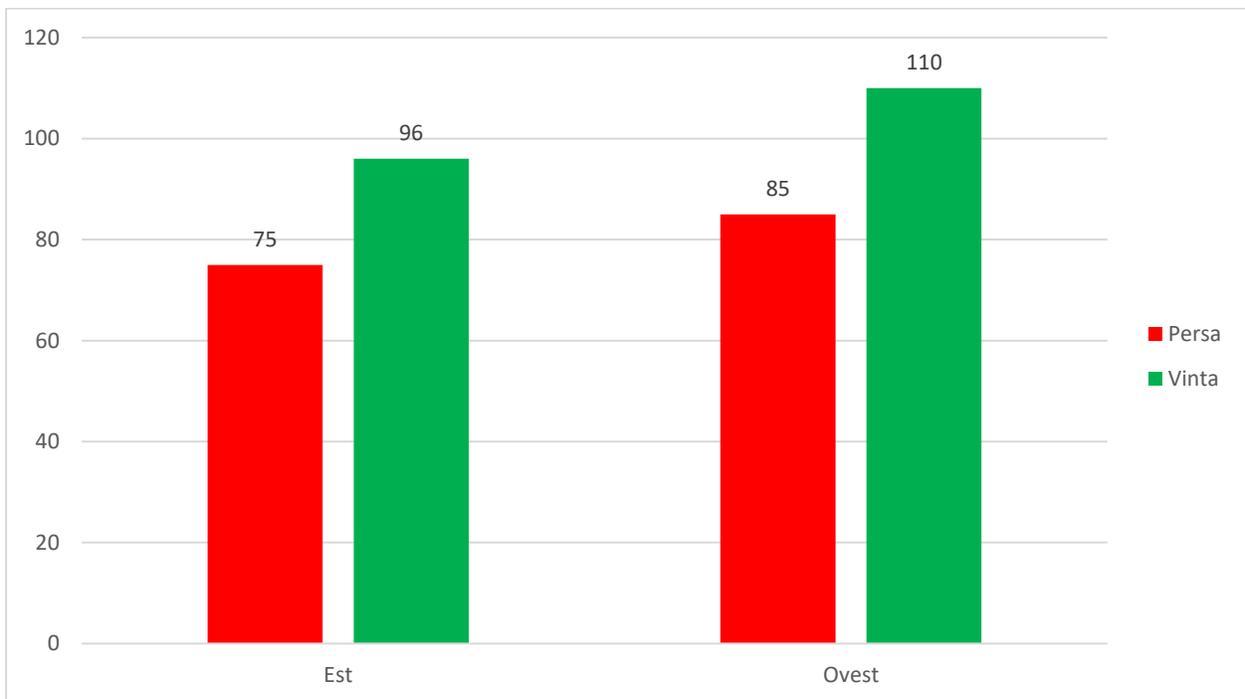
Introduzione.....	2
Considerazioni generali.....	5
Le Carte	5
I Tracciati	16
La Mappa.....	16
Giocare con l'Est.....	18
Giocare con l'Ovest	24

Introduzione

Questa guida strategica si rivolge a giocatori con una discreta esperienza e che già conoscono il gioco, di conseguenza non mi soffermerò sulle regole rimandando al regolamento che può essere trovato qui (histogame.de/WSDV/Wir.sind.das.Volk.Rules.pdf).

Le considerazioni ed i consigli seguenti sono figli della mia esperienza personale accumulata (al momento della stesura di questa guida) nel corso di qualche decina di partite fatte dal vivo e di 366 partite online su Boardgamecore (chi volesse sfidarmi mi può trovare col nome di battaglia di **Bibbino** 😊).

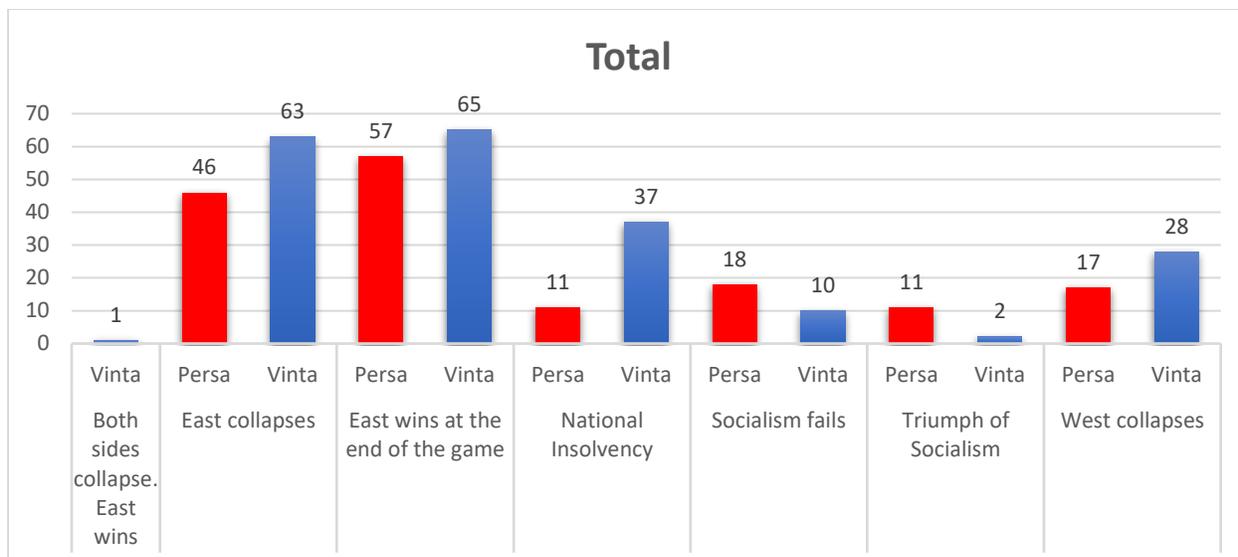
Il diagramma seguente illustra l'esito delle partite che ho giocato online in base alla fazione utilizzata ed evidenzia (nel caso della mia esperienza personale) un ottimo bilanciamento delle fazioni:



Detto questo, io consiglio sempre ai neofiti di iniziare con l'Est perché doversi difendere e reagire alle mosse dell'avversario è a mio parere leggermente più semplice rispetto al ricercare proattivamente una strategia per vincere la partita come deve fare l'Ovest.

Nel caso di giocatori allo stesso livello la scelta della fazione risulta abbastanza ininfluenza.

Il diagramma seguente illustra invece la modalità di vittoria delle partite online:



In questo caso si può notare che la maggior parte delle partite (ben 231 su 366) sono terminate a causa del collasso dell'Est o della vittoria dell'Est alla fine della quarta decade. Questo ci fa capire che cercare di vincere una partita (soprattutto contro un giocatore esperto) prima della quarta decade è molto difficile. In WSDV la coperta è sempre corta, se vi capita di essere in forte vantaggio su uno dei tracciati o sulle infrastrutture costruite vuol dire che state tralasciando qualcosa che potrebbe portarvi alla sconfitta. La maniera migliore per vincere le partite (potrà sembrare banale) è quella di bilanciare sempre le azioni dell'avversario tenendosi un minimo margine di vantaggio senza mai tentare di stravincere o di accelerare i tempi.

