



авторы игры:
PEER SYLVESTER &
RICHARD SIVEL

перевод:
Евгений Кузьмич

Как сверхдержава добейтесь мирового господства. Победите как в гонке вооружения, так и в космической гонке. Проявите превосходство вашей системы. Но всегда помните о необходимости мира во всем мире, иначе завтра может и не настать!

1 ВСТУПЛЕНИЕ

2+2 - это дополнение к игре «Мы народ!» для четырех игроков. Это не самостоятельная игра. Чтобы в нее играть необходима базовая версия «Мы народ!»

Основная идея: Игроки формируют союзные коалиции (США и Западная Германия против СССР и Восточной Германии). Однако, в конце победителем будет только кто-то один.

Игроки развивают свои части Германии и повышают их жизненный уровень. Однако, две сверхдержавы США и СССР ведут холодную войну по трем направлениям (глобальное доминирование, гонка вооружения, космическая гонка) - их соперничество может привести к ядерному апокалипсису.

Сверхдержава побеждает если одержит верх над другой сверхдержавой **и** если ее Немецкий союзник победит по условиям базовой игры. Если ни одна сверхдержава не одерживает верх, то победителем окажется Немецкое государство согласно с базовыми правилами.

Дополнение 2+2 состоит из: 1 игрового поля, 40 карт действий, 10 карт гонки вооружения, 10 карт конфликтов, правил и маркеров (их названия и количество показаны в блоке справа).



4 маркера игроков
(по 1 для каждого)



6 голубей
мира



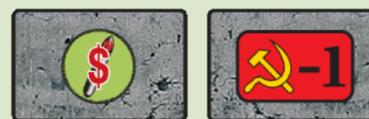
1 красная кнопка
(лицевая и обратная
стороны)



По 1 маркеру для гонки вооружения,
космической гонки, глобального
доминирования, казначейства США,
казначейства СССР (слева на право)



1 маркер казначейства +10
(лицевая и обратная
стороны)



