

Wir sind das Volk!

Na planszy mamy podzielone Niemcy. RFN to ZACHÓD, a NRD to WSCHÓD.

Zachód składa się z 8 prowincji (w tym Berlin zachodni, który jednak nie jest częścią RFN!), a Wschód z 6 prowincji (5+Berlin).

Berlin ma swoją oddzielną mapkę w prawym górnym rogu.

Berlin Zachodni jest podzielony na 3 sektory oznaczone flagami. Dla każdego sektora Berlina Zachodniego jest wyznaczona jedna wspierająca prowincja. Np. *Nadrenia-Palatynat wspiera francuski sektor Berlina.*

Niemcy Zachodnie tworzą wszystkie prowincje RFN z **wyjątkiem** Berlina Zachodniego. Ale wszystko razem jest pod zarządem ZACHODU.

Na mapie znajdziemy miasta i połączenia (wąskie linie). Każde połączenie ma 1 albo 2 niebieskie kreski. W miastach mogą być zbudowane **fabryki**, a *niebieskie linie* można zbudować przez infrastrukturę komunikacyjną zwaną dalej **połączeniami**.

HAMBURG nie jest oddzielną prowincją, ale ma właściwości specjalne opisane w sekcji 10.2.

RHEINSBERG oraz 4 miasta poza granicami Niemiec są **miastami specjalnymi**.

Niektóre miasta są miastami startowymi, wyróżnionymi nieregularnym kształtem.

Karty akcji

Karty akcji podzielone są na cztery zestawy (21 kart każdy), po jednym zestawie na każdą dekadę od I do IV.

Każdy zestaw składa się z 20 zwykłych kart i 1 karty specjalnej (zarezerwowanej dla Wschodu).

Wszystkie karty mają jednolity układ:

Ilustracja / wartość (karta specjalna ma tu **numer dekady**) / nazwa / **wydarzenie** / numer karty

Karty z czerwonymi ilustracjami to **Karty Czerwone**. Karty z żółtymi ilustracjami to **Karty Żółte**.

Karty żółto-czerwone to **Karty Podwójne** (dla wyróżnienia mają one **czerwone tytuły** – Karty Podwójne).

Kolor karty określa, która strona będzie miała korzyści z danego wydarzenia.

Uwaga: nie należy tego mylić odnośnie kolorów ikon! Nie mają one związku z tym, czy karta jest Żółta czy Czerwona.

W razie wątpliwości karty są opisane w almanachu na końcu instrukcji.

Opis kart i ikon:

Karta specjalna nie ma przypisanej wartości. Zamiast tego w lewym górnym rogu ma numer dekady.

Część kart ma podwójne wartości: żółta odnosi się do Zachodu, a czerwona do Wschodu.

Niektóre karty mają specjalne ikony w prawym górnym rogu. Są to: **ucieczka**, **użycie policji** (czerwona, krwawa albo różowa).

2. Przygotowanie

- Umieść po 3 znaczniki niepokojów w każdej prowincji Wschodu i Zachodu (14x3). Berlin Zachodni liczy znaczniki niepokojów łącznie, bez przydzielania ich poszczególnym sektorom. Berlin (stolica NRD) również otrzymuje 3 znaczniki.
- Umieść 2 znaczniki socjalistów na wydzielonym polu.
- Zachód umieszcza po 1 żółtej fabryce w Hamburgu i Dortmundzie
- Wschód umieszcza po 1 czerwonej fabryce w Berlinie i Bitterfeld.
- Ustaw fabryki, aby „1” wskazywała północ.
- Umieść 4 fioletowe fabryki w pobliżu pól ČSSR i Polska.
- Umieść znaczniki **prestiżu**, **dewiz**, **socjalistów** i **końca dekady** na odpowiednich torach (**pola startowe są oznaczone**).
- Umieść znacznik **ucieczek** na torze ucieczek, na polu 0 (zero).

Zachód ma przewagę prestiżu, stąd będzie graczem zaczynającym.

Przewaga prestiżu: Gdy znacznik prestiżu jest na czerwonej części toru, to Wschód ma przewagę. W przeciwnym razie – Zachód.

Aby zacząć grę przejdź do kroku 1. sekcji **Rozgrywka**.