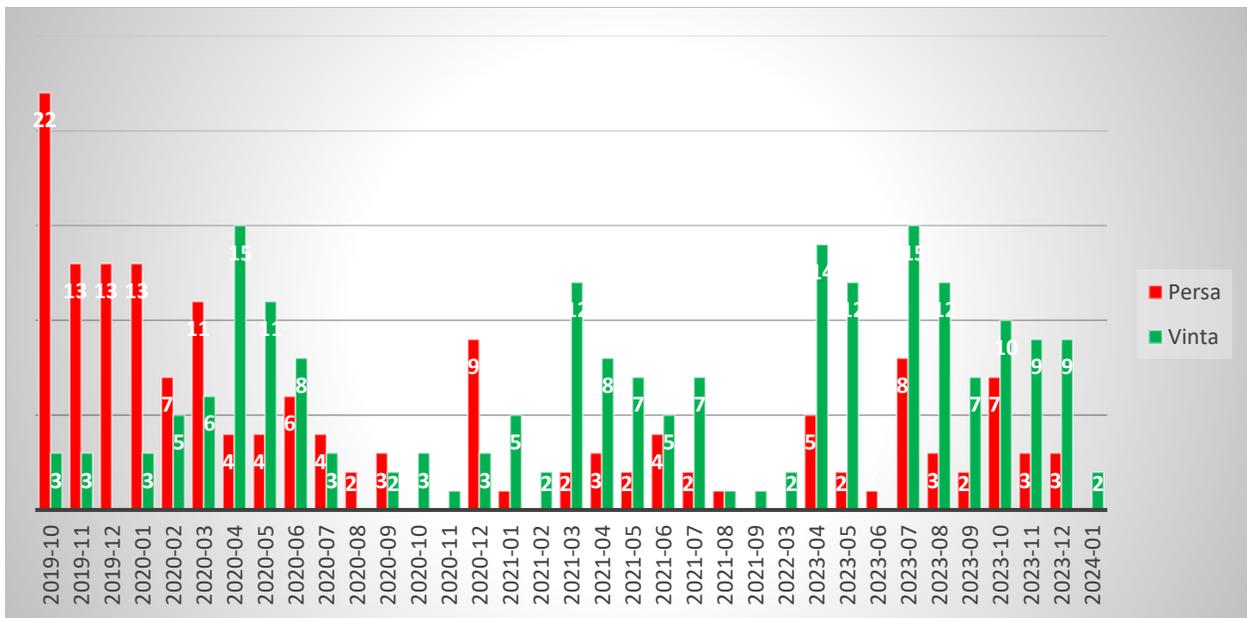
Per rimarcare ulteriormente questo concetto (che per me è fondamentale), mi piace dire che l'Est deve essere sempre in sofferenza nel corso della partita, perché se crede di essere in una posizione di vantaggio, probabilmente sta sbagliando qualcosa ed i giocatori esperti credetemi, se ne accorgono e sfruttano la cosa per vincere la partita.

Di contro naturalmente l'Ovest deve mantenere una pressione costante su tutti i fronti per arrivare a vincere di solito nella terza o quarta decade.

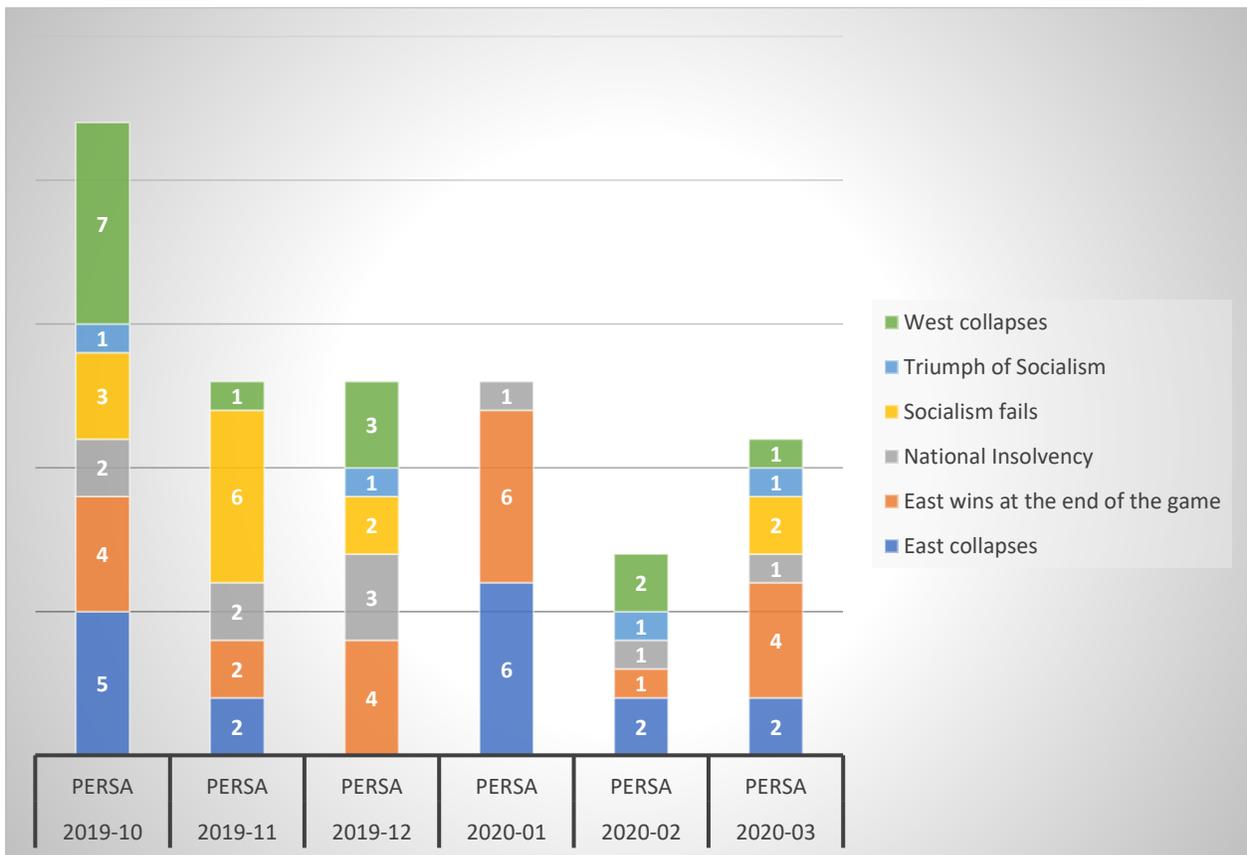
Tornando al diagramma qui sopra, si vede che più o meno le partite vinte o perse per Insolenza (48) e quelle legate ai Socialisti (Socialism Fail + Triumph of Socialism = 41) si equivalgono e sono meno frequenti; quindi, attenzione a puntare troppo su questi tracciati perché potrebbe essere pericoloso.