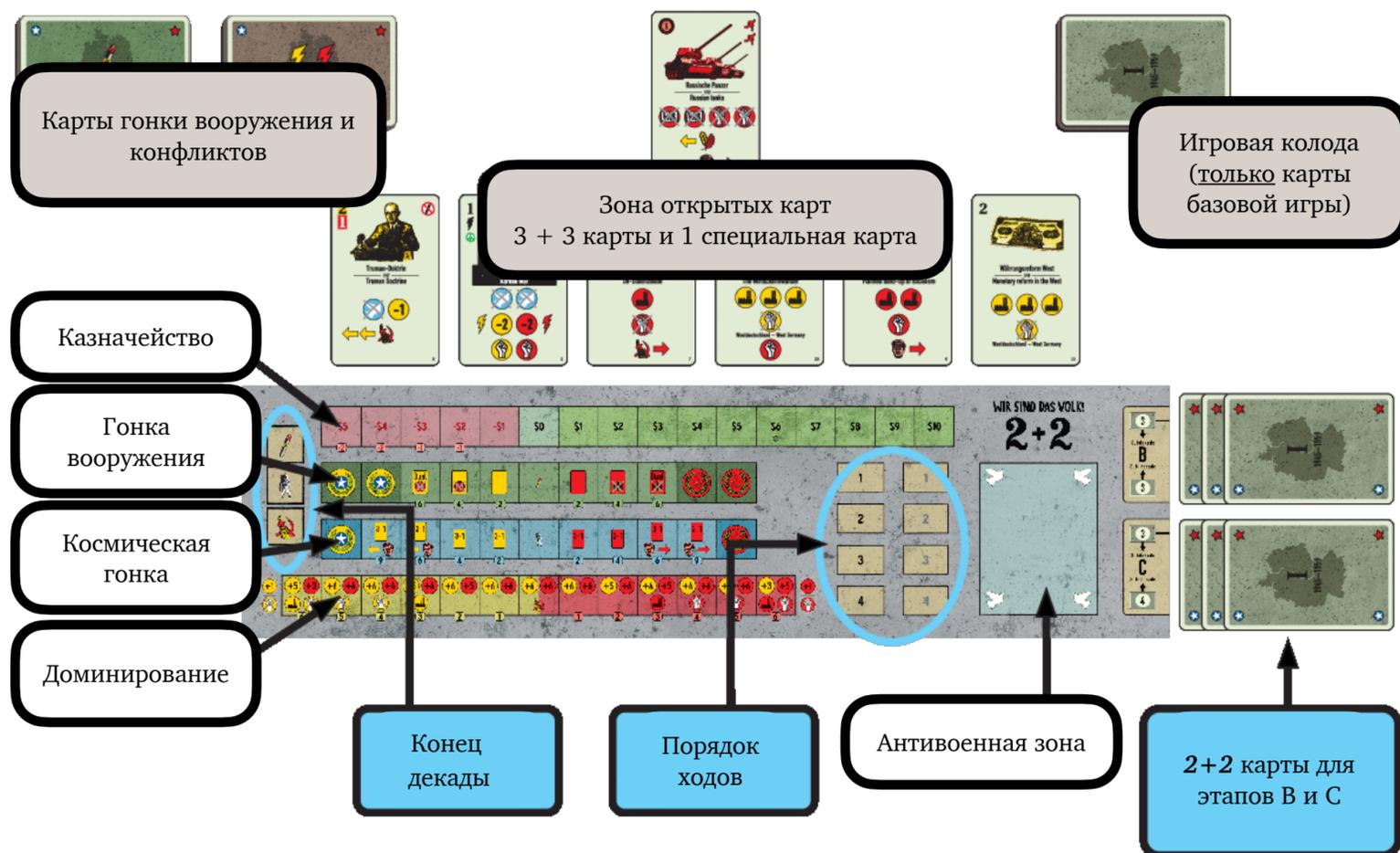
Напоминания для 2
событий



Приоритетные
стрелки престижа
для специальных карт



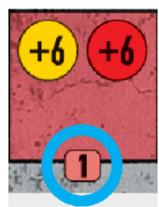
1 дополнительная
фабрика для
базовой игры



2 ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Игровое поле

Игровое поле включает в себя 4 трека (по одному для **казначейства**, **гонки вооружения**, **космической гонки** и [глобального] **доминирования**), **антивоенную зону** и ячейки: **конец декады**, **порядок ходов** и **этапы декады**.



Треки похожи на треки из базовой игры. За одним исключением: большинство ячеек содержит **значение победных очков**. (Ячейка, показанная слева приносит 1 победное очко.) Победные очки зарабатываются сверхдержавами в конце игры.

Антивоенная зона

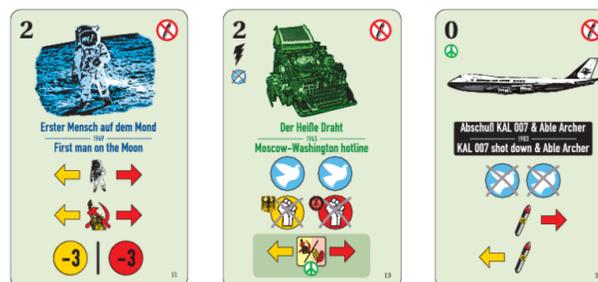
Игра начинается с 6 голубями мира и 1 красной кнопкой в антивоенной зоне. Будьте осторожны! Когда все голуби мира заканчиваются, то мир находится в одном шаге от ядерной войны и для этого достаточно нажать красную кнопку.

Карты гонки вооружения и конфликтов

Эти карты образуют 2 отдельные колоды. Если сверхдержава принимает участие в гонке вооружения или она под воздействием иконки конфликта, то она должна взять 1 карту из соответствующей колоды.

Карты действий

У каждой декады есть набор из 10 карт действий (далее они будут называться **2+2-картами**). В дополнение к картам базовой игры появились новые типы карт: **Синие**, **Зеленые** и **Черные** (рисунок и название соответствующего цвета)



Синяя, Зеленая и Черная карта.



У некоторых карт в правом верхнем углу есть иконка **запрета на гонку вооружения**. Такая карта **не может** быть использована в гонке вооружения (см. п. 6.5)



У некоторых карт рядом со значением есть иконки. Это бонусные или штрафные иконки для случаев когда не выполняется событие карты. (Детали см. в п. 7)



— НЕКОТОРЫЕ БАЗОВЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ —

Сверхдержавы: США и СССР.

Немецкие государства: Западная Германия и Восточная Германия, далее Запад и Восток.

Желтые игроки: США и Запад. Они союзники.

Красные игроки: СССР и Восток. Они союзники.

Действующий игрок: Игрок, выполняющий действие в текущий момент.

Действующий блок: Действующий игрок и его союзник.

Преимущество доминирования: Если маркер доминирования находится на желтой ячейке, то его получает США. Если маркер находится на красной ячейке, то его получает СССР.

Важные изменения правил базовой игры «МЫ НАРОД!»

Для лучшего игрового баланса в конце 2015 года были внесены изменения в базовую игру «Мы народ!». Возможно вы не знаете об этих изменениях. Ниже приведен их список:

1. Восток начинает игру только с 1 фишкой социалиста в ячейке для социалистов.

2. Запад начинает игру только с 2 фишками беспорядков в каждой из трех смешанных зон (Baden-Württemberg, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz).

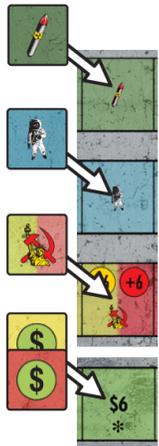
3. Если Восток разыгрывает специальную карту, то он либо сбрасывает карту с руки, либо Запад берет дополнительную карту из колоды.

4. В начале каждой новой декады, игрок с 3 картами на руках должен снести как минимум одну из них.

Обратите внимание, что эти изменения действуют также для 2+2. Вы можете найти актуальную версию правил «Мы Народ!» на www.histogame.de.

3 НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

4 игрока выбирают себе роли. Разложите базовую игру в соответствии с актуальной версией правил. Игровое поле для 2+2 положите сверху над полем для базовой игры.



