

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. 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.

Smantellare: rimuovi 1 fabbrica/1 infrastruttura. Non puoi rimuovere una fabbrica se **connessa** a infrastruttura. Rimuovi partendo da infrastrutture; una fabbrica fatiscente non può essere smantellata.

Valore dell'economia: è la somma dei valori delle fabbriche di una provincia. La fabbrica di esportazioni di una provincia è quella col valore più alto.

Protesta di massa: ogni quattro cubi sommossa. 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).

Socialisti: Si spostano obbligatoriamente in una provincia dell'Est quando vi sorge una protesta di massa; ogni socialista rimuove un cubo sommossa. 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 sommossa. 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 sommossa 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.

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).

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). Berlino è una provincia dell'Ovest. I settori di Berlino Ovest hanno i cubetti sommossa in comune, ma i segnalini tenore di vita (TV) separati.

Berlino Est: è una provincia a sé della Germania Est, distinta dal circostante Brandenburg. Sulla mappa principale, la fabbrica di Berlino è relativa a Berlino Est.

Hamburg: durante ogni azione o fase di fine decade, l'Ovest può decidere a quale delle due province confinanti appartenga Hamburg (una sola per azione/fase). Funziona come un jolly.

Rheinsberg: vale 2; non può essere collegata ad alcuna infrastruttura. Può diventare fatiscente normalmente o per soddisfare un punto di smantellamento. Per un ulteriore punto smantellamento, la centrale può essere rimossa.

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 di queste province.

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).

SETUP



Piazza 2 segnalini sommosa nei 3 protettori della Germania Ovest. Piazza 3 segnalini sommosa nelle restanti 11 province. Piazza 1 segnalino socialista nel riquadro per socialisti sul tabellone. L'Ovest posiziona 1 fabbrica gialla su Hamburg e Dortmund. L'Est posiziona una fabbrica rossa su Berlino e Bitterfeld. Le fabbriche vanno ruotate in modo da puntare il numero 1 verso Nord. **Le restanti fabbriche ed infrastrutture vanno messe da parte.**

Posiziona gli indicatori di prestigio, valuta occidentale, socialisti e Fine decade a faccia in su nei rispettivi tracciati (vanno posizionati nello spazio che riporta il loro simbolo), e l'indicatore fuga sul Tracciato Fuga, nello spazio "0".

Per iniziare a giocare segui il primo punto del successivo paragrafo.

L'Ovest parte con il vantaggio dovuto al prestigio, per cui comincia come primo giocatore.

FINE DECADE

Durante la Fine decade, Ovest vince se, Est non ha fabbriche/ infrastrutture sufficiente per smantellare



1. Muro/Fuga di Berlino:

Se il muro è stato costruito:

Ovest: +1 punto prestigio

Est: smantella 1 punto costruzione

Altrimenti si sposta l'indicatore fuga: [vs destra +/ vs sinistra -]

[+n] per ogni icona fuga su carte giocate nella decade

[+n] per ogni tenore di vita (TV) nella provincia Ovest con il *piu alto* numero di TV

[+n] per ogni carte forza di polizia *rosse* davanti all'Est

[+1] se ci sono 1 o più proteste di massa nell'Est

[-n] per ogni TV nella provincia Est con il *piu basso* numero di TV

[-1] se ci sono 1 o più proteste di massa nell'Ovest.

Risultato indica quanti punti smantellamento subisce EST. A turno (1° > 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 (fabbrica con maggior valore)]

(Esportazione: 1\$ x ogni fabbrica di esp. Est ≥ peggior fabbrica di esp. Ovest)

Se \$ disponibile è <0 è considerato \$ mancante aggiuntivo.

Per ogni \$ mancante i giocatori si alternano a convertire fabbriche in fatiscenti.

Se non bastasse \$, si passa alla rimozione (compresa centrale Rheinsberg).

Entrambe i processi, a turno (1° > prestigio).



4. Pagare le forze di polizia

1 punto smantellamento per ogni carta polizia (rossa/rosa) in possesso dell'Est.



5. Mantenere il tenore di vita

Ogni provincia rimuove i segnalini TV che eccedono il valore di esportazione.

TV rimossi 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. Confronto interno

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. Confronto Est-Ovest

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 Brandeburg.



8. Risolvere le carte di polizia

Rimozione di cubi sommosa se vi sono ancora carte polizia (rossa/rosa) senza cubetto. Poi i cubetti tornano in riserva.



9. Fase socialista

Aggiunta o rimozione di cubi socialista (indicatore) dal riquadro. Poi, se necessario, intervento dove 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?

4 o più proteste di massa portano al collasso e alla sconfitta. In caso di collasso simultaneo, vince l'Est.

Se nessuno collassa allora si scarta il mazzo pesca e la carta speciale (se ancora presente). Quindi si continua con la decade successiva.

Se non si verificano le condizioni di vittoria dopo quattro decadi vince l'Est.