Anche il Collasso dell'Ovest (45 casi) è piuttosto raro, nel caso di giocatori esperti se l'Est prova a vincere in questo modo con troppo impeto, rischia di sbilanciarsi e tornando al discorso della coperta corta, di perdere la partita inaspettatamente.

Concludo mostrandovi l'evoluzione della mia strategia, come potete vedere nel diagramma seguente, il mio livello di gioco si è notevolmente evoluto a partire da aprile 2020 dopo una fase iniziale di sconfitte preponderanti:



Di seguito un riepilogo della tipologia di sconfitte subite nei primi sei mesi in un totale di 99 partite, da cui potete notare che, anche in caso di giocatori inesperti come lo ero io, la sconfitta per Trionfo del Socialismo è molto rara così come quella per Insolenza Nazionale. È molto più frequente invece la sconfitta a causa di collasso della fazione (Est o Ovest che sia) o vittoria dell'Est a fine partita:



Si evince quindi che il gioco richiede parecchia applicazione e dedizione per essere dominato, ed io spero che questa guida possa accelerare la vostra crescita magari evitandovi la serie di sconfitte iniziali che ho dovuto subire io 😊.

Considerazioni generali

Parliamo adesso degli elementi di gioco condivisi da entrambe le fazioni, nei capitoli seguenti andremo invece a focalizzarci sulle loro specificità.

Le Carte

Sono il motore principale del gioco e meritano quindi un'attenzione particolare. Tenete presente che il gioco presenta un'alea piuttosto contenuta e molto gestibile dai giocatori esperti, ma trattandosi di un gioco basato sulle carte l'importanza delle due che vengono date in mano ad ogni giocatore e delle due che vengono scartate non può essere trascurata. Cercate sempre di prevedere cosa possa avere in mano l'avversario in base alle carte giocate o presenti a terra per evitare spiacevoli sorprese. Inutile dire che per giocare ad alti livelli dovete conoscere a memoria tutte le carte delle diverse decadi e "contare" quelle uscite per sapere con precisione cosa aspettarvi.

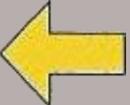
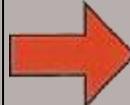
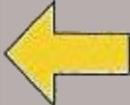
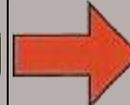
Inizio col sottolineare un errore che fanno spesso i neofiti che a volte giocano nel corso della prima metà di una decade, una delle due carte che hanno in mano, quando a terra c'è più di una carta. Questo non va assolutamente fatto a meno che non ci sia un motivo veramente importante (tipo vincere o perdere la partita) perché offre all'avversario il vantaggio di scegliere per primo nella seconda metà della decade e vi assicuro che poter scegliere per primi in entrambe le metà di una decade è un vantaggio notevole.

Numero totale di carte per l'Est: 37

Numero totale di carte per l'Ovest: 31

Numero totale di carte neutrali: 12

Lo specchio seguente riporta la distribuzione degli eventi che spostano i segnalini sui tre tracciati in base alla decade:

Decade						
						
I	6	5	2	2	2	7
II	5	6	2	6	4	3
III	6	6	3	5	6	5
IV	3	2	5	2	8	1

Come si evince dai numeri, abbiamo equilibrio per quanto riguarda il tracciato del prestigio  , un po'

meno nel caso del tracciato della Valuta Occidentale  che favorisce leggermente l'Ovest e un certo

sbilanciamento nel caso del tracciato dei Socialisti che anche in questo caso favorisce l'Ovest  .

Le conclusioni da trarre guardando questo specchietto sono le seguenti:

- Nel caso del Prestigio, il giocatore dell'Ovest parte in vantaggio e nella prima decade ha anche più possibilità di avanzare, quindi l'Est deve cercare di approfittare delle azioni che spostano il Prestigio dalla sua parte non appena gli è possibile. Di contro l'Ovest deve fare di tutto per non avere il segnalino nel lato favorevole all'Est alla fine della decade perché questo complicherebbe la sua partita.
- La Valuta Occidentale ricopre man mano più importanza per l'Est con l'avanzare delle decadi (visto che serve a finanziare i Living Standard), quindi nella prima decade questo tracciato si può considerare quello con priorità più bassa. Si può concedere all'Ovest di spostare il segnalino di una o due caselle senza correre grossi rischi. La sua importanza però aumenta nella seconda e terza decade, perché se alla fine della terza decade l'Est non ha un discreto vantaggio su questo tracciato, rischia l'Insolvenza nel corso della quarta decade, oppure l'eliminazione di preziosi Living Standard.
- I Socialisti sono fondamentali per l'Est nella prima decade. Non spostare il segnalino di almeno una casella verso destra mette l'Est in potenziale pericolo aumentando molto il rischio del Collasso del Socialismo nel corso della terza o della quarta decade.

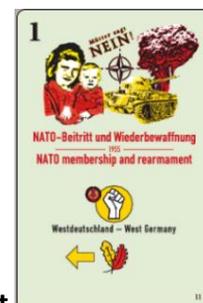
Di seguito la distribuzione delle carte per decade.

Prima decade:

Carte per l'Est: 10

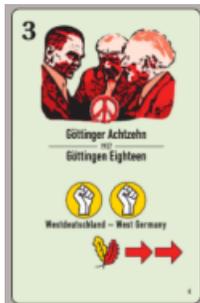
Carte Neutrali: 2

Carte per l'Ovest: 8



Menzione speciale per la carta neutrale **Nato Membership and Rearmement** che è spesso sottovalutata ma è molto strategica per entrambe le fazioni, in quanto potrebbe spostare gli equilibri sul tracciato del Prestigio oppure infliggere una Rivolta in un territorio debole dell'Ovest a seconda di chi la gioca.

Le carte principali di questa decade per l'Est in ordine di importanza sono le seguenti e secondo me andrebbero sempre giocate per le azioni a meno di situazioni limite che richiedono di costruire urgentemente delle infrastrutture:



1. **Göttingen Eighteen:** cercate di mettere le Rivolte nei territori deboli dell'Ovest che indicherò più avanti.



2. **Founding of the FDJ:** carta fondamentale per controllare la situazione dei Socialisti e anche in questo caso per attaccare l'Ovest attraverso una Rivolta nei suoi territori deboli. Da preferire a **Forced Merger of KPD and SPD** che andrebbe giocata solo se l'Est è già in difficoltà con i Socialisti.



3. **Joining the Warsaw Pact:** costruire le fabbriche in CSSR e Polonia come indicherò di seguito è un notevole aiuto per l'Est. Da preferire alla sua gemella (**Joining the CMEA**) perché il Tracciato del prestigio nella prima decade è molto più importante di quello della valuta straniera.

Le carte principali di questa decade per l'Ovest in ordine di importanza sono le seguenti e secondo me andrebbero sempre giocate per le azioni a meno di situazioni limite che richiedono di costruire urgentemente delle infrastrutture:



1. **1953 Uprising**: molto potente, potrebbe costringere l'Est ad usare la carta speciale della decade ed incrementare quindi le fughe. Se giocata a sorpresa dalla mano potrebbe anche portare alla vittoria immediata, ma solo se l'avversario è particolarmente sprovvisto e non "conta" le carte come accennavo in precedenza.