Положите маркеры гонки вооружения, космической гонки и доминирования на их треки (каждый кладется в ячейку с его символом).

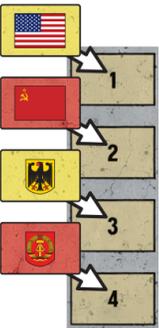
Положите маркеры казны США и СССР лицом вверх в ячейку «\$6» на треке казны.



В антивоенную зону положите все 6 голубей мира и красную кнопку. (Все маркеры выкладываются лицом вверх.)



Переместите маркер базовой игры Конец Декады в ячейку конца декады гонка вооружения (ее можно найти на поле для 2+2)



Положите маркеры 4 игроков на трек порядка ходов. Начальный порядок ходов: 1 - США, 2 - СССР, 3 - Запад, 4 - Восток. Используйте для этого ячейки с цифрами черного цвета.



Перемешайте карты гонки вооружений и конфликтов и положите их рядом с игровым полем. — Расстановка завершена. Начинает игру игрок за США.

4 ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Основном игровой процесс идентичен базовой игре. За исключением: каждая декада состоит из 3 этапов (именуемых А, В, С) и в конце декады разыгрывается больше фаз.

Этап А декады всегда разыгрывается следующим образом:

1. Определите очередность хода согласно п.5 (Пропустите этот шаг в декаде I)

2. Положите специальную карту текущей декады в зону для карт. Перетасуйте карты базовой игры текущей декады, сформируйте колоду и раздавайте карты до тех пор пока у каждого из игроков не окажется по 2 карты на руках. (Так же как и в базовой игре, игроки могут сбрасывать карты с руки, полученные в более ранних декадах, до получения новых карт. Иначе говоря сначала при желании можно снести с руки имеющиеся карты и только потом добирать новые.)



В 2+2 стрелки престижа на специальных картах имеют немного иное значение. Для напоминания об этом выкладывайте соответствующий маркер приоритетной стрелки престижа на каждую такую стрелку (см. п. 6.4).

3. Возьмите 3 карты из базовой колоды декады и положите их в зону для карт. Перемешайте 2+2 карты текущей декады и так же выложите 3 карты в зону для карт.
4. Из оставшихся карт 2+2 подготовьте две колоды для последующих этапов декады: положите по 3 карты в каждую из ячеек для этапа В и этапа С (см. рисунок на стр. 2). Оставшуюся карту 2+2 сбросьте не глядя.

Напоминание: эти две колоды являются автоматическим счетчиком этапов декады

5. **Действия.** Первый игрок выбирает либо 1 карту из зоны карт, либо 1 карту с руки и выполняет 1 действие. Только красный игрок может выбрать специальную карту. Затем второй игрок выполняет действие, после этого 3 игрок, 4 игрок, опять 1 игрок и т.д.

Совет: если вы завершили ваше действие переместите ваш маркер игрока в право. После того как 4 игрок завершит свое действие верните все маркеры в изначальное положение, это позволит вам понимать кто должен ходит в тот или ной момент времени.

6. Этап декады заканчивается в тот момент когда в зоне карт остается **только 1 обычная карта.** (Так же как и в базовой игре карты на руках и специальная карта не учитываются.)
7. Событие последней оставшейся карты выполняются **автоматически** (см. п. 9)

Так же как и в базовой игре, сыгранные карты размещаются внизу игрового поля, если игрок не должен взять себе карту.

Этапы В и С разыгрываются почти так же. Разница в следующем:

- Шаги 1, 2, 4, описанные выше, не выполняются.
- На 3 шаге в зону для карт положите:
 - на этапе В: 3 подготовленные карты 2+2 и 3 карты из базовой колоды.
 - на этапе С: 3 подготовленные 2+2 и 4 карты из базовой колоды (т.е. на 1 больше).
- Если специальная карта лежала в зоне для карт, то она там и остается.
- Этап начинает тот игрок, который должен был бы ходить в только что закончившемся этапе декады.

Этапы В и С завершаются точно так же как и этап А. Когда заканчивается этап С разыграйте конец декады (п. 12). Если победитель после этого розыгрыша не определен, то сбросьте специальную карту (если она все еще находится в зоне для карт), **отложите в сторону не глядя колоду текущей декады** и начните следующую декаду.

В редких случаях, когда колода III декады закончится, добавьте в игру 1 не сыгранную карту из второй декады.

5 ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Для определения очередности хода воспользуйтесь треками престижа и доминирования. Подсчитайте насколько позиций каждый из маркеров сместился относительно начальной. Оба результата положительны для игроков с преимуществом в престиже или доминировании, и отрицательны для игроков без преимущества.

