

WIR SIND DAS VOLK!

Ein Spiel von
PEER SYLVESTER & RICHARD SIVÉL



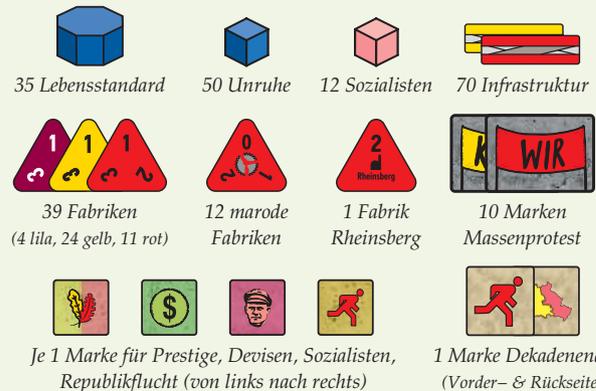
Ost gegen West. Wer macht seine Menschen glücklicher? Wird der Drang nach Freiheit die DDR hinwegfegen und damit den Weg zur Wiedervereinigung ebnen? Oder wird der Sozialismus siegen?

1 EINFÜHRUNG

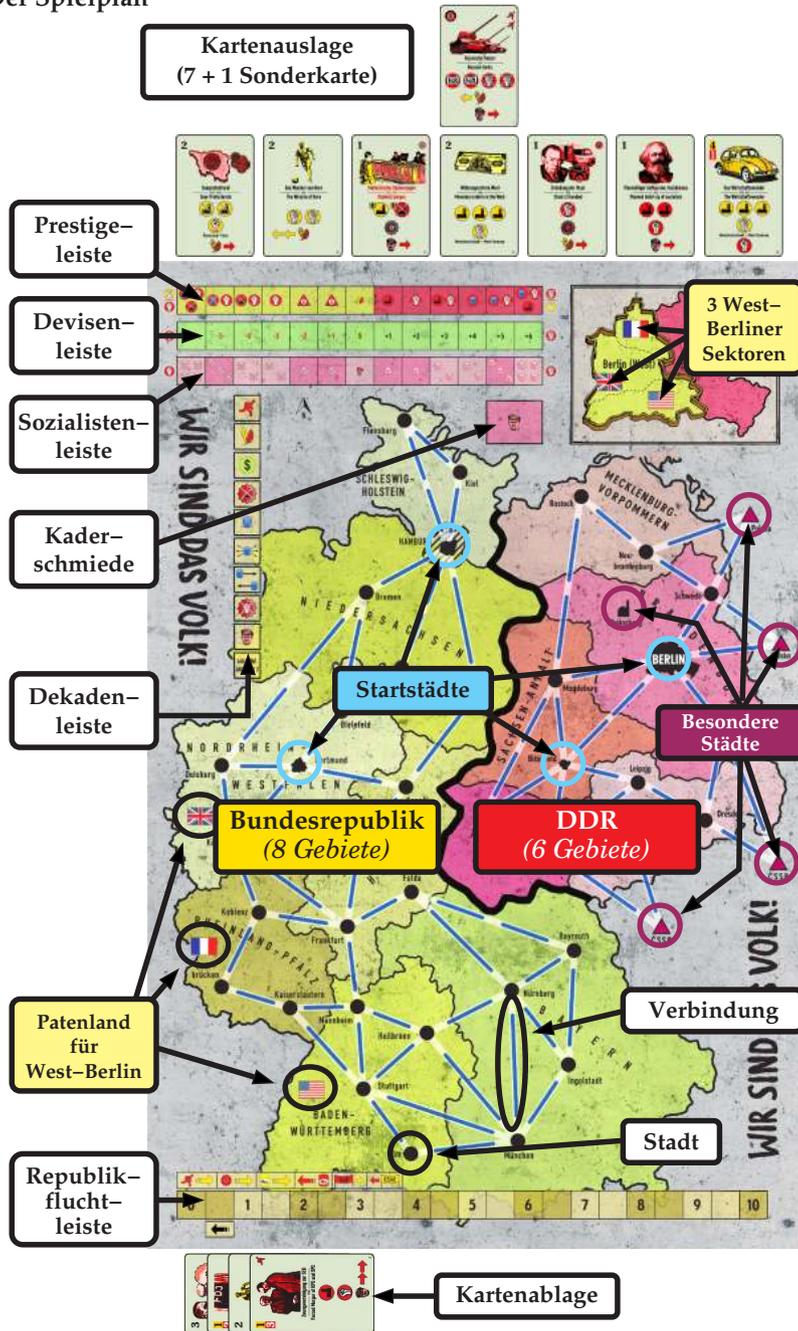
Wir sind das Volk! behandelt die Geschichte des geteilten Deutschland von 1945 bis 1989. Ein Spieler übernimmt die DDR, der andere die Bundesrepublik. Die DDR gewinnt, wenn sie bis Spielende nicht zusammenbricht.

Grundidee: Mittels Aktionskarten bauen die Spieler ihre Wirtschaft auf und steigern ihren Lebensstandard. Ein zu großer Lebensstandardunterschied (intern und im Ost-West-Vergleich) erzeugt Unruhe. Zu viel Unruhe mündet in einen Massenprotest. Bei vier Massenprotesten bricht ein Staat am Ende einer Dekade zusammen.

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 84 Aktionskarten, dieses Regelheft, sowie nebenstehende Holz- und Stanzteile.



Der Spielplan



Der Spielplan zeigt das geteilte Deutschland: Die Bundesrepublik (8 Gebiete) und die DDR (6 Gebiete). Die Gebiete West- und Ost-Berlin sind nach rechts oben ausgelagert.

Das Gebiet West-Berlin ist in 3 Sektoren unterteilt, erkennbar an den Flaggen. Jeder Sektor hat ein westdeutsches *Patenland* mit derselben Flagge. Rheinland-Pfalz ist z. B. Pate des französischen Sektors von Berlin.

Wichtige Definition: Westdeutschland umfasst alle Gebiete der Bundesrepublik *ohne* West-Berlin.

Es gibt Städte und Verbindungen. In jeder Verbindung (dicke transparente Linien) liegen 1 oder 2 blaue Linien. Städte und blaue Linien sind Bauplätze für Fabriken bzw. Infrastruktur.

Die Stadt Berlin auf der Hauptkarte gehört *nicht* zu Brandenburg, sondern ist eine zweite Repräsentation des Gebiets Ost-Berlin. Wenn in Ost-Berlin eine Fabrik errichtet wird, so wird diese hier (auf der Hauptkarte) platziert.

Hamburg ist kein Gebiet, hat aber eine Sonderrolle, s. Regel 10.3.

Rheinsberg und die 4 Städte außerhalb Deutschlands sind *besondere Städte*.

Einige Städte sind Startstädte, erkennbar an ihrem unregelmäßigen Umriß.

An der oberen Kante des Spielplans wird die *Kartenauslage* gebildet.

An der unteren Kante ist die *Ablage* für die während einer Dekade gespielten Karten.

Anmerkungen:

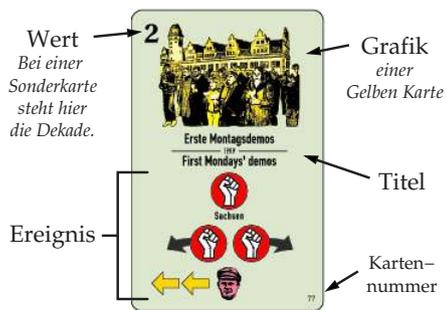
a) Die Gebiete der Bundesrepublik entsprechen in etwa ihren Bundesländern ohne das Saarland, Hamburg und Bremen, und die Gebiete der DDR in etwa ihren Ländern vor der Bezirksreform 1952.

b) Der Spielplan zeigt die beiden Teile Berlins in der jeweiligen amtlichen Schreibweise vor 1990. Der Lesbarkeit wegen wird in dieser Regel historisch inkorrekt von West- und Ost-Berlin gesprochen.

c) Die sowjetische Flagge in Ost-Berlin hat rein illustrativen Charakter.

Die Aktionskarten

Die Aktionskarten unterteilen sich in vier Sätze à 21 Karten, je einer für die Dekaden I bis IV. Jeder Satz besteht aus 20 **normalen Karten** und 1 **DDR-Sonderkarte**. Jede Karte ist wie folgt gestaltet:



Wenn die Grafik einer Karte nur in Rot-Tönen gehalten ist (inkl. Schwarz) ist es eine **Rote Karte**; wenn nur in Gelb/Gold-Tönen (inkl. Schwarz) ist es eine **Gelbe Karte**; wenn eine Mischung aus Rot und Gelb, ist es eine **Duale Karte**. (Bei Dualen Karten ist der Titel zudem in Rot geschrieben.)

Die Farbe der Grafik zeigt an, welcher Spieler vom Ereignis der Karte profitiert.

Hinweis: Man lasse sich nicht von der Farbe irgendwelcher Symbole irritieren. Diese entscheiden **niemals**, ob es eine Rote oder Gelbe Karte ist. Falls Zweifel aufkommen, ob eine Karte rot oder gelb ist, so sei auf die Auflistung im Kartenalmanach verwiesen.

Sonderkarten haben keine Rückseite; statt des Wertes steht links oben ihre Dekade (I bis IV).

Einige Karten haben 2 verschiedene Werte. Der im gelben Kasten gilt für die Bundesrepublik, der im roten für die DDR.

Andere haben rechts oben ein spezielles Symbol. Dies sind (von oben nach unten): Republikflucht, rote Staatsgewalt, rosa Staatsgewalt. Die Bedeutung dieser Symbole wird später erklärt.

2 SPIELVORBEREITUNG

3 ×

In die 3 westdeutschen Patenländer kommen je 2 Unruhe. In in alle anderen 11 Gebiete kommen je 3 Unruhe. In die Kaderschmiede kommt 1 Sozialist.

11 ×

1 ×

Die Bundesrepublik setzt je 1 gelbe Fabrik auf Hamburg und Dortmund, die DDR je 1 rote auf Berlin und Bitterfeld. Die 1 zeigt dabei nach Norden. **Alle anderen Fabriken und Infrastrukturen werden bereitgelegt.**

2 ×

2 ×

Die Marken *Prestige*, *Devisen*, *Sozialisten* und *Dekadenende* kommen mit der Vorderseite nach oben auf ihre Leisten (in das Feld mit korrespondierendem Symbol). Die Marke *Republikflucht* kommt auf das Feld »0« ihrer Leiste.