3. Rozgrywka

Partia jest podzielona na 4 DEKADY. Każda dekada dzieli się na dwie PÓŁDEKADY oraz fazę KOŃCA DEKADY.

Pierwsza PÓŁDEKADA rozgrywana jest w następującej kolejności:

- Umieść kartę specjalną tej dekady w pobliżu gracza Wschodniego, tylko on może ją zagrać.
Potasuj pozostałe karty tej dekady i rozdaj po 2 karty graczom.
Na początku kolejnych dekad gracz wybiera czy odrzuca niezagrane karty z ręki, a później dobiera karty, aby mieć **2 na ręce**.

Uwaga: Karta specjalna IV dekady ma dwie różne strony. Użycie odpowiedniej strony zależy od tego czy Mur Berliński został zbudowany.

- Umieść 7 kart zwykłych i jedną specjalną z bieżącej dekady na wystawce powyżej planszy
W grze są 2 wystawki kart. Jedna na karty dostępne do zagrania (zwykle nad górną krawędzią planszy) 7+1 odkrytych kart, a druga poniżej planszy na zrealizowane, zagrane karty.
- Akcje.** Gracz z przewagą prestiżu rozpoczyna pierwszą półdekadę. Wybiera on 1 kartę z wystawki albo 1 kartę ze swojej ręki i wykonuje 1 akcję. **Tylko Wschód może wybrać kartę specjalną.**
Następnie drugi gracz podobnie wybiera kartę i wykonuje akcję. I tak na przemian.
- Półdekada kończy się natychmiast, gdy **ostatnia zwykła karta z wystawki** zostanie zagrana.
(Karta specjalna na wystawce oraz karty u graczy na ręku nie mają tu żadnego znaczenia).

Druga PÓŁDEKADA rozgrywana jest niemal w taki sam sposób. Oto różnice:

- Zignoruj krok 1. i od razu wykonaj krok 2.
- Jeśli karta specjalna nadal jest na wystawce, to tam pozostaje.
- Graczem **rozpoczynającym** jest ten, który **nie kończył** pierwszej półdekady.

Koniec drugiej PÓŁDEKADY następuje na tych samych warunkach co pierwszej.

Chociaż niektóre karty muszą być wyłożone przed graczem Wschodnim (aby móc zastosować zasady sekcji 6.4 związane z użyciem policji), użyte karty są zawsze wykładane na w taki sposób, aby ikony ucieczek (jeśli jakieś są) były zawsze widoczne (za każdą ikonę ucieczki na Końcu Dekady należy przesunąć znacznik ucieczki o 1 pole).

Po zakończeniu drugiej półdekady gracze rozgrywają 10 faz Końca Dekady (p. sekcja 9.).

Tylko wtedy sprawdzane są warunki zwycięstwa. Jeśli nikt nie wygrał, należy rozpocząć kolejną dekadę.

4. MASOWE DEMONSTRACJE

Natychmiast, gdy w prowincji znajdzie się 4. (czwarty) znacznik niepokoju pojawiają się tam MASOWE DEMONSTRACJE. Umieść żeton MASOWYCH DEMONSTRACJI w takiej prowincji. (umieść drugi taki znacznik, gdy będzie tam 8 niepokoju, a trzeci, gdy 12 itd.).

Wygodnie jest nakryć cztery znaczniki niepokoju żetonem MASOWYCH DEMONSTRACJI.

Wschód używa znaczników MASOWYCH DEMONSTRACJI oznaczonych *WE, ARE, THE, PEOPLE* (w tej kolejności, choć dla gry nie ma to znaczenia). Zachód znaczników oznaczonych *NO, POWER, TO, NOBODY*. Tylko wtedy, gdy gracz musi zmierzyć się z więcej niż 4 MASOWYMI DEMONSTRACJAMI użyj znaczników z wykrzyknikiem (wspólnych dla obu graczy).

Od razu, gdy liczba znaczników niepokoju w danej prowincji spada poniżej 4, 8, 12 itd. usuń 1 żeton MASOWYCH DEMONSTRACJI.

5. Ekonomia

5.1 Nowe fabryki i połączenia

Podczas swoich akcji gracz dysponuje punktami budowy. 1 punkt pozwala na budowę 1 fabryki **albo** jednego połączenia. Fabrykę należy umieścić w pustym mieście.