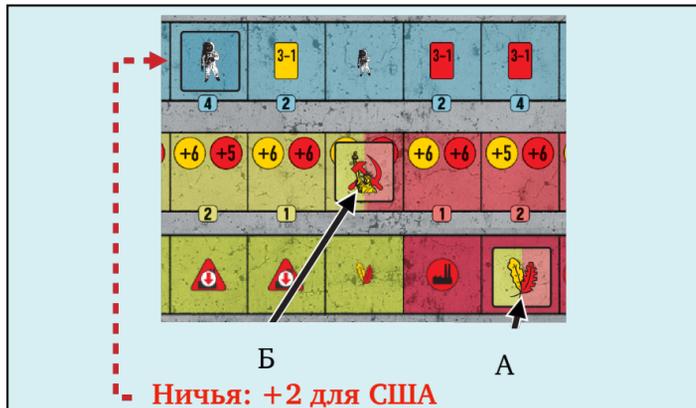
Первым ходит игрок с наибольшим (положительным) результатом, затем игрок со вторым результатом и т.д. Разместите маркеры игроков в ячейках очередности хода в соответствии с произведенными расчетами.

Приоритет игроков в случае ничейной ситуации

В случае равенства сверхдержава превосходит немецкое государство.

Если маркер престижа лежит на стартовой ячейке, то Запад превосходит Восток.

В том случае если маркер доминирования лежит на стартовой ячейке используйте трек космической гонки для разрешения ничейной ситуации. Если равенство все еще сохраняется, то используйте трек гонки вооружения. Если все 3 маркера лежат на своих стартовых ячейках, то США превосходит СССР.



Пример: (А) маркер престижа был передвинут на 2 позиции в сторону Востока (вправо) (для Запада это соответствует -2 позиции). (Б) Маркер доминирования лежит на стартовой ячейке (0 позиций как для США, так и для СССР). Т.к. США лидирует в Космической Гонке, очередность ходов такова: Восток (+2), США (0), СССР (0), Запад (-2).

6 ДЕЙСТВИЯ

Также как и в базовой игре, игроки выполняют действия разыгрывая карты. Каждый игрок может разыгрывать обычные карты одним из четырех способов. Игрок может выбрать в качестве действия что-то одно из этого списка:

- удалить 1 фишку беспорядков
- развить экономику своего блока
- повысить благосостояние своего блока
- активировать событие на карте.

Сверхдержава имеет две дополнительные возможности:

- участвовать в гонке вооружения
- взять кредит.

В случае со специальной картой, вы можете только активировать событие (не забывайте, что это доступно только красному игроку).

6.1 Удаление 1 фишки беспорядков

Правила базовой игры остаются в силе. США может убрать 1 фишку беспорядков на Западе, СССР может убрать 1 фишку беспорядков на Востоке (как будто они Запад или Восток).

Для желтого (красного) игрока удаление бесплатно если используется Желтая (Красная) Карта. Во всех остальных случаях игроки оплачивают это действие за счет потери 1 строительного балла в "их" Германии.

6.2 Развитие экономики

Правила базовой игры остаются в силе. США может развить западную экономику, СССР - восточную (как будто они Запад или Восток).

6.3 Повышение благосостояния

Правила базовой игры остаются в силе. США может повысить благосостояние Запада, а СССР - благосостояние Востока (как будто они Запад или Восток, в том числе принимать решение о том, к какой провинции принадлежит Гамбург или внешняя фабрика).

6.4 Активация события на карте

Правила базовой игры остаются в силе. Событие на Красной Карте может быть активировано только красным игроком. Событие на Желтой карте может быть активировано только желтым игроком. На всех прочих картах события могут быть активированы любым игроком.

Нейтральные карты. Игрок может не выполнять 1 стрелку или 1 иконку без стрелок когда активирует событие на нейтральной карте (так же как и в базовой игре).

Голубые карты. События Голубой Карты симметричны. (Каждая иконка и каждая стрелка присутствует на карте как в красном, так и в желтом цвете.) Если событие активирует красный игрок, то он игнорирует все желтые стрелки/иконки. Желтый игрок игнорирует все красные стрелки/иконки.

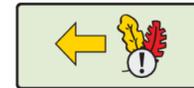
Черные карты. В случае активации события игрок выполняет все иконки и стрелки.

Зеленые карты. В случае активации события игрок выполняет все иконки и стрелки.

Значки, отмеченные гербом, выполняются Западом или Востоком (так же как и в базовой игре).

Двунаправленные стрелки. На некоторых картах нарисованы стрелки, смотрящие в обе стороны. Если эти стрелки должны быть выполнены, то передвиньте маркер на итоговую сумму. (1 влево и 1 вправо дает итоговое смещение 0.) В случае двунаправленных стрелок гонки вооружения, обоим сверхдержавам необходимо взять по одной карте гонки вооружения.

Сверхдержавы и стрелки престижа. Когда активная сверхдержава выполняет стрелку престижа, то вместо этого она может сместить маркер доминирования. Двойная стрелка (в том случае если она разрешает перемещение на 2 позиции) может быть распределена между обоими треками.



Приоритетная стрелка престижа, тем не менее, должна быть применена только к треку престижа. Это же справедливо для стрелки престижа на специальной карте (например Русские танки).

Совет: используйте соответствующий маркер приоритетной стрелки престижа чтобы изменить стрелку престижа на специальной карте на приоритетную стрелку престижа.