Nun kann das Spiel mit dem Auslegen der Sonderkarte von Dekade I beginnen (s. nächste Regel). Die Bundesrepublik hat den aktuellen Prestigevorteil und ist Startspieler.

Prestigevorteil: Wenn die Prestigemarke im roten Bereich der Prestigeleiste liegt, hat die DDR den Prestigevorteil, sonst die Bundesrepublik.

3 SPIELABLAUF

Das Spiel unterteilt sich in 4 Dekaden. Jede Dekade besteht aus 2 Halbdekaden und einem Dekadenende.

Jede **erste** Halbdekade läuft wie folgt ab:

1. Die aktuelle Sonderkarte kommt in die Auslage (s. Abbildung Seite 2). Der aktuelle Kartensatz wird gemischt und bildet den Talon. **Jeder Spieler bekommt 2 Handkarten.**

(Ab Dekade II stockt man seine Handkarten auf 2 auf; zuvor kann man Handkarten der Vordekade abwerfen; man muß mindestens 1 abwerfen, wenn man 3 Handkarten hat.)

Hinweis: Die Sonderkarte der Dekade IV hat eine unterschiedliche Vorder- und Rückseite. Man spielt mit der Seite *Mauerfall*, wenn die Mauer gebaut wurde, sonst mit der anderen Seite.

- Die Auslage wird mit den obersten 7 Karten vom Talon vervollständigt.
- Aktionen.** Der Spieler mit **aktuellem** Prestigevorteil beginnt die **erste** Halbdekade: Er wählt 1 Karte aus der Auslage *oder* 1 seiner Handkarten und führt mit ihr 1 Aktion aus. Die Sonderkarte darf nur von der DDR gewählt werden. Danach ist der andere dran (er wählt 1 Karte und führt 1 Aktion aus), und so weiter, im steten Wechsel. *Wenn die DDR die Sonderkarte wählt, muß sie entweder 1 Handkarte abwerfen oder die Bundesrepublik die oberste Karte vom Talon als zusätzliche Handkarte ziehen lassen.*
- Die Halbdekade endet, sobald die letzte **normale** Karte der Auslage gespielt wurde. *(Es ist egal, ob die Sonderkarte noch ausliegt oder ob ein Spieler noch eine Handkarte hält.)*

Die **zweite** Halbdekade läuft genau wie die erste ab, mit folgenden Unterschieden:

- Obiger Schritt 1 wird ignoriert; man springt direkt zu Schritt 2.
- Wenn die Sonderkarte noch ausliegen sollte, bleibt sie liegen.
- Startspieler ist derjenige, der in der ersten Halbdekade zum Schluß nicht mehr dran gekommen ist.

Die zweite Halbdekade endet **genauso** wie die erste.

Gespielte Karten kommen in die Ablage am unteren Brettrand (s. Abbildung S. 2), so daß ein etwaiges Republikfluchtsymbol immer zu sehen ist. *(Für jedes bewegt man im Dekadenende die Republikfluchtmarke um 1 Feld.)* *Ausnahme:* Staatsgewaltkarten, die die DDR vor sich ablegen muß (aufgrund eines ausgeführten Staatsgewaltsymbols, s. Regel 6.4), kommen nicht in die Ablage.

Nach der zweiten Halbdekade spielt man die 10 Phasen des Dekadenendes (s. Regel 9).

Erst hier überprüft man die Siegbedingungen. Wenn es keinen Sieger gibt, werden die verbliebenen Karten des Talon und eine eventuell ausliegende Sonderkarte abgeworfen, und es beginnt die nächste Dekade.

4 MASSENPROTESTE

Sobald in einem Gebiet 4 Unruhe sind, bricht in ihm ein Massenprotest aus. Man legt eine Marke *Massenprotest* hinein. Bei 8 Unruhe kommt eine zweite Marke hinein, bei 12 eine dritte, usw.



Bei der DDR kommen die Marken *WIR*, *SIND*, *DAS*, *VOLK!* zum Einsatz, bei der Bundesrepublik *KEINE*, *MACHT*, *FÜR*, *NIEMAND* (jeweils in dieser Reihenfolge). Erst ab dem fünften Massenprotest benötigt ein Spieler die Marken mit den drei Ausrufezeichen.

Sobald in einem Gebiet die Unruhe unter 4 (bzw. 8, 12, usw.) sinkt, wird 1 Massenprotestmarke entfernt.

5 WIRTSCHAFT

5.1 Neue Fabriken & Infrastruktur

Bei seinen Aktionen erhält ein Spieler mitunter Baupunkte. Für jeden Baupunkt kann er entweder 1 neue Fabrik oder 1 Infrastruktur plazieren.

Eine Fabrik kommt auf eine freie Stadt. Eine Infrastruktur kommt auf eine freie blaue Linie, deren Verbindung zu mindestens 1 Fabrik führt.

Stehende Verbindung: Sobald die Verbindung zwischen zwei Fabriken komplett mit Infrastruktur belegt ist, ist es eine *stehende Verbindung*.

Jede Fabrik hat einen Grundwert von 1. Ihr aktueller Wert ist stets *eins plus die Anzahl*

ihrer stehenden Verbindungen. Sobald sich der Wert einer Fabrik ändert, wird sie so gedreht, daß die nach Norden zeigende Zahl ihrem aktuellen Wert entspricht.

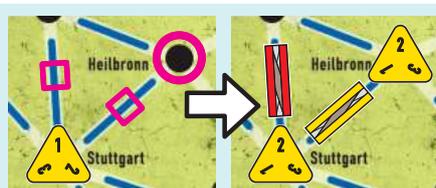
Hinweis: In den meisten Fällen wird man eine neue Fabrik so einsetzen, daß sie den Wert 1 hat. Nur wenn durch das Einsetzen sofort stehende Verbindungen entstehen, ist ihr Wert höher.

Infrastruktur einer nicht-stehenden Verbindung wird auf ihre Rückseite gedreht.

In einem Gebiet mit Massenprotest darf niemals ein Baupunkt verbaut werden.

Wenn das Bauen auf bestimmte Gebiete beschränkt ist, darf man nur dort bauen.

Gebiete & Verbindungen. Zu einer Stadt gehören all ihre Verbindungen. Damit liegt eine Verbindung immer in dem Gebiet, in dem die Stadt liegt — selbst wenn sie in ein anderes Gebiet führt (in diesem Fall gehört sie zu beiden Gebieten).



Beispiel: Die Bundesrepublik will auf den 3 markierten Punkten bauen (linkes Bild). Mit 3 Baupunkten setzt sie 1 neue Fabrik und 2 Infrastrukturen.



Beispiel: Im obigen Gebiet ist ein Massenprotest. Also darf man dort nicht bauen. Man beachte, daß bei der Leipzig-Jena-Verbindung beide Linien gesperrt sind (denn beide gehören zu Leipzig). Verbindungen, die das Gebiet queren, darf man jedoch bebauen.

5.2 Fabriken/Infrastruktur abbauen

Wenn Wirtschaft abgebaut werden muß, geht man umgekehrt vor. Für jeden Abbaupunkt wird 1 Fabrik oder 1 Infrastruktur entfernt. Eine Fabrik kann nicht entfernt werden, solange auf einer ihrer *Verbindungen* eine Infrastruktur liegt. Mit dem Entfernen einer Infrastruktur aus einer stehenden Verbindung sinken auch die Werte ehemals angeschlossener Fabriken. Sie werden um -1 zurückgedreht.

Wenn das Abbauen in bestimmten Gebieten erfolgen muß, gilt nebenstehende Definition *Gebiete & Verbindungen* entsprechend.

Fabriken in ČSSR oder Polska können nur mit speziellen Ereignissen abgebaut werden.

5.3 Marode DDR-Fabriken

(Nur) DDR-Fabriken können marode werden. Wenn dies geschieht (z. B. wegen Devisenmangel, s. Regel 9.3), wird die Fabrik durch eine marode Fabrik ersetzt.

Jede marode Fabrik hat einen Grundwert von 0. Ihr aktueller Wert entspricht lediglich *der Anzahl ihrer stehenden Verbindungen*. (Sie ist somit immer 1 weniger wert als eine normale Fabrik.)

Das Konzept der maroden Fabriken hat nichts mit Wirtschaftsabbau zu tun. Eine marode Fabrik kommt *niemals* vom Brett. (Ausnahme: Rheinsberg, s. Regel 10.4.)



Beispiel: Nebenstehende Fabrik hat 2 stehende Verbindungen und wird marode. Damit sinkt ihr Wert von 3 auf 2.

Hinweis: Der Wert einer Fabrik bzw. einer maroden Fabrik läßt sich durch das Abzählen ihrer stehenden Verbindungen und Addition des Grundwertes (1 bzw. 0) immer überprüfen.

6 DIE AKTIONEN

Kern des Spiels ist das Ausführen von Aktionen mittels der Karten. Eine *normale* Karte kann auf 1 von 4 Arten benutzt werden. Ein Spieler kann wählen, ob er:

- 1 Unruhe entfernt, oder
- seine Wirtschaft aufbaut, oder
- Lebensstandard erzeugt, oder
- das Ereignis der Karte auslöst.

Bei der *Sonderkarte* kann nur das Ereignis ausgelöst werden (und nur von der DDR).

6.1 Unruhe entfernen

Jede normale Karte kann benutzt werden, um 1 beliebige eigene Unruhe zu entfernen. Das Entfernen ist für die *DDR bei Roten Karten* kostenlos, für die *Bundesrepublik bei Gelben Karten*. Beim Entfernen mit Dualen Karten oder den jeweils andersfarbigen, *muß* 1 eigener Baupunkt abgebaut werden (gemäß Regel 5.2). Wenn man diesen Baupunkt nicht abbauen kann, darf diese Aktion nur gemacht werden mit Karten, bei denen das Unruhe entfernen kostenlos ist.