Połączenie należy umieścić na pustej, niebieskiej linii, która **ma przynajmniej na jednym końcu fabrykę**.

Działające połączenie powstaje natychmiast po zbudowaniu pełnego połączenia między dwiema fabrykami.

Każda fabryka ma początkowo wartość 1. Bieżąca wartość fabryki zwiększa się o 1 za każde **działające połączenie**.

Gdy wartość się zmienia należy obrócić znacznik fabryki, aby bieżąca wartość pokazywała północ.

Uwaga: W większości przypadków nowo budowana fabryka ma wartość 1. Jeśli jednak umieszczenie nowej fabryki tworzy od razu działające połączenie, to wartość jej jest wyższa.

Wskazówka: Żeton połączenia, które nie jest działające warto obrócić na drugą stronę.

Nie można używać punktów budowy w prowincji z MASOWYMI DEMONSTRACJAMI!

Czasem użycie punktów budowy z karty wydarzenia jest ograniczone do określonych prowincji.

Połączenia i prowincje. Wszystkie połączenia z danego miasta są częścią tego miasta. Stąd połączenie zawsze przynależy do tej samej prowincji co miasto – nawet jeśli jest to połączenie z inną prowincją (w takim przypadku należy ono do obydwu prowincji). Ma to znaczenie w przypadku MASOWYCH DEMONSTRACJI.

5.2 Demontaż

Kiedy gospodarka jest zaatakowana z użyciem punktów demontażu, proces budowania jest po prostu odwracany.

Za każdy punkt usuń 1 fabrykę albo 1 połączenie. **Nie można usuwać fabryki, która ma chociaż jedno połączenie.**

Usunięcie połączenia z działającego połączenia obniża wartość obydwu fabryk, które były nim połączone (każda 1 mniej). Należy je odpowiednio obrócić.

Kiedy demontaż jest ograniczony do określonych prowincji należy odpowiednio stosować definicje fabryk i połączeń.

Nigdy nie demontuje się fabryk w ČSSR ani w Polsce, za wyjątkiem odpowiednich wydarzeń.

5.3 Starzenie się Wschodnich fabryk

Tylko Wschodnie fabryki mogą być przestarzałe. Jeśli to się zdarzy (np. przez brak dewiz, p. sekcja 9.3), zamień znacznik fabryki na znacznik przestarzałej fabryki.

Przestarzała fabryka ma wartość początkową 0.

Jej bieżąca wartość to po prostu liczba działających połączeń (czyli o 1 mniejsza niż zwykłej fabryki).

Idea przestarzałych fabryk nie ma nic wspólnego z demontażem gospodarki.

Przestarzała fabryka zawsze zostaje na planszy. **Nigdy nie może być demontowana.** (wyjątek Rheinsberg, p. sekcja 10.3).

Wskazówka: aby zweryfikować wartość fabryki po prostu policz działające połączenia, a potem dodaj wartość początkową.

6. Akcje

Sercem rozgrywki jest zagrywanie kart akcji. Zwykła karta może być zagrana na 1 z 4 sposobów. Gracz może wybrać:

- usunięcie 1 znacznika niepokoju
- rozbudowę gospodarki
- podniesienie poziomu życia
- zagranie wydarzenia z karty.

W przypadku **kart specjalnych** gracz może wyłącznie zagrać wydarzenie (i odnosi się to tylko do gracza Wschodniego).

6.1 Usunięcie 1 znacznika niepokoju

Używając dowolnej, zwykłej karty można usunąć 1 znacznik niepokoju. Dla Wschodu usuwanie jest darmowe przy użyciu Czerwonych kart, dla Zachodu – Żółtych. Kiedy gracz używa kart Podwójnych albo kart przeciwnika musi zdemontować 1 punkt budowy (zgodnie z sekcją 5.2). Jeśli gracz nie może niczego zdemontować, to nie może użyć w tej akcji kart Podwójnych ani przeciwnika.

6.2 Rozbudowa gospodarki

Można użyć do tej akcji dowolnej, zwykłej karty.

Gracz może wykorzystać punkty budowy wg wartości karty i rozwijać swoją gospodarkę zgodnie z zasadami sekcji 5.1.

Nie można używać punktów budowy w prowincji z MASOWYMI DEMONSTRACJAMI!