Неисполнимые стрелки доминирования: Для любой красной стрелки доминирования, которая не может быть исполнена (т.к. это приведет к перемещению маркера за пределы трека) СССР может по своему выбору либо добавить +\$1 к своей казне, либо убрать 1 фишку беспорядка на Востоке. Выгода США от неисполнимых желтых стрелок такая же (+\$1 или убрать 1 фишку беспорядка на Западе).

Новые иконки: новые иконки описаны на следующей странице.

2

Erster Mensch auf dem Mond
1969
First man on the Moon

Пример 1: СССР активирует это свойство. Все желтые иконки и стрелки игнорируются. Итоговым результатом активации события будет смещение обоих маркеров на треках космической гонки и доминирования на 1 позицию вправо. Так же СССР должен заплатить \$3 из своей казны.

1

Atomwaffensperrvertrag
1968
Non-Proliferation Treaty

Пример 2: Восток активирует это свойство. В результате 2 голубя мира переворачиваются лицевой стороной вверх. Более того Восток выбирает передвинуть маркер престижа на 1 и кладет карту перед собой. (Это отражает стремление Восток к миру во всем мире.)
Альтернативный вариант розыгрыша события: 2 голубя мира переворачиваются лицевой стороной вверх, а маркер доминирования Восток смещает на 1 в пользу США, чтобы саботировать планы СССР.

Иконки со стрелками



Согласно стрелкам передвиньте маркер доминирования на 1 или 2 ячейки влево или право.



Так же как и в базовой игре. Однако, **активная сверхдержава** может передвинуть маркер доминирования. (Двойная стрелка может быть применена к двум трекам: по одной стрелке на каждый трек.)



Приоритетная иконка престижа. То же самое что и иконка престижа, но сверхдержава **не может** переместить маркер доминирования.



Действующий игрок определяет какой именно маркер он будет двигать (доминирования **или** престижа) на 1 ячейку влево **или** вправо. **В случае автоматически выполняемого события эта иконка игнорируется.** (Замечание: Восток, пытаясь победить, может переместить маркер доминирования на 1 в пользу США; это нормально.)



Согласно стрелкам передвиньте маркер космической гонки влево или вправо.



Согласно стрелкам передвиньте маркер гонки вооружения влево или вправо. Более того, сверхдержава, получающая выгоду, должна взять верхнюю карту из колоды гонки вооружения и разыграть ее.

Иконки без стрелок



Переверните 1 голубя мира лицевой стороной вниз. Если все голуби уже перевернуты, то **действующий** игрок нажимает красную кнопку и кладет ее перед собой, перевернув стороной с ядерным грибом лицом вверх. **Сделав это он тем самым начинает ядерную войну и игра немедленно завершается.** (Если война начинается в следствии автоматически выполняемого события, то тот игрок, который последним выполнял действие нажимает кнопку.)



Переверните 1 голубя мира лицом вверх (если это возможно).



Миротворец. По окончании своего действия **активный** игрок кладет разыгранную карту перед собой. (В случае ядерной войны игрок, собравший наибольшее количество карт с иконкой миротворца побеждает.) **Игнорируйте эту иконку в случае автоматически выполняемого действия.**



Сверхдержава, чей цвет совпадает с цветом иконки, выплачивает указанную сумму из своей казны. Передвиньте ее маркер казны соответствующим образом. (В данном случае СССР платит \$1.)



Сверхдержава, чей цвет совпадает с цветом иконки, пополняет на указанную сумму свою казну. Передвиньте ее маркер казны соответствующим образом. (В данном случае США пополняет казну на \$3.)



Сверхдержава, чей цвет совпадает с цветом иконки (в данном случае СССР), берет верхнюю карту из колоды конфликтов и разыгрывает ее действия.



Сверхдержава активного игрока (если это восточный блок, то СССР; если западный - США) берет верхнюю карту из колоды конфликтов и разыгрывает ее действия.



С этого момента стоимость каждого действия в гонке вооружения увеличивается на \$1. Положите соответствующее напоминание на колоду карт гонки вооружения.



С этого момента, когда СССР выбирает действия Развитие экономики или Повышение благосостояния, значение карты уменьшается на 1 (но не ниже 0). Положите соответствующее напоминание на Восточную территорию. (Замечания: а) даже со значением карты «0» СССР может разместить до 3 ФБС. б) На Восток эта иконка не действует.)

Пояснение к иконкам базовой игры

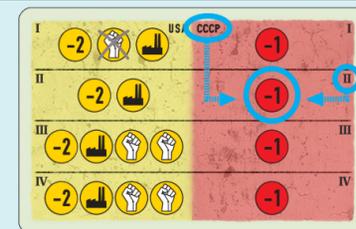


Правила базовой игры не меняются. (Восток получает выгоду, даже несмотря на то что СССР активирует событие; Восток может посмотреть карты только Запада или колоды текущей декады; карты сверхдержавы или 2+2 карты недоступны Востоку.)