Beispiel: Die DDR spielt nebenstehende Gelbe Karte und nimmt in Sachsen 1 Unruhe vom Brett. Weil es keine Rote Karte war, muß sie dafür 1 Baupunkt abbauen. Sie entfernt 1 Fabrik in Thüringen.

6.2 Wirtschaft aufbauen

Jede normale Karte kann benutzt werden. Der Spieler erhält Baupunkte entsprechend des für ihn gültigen Kartenwertes und baut gemäß Regel 5.1 seine Wirtschaft auf. In Gebieten mit Massenprotest darf er *nicht* bauen.



Beispiel: Die Bundesrepublik baut mit nebenstehender Karte ihre Wirtschaft auf. Sie nutzt ihren Kartenwert (die 3 im gelben Kasten) und setzt 1 Fabrik und 2 Infrastrukturen, so wie im Beispiel auf Seite 4 beschrieben.

6.3 Lebensstandard erzeugen

Jede normale Karte kann benutzt werden, um bei sich bis zu 3 Lebensstandard zu plazieren. Diese müssen in *verschiedene* Gebiete gehen. Ein Gebiet kann seinen *ersten* Lebensstandard erhalten, wenn es eine Wirtschaftskraft von mindestens 3 hat. Für den zweiten (dritten) braucht es mindestens 6 (9), usw.

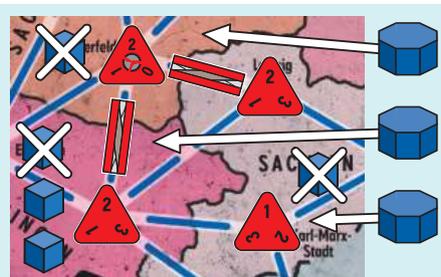
Die Wirtschaftskraft eines Gebietes ist die Summe der Werte aller Fabriken im Gebiet.

Sollte die Wirtschaftskraft eines Gebiets nicht ausreichen, kann man die fehlenden Punkte mit dem Kartenwert temporär ausgleichen (s. das nächste Beispiel). Man darf den Kartenwert auf mehrere Gebiete verteilen, kann aber nie mehr als 2 Punkte für 1 Gebiet nutzen.

Mit dem Plazieren des Lebensstandards wird aus dem Gebiet 1 Unruhe entfernt (falls vorhanden). *Ausnahme:* Bei einem Transfer nach West-Berlin wird dort die Unruhe entfernt – und nicht im Land das liefert (s. Regel 10.2).

Ein Lebensstandard kommt nur vom Brett, wenn es die Regeln ausdrücklich fordern.

Tip: Die zu entfernende Unruhe legt man am besten zunächst auf den Lebensstandard und nimmt sie erst vom Brett, wenn alle Lebensstandardsteine plaziert wurden.



Beispiel: Die DDR erzeugt Lebensstandard (LS) mit einer Karte vom Wert 2. Das rechte Gebiet hat eine Wirtschaftskraft von 3 (was genug ist für den ersten LS). Die beiden anderen eine von 2 (ihnen fehlt also je 1 Punkt für ihren ersten LS). Die DDR gleicht mit dem Kartenwert temporär aus (zweimal eine 1; macht für beide 2+1=3) und kann somit 3 LS plazieren. In jedem Gebiet wird zudem 1 Unruhe entfernt.

6.4 Ereignis der Karte auslösen

Die Bundesrepublik darf nur bei Gelben oder Dualen Karten das Ereignis auslösen; die DDR nur bei Roten oder Dualen Karten.

Beachte: Die Farbe der Grafik sagt nicht, wo das historische Ereignis stattfand. Die Ölkrise (Rote Karte) fand z. B. in der Bundesrepublik statt, der 17. Juni (Gelbe Karte) aber in der DDR. Das »Wo?« ist erkennbar an der Farbe der Symbole.

Jedes Ereignis besteht aus einem oder mehreren Symbolen. Es gibt *Symbole mit Pfeil* und *Symbole ohne Pfeil*. Deren Bedeutung ist im Kasten auf der nächsten Seite erklärt. Wenn *Symbole ohne Pfeil* gelb sind, betreffen sie die Bundesrepublik; wenn sie rot oder rosa sind, die DDR.

Wenn ein Spieler ein Ereignis auslöst, muß er einen etwaigen Text (z. B. eine geographische Einschränkung wie *Bayern*) befolgen. Ferner muß er *alle* Symbole ausführen. *Ausnahme:* Bei einer Dualen Karte, darf er *1 Pfeil* (eines Symbols mit Pfeil) oder *1 Symbol ohne Pfeil* für ungültig erklären (selbst ein Staatsgewaltsymbol).

Klarstellung: Ein Text gilt nur für die Symbole in der Zeile *direkt* darüber.

Der *auslösende* Spieler entscheidet stets über die *Reihenfolge*, in der die Symbole ausgeführt werden, und *wo* ihr Effekt eintritt.

Ausnahme: Wenn auf einem Symbol das Staatswappen eines Spielers liegt, entscheidet *immer* dieser, wo der Effekt des Symbols eintritt (egal, wer das Ereignis auslöst).

Wird ein Staatsgewaltsymbol ausgeführt (egal von welchem Spieler), legt die DDR die Karte vor sich ab (und nicht in die Ablage am unteren Brettrand).

Nicht ausführbare Pfeile. Für jeden roten Pfeil, der nicht ausgeführt werden kann (*weil die Marke ganz außen auf Anschlag steht*), entfernt die DDR bei sich 1 beliebige Unruhe. Analog plaziert die Bundesrepublik für jeden nicht ausführbaren gelben Pfeil in der DDR 1 Unruhe. Bei einem nicht ausführbaren Prestigepeil hat man die Wahl, bei sich 1 Unruhe zu entfernen oder 1 Unruhe beim Gegner zu plazieren.

Nicht ausführbare Symbole. Ein Symbol wird ignoriert, wenn man es nicht ausführen kann (weil z. B. die zu entfernende Unruhe nicht existiert). Ein Spieler darf jedoch **nie-mals** ein Ereignis auslösen, durch das er bei **sich** mehr Wirtschaft abbauen müsste, als er hat.



Beispiel 1: Die DDR löst dieses Ereignis aus. Sie entscheidet, wo in der Bundesrepublik 4 Baupunkte abgebaut werden.



Beispiel 2: Die Bundesrepublik löst dieses Ereignis aus. Weil es eine Duale Karte ist, erklärt sie 1 Pfeil für ungültig (die anderen Symbole sind für sie positiv).

Die DDR hingegen würde eins der beiden Symbole ohne Pfeil für ungültig erklären (da die Pfeile für sie gut sind).



Beispiel 3: Die DDR löst dieses Ereignis aus. Sie bewegt die Prestige-Marke 1 Schritt nach rechts, setzt 1 Unruhe in ein eigenes Gebiet und darf je 2 Baupunkte in Polska und der CSSR verbauen. Weil zu einer Stadt all ihre Verbindungen gehören, kann die DDR für Polska z. B. wie folgt bauen: a) 2 Fabriken, oder b) 1 Fabrik und 1 Infrastruktur; oder c) 2 Infrastrukturen. (Beachte, daß jede Infrastruktur an mindestens 1 Fabrik angeschlossen sein muß.)

Hier entscheidet **immer** die Bundesrepublik, wo in der DDR 1 Baupunkt abgebaut wird.



Hier entscheidet **immer** die DDR, wo in der Bundesrepublik 1 Unruhe plaziert wird.



Hier entscheidet **immer** die DDR, wo in der Bundesrepublik 1 Unruhe plaziert wird.

Symbole mit Pfeil bedeuten



Entsprechend den Pfeilen wandert die Prestigemärke um 1 bzw. 2 Felder nach links oder rechts.



Entsprechend den Pfeilen wandert die Devisenmarke um 1 bzw. 2 Felder nach links oder rechts.



Entsprechend den Pfeilen wandert die Sozialistenmarke um 1 bzw. 2 Felder nach links oder rechts.

Symbole ohne Pfeil bedeuten



1 Baupunkt für den betroffenen Spieler.



1 Baupunkt beim betroffenen Spieler abbauen.



1 Unruhe in ein Gebiet des betroffenen Spielers setzen.



1 Unruhe aus einem Gebiet des betroffenen Spielers entfernen.



Umverteilen: Beim betroffenen Spieler 1 Unruhe von einem Gebiet in ein anderes setzen.



In 1 Massenprotestgebiet des betroffenen Spielers **alle** Unruhe bis auf 3 entfernen. (Es können auch mehr als 4 entfernt werden!)



1 Lebensstandard in ein Gebiet des betroffenen Spielers setzen (selbst wenn es eine Wirtschaftskraft von 0 hat). Wie üblich wird damit auch 1 Unruhe entfernt.



Wie oben, aber **ohne** 1 Unruhe im Gebiet zu entfernen.



1 Lebensstandard beim betroffenen Spieler entfernen.



1 Fabrik kommt mit **all ihren** Infrastrukturen vom Brett.



1 Fabrik des betroffenen Spielers wird durch eine marode ersetzt; deren Wert ist um 1 niedriger. Sollte es keine nicht-marode Fabrik geben, so wird 1 Infrastruktur abgebaut.



1 marode Fabrik des betroffenen Spielers wird »repariert«. Man ersetzt sie durch eine normale Fabrik; deren Wert ist um 1 höher.



Mauerbau. Die Marke Dekadenende wird umgedreht (so daß der Berlin-Umriß zu sehen ist). Es gibt nun keine Republikflucht mehr.



Maueröffnung. Die Marke Dekadenende wird zurückgedreht. Es gibt nun wieder Republikflucht.



Eine Karte mit solch einem Symbol ist eine Staatsgewaltkarte. Es gibt sie nur für die DDR. Wenn ein solches Symbol ausgeführt wird (egal von welchem Spieler), legt die DDR die Karte offen vor sich ab und behält sie. Sie kann mit der Karte pro Dekade 1 Unruhe abbauen, s. Regel 8. Das rote Symbol erhöht die Republikflucht, das rosafarbene nicht, s. Regel 9.1.



Stasi-Auflösung. Die DDR legt all ihre gesammelten Staatsgewaltkarten ab (und kann keine mehr sammeln). Eventuell auf ihnen liegende Unruhe setzt sie zurück (max. 1 je Gebiet; die DDR entscheidet, wohin).