6.3 Podniesienie poziomu życia

Można użyć dowolnej, zwykłej karty w celu umieszczenia do 3 znaczników poziomu życia (dalej w skrócie LS, od *Living Standard*). Muszą one być umieszczone w różnych prowincjach.

Prowincja może zyskać swój pierwszy LS, jeśli jej gospodarka ma wartość co najmniej 3. Do następnego LS, wartość gospodarki musi wynosić odpowiednio co najmniej 6, 9, itd. **Wartość gospodarki prowincji to suma wartości jej fabryk.**

Jeżeli wartość gospodarki w danej prowincji nie jest wystarczająca, aby podnieść poziom życia, gracz może użyć wartości kart, **aby tymczasowo spełnić warunek** umieszczenia znacznika LS. Gracz może przydzielić punkty wartości z karty do różnych prowincji, ale nie może użyć więcej niż 2 punktów z karty w jednej prowincji.

Za każdy umieszczony LS, usuń 1 znacznik niepokoju z danej prowincji (jeśli jakiś jest).

Jednak, jeśli gracz przenosi znacznik LS do Berlina Zachodniego, to usuwa znacznik niepokoju z Berlina (a nie z prowincji wspierającej), p. sekcja 10.1. Znaczniki LS nigdy nie są usuwane z planszy, chyba że jakaś zasada mówi o tym wprost.

Wskazówka: Umieść znacznik niepokoju na znaczniku LS, który zamierzasz umieścić w prowincji, a dopiero na końcu procesu rozmieszczania LS usuń ten właśnie znacznik niepokoju.

6.4 Zagranie wydarzenia z karty

Wschód może zagrywać wyłącznie karty Czerwone i Podwójne. Zachód może zagrywać wyłącznie karty Żółte i Podwójne. Każde wydarzenie składa się z jednej lub kilku ikon. Zasadniczo są ich dwa typy: ikony ze strzałkami oraz ikony bez strzałek. (wyjaśnienie ikon niżej).

Żółta ikona bez strzałek zawsze odnosi się do Zachodu. Czerwona albo Różowa ikona bez strzałek zawsze odnosi się do Wschodu.

Jeśli zagrywana jest Czerwona albo Żółta kara, gracz musi zastosować w pełni wszystkie ikony.

Jeśli gracz zagrywa kartę Podwójną, to może zignorować 1 strzałkę (z ikony ze strzałką) albo 1 ikonę bez strzałki (nawet ikonę użycia policji).

W obu przypadkach gracz musi stosować się do objaśnień wydarzenia (np. ograniczenia geograficzne).

Objaśnienie wydarzenia odnosi się tylko do ikon powyżej tego opisu.

Gracz zagrywający kartę zawsze określa kolejność wg której realizowane będą ikony i gdzie będą one realizowane.

Niektóre ikony są oznaczone herbem, oznacza to, że taką ikonę realizuje ten właśnie gracz, niezależnie od tego kto zagrał kartę.



Zachód zawsze decyduje, gdzie gracz Wschodni ma zdemontować 1 pkt budowy.



Wschód decyduje, w której Zachodniej prowincji zostanie umieszczony 1 nowy znacznik niepokoju.

Jeśli wykonywana jest ikona użycia policji (niezależnie od gracza), to taką kartę należy położyć przed graczem Wschodnim, a nie jak pozostałe na dolnej wystawce.

Nieemożliwe do wykonania strzałki: Za każdą Czerwoną strzałką, której nie da się zrealizować (bo znacznik miałby się znaleźć poza torem) Wschód usuwa 1 znacznik niepokoju. Jeśli nie można wykonać strzałki prestiżu, Wschód może w zamian umieścić 1 znacznik niepokoju w Zachodniej prowincji. To samo dotyczy sytuacji odwrotnej.

Nieemożliwe do wykonania ikony. Ignoruj ikony, które nie mogą być wykonane.

Jednak nie można zagrać karty, której wydarzenie wymaga demontażu więcej fabryk i połączeń niż aktualnie jest na planszy.