6.5 Участие в гонке вооружени



Только сверхдержава может выбрать это действие. Можно использовать любую обычную карту, на которой **не изображен** запрет на гонку вооружений. Сверхдержава, выбравшая это действие, передвигает маркер гонки вооружения на 1 деление в свою пользу, берет верхнюю карту из колоды гонки вооружения и разыгрывает ее действия.



Пример: Во 2-ой декаде СССР участвует в гонке вооружения. Советский Союз передвигает маркер гонки вооружения на 1 деление в свою пользу и берет карту из колоды гонки вооружения. Ее действие - это подсвеченная иконка (красный столбец, 2 декада): СССР тратит \$1 из своей казны.

— КАЗНАЧЕЙСТВА —

Сверхдержавы отлеживают свои доходы и расходы посредством смещения их маркера казны в ту или иную сторону трека казны.

Если маркер должен быть перемещен за пределы трека и это происходит со стороны ячеек от -\$1 до -\$6 (дефицит), то просто переверните маркер. Если же это происходит со стороны ячеек от \$1 до \$11 (профицит), то вместо стандартного маркера казны используйте маркер казны со меткой +10.

6.6 Кредитование

Только сверхдержава может взять кредит. Для этого можно использовать любую обычную карту. Беря кредит, сверхдержава получает доход равный значению карты.

Маркер казны сверхдержавы находится в **красной** части трека казны, когда ее финансовые дела расстроены. В этом случае сверхдержава **ограничена** в выборе действий. Ей доступно только следующее:

- Взять кредит
- Активировать события, которые пополняют ее казну.

Совет: Если маркер казны сверхдержавы в красной зоне, то переверните ее маркер.

7 ЗНАЧЕНИЯ С ИКОНКАМИ

На некоторых картах рядом с их значением есть одна или несколько иконок. Если такие иконки должны быть выполнены, то они выполняются *после* действия игрока.

Использование значения карты: Каждое действие за исключением активации события на карте связано с использованием значения карты.

1

2



Иконка справа от значения может быть либо красной, либо желтой иконкой конфликта. Красную иконку конфликта выполняют если красный игрок использует значение карты. Желтую иконку конфликта выполняют если желтый игрок использует значение карты.

2

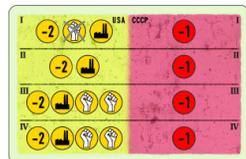


Иконки под значением выполняются если любой игрок использует значение карты.

Пример: Восток развивает свою экономику, используя значение указанное выше. Так как это не активирует события на карте, то иконки выполняются после действия Востока. Черная иконка конфликта позволяет сверхдержаве действующего блока взять 1 карту конфликта. Это СССР. Перечеркнутый голубь мира требует переворачивания 1 голубя мира в анти-военной зоне.

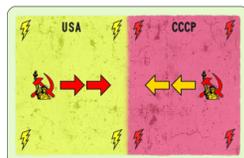
8 ГОНКА ВООРУЖЕНИЯ И КОНФЛИКТЫ

Карты гонки вооружения и конфликтов образуют две отдельные колоды. Эти карты разыгрываются по следующим правилам:



Карты гонки вооружения. Всякий раз, когда сверхдержава передвигает маркер гонки вооружения в свою пользу, она берет из колоды гонки вооружения верхнюю карту и выполняет ее действия (даже если это перемещение стало результатом розыгрыша события на карте или карты конфликта).

Действия, необходимые для выполнения, можно найти в ячейке с текущей декадой в колонке сверхдержавы. Иконки выполняются слева на право. Сверхдержава определяет где выполняется действие. (Однако если иконка отмечена гербом, то определяет Восток или Запад.)



Карты конфликта. Всякий раз когда на сверхдержаву влияет иконка конфликта, она берет верхнюю карту колоды конфликтов и выполняет ее действие. (Если сразу на обе сверхдержавы оказывается воздействие, то активный игрок определяет кто первым будет брать карту.)

Пример: СССР берет карту конфликта как показано выше. Красная колонка определяющая. Поэтому маркер, доминирования смещается на 2 влево.

Правила для обеих колод:

- Желтая колонка применяется к США, а красная - к СССР.
- Сыгранные карты сбрасываются
- Вы можете считать количество оставшихся карт в колоде. Вы можете просматривать в сыгранных картах только последнюю, а не все.



Перетасовка. В обеих колодах есть карты с такой иконкой. Она означает: Перемешайте все 10 карт этой колоды (включая сыгранные) и сформируйте новую колоду.

9 АВТОМАТИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ

Важно: Правила этой секции применяются только к самому автоматическому событию, но не к вторичным действиям (таким как бонус за невыполнимую стрелку престижа). Вторичные действия выполняются по стандартным правилам.

В конце этапа декады, событие на оставшейся обычной карте из зоны для карт автоматически активируется и выполняется обычным образом. Однако:

- На нейтральных картах **выполняются все** иконки и стрелки.
- На синих картах выполняются все иконки и стрелки (даже если их итоговый результат 0).
- На зеленых картах **игнорируются** иконки и стрелки на затененном фоне.

Какая последовательность? Все иконки и стрелки выполняются слева на право и сверху вниз.