Guillaume-Affäre. Die DDR darf die Handkarten der Bundesrepublik oder die beiden obersten Karten des Talon anschauen und 1 gegen 1 eigene Handkarte tauschen. Hat die DDR die Karten des Talon angeschaut, darf sie (statt zu tauschen) 1 Karte aus dem Spiel nehmen.



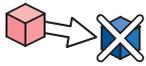
Hier entscheidet **immer** die Bundesrepublik, wo in der DDR 1 Baupunkt abgebaut wird.



Westdeutschland – West Germany

Beispiel 4: Nebstehende Symbole müssen ausgeführt werden. Die beiden Unruhe dürfen nicht in West-Berlin plaziert werden, denn dieses ist **nicht** Teil von Westdeutschland (vgl. Definition auf Seite 2).

7 SOZIALISTEN



Wenn in einem DDR-Gebiet ein Massenprotest herrscht, muß die DDR ausreichend viele Sozialisten aus der Kadenschmiede dorthin bewegen, um den Massenprotest zu beenden. Jeder plazierte Sozialist entfernt 1 Unruhe. Dieses Bewegen geschieht sofort nach einer Aktion *oder* in der *Sozialisten-Phase* des Dekadenendes. (Es geschieht in keiner anderen Dekadenendphase.) Es endet, sobald alle Massenproteste beendet sind.

Hat die DDR nicht genug Sozialisten, um alle Massenproteste zu beenden, entscheidet sie, in welche Gebiete die Sozialisten gehen (sie muß alle aus der Kadenschmiede einsetzen). Ein Sozialist bleibt in seinem Gebiet, bis er vom Brett muß (s. Regel 9.9).

8 STAATSGEWALT

Karten, bei denen das Staatsgewaltsymbol ausgeführt wurde, werden von der DDR offen abgelegt und gesammelt. Ist das Symbol rot, ist es eine Rote Staatsgewaltkarte, sonst eine Rosa Staatsgewaltkarte.

Pro Dekade kann die DDR für jede ihrer gesammelten Staatsgewaltkarten 1 eigene Unruhe entfernen. Sie kann dies während einer eigenen Aktion tun (zusätzlich zur Aktion) *oder* in der Dekadenendphase *Staatsgewalt-Ausführen* (s. Regel 9.8). Die entfernte Unruhe wird bis Dekadenende auf der benutzten Staatsgewaltkarte plaziert (um zu zeigen, daß die Karte in dieser Dekade bereits benutzt wurde).

9 DEKADENENDE

Das Dekadenende besteht aus 10 Phasen, die der Reihe nach durchgegangen werden. Dabei wandert die Marke *Dekadenende* auf der Dekadenleiste immer 1 Schritt weiter, so daß man keine Phase vergessen kann.

Staatsbankrott. Für das gesamte Dekadenende gilt: Sobald die DDR mehr Baupunkte abbauen muß, als sie auf dem Brett hat, hat sie *sofort* verloren. Die restlichen Phasen entfallen.

9.1 Republikflucht/Kosten der Mauer

Für die DDR blieb die Massenflucht ihrer Bevölkerung, v. a. des Fachpersonals, auch nach Schließung der Grenzen 1952 ein ernstes Problem. Die Wirtschaft stand wiederholt vor dem Kollaps. Die Flucht über West-Berlin war leicht, und man wurde sofort als bundesdeutscher Bürger empfangen! Erst der Mauerbau riegelte auch West-Berlin ab. Aber die Mauer hatte ihren Preis, finanziell und beim internationalen Ansehen.

Wie diese Phase verläuft, hängt davon ab, welche Seite der Marke *Dekadenende* zu sehen ist:



Kosten der Mauer. Wenn der Berlin-Umriß zu sehen ist, wandert die Prestigemarke um 1 Feld zugunsten der Bundesrepublik, und die DDR muß 1 Baupunkt abbauen (sie entscheidet, wo).



Republikflucht. Ist die andere Seite zu sehen, gibt es Republikflucht. Deren Höhe wird anhand der Republikfluchtleiste ermittelt.

Hierzu bewegt man die Republikfluchtmарke um je 1 Feld nach rechts:

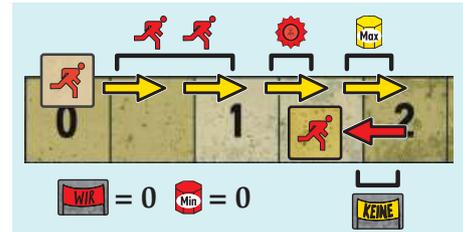
- für jedes Republikfluchtsymbol auf den in dieser Dekade gespielten Karten (diese befinden sich in der Ablage am unteren Brettrand), und
- für jeden Lebensstandard in einem bundesdeutschen Gebiet mit den *meisten* Lebensstandardsteinen, und
- für jede von der DDR gesammelte **Rote** Staatsgewaltkarte, und
- wenn in der DDR eine oder mehrere Massenprotestmarken liegt,

und um je 1 Feld nach links:

- für jeden Lebensstandard in einem DDR-Gebiet mit den *wenigsten* Lebensstandardsteinen, und
- wenn in der Bundesrepublik 1 oder mehrere Massenprotestmarken liegt.

Aus der Position der Marke ergibt sich nun, wieviele Baupunkte die DDR abbauen muß. Wo, entscheiden die Spieler abwechselnd. Der Spieler mit aktuellem Prestigevorteil beginnt.

Danach kommt die Marke zurück auf Null und die Kartenablage wird geräumt.



Beispiel: Die Marke Republikflucht (RF) wandert 4 Schritte nach rechts (2 Karten mit je 1 RF-Symbol, 1 von der DDR gesammelte Rote Staatsgewaltkarte, 1 Lebensstandard im besten bundesdeutschen Gebiet). Dann 1 Schritt zurück, weil in der Bundesrepublik 2 Massenprotestmarken liegen. Die beiden anderen Parameter sind 0. Es resultiert eine RF von 1.

9.2 Prestige

Die Bundesrepublik und die DDR wetteiferten um den Alleinvertragsanspruch für Deutschland und um internationales Ansehen (bei den Bündnispartnern, bei Blockfreien Staaten, bei Olympiaden, etc.)



Die Prestigeleiste wird ausgewertet. Aus der Position der Marke ergibt sich, welche Symbole auszuführen sind. Sie entsprechen denen auf den Aktionskarten. Der Spieler mit aktuellem Prestigevorteil führt sie aus. **Er darf, wenn er will, ein Feld näher zur Mitte ausführen.**



Beispiel: Die Prestigemarke liegt auf dem Feld "1 Unruhe für die DDR". Die Bundesrepublik wählt aber das Feld näher zur Mitte und macht 1 DDR-Fabrik marode.

9.3 Devisen

Die DDR litt unter permanentem Devisenmangel. Devisen waren nötig für den Import von Alltagsgütern (z. B. Bananen oder Kaffee) und Rohstoffen. Gleichzeitig unterblieben Investitionen in die Industrie. Diese wurde auf Verschleiß gefahren. Die Bundesrepublik hatte diese Probleme mit ihrer D-Mark nicht.



Nur die DDR braucht Devisen. Es gibt 2 Einnahmequellen: Die Devisenleiste und den Export.

Die Einnahmen aus der Leiste ergeben sich aus der Position der Marke. (Sie können auch negativ sein.) Die Einnahmen aus dem Export berechnen sich wie folgt: Jede DDR-

Exportfabrik (s. u.), deren Wert mindestens gleich hoch ist wie die *schlechteste* bundesdeutsche Exportfabrik, liefert 1 Devisen. (Sollte die Bundesrepublik ein Gebiet ohne Fabriken haben, liefert jede DDR-Exportfabrik 1 Devisen, sogar eine marode mit Wert 0.)

Jedes Gebiet hat 1 **Exportfabrik**. Dies ist die Fabrik mit dem höchsten Wert.

Jeder DDR-Lebensstandard kostet 1 Devisen.

Für jede fehlende Devisen wird 1 DDR-Fabrik marode. Wenn die DDR nicht genug Fabriken hat, werden alle marode und für den nicht beglichenen Rest wird je 1 Infrastruktur (oder Rheinsberg) abgebaut. Was marode bzw. abgebaut wird, entscheiden die Spieler abwechselnd; beides beginnt der Spieler mit aktuellem Prestigevorteil.

Sollte das Gesamteinkommen aus Devisenleiste und Export negativ sein, werden mehr Fabriken marode, als die DDR Lebensstandard auf dem Brett hat, vgl. das Beispiel.

Hinweise: a) Ein Devisenüberschuss bringt der DDR nichts. b) ČSSR und Polska liefern niemals Devisen.

Beispiel: Die DDR hat 8 Lebensstandard. Von der Leiste bekommt sie 3 Devisen. Die schlechteste bundesdeutsche Exportfabrik hat den Wert 3. Die sechs DDR-Exportfabriken haben die Werte: 0, 1, 1, 2, 3, 5. Sie liefern 2 Devisen. Insgesamt fehlen 3 Devisen (8 - 3 - 2), somit werden 3 DDR-Fabriken marode.

Alternative: Die Leiste liefert -3 Devisen. Das Gesamteinkommen ist somit negativ (-3 + 2 = -1), also fehlen 8 + 1 = 9 Devisen.

9.4 Staatsgewalt bezahlen

Der Überwachungs- und Unterdrückungsapparat der DDR war gewaltig. Ende 1989 waren beim MfS knapp 91.000 Personen hauptamtlich und 180.000 als IM beschäftigt, also 1 auf 180 bzw. 1 auf 60 Einwohner. Bezogen auf die Einwohnerzahl, war das MfS der größte Geheimdienst der Weltgeschichte (zum Vergleich, die hauptamtlichen Mitarbeiter beim KGB [1:595] und der Gestapo [1:8500]).



Die DDR muß für jede gesammelte Staatsgewaltkarte 1 Baupunkt abgeben. Sie entscheidet, wo.

9.5 Lebensstandard halten



Jedes Gebiet wird überprüft. In keinem darf die Anzahl der Lebensstandardsteine den Wert seiner Exportfabrik überschreiten; ggf. verliert das Gebiet entsprechend viel Lebensstandard.