Ikony ze strzałkami (odpowiednio przesunąć znacznik)



na **torze** prestiżu



na **torze** dewiz



na **torze** socjalistów

Ikony bez strzałek



1 pkt budowy /



demontaż 1 pkt budowy **u wskazanego gracza**



umieścić 1 znacznik niepokoju /



usunąć 1 znacznik niepokoju **w prowincji wskazanego gracza**



przenieść 1 znacznik niepokoju między prowincjami wskazanego gracza



w jednej wybranej prowincji wskazanego gracza ze znacznikiem MASOWYCH DEMONSTRACJI zredukuj znaczniki niepokoju do 3 (tak, tylko 3 znaczniki niepokoju zostają).



umieść 1 znacznik LS w 1 dowolnej prowincji, jak zwykle usuń 1 znacznik niepokoju.



umieść 1 znacznik LS w 1 dowolnej prowincji, ALE NIE usuwaj znacznika niepokoju.



usuń 1 znacznik LS z 1 dowolnej prowincji.



1 fabryka i wszystkie jej połączenia są na stałe usuwane.



1 fabryka zmienia się w przestarzałą (zamień znacznik, obniż wartość)



1 przestarzała fabryka zostaje wyremontowana (zamień znacznik, podnieś wartość)



Budowa Muru. Obróć znacznik Końca Dekady na stronę z Berlinem. Od teraz nikt nie ucieka z NRD **9.1.A.**



Otwarcie Muru. Obróć znacznik Końca Dekady na stronę z ucieczką. Od teraz znów uciekają z NRD **9.1.B.**



obie ikony oznaczają użycie policji i odnoszą się wyłącznie do Wschodu. Kiedy są zrealizowane przez dowolnego gracza należy te karty po prostu położyć przed graczem Wschodnim.

Raz w ciągu Dekady Wschód może użyć tych kart, aby usunąć znacznik niepokoju (sekcja 8.). Czerwona, krwawa ikona będzie powodować zwiększenie ucieczek, różowa nie (p. sekcja 9.1.B).



Rozwiązanie Stasi. Wschód odrzuca wszystkie zgromadzone karty użycia policji (i nie może ich już zbierać!). Jeśli na kartach były jakieś znaczniki niepokoju, to muszą one wrócić do Wschodnich prowincji (**max. 1 na prowincję, Wschód decyduje gdzie**).



Afera Guillaume'a. Wschód może podejrzeć albo karty na ręce Zachodu, albo 2 wierzchnie karty z talii. Następnie Wschód może wymienić jedną swoją kartę na którąś podglądaną z talii. Alternatywnie, jeśli Wschód podglądał wierzchnie karty, może jedną z nich usunąć z gry.

7. Socjaliści

Kiedy we Wschodniej prowincji pojawia się znacznik MASOWYCH DEMONSTRACJI, natychmiast i obowiązkowo należy przemieścić do tej prowincji znacznik socjalisty z pola na planszy.

Socjalista usuwa 1 znacznik niepokoju. Przemieszczenie socjalisty odbywa się natychmiast po zakończeniu akcji albo w fazie socjalistów Końca Dekady (ale w żadnej innej fazie Końca Dekady!).

Jeśli nie ma dość socjalistów, aby wyciszyć MASOWE DEMONSTRACJE, Wschód decyduje do których prowincji przemieszcza dostępnych socjalistów. Socjaliści zostają w prowincji aż do usunięcia ich z planszy (p. sekcja 9.9.).

8. Użycie Policji

Karty użycia policji dzielą się na Różowe i Czerwone (krwawe), zależnie od ikony.

Wschód może wykorzystać każdą ze zgromadzonych kart użycia policji 1 raz na Dekadę, aby usunąć 1 znacznik niepokoju.

Może wykorzystać kartę podczas swojej akcji (jako uzupełnienie zwykłej akcji) albo w fazie Użycia Policji na Końcu Dekady (p. sekcja 9.8.). Znacznik niepokoju należy umieścić na tej karcie, aby zaznaczyć jej wykorzystanie w tej dekadzie (nie może być ponownie użyta do końca Dekady).

9. Koniec Dekady

Koniec Dekady składa się z 10 faz. Po rozstrzygnięciu każdej fazy należy przesunąć znacznik Końca Dekady, aby się nie pogubić.

Narodowe bankructwo: Jeśli w którymś momencie Końca Dekady, Wschód miałby zdemontować więcej swojej gospodarki (fabryk albo połączeń) niż aktualnie posiada, to natychmiast przegrywa grę. **Koniec, dalszych faz się nie rozpatruje.**

9.1 Mur Berliński / Ucieczka z NRD

Rozpatrywanie tej fazy zależy od tego, która strona znacznika Końca Dekady jest na wierzchu.