Где? Иконки, отмеченные гербом разыгрываются как обычно Востоком или Западом. В случае любой другой **красной** иконки, Восток определяет где она будет разыграна. В случае любой другой **желтой** иконки, Запад определяет где она будет разыграна. (Все прочие иконки и стрелки не предполагают какого-либо выбора. Заметьте, что стрелка престижа **не может** быть изменена на стрелку

доминирования, поскольку нет активной сверхдержавы.)

Преимущество в гонке вооружения. Сверхдержава может игнорировать некоторые из вышеуказанных правил, если она имеет преимущество в гонке вооружения. Чтобы узнать о конкретных преимуществах, посмотрите на позицию маркера гонки вооружения до розыгрыша автоматически выполняемого события.

Замечание: Текущее преимущество в гонке вооружения действует в течение всего автоматически выполняемого события, даже если маркер гонки вооружения изменит свое положение.

Описание значения иконок:



США определяет где иконка будет разыграна, за исключением случая когда иконка отмечена гербом.



Так же как и выше. Помимо этого США определяет где будет разыграна иконка отмеченная гербом Востока.



Так же как и выше. Помимо этого США может игнорировать 1 иконку **или** 1 стрелку (так как будто это была бы нейтральная карта).



Ячейка победы. Все описанные выше преимущества действуют. Так же США может одержать победу в конце декады (см. п. 12).

Для СССР красные иконки имеют эквивалентные, зеркальные значения.

10 ОСОБЕННОСТИ ВОСТОКА

Специальная карта: И Восток, и СССР могут разыгрывать специальную карту. Тот кто разыгрывает должен снести 1 карту с руки или дать возможность желтому блоку взять дополнительную карту из колоды декады. Карту возьмет желтый игрок с наименьшим количеством карт в руке. Если у обоих игроков одинаковое количество карт, то дополнительную карту возьмет тот кто должен ходить следующим.

Карты полиции: СССР может использовать карты полиции, собранные Востоком, что бы убрать фишки беспорядков (как будто это был бы Восток).

Роспуск Штази: В редком случае когда необходимо вернуть 7 фишек беспорядка, Восток выбирает провинцию куда будут возвращены 2 фишки.

11 ЯДЕРНАЯ ВОЙНА

Во время Холодной Войны мир не раз был на пороге ядерной войны. Уничтожение человечества не знало бы победителя, поэтому в игре тоже не должно быть победителя. Однако проигрыш всех игроков вызовет проблемы в динамике игры. Исходя из этого, победитель будет даже если ядерная война начнется.

Игра **немедленно** заканчивается ядерной войной когда игрок должен нажать красную кнопку (поскольку в антивоенной зоне больше не осталось голубей мира). Игрок, начавший войну, **проигрывает**.

Победа в случае ядерной войны.

Победителем становится то игрок, который не начинал войну и собрал наибольшее количество карт с иконкой миротворца. В случае равенства, союзник, начавшего войну игрока, про-игрывает.



Иконка миротворца есть только на Зеленых и Черных картах. Вы берете себе такую карту когда: а) активируете событие на **Зеленой карте** или б) используете **Черную карту** любым иным образом нежели активация ее события.

12 КОНЕЦ ДЕКАДЫ

Конец декады дополнен фазами *гонка вооружений*, *космическая гонка* и *доминирование*. После них вы разыгрываете 10 фаз базовой игры.

12.1 Гонка вооружения

Проверьте трек гонки вооружения.

Победа в гонке вооружений. Сверхдержава побеждает немедленно если маркер находится в одной из ее победных ячеек. Остальные шаги при этом не выполняются.

Замечание: Все прочие иконки трека гонки вооружения не учитываются в конце декады.

12.2 Космическая гонка

Позиция маркера космической гонки на треке определяет какая иконка или иконки будут выполнены.

3-1

Эта иконка означает: Сверхдержава, получающая выгоду (в данном случае СССР), немедленно берет в руку 1 карту из колоды

следующей декады. В начале следующей декады, она может снести карты более ранних декад (но не только что полученную карту), а затем пополнив руку до 3 карт, сбросить 1 карту на ее усмотрение.

Победа в космической гонке. Сверхдержава побеждает немедленно если маркер находится на ее победной ячейке. Остальные шаги при этом не выполняются.

12.3 Доминировани

Игрок, доминирующий в данный момент, выполняет иконку (иконки), которые находятся под маркером доминирования или из ячеек с любым меньшим порядковым номером (порядковый номер растет от центра влево или вправо).

Обе сверхдержавы всегда получают доход от положения на треке доминирования. Заметьте, что они получают его даже если это последняя декада. Это важно, потому что в конце игры долги конвертируются в отрицательные победные очки (см. ниже).