In **West-Berlin** darf die Anzahl der Lebensstandardsteine nicht größer sein als der Wert der *schlechtesten* Exportfabrik aller Patenländer, die bereits nach West-Berlin geliefert haben; ggf. entfernt man aus West-Berlin entsprechend viel Lebensstandard (die Bundesrepublik entscheidet aus welchen Sektoren).

Hinweis: ČSSR und Polska können niemals DDR-Lebensstandard halten.

Beispiel: Brandenburg hat 3 Lebensstandard, seine Exportfabrik einen Wert von 1. Es verliert 2 Lebensstandard.

9.6 Interner Lebensstandardvergleich



Jeder Spieler vergleicht all *seine* Gebiete mit *seinem* besten Gebiet (das mit den meisten Lebensstandardsteinen). Ein jedes, das weniger hat, erhält Unruhe in Höhe der **um 1 reduzierten Differenz**. Ausnahme: West-Berlin erhält Unruhe in Höhe der **vollen** Differenz.

Beispiel: Alle bundesdeutschen Gebiete haben 3 Lebensstandard, außer West-Berlin und Bayern (beide 2). West-Berlin erhält 1 Unruhe (volle Differenz), Bayern 0 Unruhe (reduzierte Differenz).

9.7 Ost-West-Vergleich

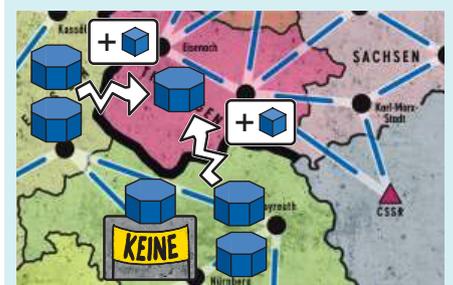


Jedes Gebiet kann 1 benachbartes Gebiet des Gegners mit seinem **einsetzbaren** Lebensstandard »attackieren«. Der attackierende Spieler entscheidet, welches. Ausnahme: West-Berlin attackiert beide Nachbargebiete (Brandenburg und Ost-Berlin).

Wenn das gegnerische Gebiet weniger Lebensstandard hat, erhält es Unruhe in Höhe der **vollen** Differenz. Massenprotest-Marken werden jedoch erst gesetzt, wenn beide Spieler ihre Attacken abgeschlossen haben.

Wichtig: Für jede Massenprotestmarke im attackierenden Gebiet ist 1 Lebensstandard für die Attacke nicht einsetzbar. (Beim Verteidiger sind Massenprotestmarken ohne Belang.)

Tip: Am besten setzt man auf eine Massenprotestmarke stets 1 Lebensstandard des Gebiets, um ihn bei der Attacke nicht mitzuzählen.



Bayern kann Sachsen oder Thüringen attackieren. Weil in Bayern ein Massenprotest herrscht, attackieren nur 2 Lebensstandard (LS). In Sachsen (0LS) könnte Bayern 2 Unruhe erzeugen. Es entscheidet sich aber für Thüringen (+1 Unruhe). Hessen (2LS) attackiert ebenfalls Thüringen (+1 Unruhe).

9.8 Staatsgewalt ausführen



Die DDR entfernt für jede gesammelte Staatsgewaltkarte, auf der keine Unruhe liegt, 1 eigene Unruhe. Anschließend werden die Karten für die nächste Dekade »scharf« gemacht (die auf ihnen abgelegte Unruhe wird entfernt).

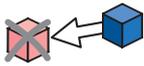
9.9 Sozialisten-Phase

Die DDR wollte den Sozialismus aufbauen. Nach elf Tage nach Mauerfall landeten gemäß einer FORSA-Umfrage die CDU und SPD mit 12% bzw. 10% abgeschlagen hinter dem Neuen Forum, LDPD und der SED. Die Sozialistenregel meint den idealistischen Sozialisten, der seiner Überzeugung wegen bereit ist, auf materiellen Wohlstand zu verzichten.



Die Sozialistenleiste wird ausgewertet. Aus der Position der Marke ergibt sich, wieviele Sozialisten die DDR dazu bekommt (bzw. verliert). Neue Sozialisten kommen zunächst in die Kaderschmiede, und von dort, wenn nötig, gemäß Regel 7 in Gebiete mit Massenprotestmarken.

Sieg des Sozialismus. Die DDR hat *sofort* gewonnen, wenn sie einen Sozialisten setzen darf, aber bereits alle 12 auf dem Brett sind. Das Spiel endet unverzüglich.



Sollte die die DDR Sozialisten verlieren, entfernt man sie zunächst aus der Kaderschmiede. Sind dort nicht genug, dann aus den Gebieten; die *Bundesrepublik* entscheidet, aus welchen. Für jeden Sozialisten, der aus einem Gebiet genommen wird, kommt 1 Unruhe zurück in das Gebiet.

Sozialismus scheitert. Die DDR hat *sofort* verloren, wenn sie mehr Sozialisten verliert, als sie auf dem Brett hat. Das Spiel endet unverzüglich.

9.10 Wir sind das Volk?



Beide Spieler zählen ihre ausliegenden Massenprotestmarken.

Zusammenbruch. Wenn ein Staat 4 oder mehr Massenprotestmarken hat, dann bricht er zusammen und hat sofort verloren. Brechen beide gleichzeitig zusammen, siegt die DDR.

Wenn keiner zusammenbricht, werden die verbliebenen Karten des Talon und eine eventuell ausliegende Sonderkarte abgeworfen. Danach beginnt die nächste Dekade.

Sieg bei Spielende. Nach vier Dekaden endet das Spiel. Hat bis dahin keiner gewonnen, siegt die DDR.

Beispiel: Die Bundesrepublik hat 2 Massenprotestmarken in West-Berlin, die zudem 2 Massenprotestmarken in den Patenländern mit sich bringen (s. Regel 10.1). Weil sie in Summe 4 Massenprotestmarken auf dem Spielbrett hat, bricht sie zusammen und verliert das Spiel.

10 BESONDERE STÄDTE

10.1 Ost-Berlin

Ost-Berlin ist ein normales DDR-Gebiet (komplett vom Gebiet Brandenburg umschlossen). Wenn in Ost-Berlin eine Fabrik gebaut wird, so wird diese auf das Stadtsymbol »Berlin« auf der Hauptkarte plaziert. Diese Fabrik gehört *nicht* zum Gebiet Brandenburg, sondern zu Ost-Berlin. Alles andere Spielmaterial für Ost-Berlin (Unruhe, Lebensstandard, etc.) wird in den ausgelagerten Kartenausschnitt (rechts oben) gesetzt.

10.2 West-Berlin

West-Berlin, mit seiner isolierten Insellage, war Frontstadt und Schaufenster des Westens. Dieser Sonderstatus benötigt Sonderregeln.

West-Berlin ist benachbart zu Ost-Berlin und Brandenburg. West-Berlin ist 1 Gebiet, auch wenn es in 3 Sektoren unterteilt ist. Alles Spielmaterial in West-Berlin (Lebensstandard, Unruhe, etc.) zählt immer für West-Berlin als Ganzes und in Summe.

In West-Berlin kann niemals Wirtschaft aufgebaut werden.

West-Berlin kann (mit einer Ausnahme, s. u.) Lebensstandard (LS) nur auf folgende Weise erhalten:

- Wenn die Bundesrepublik mit der Aktion *Lebensstandard erzeugen* einen neuen LS in einem Patenland plaziert, *und*
- wenn dieses damit mehr LS hat als West-Berlin, *dann*
- kann sie diesen LS nach West-Berlin transferieren (nachdem sie alle anderen LS plaziert hat).

Pro Aktion kann nur 1 Patenland LS transferieren. Der LS wird in den *korrespondierenden* Berlin-Sektor gesetzt. Die für den LS zu entfernende Unruhe wird in West-Berlin entfernt (und nicht im Patenland). Die West-Berliner Sektoren müssen *gleichmäßig* mit LS beliefert werden (z. B. darf der US-Sektor seinen zweiten LS erst erhalten, wenn alle anderen Sektoren mindestens 1 haben).

Per Ereignis kann West-Berlin nur mit der

Karte *Die Computer kommen* LS erhalten. Bei der Sektorenwahl ist obiges »gleichmäßiges Auffüllen« zu beachten.

Beispiel: Die Bundesrepublik erzeugt 1 LS in Rheinland-Pfalz (französische Flagge). West-Berlin hat derzeit 0 LS. Also kann dieser frisch erzeugte LS mit Abschluß der Aktion Lebensstandard erzeugen nach West-Berlin (in den französischen Berlin-Sektor) transferiert werden. Die Unruhe wird in West-Berlin entfernt (nicht in Rheinland-Pfalz). Der nächste LS für West-Berlin muß aus Baden-Württemberg oder Nordrhein-Westfalen kommen.

Massenproteste zählen doppelt. Für jede Massenprotestmarke, die in West-Berlin plaziert wird, bekommt auch sofort 1 Patenland eine solche; die DDR entscheidet, welches. Für das Patenland ist dieser importierte Massenprotest ein ganz normaler (im Patenland dürfen keine Baupunkte verbaut werden). Die Marke wird aber erst entfernt, wenn der Massenprotest in West-Berlin beendet ist. (Es werden dann *beide* Marken entfernt.) Zusätzlich zum importierten Massenprotest, kann das Patenland durch eigene Unruhe auch eigene Massenprotestmarken bekommen.

Tip: Man legt eine importierte Massenprotestmarke am besten auf die Flagge des Patenlandes (damit klar ist, daß sie nur mittels Unruhe-Entfernen in West-Berlin wegkommen kann).

Für West-Berlin gelten Ausnahmen bei:

- *Lebensstandard halten* (Regel 9.5)
- *Interner Lebensstandardvergleich* (9.6)
- *Ost-West-Vergleich* (9.7)

10.3 Hamburg

Hamburg gehört nicht fest zu einem Gebiet. Stattdessen kann die Bundesrepublik bei jeder Aktion und in jeder Dekadenendphase aufs Neue entscheiden, ob Hamburg zu Niedersachsen *oder* zu Schleswig-Holstein gehört (es kann aber pro Aktion/Phase stets nur zu einem gehören).