2. **The Miracle of Bern**: la risposta obbligatoria se l'Est dovesse giocare **Gottingen Eighteen**, ma anche se così non fosse andrebbe sempre giocata per alleggerire la pressione soprattutto nei territori deboli e per spostare gli equilibri sul fondamentale tracciato del Prestigio.



3. **The Wirtschaftswunder**: utile anche per rimuovere eventuali Rivolte nei territori più a rischio.

Considerazioni: la prima decade è abbastanza bilanciata ma le carte principali dell'Ovest sono molto potenti, l'Est deve resistere anche a costo di usare la carta speciale **Russian Tanks**.



Seconda Decade:

Carte per l'Est: 11
Carte Neutrali: 3
Carte per l'Ovest: 6

Le carte principali di questa decade per l'Est in ordine di importanza sono le seguenti e secondo me andrebbero sempre giocate per le azioni a meno di situazioni limite che richiedono di costruire urgentemente delle infrastrutture:



1. **Protests of 1968:** utile per mettere sotto pressione l'Ovest attraverso le Rivolte nei territori deboli e al tempo stesso avanzare sul tracciato dei Socialisti



2. **Youth Meeting of Germany:** carta molto completa che agisce su più fronti, non c'è molto da aggiungere



3. **Benno Ohnesorg Shot:** utile per mettere sotto pressione l'Ovest attraverso le Rivolte nei territori deboli

Le carte principali di questa decade per l'Ovest in ordine di importanza sono le seguenti e secondo me andrebbero sempre giocate per le azioni a meno di situazioni limite che richiedono di costruire urgentemente delle infrastrutture:



1. **Ish bin ein Bearlineer:** utilissima nel caso in cui l'Ovest abbia delle Rivolte da rimuovere



2. **Colour TV comes to the West:** il miglior modo per sfruttarla è quello di incrementare un LS in Hessen portandoli a due molto prima di quanto si potrebbe fare normalmente costruendo le infrastrutture. Il secondo LS piazzatelo pure in base alle esigenze del momento.



3. **Prague Spring:** molto utile per colpire i Socialisti, se poi l'Est dovesse aver costruito delle fabbriche in CSSR diventa fondamentale e potenzialmente devastante.

Considerazioni: la seconda decade è quella in cui l'Ovest è più svantaggiato e deve giocare in difesa facendo molta attenzione alle Rivolte innescate dalle carte descritte sopra e anche dalle due seguenti:



Uscire da questa fase senza nessuna Protesta di Massa è fondamentale per poter essere incisivi nelle decadi seguenti.

Terza decade:

Carte per l'Est: 9

Carte Neutrali: 5

Carte per l'Ovest: 6

Le carte principali di questa decade per l'Est in ordine di importanza sono le seguenti e secondo me andrebbero sempre giocate per le azioni a meno di situazioni limite che richiedono di costruire urgentemente delle infrastrutture:



1. **RAF**: molto potente soprattutto se durante la seconda decade l'Est è riuscito a scatenare qualche rivolta nei territori deboli dell'Ovest



2. **Steel Crisis**: se l'Ovest è in difficoltà a causa delle rivolte usatela come evento altrimenti per i punti azione



3. **Guillame Affair**: una carta da non sottovalutare, non fatevi ingannare dal valore. Se giocata alla fine della prima decade per soffiare carte potenti dalla mano dell'Ovest o per provare a rimuovere qualche carta potente dal mazzo può essere un punto di svolta nella partita



4. **Herstatt Bank Goes Bankrupt:** come al punto 2



5. **1973 Oil Crisis:** come ai punti 2 e 3

Le carte principali di questa decade per l'Ovest in ordine di importanza sono le seguenti e secondo me andrebbero sempre giocate per le azioni a meno di situazioni limite che richiedono di costruire urgentemente delle infrastrutture:



1. **Biermann Stripped Off His Citizenship:** utile per attaccare il tracciato dei Socialisti e allo stesso tempo creare rivolte



2. **Self-immolation of Brüsewitz:** utile per attaccare il tracciato dei Socialisti e allo stesso tempo creare rivolte



3. **Auto Industry Booms:** carta molto eclettica, a me piace perché a discapito di una sola costruzione se usata esclusivamente per i punti azione, dà invece un avanzamento su due tracciati che in questa decade sono fondamentali



4. **Munich Olympics:** da giocare se l'Ovest è in difficoltà sul tracciato del Prestigio altrimenti meglio usare i punti azione

Considerazioni: decade abbastanza bilanciata che prepara all'apoteosi finale per l'Ovest della quarta decade. Qui l'Est ha le ultime opportunità per rinforzarsi per resistere nella decade finale che è nettamente favorevole all'Ovest

Quarta decade:

Carte per l'Est: 7

Carte Neutrali: 2

Carte per l'Ovest: 11

Le carte principali di questa decade per l'Est in ordine di importanza sono le seguenti e secondo me andrebbero sempre giocate per le azioni a meno di situazioni limite che richiedono di costruire urgentemente delle infrastrutture:



1. **Honecker Visits West Germany:** una delle poche possibilità rimaste per spostare i Socialisti, inoltre rimuovere due Rivolte in questa fase potrebbe essere fondamentale



2. **1973 Oil Crisis:** utile per abbassare la potenza delle Fabbriche di Export dell'Ovest e quindi distogliere momentaneamente l'attenzione dell'avversario da attività più pericolose



3. **Reconstruction of Semperoper:** una delle carte più versatili di questa decade, aiuta su più fronti

Le carte principali di questa decade per l'Ovest in ordine di importanza sono le seguenti e secondo me andrebbero sempre giocate per le azioni a meno di situazioni limite che richiedono di costruire urgentemente delle infrastrutture:



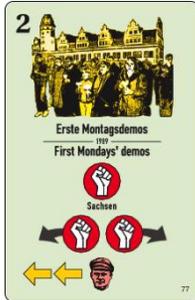
1. **East Plays Down Chernobyl:** in questa decade è fondamentale provocare Rivolte e spostare il segnalino sul tracciato dei Socialisti; quindi, questa carta è molto importante



2. **Martial Law Against Solidarity:** fondamentale soprattutto se l'Est ha fabbriche in Polonia. A volte vale la pena giocarla anche solo per i Socialisti



3. **USSR Tightens Oil Supply:** utile soprattutto se l'Est ha qualche problema sulle infrastrutture e sulla Valuta, altrimenti date priorità alla carta seguente



4. **First Monday's Demos:** ricordatevi che per vincere bastano quattro Proteste di Massa, può essere quindi molto utile spostare Rivolte da uno o due territori non a rischio verso i rimanenti quattro territori