12.4 Конец декады базовой игры

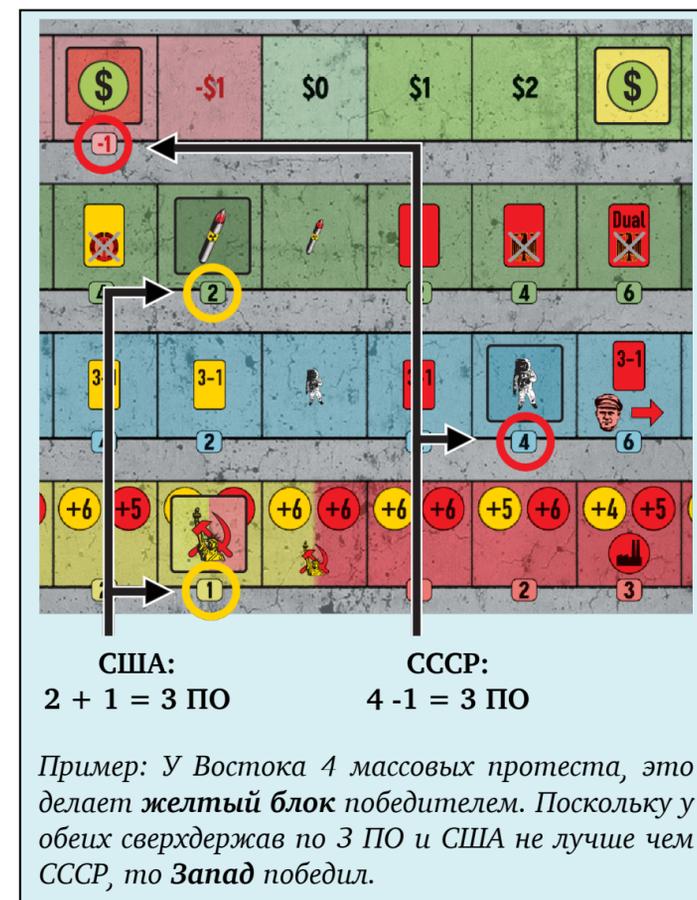
Теперь разыгрывается конец декады по базовым правилам, фаза за фазой, начиная с Побег (Берлинской стены), престижа и т.д.

Если одно из условий победы базовой игры выполняется, то игра заканчивается **немедленно**. Победитель определяется в два этапа.

1. Определите победивший блок:
 - **желтый блок** победил если Восток проиграл (например, из-за коллапса или невозможности убрать из своей экономики фабрики и коммуникации),
 - **красный блок** победил если Запад проиграл.

2. Определите победившего **игрока**. Для этого, обе сверхдержавы суммируют свои победные очки на 2+2 треках. **Замечание:** Сверхдержава, закончившая игру с долгом (в красной зоне трека доминирования), получает -1 победное очко за каждые \$2 дефицита.

Победитель - это **сверхдержава** победившего блока, если она имеет **больше** победных очков чем сверхдержава-оппонент; в противном случае победителем становится **Немецкое государство** победившего блока.



13 ИТОВОГОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧКОВ

В случае ядерной войны есть 1 или 2 победителя и 1 проигравший. Все остальные вторые.

Для всех иных вариантов победы есть только 1 победитель; все остальные игроки - проигравшие. **Исключение:** Если игра заканчивается в 4 декаде, то союзник победителя занимает второе место.

Турнирные очки распределяются между игроками следующим образом:

Игра завершилась ядерной войной		
Победитель	2-ые игроки	Проигравший
4 очка	1 очко	-2 очка

Ядерная война не произошла		
Победитель	2-ые игроки	Проигравший
4 очка	2 очко	0 очка

14 ПЕРЕГОВОРЫ ЗА СТОЛОМ

Прежде чем начать игру, игрокам следует договориться какие разговоры, связанные с игрой, допустимы. Рекомендуется играть без каких-либо подсказок или советов, увеличивающих напряжение между оппонентами. Однако, неопытным игрокам некоторые координирующие советы могут оказаться полезными. При этом категорически запрещена передача любой информации о картах на руках.

Дизайнерские заметки

GAME DESIGN: Richard Sivel & Peer Sylvester
COVER ILLUSTRATION: Friedemann Bochow
OTHER GRAPHICS: Richard Shako
LAYOUT, TEXTS, TRANSLATION: Richard Shako
PROOFREADING: Stefanie Tinder. Many thanks
ENGLISH PROOFREADING: John McCullough, Guy Atkinson, Robin Gower. Many, many thanks
PLAYTESTING: Johannes Strobel, Anton Telle, Srđan Grbić, Christophe Denoize, Björn Steinborn, Holger Schulz, Mario Ruhmann, Thorsten Groß, Hendrik Möller, Markus Stoy, Christoph Rauh, Gerd Kunzmann, Thilo Kramer, Bernd Eisenstein, Spielwiese game designers meeting, et al. – Many, many thanks!

Extra-special thanks to Christophe Denoize for programming the 2+2 playtest online-version on play.boardgamecore.net. Special thanks to Mikhail Evstafiev for allowing to use his Afghanistan photo.

Many cards' graphic art is licensed under Creative Commons, details to be found in the "Bildnachweis".

©2017 Histogame, Knaackstr. 70, 10435 Berlin, www.histogame.de. All rights by Histogame and the designers.