A) Koszty Muru. Przesuń znacznik prestiżu o 1 na korzyść Zachodu.

Co więcej, Wschód musi zdemontować 1 punkt budowy (wg własnego wyboru).



B) **UCIEZKA Z NRD.** Rozmiary ucieczki określa tor ucieczki.

Przesuń znacznik ucieczki ku większym wartościom o 1 pole:

- za każdą ikonę ucieczki na kartach zagranych w tej Dekadzie (są wyłożone na dolnej wystawce),
- za każdy znacznik LS w jednej Zachodniej prowincji z **największą liczbą LS**,
- za każdą **czerwoną, krwawą ikonę użycia policji** na kartach zebranych przez Wschód i
- kiedy na Wschodzie jest **co najmniej 1 znacznik MASOWYCH DEMONSTRACJI**.

Cofnij znacznik ucieczki ku mniejszym wartościom o 1 pole:

- ← za każdy znacznik LS w jednej Wschodniej prowincji z **najmniejszą liczbą LS**
- ← kiedy na Zachodzie jest **co najmniej 1 znacznik MASOWYCH DEMONSTRACJI**.

W efekcie znacznik ucieczki pokaże, ile punktów budowy trzeba zdemontować na Wschodzie.

Gracz mający przewagę prestiżu rozpoczyna demontaż, później przeciwnik i tak dalej na zmianę.

Po skończeniu tej fazy ustaw ponownie znacznik ucieczki na zero (0) i odrzuć karty z dolnej wystawki.

9.2 **Prestiż**

Gracz mający przewagę prestiżu wykonuje akcję związaną z ikoną (ikonami) poniżej znacznika albo z wcześniejszego, wybranego pola. Sam decyduje, gdzie wykona akcję.

9.3 **Dewizy**

Tylko Wschód odczuwa brak dewiz. Może je zdobyć na dwa sposoby: z toru dewiz oraz eksportu.

Pozycja znacznika dewiz określa aktualny dochód z tego toru (może być ujemny!).

Dochód z eksportu należy obliczyć.

Każda Wschodnia fabryka eksportowa, której wartość jest co najmniej równa najślabszej Zachodniej fabryce eksportowej przynosi Wschodowi 1 dewizę. W przypadku, gdy Zachód ma prowincję bez fabryk, to wówczas każda Wschodnia fabryka eksportowa daje 1 dewizę, nawet przestarzała fabryka o wartości 0.

Fabryka eksportowa: Każda prowincja ma 1 fabrykę eksportową. To ta z najwyższą wartością.

Wschód potrzebuje 1 dewizy do utrzymania każdego znacznika LS.

Za każdą brakującą dewizę, gracze na przemian zmieniają Wschodnie fabryki w przestarzałe.

Gdyby brakło fabryk do zmiany na przestarzałe, gracze na przemian usuwają po 1 połączeniu (albo fabrykę w Rheinsbergu) za każdą wciąż brakującą dewizę. **Zawsze zaczyna gracz z przewagą prestiżu.**

Jeśli łączna wartość dochodu z eksportu i toru dewiz jest ujemna, Wschodnie fabryki są zamieniane na przestarzałe, aby wyrównać różnicę.

Uwagi: a) Nie ma żadnej korzyści dla Wschodu, jeśli uzyska nadmiar dewiz,

b) fabryki w ČSSR i Polsce **nie są brane pod uwagę** przy rozliczaniu dewiz.

9.4 **Koszt kart użycia policji**

Za każdą zagrana jako wydarzenie kartę użycia policji (czerwoną, krwawą oraz różową) zgromadzoną przez Wschód, gracz Wschodni musi zdemontować 1 punkt budowy (wg wyboru).

9.5 **Utrzymanie poziomu życia**

Obaj gracze sprawdzają swoje prowincje. Liczba LS w prowincji nie może przekraczać wartości fabryki eksportowej. Jeśli to konieczne, należy usunąć nadmiarowe LS z takiej prowincji.