5. **Start of Computer Age:** aiuta a mettere l'Est in difficoltà sulla Valuta

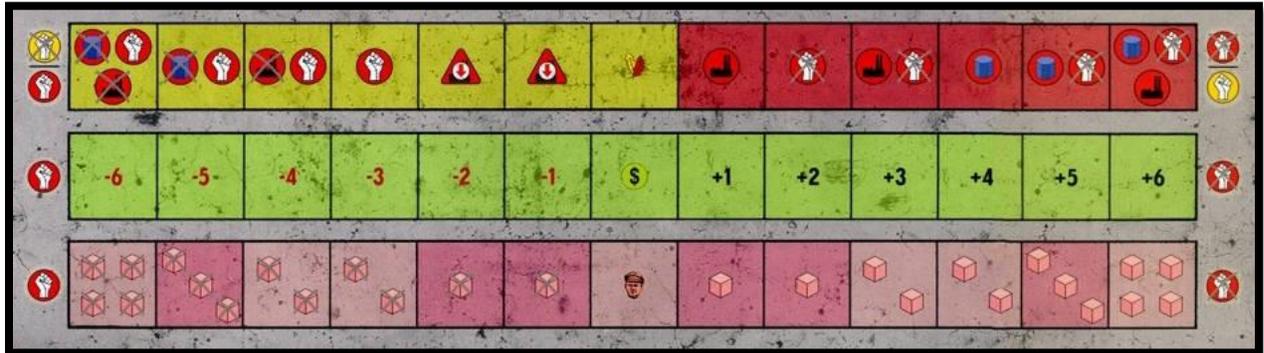


6. **Censoring Sputnik Magazine:** come ho già detto più volte i Socialisti potrebbero provocare la sconfitta dell'Est in questa decade e questa carta apparentemente poco potente potrebbe essere l'ago della bilancia

Considerazioni: decade decisamente a favore dell'Ovest che ha l'ultima possibilità di lanciare la stoccata finale prima della fine del gioco. Le carte dell'Ovest offrono la possibilità di attaccare su tutti i fronti (Socialisti, Infrastrutture, Valuta) bisogna quindi identificare i punti deboli dell'Est a dare priorità a quelli. Se l'Est non ci arriva con almeno un leggero vantaggio è quasi impossibile che possa resistere fino alla fine.

I Tracciati

Il disegno seguente rappresenta i tre tracciati del gioco.



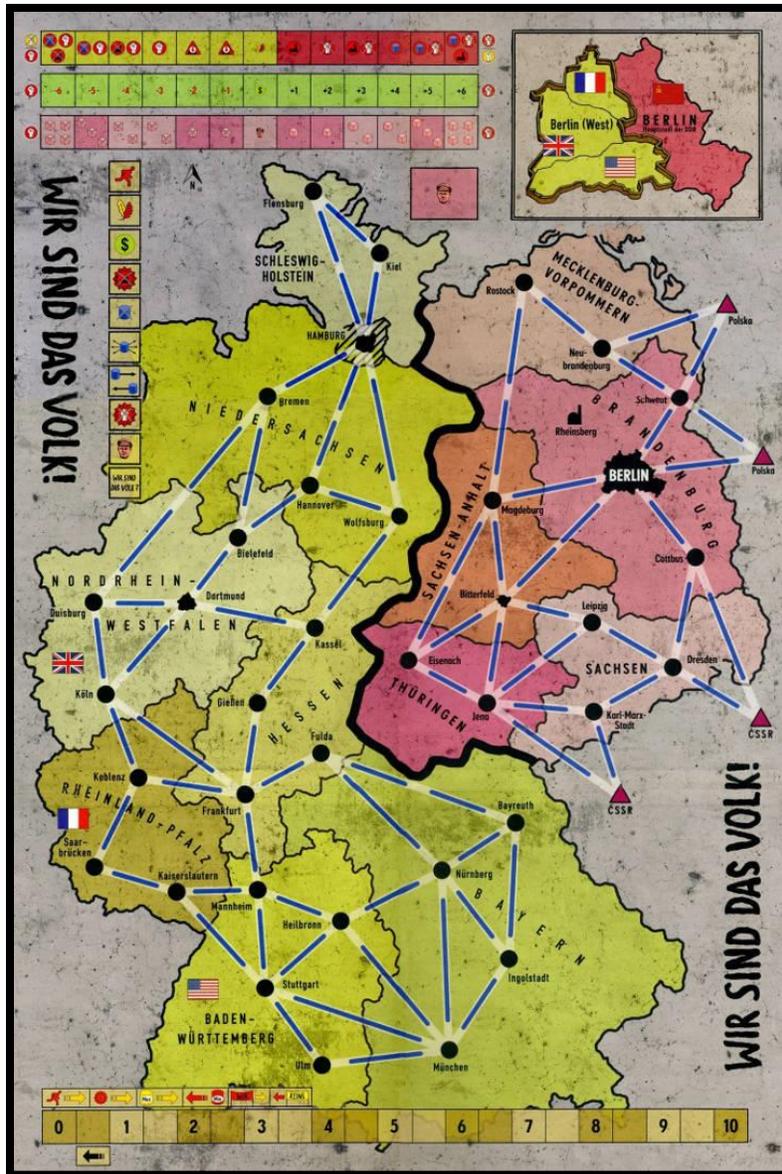
Il primo dall'alto, ovvero il tracciato del Prestigio Internazionale è a mio avviso quello più importante. Infatti, è vero che tramite Insolvenza o Socialisti si può vincere la partita ma come abbiamo visto, questo accade abbastanza di rado e di contro, il tracciato del Prestigio è quello più importante per vincere la maggioranza delle partite che finiscono a causa del collasso o della resistenza dell'Est e anche del collasso dell'Ovest.

Per quanto riguarda il tracciato centrale (Valuta Straniera) sta all'Est tenerlo sempre d'occhio per evitare di avere troppi Living Standard rispetto a quelli che può sostenere.

Il tracciato dei Socialisti è il mio punto debole, statisticamente infatti le uniche due voci in cui ho più partite perse (29) che vinte (12) sono quelle legate ai Socialisti. Con l'esperienza però sono migliorato parecchio e ritengo che perdere per colpa dei Socialisti sia più facile quando si è meno esperti del gioco.

La Mappa

La mappa rappresenta l'elemento centrale del gioco ed è fondamentale conoscerla bene per costruire le infrastrutture nella maniera più vantaggiosa e per potersi difendere al meglio dagli "attacchi" dell'avversario.



Costruire le infrastrutture in WSDV è una scienza esatta e non un'arte, esiste infatti un solo modo per costruire in maniera ottimizzata ed è quello in cui, col minor numero di azioni, si riesce ad avere in ogni regione il valore di Esportazione più alto possibile. Non lanciatevi quindi in esperimenti ma basatevi su quanto illustrerò di seguito nelle sezioni specifiche delle due fazioni. Uno dei primi segnali che mi fa capire se un avversario è esperto o meno è la maniera in cui costruisce le sue prime infrastrutture.

Tornando alla mappa, gli elementi più critici da evidenziare sono i seguenti:

- Bayern ed Hessen sono i territori potenzialmente più deboli dell'Ovest. Questo perché partono con tre Rivolte ciascuno, quindi, sono a rischio Protesta di Massa e non beneficiano della dualità di Hamburg e delle caratteristiche di Berlino Ovest.