Beispiel: Die Bundesrepublik will in Schleswig-Holstein (Wirtschaftskraft von 0) den ersten Lebensstandard plazieren. Mit Hamburg (Fabrik mit Wert 3) hat es die benötigte Wirtschaftskraft. Soll in derselben Aktion auch Niedersachsen einen Lebensstandard erhalten, muß dies ohne Hamburg geschehen.

10.4 Rheinsberg



Auf Rheinsberg kann eine Fabrik ausschließlich mit dem Ereignis *Erstes deutsches Atomkraftwerk* plaziert werden. Man verwendet hierfür die Rheinsberg-Fabrik. Diese hat einen Grundwert von 2 und kann niemals Infrastruktur erhalten. Sie kann auf normale Weise marode werden, aber auch wenn 1 Baupunkt abgebaut werden muß; in beiden Fällen wird sie auf die Rückseite gedreht. Ein marodes Rheinsberg *darf* vom Brett gehen, wenn Wirtschaft abgebaut werden muß.

10.5 Externe Fabriken



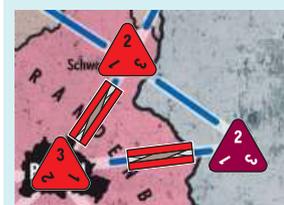
Auf den 4 Städten ČSSR und Polska können Fabriken ausschließlich per Ereignis *Aufnahme in den RGW* oder *Beitritt zum Warschauer Pakt* plaziert werden. Man verwendet hier die violetten *externen Fabriken*.

Infrastruktur zu einer externen Fabrik kann ganz normal gesetzt werden, aber auch mit obigen Ereignissen.

Externe Fabriken können nur per Ereignis *Prager Frühling* bzw. *Kriegsrecht gegen Solidarność* abgebaut werden. Ihre Infrastruktur kann ganz normal abgebaut werden.

Eine externe Fabrik addiert ihren Wert zu *ei-nem* (und nur zu einem) Gebiet, zu welchem sie eine *stehende* Verbindung hat. Dieses Gebiet kann bei jeder Aktion ein anderes sein (ähnlich wie bei Hamburg).

Eine externe Fabrik kann *niemals* eine Exportfabrik sein.



Beispiel: Die Fabrik in Polska kann ihren Wert von 2 zu Ost-Berlin addieren, das somit eine Wirtschaftskraft von 5 hat. Zu Schwedt hat sie keine stehende Verbindung, deswegen kann sie ihren Wert hier nicht addieren. (Wenn diese Verbindung existierten würde, könnte die DDR jede Aktion neu entscheiden, zu welchem Gebiet die Polska-Fabrik ihren Wert addiert.)

Kleiner Karten-Almanach

Duale Karten: Nr. 11, 15, 21, 22, 30, 41, 42, 45, 48, 51, 61, 62. **Gelbe Karten:** Nr. 12–14, 16–20, 35–40, 55–60, 70–80. **Rote Karten:** Alle anderen.

Nachfolgend einige Erläuterungen zu den Ereignissen der Karten.

Sonderkarten:

Nr. I Zuerst entfernt die DDR in 2 Gebieten mit Massenprotestmarke(n) alle Unruhe bis auf 3; danach 2 beliebige weitere Unruhe.

Nr. II Die Mauerkosten (beim Dekadenende zu zahlen) sind auf der Karte als Erinnerungshilfe abgedruckt. Am besten plaziert man die Karte in der Nähe der Dekadenleiste.

Nr. III Beide Lebensstandard dürfen in dasselbe Gebiet.

Nr. IV (Runde-Tisch-Seite) Die DDR kann zuerst Unruhe, die auf ihren Staatsgewaltkarten liegt, in die Gebiete zurücklegen (max. 1 je Gebiet). Anschließend wählt die Bundesrepublik 1 Gebiet mit Massenprotestmarke(n) und entfernt dort alle Unruhe bis auf 3.

Normale Karten:

Nr. 4 Keine Unruhe nach West-Berlin!

Nr. 7 2 Baupunkte müssen nach ČSSR und 2 nach Polska. Da die Verbindungen zu diesen Städten gehören, darf die DDR für Polska z. B. a) 2 Fabriken setzen, oder b) 1 Fabrik und 1 Infrastruktur, oder c) 2 Infrastrukturen. Jede Infrastruktur muß an mindestens 1 Fabrik angeschlossen sein.

Nr. 9 Nr. 7 gilt entsprechend.

Nr. 11 Keine Unruhe nach West-Berlin!

Nr. 13 Die Unruhe darf nicht in West-Berlin entfernt werden.

Nr. 15 Die Bundesrepublik darf das Staatsgewaltssymbol für ungültig erklären. Wenn die DDR das Ereignis auslöst, entscheidet die Bundesrepublik, wo sie 1 Baupunkt bekommt bzw. bei der DDR abbaut.

Nr. 20 Die Unruhe darf nicht in West-Berlin entfernt werden.

Nr. 21 Die Bundesrepublik darf auch das Staatsgewaltssymbol für ungültig erklären.

Nr. 24 Keine Unruhe nach West-Berlin!

Nr. 25 2 Unruhe nach West-Berlin und 2 in das restliche Bundesgebiet.

Nr. 27 Die Rheinsberg-Fabrik wird plaziert, s. Regel 10.4.

Nr. 35 Kein Lebensstandard nach West-Berlin, weder direkt noch indirekt.

Nr. 37 1 ČSSR-Fabrik kommt mit all ihren Infrastrukturen vom Brett. Dieser Standort kann nicht wieder bebaut werden.

Nr. 39 Es können bis zu 3 Unruhe in West-Berlin entfernt werden.

Nr. 43 Zu NRW gehören alle Verbindungen, die von einer NRW-Stadt ausgehen. Die DDR darf also jede Infrastruktur auf diesen Verbindungen entfernen, auch z. B. beide der Duisburg-Bremen-Verbindung; vgl. die Gebietsdefinition in Regel 5.1. Die DDR darf selbstverständlich auch eine NRW-Fabrik abbauen.

Nr. 46 Wenn Ost-Berlin keine marode Fabrik hat, darf die DDR das Ereignis wie folgt spielen (da die Reihenfolge der Symbole frei wählbar ist): Zuerst Berlin marode machen und danach gleich wieder reparieren; letztlich sind dann beide Dreiecks-Symbole ohne Effekt. Die anderen Symbole sollten klar sein.

Nr. 51 Die Bundesrepublik darf auch das Staatsgewaltssymbol für ungültig erklären.

Nr. 62 Keine Unruhe nach West-Berlin!

Nr. 63 Erläuterung zu Nr. 43 gilt analog. Insbesondere dürfen *alle* Infrastrukturen zwischen Hamburg-Kiel und Hamburg-Flensburg abgebaut werden.

Nr. 64 Dies ist *KEINE* Duale Karte.

Nr. 67 Der gesetzte Lebensstandard entfernt 1 Unruhe in Sachsen; das Symbol irgendwo.

Nr. 68 Keine Unruhe nach West-Berlin! Die DDR kann alle 3 Unruhe nach Bayern setzen.

Nr. 73 Erläuterung zu Nr. 37 gilt entsprechend für Polska.

Nr. 77 Es darf auch die frisch plazierte Unruhe unverteilt werden.

Nr. 79 Der Lebensstandard darf nach West-Berlin; bei der Sektorenwahl ist das gleichmäßige Auffüllen zu beachten.

AUTOR: Peer Sylvester & Richard Sivel
COVER ILLUSTRATION: Friedemann Bochow
SONSTIGE GRAPHIK: Richard Shako
KÜNSTLERISCHE BERATUNG: Birte Wolmeyer, Friedemann Bochow
LAYOUT, TEXTE, ÜBERSETZUNG: Richard Shako
ENGLISCH-LEKTORAT: Guy Atkinson, Bob Waite, Andrew und Audrey Brown, Mark Luta, Hanibal Sonderegger und (vor allem!) John McCullough. 1000 Dank!
SPIELTESTER: Anton Telle, Björn Steinborn, Holger Schulz, Thorsten Groß, Stefan Stubenvoll, Bernd Eisenstein, Rolf Raupach, Tatyana Shako, u.a. – Herzlichen Dank an Euch alle!

Besonderer Dank an Christoph Andreas, das DDR-Museum (Berlin), Bernd Hübner, Christoph Rau, Hans-Jürgen Röder für die Erlaubnis zur Nutzung ihrer Fotos, Details im Anhang »Bildnachweis«. Ein Großteil der Kartengrafiken steht unter einer Creative Commons Lizenz. Alle Details finden sich im Anhang »Bildnachweis«.

©2014 histogame – Knaackstr. 70 – 10435 Berlin – www.histogame.de – Sämtliche Rechte liegen bei Verlag und den Autoren.

Betrachtungen des Autors

Die Bewußtseinsbesetzung ist das erstaunlich tödliche in diesem Land: da sie Schönheit, Würde und Poesie vernichtet; und auf dieser Verstörung der Menschen die Diktatur gründet.

Gert Neumann, Leipzig, 1977 (aus: Elf Uhr)

Als Peer mich einlud, seinen neuen Prototypen zu testen, war ich sofort hellwach. Ich mußte daran denken, wie das deutsche Feuilleton jahrelang den Wenderoman herbeigesehnt hatte. Mittlerweile liegen nun diverse Wenderomane vor. Aber ein satiriefreies Spiel über die Wende? Mir war keins bekannt, und so lag es auf der Hand, in einem Spiel die Geschichte der deutschen Teilung Revue passieren zu lassen.

Wir hatten von Anfang an viel Spaß. Die von Peer ausgewählten Ereignisse zogen uns mitten hinein in das Thema. Zwar gab es hier und da – wie bei einem Prototypen selbstverständlich – Mechanismen, die etwas klapperten, aber das Spiel war bald eine fast runde Sache.