Liczba LS w Berlinie Zachodnim nie może przekraczać wartości najślabszej fabryki eksportowej spośród wszystkich 3 prowincji wspierających (które już przekazały LS do Berlina Zachodniego). Jeśli konieczne, należy usunąć nadmiarowe LS z Berlina Zachodniego (gracz Zachodni decyduje z których sektorów).

Fabryki w ČSSR i Polsce nie są brane pod uwagę przy rozliczaniu LS.

9.6 **Wewnętrzna rywalizacja**

Obaj gracze porównują swoje prowincje z jedną swoją najbardziej rozwiniętą (tzn. mającą najwięcej LS). Każda prowincja mająca mniej LS otrzymuje znaczniki niepokoju w liczbie równej różnicy pomniejszonej o 1 (innymi słowy: **różnicę 1 LS ignorujemy**).

Berlin Zachodni jest inny! Tutaj znaczniki niepokoju umieszczamy w liczbie równej pełnej różnicy!

9.7 **Rywalizacja Wschód-Zachód**

Używając posiadanych LS każda prowincja może „zaatakować” 1 sąsiadującą prowincję oponenta. Gracz atakujący wybiera którą. **Berlin Zachodni jest inny – może zaatakować obie sąsiadujące prowincje, czyli Berlin i Brandenburgię.**

Jeśli sąsiadująca prowincja ma mniej LS, otrzymuje znaczniki niepokoju w liczbie równej różnicy poziomów LS. Jednak nowe DEMONSTRACJE MASOWE umieszcza się dopiero na koniec tej fazy, po rozstrzygnięciu wszystkich wzajemnych ataków.

Ważne: Każdy znacznik DEMONSTRACJI MASOWYCH w **atakującej** prowincji oznacza 1 LS mniej do siły ataku (w broniącej się prowincji DEMONSTRACJE MASOWE nie mają znaczenia).

Wskazówka: Połóż LS na żetonie DEMONSTRACJI MASOWYCH, aby łatwo dostrzec obniżenie siły **ataku**.

9.8 **Wykorzystanie kart użycia policji**

Wschód usuwa 1 znacznik niepokoju za każdą zebraną kartę użycia policji, która nie została jeszcze w tej dekadzie wykorzystana (p. sekcja 8.). Następnie Wschód usuwa znaczniki niepokoju wcześniej umieszczone na tych kartach.

9.9 Socjaliści

Pozycja znacznika na torze socjalistów wskazuje ilu socjalistów Wschód pozyska albo straci.

Nowi socjaliści zostają umieszczeni w oznaczonym polu na planszy. Następnie, jeśli to konieczne, socjaliści z planszy idą wprost do prowincji z DEMONSTRACJAMI MASOWYMI tłumić wzburzenie zgodnie z sekcją 7.

Tryumf socjalizmu: Wschód zwycięża natychmiastowo, jeśli powinien otrzymać nowego socjalistę, ale wszyscy 12 są już na planszy. **Koniec, dalszych faz się nie rozpatruje.**

Jeśli Wschód ma utracić socjalistów, najpierw zabierz ich z pola na planszy. Jeśli jest ich tam za mało, Zachód usuwa ich z prowincji. Za każdego usuniętego z planszy socjalistę przywróć 1 znacznik niepokoju (a jak trzeba, to i DEMONSTRACJE MASOWE).

Upadek socjalizmu: Wschód przegrywa natychmiastowo, jeśli socjalista powinien zostać usunięty z planszy, ale nie ma już żadnego. **Koniec, dalszych faz się nie rozpatruje.**

9.10 Wir sind das Volk?

Sprawdzenie zapaści. Obaj gracze liczą swoje znaczniki DEMONSTRACJI MASOWYCH.

Zapaść. Jeśli któraś strona ma 4 albo więcej DEMONSTRACJI MASOWYCH to kraj się rozpada i przegrywa grę.

Jeśli oba kraje równocześnie się rozpadają, **wygrywa Wschód.**

Jeśli nie ma zapaści, odrzuć aktualną talię oraz kartę specjalną (jeśli wciąż jest na wystawce) i rozpocznij nową dekadę.

Zwycięstwo na koniec gry. Jeśli po 4 Dekadach nie wyłoniono zwycięzcy, to **wygrywa Wschód.**

10. Miasta specjalne

10.1 Berlin Zachodni

Nie można budować w Berlinie Zachodnim.