- Sachsen e Berlino Est sono i territori potenzialmente più forti dell'Est. Questo perché possono essere attaccati solo da un territorio dell'Ovest (rispettivamente Bayern e Berlino Ovest) e hanno quindi meno possibilità di subire delle rivolte.
- Se non si costruiscono fabbriche in Polonia e CSSR, Brandenburg e Mecklenburg hanno due sole fabbriche di esportazione che possono raggiungere valore tre (rispettivamente Schwedt, Cottbus, Rostock e Neu-Brandenburg) e questo è chiaramente un punto debole per l'Est, quindi l'Ovest dovrebbe se possibile, depotenziare queste fabbriche per prime per costringere l'Est a costruire infrastrutture extra.
- La fabbrica speciale in CSSR collegata a Dresden non ha un elevato valore strategico a differenza delle altre tre che io consiglio sempre di costruire perché danno un notevole aiuto all'Est soprattutto nelle prime due decadi.
- Esiste un preciso ordine preferenziale per mettere i Living Standard nei territori francese, inglese e americano che vedremo nella sezione dedicata alla strategia dell'Ovest.
- I collegamenti doppi sono utili all'Est nelle fasi iniziali del gioco ma hanno un punto debole in quanto togliendo uno solo dei due elementi si declassano di fatto due fabbriche, quindi, andrebbero sostituiti con l'avanzare del gioco. Ad esempio sostituire questa configurazione:



Con questa:



Come potete notare la prima soluzione è più “economica” ma la seconda è più “robusta” in quanto eliminando un collegamento si declassa solo una delle Fabbriche di Esportazione anziché due.

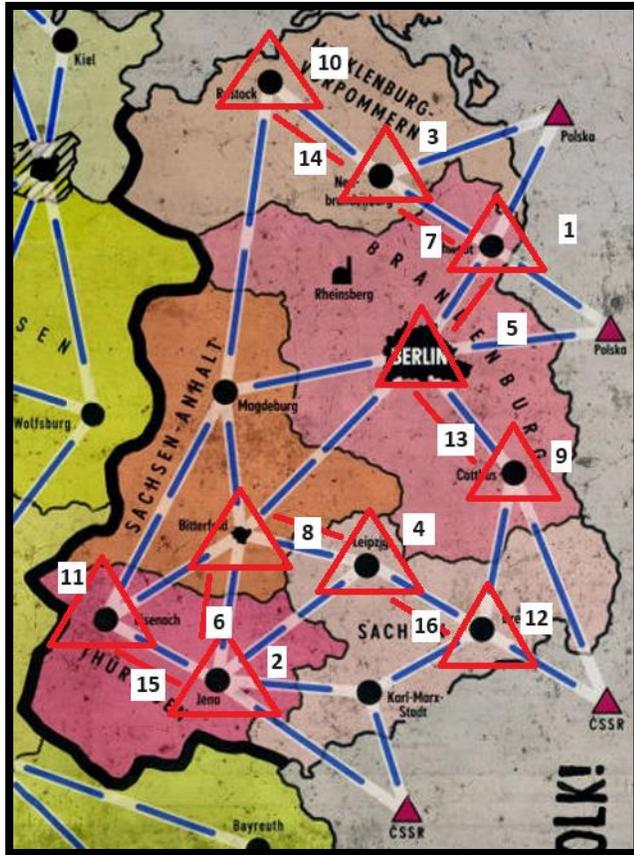
Giocare con l'Est

Come accennato in precedenza, per vincere con l'Est, soprattutto se si gioca con avversari esperti, bisogna essere pazienti e rinforzarsi lentamente fino alla quarta decade. Vincere prima della fine della partita è veramente molto difficile e se si cerca di farlo a tutti i costi si finisce per sbilanciarsi rompendo il fragile equilibrio dei tracciati e delle infrastrutture e porgendo il fianco agli attacchi dell'Ovest.

Prendete dimestichezza con la sequenza di fine decade, in ogni momento dovete essere in grado di prevedere il livello delle vostre Fabbriche d'Esportazione e il numero di Rivolte che i LS dell'Ovest potrebbero provocare a fine decade.

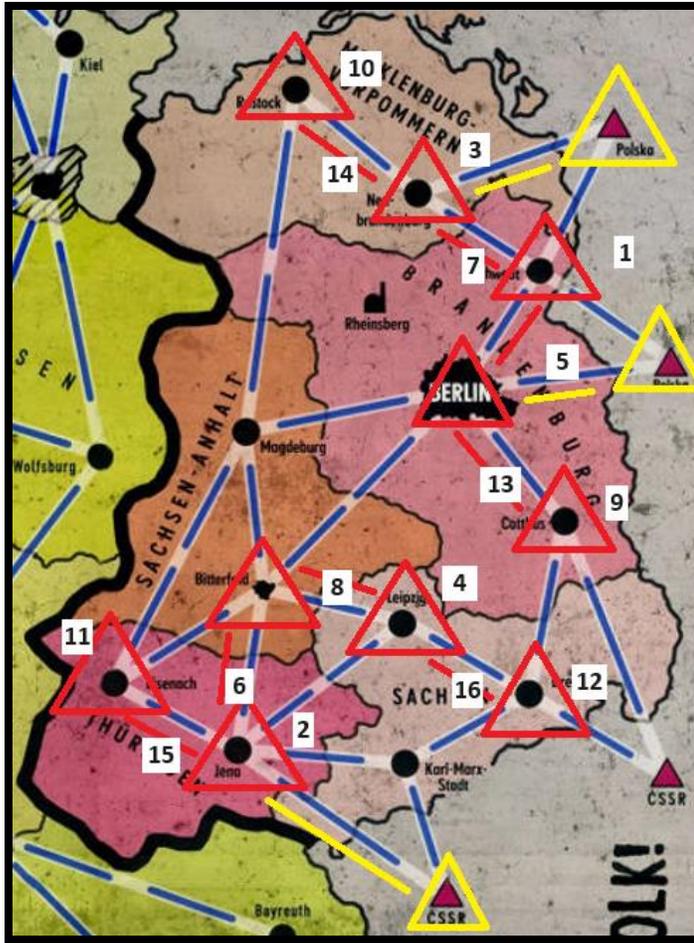
In base alla mia esperienza, i punti seguenti sono quelli da tenere maggiormente in considerazione quando si gioca con l'Est:

- Le infrastrutture ad Est devono (e sottolineato devono) essere costruite secondo lo schema e possibilmente nell'ordine seguente:
 1. Schveat
 2. Jena
 3. Neu-Brandenbourg
 4. Leipzig
 5. Collegamento tra Berlino e Schveat
 6. Collegamento tra Bitterfeld e Jena
 7. Collegamento tra Neu-Brandenbourg e Schveat
 8. Collegamento tra Bitterfeld e Leipzig
 9. Cottbus
 10. Rostok
 11. Eisenach
 12. Dresden
 13. Collegamento tra Berlino e Cottbus
 14. Collegamento tra Neu-Brandenbourg e Rostok
 15. Collegamento tra Eisenach e Jena
 16. Collegamento tra Leipzig e Dresden

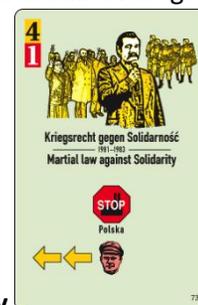


Quindi per ottenere una rete di infrastrutture ottimale vi occorrono sedici punti azione, tenetelo sempre a mente. Tutte le infrastrutture non elencate sopra sono da costruire solo dopo, nel caso se ne avesse il tempo e servono ad irrobustire ulteriormente quanto creato. In ogni caso ricordatevi sempre di non costruire mai più del necessario, se ad esempio l'Ovest dovesse avere un livello di Fabbriche di Esportazione uguale a due non è necessario continuare a costruire per raggiungere il livello tre, concentratevi invece su altre azioni.