Neben den Mechanismus-Problemen, bereitete uns aber eine Sache Magenschmerzen – wenn auch in der Euphorie, die so vielen Anfängen innewohnt, zunächst nur unbemerkt: Ost und West spielten sich zu ähnlich, der Systemunterschied war nicht herausgearbeitet. Auch wirkten (die damals noch sehr anders gestalteten) Effekte der Ereignisse der vierten Dekade für die DDR zu herbeizitiert (die DDR konnte dastehen wie sie wollte, ihre Wirtschaft brach immer kolossal ein). Nach einiger Zeit begannen wir den Systemunterschied anzugehen: Nun mußte die DDR als Planwirtschaft auch im Spiel ihr Wirtschaftswachstum für jede Dekade planen. Varianten wurden getestet, aber so recht zufrieden waren wir mit keiner. Was geschieht bei Planübererfüllung, was bei Untererfüllung? Hierfür Regeln zu finden, die nicht trickreich ausgehebelt werden konnten, war schwer.

Erst ein Test mit Dritten öffnete uns die Augen. Es ging so nicht! Das Problem saß tiefer! Eine mittlere Tabula Rasa mußte her und so flog die Planwirtschaft raus (die für unerfahrene Spieler ohnehin ein mittleres Problem dargestellt hätte) und Devisen sowie Sozialisten betraten die Bühne. Die maroden Fabriken konnten mit den Devisen nun viel besser ins Spiel integriert werden, und zudem gelang es uns, den Zusammenbruch der DDR-Wirtschaft ins Strukturelle zu verlegen. Noch war zwar viel zu tun, aber die Weichen waren gestellt. Man sieht: Damit ein Spieldesign sein Ende findet, braucht es kritische Tester. Herzlichen Dank an Björn und Holger!

Das Wirtschaftssystem mit Fabriken und Infra-

strukturen, die Unruhen mit ihren Massenprotesten sowie die offene Auslage der Ereigniskarten waren von Anfang an Kernbestandteil des Spiels. Gleiches gilt für die vier Wahlmöglichkeiten je Karte. Um das das Spiel spielbar zu halten, wurden beim Spielplan von Anfang an bei der DDR als Gebiete nicht ihre 15 Bezirke, sondern ihre Länder vor der Bezirksreform 1952 benutzt, und bei der Bundesrepublik wurde auf die Bundesländer Bremen, Hamburg und Saarland verzichtet. (Die Bremer, Hamburger und Saarländer werden uns dies hoffentlich verzeihen.) Ansonsten entsprechen die Gebiete den Ländern/Bundesländern, mit einer wichtigen Ausnahme: Die Grenzen Hessen-Niedersachsen und Thüringen-Sachsen-Anhalt wurden deutlich verschoben. (Hessen hätte sonst nur einen Nachbarn, Niedersachsen aber vier.)

Die Ereignisse. Bei den Ereignissen war uns der Mix aus politischen, sportlichen, gesellschaftlichen und Alltagsereignissen wichtig. Deswegen finden sich neben dem 17. Juni auch *Die Computer kommen* oder *DDR erlaubt Blue-Jeans-Produktion*. Generell war die Auswahl bei nur zwanzig Ereignissen je Dekade nicht leicht. Vieles mußte auf der Strecke bleiben, und man hätte sicherlich auch anders entscheiden können. Mancher wird die Zwangskollektivierung, das Gutheißens des Massakers am Platz des Himmlischen Friedens durch die SED, die Hallstein-Doktrin oder das Reichstagskonzert zu Pfingsten 1987 vermissen. Bei einigen Ereignissen sind andere schlichtweg mitzudenken, z. B. meint die *Luftbrücke* auch die Berlin-Blockade oder die *Friedensbewegung* auch die Proteste gegen den NATO-Doppelbeschluß. Andere wie der Wettlauf zum Mond oder der Ungarnaufstand schienen uns mehr US- oder sowjetische Ereignisse zu sein als deutsch-deutsche. Nicht zuletzt sollten sowohl Ost-West-Ereignisse als auch Rote und Gelbe Karten ungefähr gleichmäßig verteilt sein.

Die Sonderkarten. Und dann gibt es die Schlüsselergebnisse, allen voran *Mauerbau* und *Mauerfall*, die der DDR in jeder Partie zur Verfügung stehen.

Der *Mauerbau* sollte eine wirkliche Entscheidung sein. Wenn der DDR-Spieler ohne Mauer gar nicht gewinnen kann, so wird er sie immer bauen; es wäre dann eine Pseudoentscheidung. Deswegen hängt die Republikflucht von verschiedenen Faktoren ab: Der Lebensstandard-Unterschied wurde mit Push-Pull-Faktoren modelliert (also West-Maximum minus Ost-Minimum), und mit dem Republikfluchtsymbol und der roten Staatsgewalt wurde Unwägbarkeit eingeführt. Beim ersten wird es vor allem interessant, wenn es eine Handkarte ist. Spiele ich sie und nehme die erhöhte Republikflucht in Kauf? Oder verzichte ich auf die

Aktion? Bei der letzteren wird die Entscheidung über den Mauerbau davon abhängen, ob man bereits rosa Staatsgewaltkarten hat oder nicht. Letztendlich wird die Entscheidung bei jedem Spiel anders ausfallen – was den Wiederspielreiz erhöht.

Beim *Mauerfall* kann man natürlich argumentieren, daß er historisch den Zusammenbruch der DDR markiert und somit gar nicht mehr ins Spiel gehört. Aber ein Spiel über das geteilte Deutschland ohne ein Ereignis *Mauerfall*? Undenkbar! Deswegen gestalteten wir ihn so, daß es schwer überschaubar ist, ob es nun besser oder schlechter ist, die Mauer zu öffnen. Auf alle Fälle ist es immer ein Rettungsanker, wenn eine Niederlage durch *Scheitern des Sozialismus* droht.

Eine andere Sonderkarte ist *Honecker entmachtet Ullbricht*. Dieses Ereignis markiert den Einstieg in die DDR-Staatsverschuldung, verursacht durch das Paradigma »Einheit von Wirtschafts- und Sozialpolitik« (was der historisch korrekte Titel für die Karte wäre; aber wer kann sich unter diesem Parteideutsch etwas vorstellen?)

Die Effekte der Ereignisse. Noch wichtiger als die Auswahl der Ereignisse ist jedoch deren Effekt. Neben Balance-Überlegungen (welche Bewegungen soll die Prestigemärke durchschnittlich machen? welche die Devisenmarke?) sollte natürlich die historische Realität abgebildet werden. Dies war nicht immer leicht, denn oft kann man ein Ereignis so lange unter die Lupe nehmen, bis alles verschwimmt. Hierfür zwei Beispiele:

a) Die *Enteignung des Mittelstandes* (kleiner bis mittelgroßer Unternehmen, oftmals in der Bau- und Handwerksbranche) hatte für die DDR in der Nachschau nur negative Konsequenzen: Die Produktivität sank (weniger Devisen), die Bürger mußten noch länger auf den Handwerker warten (steigende Unruhe) und begannen am Sinn der zentralen Planwirtschaft zu zweifeln (weniger überzeugte Sozialisten). Aber warum wurde dann verstaatlicht? Selbstverständlich, weil man im Moment selbst meinte, hiermit den Sozialismus voranzubringen. Deswegen wurde als Effekt ein Plus an Sozialismus gewählt.

b) Als Ereignis bringen die *Olympischen Spiele in München* dem Westen ein Plus an Prestige (die ganze Welt schaut nach München), 1 Unruhe (Geiselnahme und verschärfte Polizeikontrollen), und 1 Lebensstandard (U-Bahn- und Wohnungsbau). Aber, könnte man die desaströse Befreiungsaktion nicht auch als sinkendes West-Prestige modellieren? Oder den dritten Rang der DDR im Medailenspiegel (noch vor der Bundesrepublik) nicht als steigendes DDR-Prestige? Und die Geiselnahme nicht als ein Rückschlag für den Sozialismus? —

Die Geiselnahme, ein Rückschlag für den Sozialismus?!, wird jetzt mancher die Stirn runzeln. — Ja, genau, denn laut DDR-Propaganda war Israel als Bündnispartner der USA inbegriff eines imperialistischen Unterdrückerstaates, die Solidarität galt somit Palästina. Aber, wenn dieses Palästina auf brutale Weise unschuldige Sportler ermordet, wie ist das mit dem friedlichen Sozialismus zu vereinbaren? Sollten Solidarität und Anteilnahme nicht eher Israel gelten? Die Geiselnahme säte enorme Zweifel an Parolen wie *Für Frieden und Sozialismus*. — Aber dies war uns dann doch zu viel um die Ecke gedachte Dialektik.

Der Spielbalance wegen sind die Effekte für West- und Ost-Ereignisse unterschiedlich skaliert. Selbstverständlich waren beispielsweise die Wackersdorf-Proteste gering verglichen mit den Montagsdemos.

Prestige. Beim Prestige entschieden wir uns für ein relatives Modell. Somit ist steigendes DDR-Prestige immer auch als sinkendes bundesdeutsches zu verstehen (und umgekehrt). In den frühen Dekaden ist ein Prestigegewinn v. a. unter dem Blickwinkel des Kalten Krieges zu betrachten, also was denkt der eigene Block über ein Ereignis (z. B. ist die Sowjetunion von der Stasi-Gründung sehr angetan); bei den späteren Dekaden rückt die allgemeine internationale Auffassung in den Vordergrund. Neben seinen direkten Auswirkungen entscheidet das Prestige auch wer Startspieler ist, und wer bei Republikflucht und Devisenmangel mit dem Abbau der DDR-Industrie anfängt. Beides ist sehr wichtig, und so ist das Prestige von zentraler Bedeutung.

Devisen. Die Notwendigkeit der Devisen ist – wie in der Realität – ein schweres Handicap für den DDR-Spieler. Die DDR entwickelte große, oftmals menschenverachtende Kreativität in ihrer Devisenbeschaffung; beispielsweise wurde das Abkommen über den Häftlingsfreikauf dahingehend ausgenutzt, daß man noch härter gegen kritische Geister vorging, denn jeder politische Häftling war ja bis zu 100.000 DM wert. Auch im Spiel sollte man die Devisen keinesfalls vernachlässigen. Ohne sie ist kein Lebensstandard haltbar. Aber selbst mit ihnen wird man marode Fabriken kaum vermeiden können – kritisch wird es jedoch erst, wenn die Infrastruktur zusammenbricht.