Z jednym wyjątkiem (opisanym niżej), Berlin Zachodni otrzymuje LS wyłącznie wg poniższej procedury:

- Jeśli Zachód używa akcji Podniesienie poziomu życia, aby umieścić nowy LS w prowincji wspierającej **oraz**
- ta prowincja ma więcej LS niż Berlin Zachodni,

to wtedy Zachód może przenieść ten LS do Berlina Zachodniego (później można rozmieszczać inne LS)

1 akcją można przenieść tylko 1 LS do Berlina Zachodniego. LS należy umieścić w odpowiednim sektorze i usunąć znacznik niepokoju z Berlina Zachodniego (ogólnie, niezależnie od sektora). Sektory Berlina Zachodniego muszą być wypełniane LS równomiernie. (tzn. można dodać drugi LS w sektorze, jeśli wszystkie sektory mają już po 1 LS).

Jedynym wydarzeniem pozwalającym umieścić LS w Berlinie Zachodnim to *Początek ery komputerów*. Pozwala umieścić LS w dowolnym sektorze (z zastrzeżeniem równomiernego wypełniania).

DEMONSTRACJE MASOWE w Berlinie Zachodnim liczą się podwójnie: Za każdy znacznik MASOWYCH DEMONSTRACJI umieszczony w Berlinie Zachodnim należy od razu umieścić 1 dodatkowy znacznik w prowincji wspierającej. **Wschód decyduje w której.**

Dla prowincji wspierającej jest to zwyczajny znacznik DEMONSTRACJI MASOWYCH (nie można budować w tej prowincji) i jest on dodatkowy wobec ewentualnych znaczników wynikłych z niepokoju w tej prowincji. Ten importowany znacznik jest usuwany tylko wtedy, gdy zakończy się DEMONSTRACJA MASOWA w Berlinie (w takim przypadku **usuwa się oba znaczniki** – z Berlina i prowincji wspierającej).

Wskazówka: Umieść importowany znacznik na fladze, żeby pamiętać o powiązaniu z odpowiednią prowincją.

Wyjątki Końca Dekady:

- **Utrzymanie poziomu życia** – 9.5

Liczba LS w Berlinie Zachodnim nie może przekraczać wartości najsłabszej fabryki eksportowej spośród wszystkich 3 prowincji wspierających (które już przekazały LS do Berlina Zachodniego). Jeśli konieczne, należy usunąć nadmiarowe LS z Berlina Zachodniego (gracz Zachodni decyduje z których sektorów).

- **Wewnętrzna rywalizacja** – 9.6

Berlin Zachodni jest inny! Tutaj znaczniki niepokoju umieszczamy w liczbie równej pełnej różnicy!

- **Rywalizacja Wschód-Zachód** – 9.7

Berlin Zachodni jest inny – może zaatakować obie sąsiadujące prowincje, czyli Berlin i Brandenburgię.

10.2 Hamburg

Hamburg jest swoistym jokerem. Podczas dowolnych akcji i faz Końca Dekady Zachód może zdecydować (za każdym razem niezależnie) czy Hamburg jest częścią Dolnej Saksonii czy Schleswig-Holstein. Ale tylko raz na akcję/fazę.

10.3 Rheinsberg

Tu fabrykę można umieścić tylko w wyniku odpowiedniego wydarzenia z karty. Używa się do tego specjalnego znacznika. To jedyna fabryka ze startową wartością 2. Nie może być połączona z czymkolwiek.

Może być zamieniona w przestarzałą w zwykły sposób, a także demontowana (obracamy wtedy żeton).

10.4 Zagraniczne fabryki

W grze występują 4 zagraniczne fabryki w ČSSR i Polsce. Można je zbudować wyłącznie poprzez wydarzenia z kart. Można zwyczajnie budować połączenia do tych fabryk, ale także skorzystać z odpowiednich wydarzeń na kartach. Zagraniczne fabryki nie mogą być demontowane, za wyjątkiem wydarzeń. Połączenia zagranicznych fabryk można zwyczajnie demontować.

Zagraniczna fabryka dodaje swoją wartość (**podczas obliczania wartości gospodarki**) do jednej (i tylko jednej) prowincji spośród tych z którymi ma działające połączenie. Ta prowincja może być zmieniana (jak Hamburg).

Zagraniczna fabryka nigdy nie może być fabryką eksportową.