- L'Est ha bisogno di costruire otto infrastrutture per avere esportazione due alla fine della prima decade, tenetelo sempre presente.
- Eventualmente si possono aggiungere le infrastrutture della Polonia e della CSSR come segue:

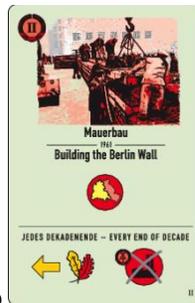


Naturalmente in questo caso i passi numero 9, 10, 11, 13, 14 e 15 andranno posticipati, anche in base ad eventuali eliminazioni delle infrastrutture di Polonia e CSSR da parte dell'Ovest grazie

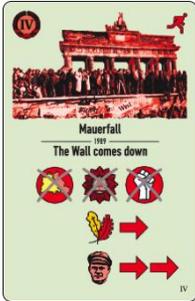


alle carte **Prague Spring** e **Martial Law Against Solidarity** della seconda e quarta decade.

- La prima decade è importante per capire se ci sono possibilità di vincere o perdere a causa dei Socialisti. Se l'Est riesce a richiamare tre o quattro Socialisti durante questa decade (cosa estremamente rara), allora ci sono possibilità di vincere per Trionfo del Socialismo. Al contrario se il tracciato alla fine della decade segna zero o peggio ancora meno uno o meno due (ipotesi altrettanto rara), il rischio di perdere per Collasso del Socialismo è molto elevato e bisogna reagire immediatamente anche a costo di giocare le carte speciali nel corso della seconda e della



terza decade (**Costruzione del muro di Berlino** che consente di recuperare due Socialisti a fine partita smantellandolo nella quarta decade tramite **The Wall Comes Down**



e **Honecker Ousts Ulbricht**



che a discapito di un

indebolimento sulla Valuta offre la possibilità di recuperare due socialisti durante la terza decade).



- La carta speciale **Russian Tanks** va giocata solo in casi estremi, non fatevi



prendere dal panico se l'Ovest gioca la carta **1953 Uprising** perché nella maggior parte dei casi la maggior parte delle Rivolte che piazza possono essere rimosse senza ricorrere alla carta speciale.

- Anche se può sembrare rischioso, bisogna assolutamente aumentare i Living Standards del minimo indispensabile per sopravvivere alla fine della decade. Aumentare troppo i LS durante la prima e la seconda decade è un modo perfetto per perdere la partita a causa della mancanza di Valuta Straniera. Io ho assistito a diverse partite durante le quali i LS ad Est non sono stati aumentati per niente nel corso della prima decade ma naturalmente ciò dipende da come è messo l'avversario.

- Riuscire a mettere più Rivolte possibili sui territori più deboli dell'Ovest durante la prima decade potrebbe metterlo in difficoltà nel corso della seconda decade che presenta molte carte che consentono all'Est di aumentare le Rivolte ad Ovest
- Durante la seconda decade ci sono buone possibilità di mettere delle Rivolte di Massa sui territori dell'Ovest. Se si è lavorato in questa direzione anche nel corso della prima decade l'Ovest potrebbe essere messo in difficoltà ma è fondamentale concentrarsi sui territori con le Fabbriche di Esportazione con il livello più basso e soprattutto concentrarsi su uno o massimo due territori. Di solito è meglio mettere sei Rivolte in un unico territorio piuttosto che quattro rivolte in tre territori diversi, ricordatevi che vincere per troppe Proteste di Massa è molto raro per l'Est.
- La terza decade comincia a diventare impegnativa per l'Est per quanto riguarda i Socialisti e la Valuta, tenete d'occhio questi due tracciati e se possibile cominciate ad implementare qualche LS in più, adesso non è più il momento di trattenersi troppo da questo punto di vista.
- La quarta decade è assolutamente a favore dell'Ovest, bisogna quindi resistere e non preoccuparsi troppo se si dovessero avere delle Proteste di Massa, l'importante è non averne quattro o più. Anche dal punto di vista della Valuta si può abbassare leggermente la guardia, basta assicurarsi di avere almeno una fabbrica di valore due o superiore in ciascun territorio alla fine della decade. Ricordatevi sempre il concetto di non rafforzarsi mai più del necessario, avere fabbriche di valore quattro o cinque nell'ultima decade è uno spreco di risorse, così come lo è avere tutti i territori senza Proteste di Massa. Il mantra è sempre lo stesso, l'Est non stravince mai, deve soffrire 😊.
- Tabella di riepilogo de i Pro e Contro delle carte speciali:

Nome Carta (Decade)	PRO	CONTRO	Considerazione
Russian Tanks (Prima)	Può evitare che la partita finisca nel corso della prima decade a causa delle proteste di massa nell'Est	Aggiunge due fughe e sposta il prestigio a favore dell'Ovest, due cose che nella prima decade possono avere un impatto molto negativo per l'Est	Da usare solo in casi estremi, altrimenti dà troppo vantaggio all'Ovest ad inizio partita
Costruzione del muro di Berlino (Seconda)	Consente all'Est di contenere le fughe in caso di troppi segnalini polizia rossi e di infrastrutture carenti ma soprattutto aiuta nella quarta decade se l'Est prevede di essere in difficoltà con i Socialisti	A meno di situazioni limite condanna l'Est ad inseguire sul tracciato del Prestigio Internazionale	Da usare solo se il tracciato dei Socialisti è a favore dell'Ovest e quello del Prestigio a favore dell'Est e se l'Est prevede di essere in difficoltà con le infrastrutture
Honecker Ousts Ulbricht (Terza)	Salva in caso di rischio di perdere la partita a causa dei Socialisti	Potrebbe mettere in difficoltà l'Est a causa della Valuta	Da usare solo in casi estremi e mai per aumentare i LS, quello deve essere

			fatto con i punti azione delle carte
The Wall Comes Down (Quarta)	Salva in caso di rischio di perdere la partita a causa dei Socialisti	Potrebbe aumentare le fughe nell'ultima decade in maniera inaspettata	Se avete la possibilità di giocarla fatelo