Staatsgewalt. Ein Spiel über die deutsche Geschichte birgt die Gefahr der Verharmlosung der dunklen Kapitel. In diesem Zusammenhang sind uns ausgewählte Ereignisse wie *Frankfurter Auschwitzprozesse*, aber auch die Staatsgewaltkarten wichtig. Ein Rechtsstaat kann Unzufriedenheit nicht so leicht wegnüppeln (im Spiel muß er sei-

ne Bürger per steigendem Wohlstand ruhigstellen) wie eine Diktatur. Deswegen hat nur die DDR Staatsgewaltkarten, die der Stasi samt ihren Zersetzungsmaßnahmen und dem gesamten Polizei- und Grenzschutzapparat der DDR entsprechen.

Sozialismus. Die Sozialismus-Siegbedingungen reflektieren den historischen Auftrag der DDR und wie sehr es ihr im Spiel gelingt, die Gesellschaft umzuformen. Sobald ein Massenprotest ausbricht, sind die Sozialisten da, als eine Art Feuerwehr, gefeit gegen die Verlockungen westlichen Wohlstands. — Womit wir beim Schaufenster des Westens wären: Berlin. Auch im Spiel ist Berlin Achillesferse des Westens und seine Speerspitze zugleich. Die Notwendigkeit Lebensstandard nach Berlin zu transferieren (der Subventionstopf und die Berlin-Zulage lassen grüßen!) setzt den Westen unter Druck. Gleichzeitig ist der Lebensstandard in Berlin doppelt effektiv (da er zwei DDR-Gebiete attackiert). Und mit dem gewählten Transfer-Modell konnten en-passant auch noch die ehemaligen Besatzungszonen (wenn auch in vereinfachter Form) in Erinnerung gerufen werden.

Wir sind das Volk? Keine Macht für Niemand? Aus heutiger Sicht mag es fragwürdig erscheinen, ob die Bundesrepublik jemals hätte zusammenbrechen können. Aber WIR SIND DAS VOLK! ist ein Spiel, und da muß es diese Möglichkeit geben. In den meisten Partien wird die Bundesrepublik die DDR gnadenlos ausproduzieren, aber sie sollte sich nie zu sicher sein. Wohlgesetzte Unruhe-Attacken, seien es *Notstandsgesetze* oder der *RAF-Terror*, können sie schwer aus dem Rhythmus bringen. Aber selbst wenn hier alles gut läuft: Es ist keine ausgemachte Sache, die DDR in den Zusammenbruch zu treiben. Und oft kommt der Sieg oder die Niederlage so unerwartet wie für viele – mich eingeschlossen – der Mauerfall vor 25 Jahren.

Wir hoffen, daß WIR SIND DAS VOLK! viele Stunden aufregenden Spielspaß bringen wird – und nebenbei auch noch die Erinnerung an die menschenverachtende Absurdität dieser bleiernen Zeit wachhalten kann. Vor allem aber hoffen wir, daß der enorme Mut der Demonstranten am 40. Jahrestag der DDR (als die Angst vor der Chinesischen Lösung noch real war) nicht in Vergessenheit gerät. All diesen Bürgern ist das Spiel gewidmet.

Richard Sivél
Berlin, September 2014

BILDNACHWEIS

Die Bildrechte des originalen Bildmaterials (Fotos), aus dem die jeweilige Grafik der folgenden Spielkarten (Bildseite) als grafische Bearbeitung entstand, liegen bei:

- Nr. I: Katrin Reichelt
- Nr. II: Bundesarchiv, Bild 183-88574-0004 / Stöhr / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. III: Bundesarchiv, Bild 183-K0616-0001-125 / Koard, Peter / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. IV (Mauerfall-Seite) Lear 21 at en.wikipedia, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0 ; (andere Seite) Bundesarchiv, Bild 183-1989-1203-010 / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 1: Bundesarchiv, Bild 183-T0802-505 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 2: Deutsche Fotothek, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 4: wiki-user GFHund (Gerhard Hund; Foto aus Nachlaß von Friedrich Hund); Lizenz: CC-BY-SA 3.0)
- Nr. 5: Collage aus: Bundesarchiv, Bild 175-04246 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE & Rob H, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0 & Roi Boshi, Wikimedia Commons, gemeinfrei
- Nr. 7: Collage aus Fotos von Bernd Hübner & Richard Shako
- Nr. 8: (*Der Saarfanken*) Roger Zenner, Lizenz: CC BY-SA 2.0 DE
- Nr. 15: Bundesarchiv, Bild 183-14812-007 / Quaschinsky, Hans-Günter / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 16: Schautafel Nr. 12, Karl-Marx-Allee 103, 10243 Berlin, Fotograf und Rechteinhaber sind nicht genannt; Panoramafreiheit
- Nr. 17: Bundesarchiv, Bild183-S79103 / Heinscher / CC BY-SA, Heinscher, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 18: Bascht23 aus der deutschsprachigen Wikipedia, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 21: Collage aus freier Zeichnung und 2 Fotos (Bundesarchiv, Bild 183-76791-0009 / Sturm, Horst / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE & Christoph Andreas)
- Nr. 22: Bundesarchiv, Bild 183-C1106-0047-001 / Hesse, Rudolf / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 23: Bundesarchiv, Bild 183-B0115-0010-026 / Junge, Peter Heinz / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 27: Bundesarchiv, Bild 183-E0506-0004-001 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 30: Nstannik, Wikimedia Commons, lizenziert unter CC BY-SA 3.0
- Nr. 31: Bundesarchiv, Bild 183-G1009-0202-019 / Koch, Heinz / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 33: Holger.Ellgaard, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY 3.0
- Nr. 34: Bundesarchiv, Bild 183-1985-0118-035 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 36: Bundesarchiv, B 145 Bild-F030053-0030 / Gathmann, Jens / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 41: Elkawe, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY 3.0
- Nr. 42: Collage aus freier Zeichnung und Foto (Bundesarchiv, B 145 Bild-F042658-0032 / Wienke, Ulrich / CC BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE)
- Nr. 43: Bundesarchiv, B 145 Bild-F079044-0020 / CC BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 45: Deutsche Fotothek, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE
- Nr. 46: Istvan, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 49: Pudelek (Marcin Szala), Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 50: Pelz, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 51: ChrisO, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0
- Nr. 52: © Raimond Spekking / CC BY-SA-4.0 (via Wikimedia Commons), lizenziert unter CC BY-SA 4.0
- Nr. 56: Rudolf Stricker, Wikimedia Commons, Namensnennung erforderlich
- Nr. 57: Christoph Andreas
- Nr. 59: Collage aus Fotos von Bernd Hübner

Nr. 61: Collage aus Fotos von: Neptuul, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0 & SpreeTom, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0

Nr. 62: bdk, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 2.0

Nr. 64: Bundesarchiv, Bild 183-1990-0226-315 / Mittelstädt, Rainer / CC-BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE

Nr. 65: Bundesarchiv, Bild 183-1987-0907-13 / CC-BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE

Nr. 66: DDR Museum, 10178 Berlin

Nr. 67: avda, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0

Nr. 68: Foto: Christoph Rau (www.christoph-rau.de)

Nr. 70: Eva K. (Eva Kröcher), Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 2.5

Nr. 71: Bundesarchiv, Bild 183-1989-1207-006 / Häßler, Ulrich / CC-BY-SA, lizenziert unter CC BY-SA 3.0 DE

Nr. 73: Collage aus Fotos von: Arek1979, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0 & Andrzej Iwański, Wikimedia Commons Lizenz: CC BY-SA 3.0 & Piotr VaGla Waglowski, <http://www.vagla.pl>, Wikimedia Commons, gemeinfrei

Nr. 77: Bundesarchiv, Bild 183-1990-0922-003 / CC-BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE

Nr. 78: Hans-Jürgen Röder

Nr. 79: Bill Bertram, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 2.5

Nr. 80: Foto AP, ullstein bild, Gedenktafel, Bornholmer Straße/Böse Brücke, 10439 Berlin; Panoramafreiheit

Zahlreiches Bildmaterial der obigen Liste steht unter einer Creative-Commons-Lizenz (CC-Lizenz) (z.B. Karte Nr. 1 unter der Lizenz CC BY-SA 3.0 DE). Für all dieses Bildmaterial sei noch einmal explizit betont: *Die Grafiken der Spielkarten sind eine (meist starke bis sehr starke) Bearbeitung des originalen Fotos.* Ferner gilt: *Wenn ein Foto der obigen Liste unter einer Lizenz vom Typ »share-alike« (SA) steht, so steht die Grafik der Karte unter genau derselben Lizenz.* (Bei einer Verwendung ist folgende Namensnennung anzugeben: »© 2014, Richard Shako, Histogame, www.histogame.de, Karte Nr. xx des Brettspiels WIR SIND DAS VOLK!« (wobei für xx die entsprechende Kartenummer einzusetzen ist)).

Die Links zu Lizenzen in obiger Liste sind:

CC BY-SA 4.0:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

CC BY-SA 3.0 DE:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/legalcode>

CC BY-SA 3.0:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>

CC BY 3.0:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode>

CC BY-SA 2.5:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/legalcode>

CC BY-SA 2.0 DE:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/de/legalcode>

CC BY-SA 2.0:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/legalcode>

Ferner wurde Bildmaterial in *bearbeiteter Form* verwendet für:

Guillaume-Affäre-Symbol: Foto, Pelz, Wikimedia Commons, Lizenz: CC BY-SA 3.0

Betonhintergrund (Spielplan, Kartenrückseiten, Schachtelrückseite): Learning Object Online Plattform, Fachhochschule Lübeck, <http://loop.oncampus.de>, Lizenz: CC BY-SA 3.0

Kopf des Sozialistensymbols: Foto, Bundesarchiv, Bild 102-12940 / CC-BY-SA, Lizenz: CC BY-SA 3.0 DE

Obige Ausführungen zu den Rechten, der Möglichkeit zur Weiterverwendung und die Links zu den Lizenzen gelten auch hier.

Alle anderen Grafiken (Spielkarten, Spielplan, etc.) sind entweder freie Zeichnungen, Collagen, Freie Benutzungen, Bearbeitungen eigenen Bildmaterials oder Bearbeitungen gemeinfreier Vorlagen.