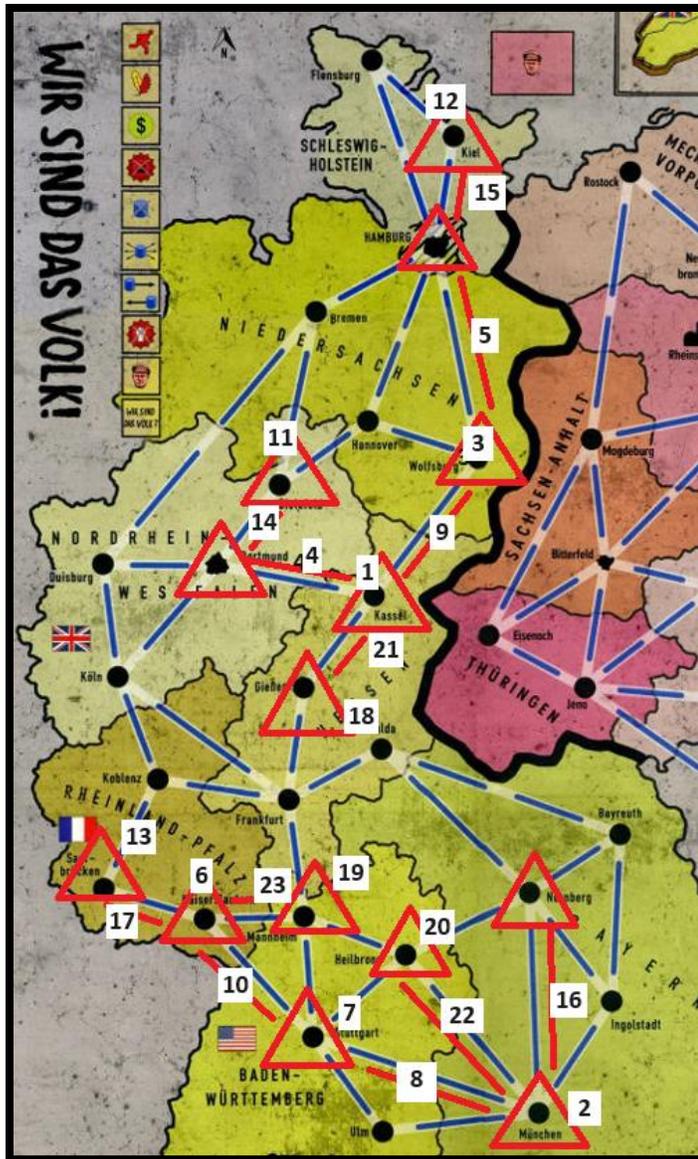
Giocare con l'Ovest

Lo scopo principale dell'Ovest è quello di individuare gli eventuali punti deboli dell'Est (scarsità di Socialisti, troppi LS, infrastrutture inadeguate, troppe Rivolte) e concentrarsi su quelli giocando le carte che fanno più danni o togliendo all'Est quelle che potrebbero aiutarlo a recuperare.

Questo si traduce in uno o più sbilanciamenti sui tracciati o sulla mappa. Come ho detto prima, WSDV è un gioco di equilibri e si vince rompendoli o portando l'avversario a farlo.

In base alla mia esperienza, i punti seguenti sono quelli da tenere maggiormente in considerazione quando si gioca con l'Ovest:

- Analogamente a quanto detto per l'Est anche le infrastrutture ad Ovest devono essere costruite secondo lo schema e possibilmente nell'ordine seguente:
 1. Kassel
 2. Munchen
 3. Wolfsburg
 4. Collegamento tra Dortmund e Kassel
 5. Collegamento tra Hamburg e Wolfsburg
 6. Kaiserslautern
 7. Stuttgart
 8. Collegamento tra Stuttgart e Munchen
 9. Collegamento tra Wolfsburg e Kassel
 10. Collegamento tra Kaiserslautern e Stuttgart
 11. Bielefeld
 12. Kiel
 13. Saar-brucken
 14. Collegamento tra Dortmund e Bielefeld
 15. Nurnberg
 16. Collegamento tra Hamburg e Kiel
 17. Collegamento tra Munchen e Nurnberg
 18. Collegamento tra Saar-brucken e Kaiserslautern
 19. Giellen
 20. Mannheim
 21. Heilbronn
 22. Collegamento tra Giellen e Kassel
 23. Collegamento tra Heilbronn e Munchen
 24. Collegamento tra Mannheim e Kaiserslautern



Come potrete notare in questo caso occorrono ben 24 punti azione per ottenere una rete di infrastrutture ottimale; quindi, non tralasciate la fase di costruzione specialmente nel corso delle prime tre decadi.

Lo scopo è quello di rinforzare le infrastrutture dei territori più deboli il prima possibile e di avere la potenza necessaria per impensierire l'Est con le proprie Fabbriche d'esportazione ed i propri Living Standard. Per essere efficace l'Ovest deve avere almeno tre LS e Fabbriche d'Esportazione almeno di livello due alla fine della prima decade. Almeno sei LS e Fabbriche d'Esportazione almeno di livello tre alla fine della seconda decade, per poi aumentare questi valori il più possibile nelle decadi seguenti fino ad avere almeno due LS in tutti i territori che confinano con territori ad Est e tre LS a Berlino Ovest al più presto possibile.

- L'Ovest ha bisogno di costruire nove infrastrutture per avere esportazione due alla fine della prima decade.

- Non sottovalutare mai il tracciato del Prestigio Internazionale perché per l'Est averlo dalla propria parte rappresenta un vantaggio notevole per conservare le proprie infrastrutture.
- La disposizione dei Socialisti sulla mappa dell'Est dovrebbe essere il più diversificata possibile (un socialista in ogni regione, partendo da quelle più forti), questo aiuterà nelle fasi finali quando probabilmente alcuni Socialisti verranno ritirati dalla mappa portando a potenziali Proteste di Massa.
- Se alla fine di una decade ci fosse la possibilità di depotenziare delle fabbriche dell'Est grazie al tracciato del Prestigio, bisognerebbe cominciare da quelle che potenzialmente provocano più danni ovvero da quelle di Esportazione. Inoltre se doveste essere nella posizione di scegliere il tipo di azione valutate bene il danno potenziale ma tenete sempre a mente che una fabbrica depotenziata resta tale e quindi in teoria reca un danno maggiore rispetto alla rimozione di una infrastruttura o di un LS.
- Per quanto riguarda i territori speciali governati da USA, Francia e Gran Bretagna



, per ottimizzare i tempi il mio consiglio se possibile è quello di aumentare i LS nell'ordine seguente fino ad averne due per ogni territorio speciale e tre a Berlino Ovest. Il 90% delle partite consente di arrivare al massimo a questa configurazione, quindi non focalizzatevi troppo sull'aumentare i LS oltre questi valori:

1. Francia un LS che andrà messo però a Berlino Ovest
2. Gran Bretagna un LS
3. Francia o USA un LS
4. Se al passo tre avete messo un LS in Francia ne metterete uno in USA o viceversa. Così facendo avrete un LS su ciascun territorio speciale e uno su Berlino Ovest
5. Gran Bretagna un LS che andrà messo però a Berlino Ovest
6. USA un LS
7. Francia o Gran Bretagna un LS

8. Se al passo tre avete messo un LS in Francia ne metterete uno in Gran Bretagna o viceversa. Così facendo avrete due LS su ciascun territorio speciale e due su Berlino Ovest
9. USA un LS che andrà messo però a Berlino Ovest