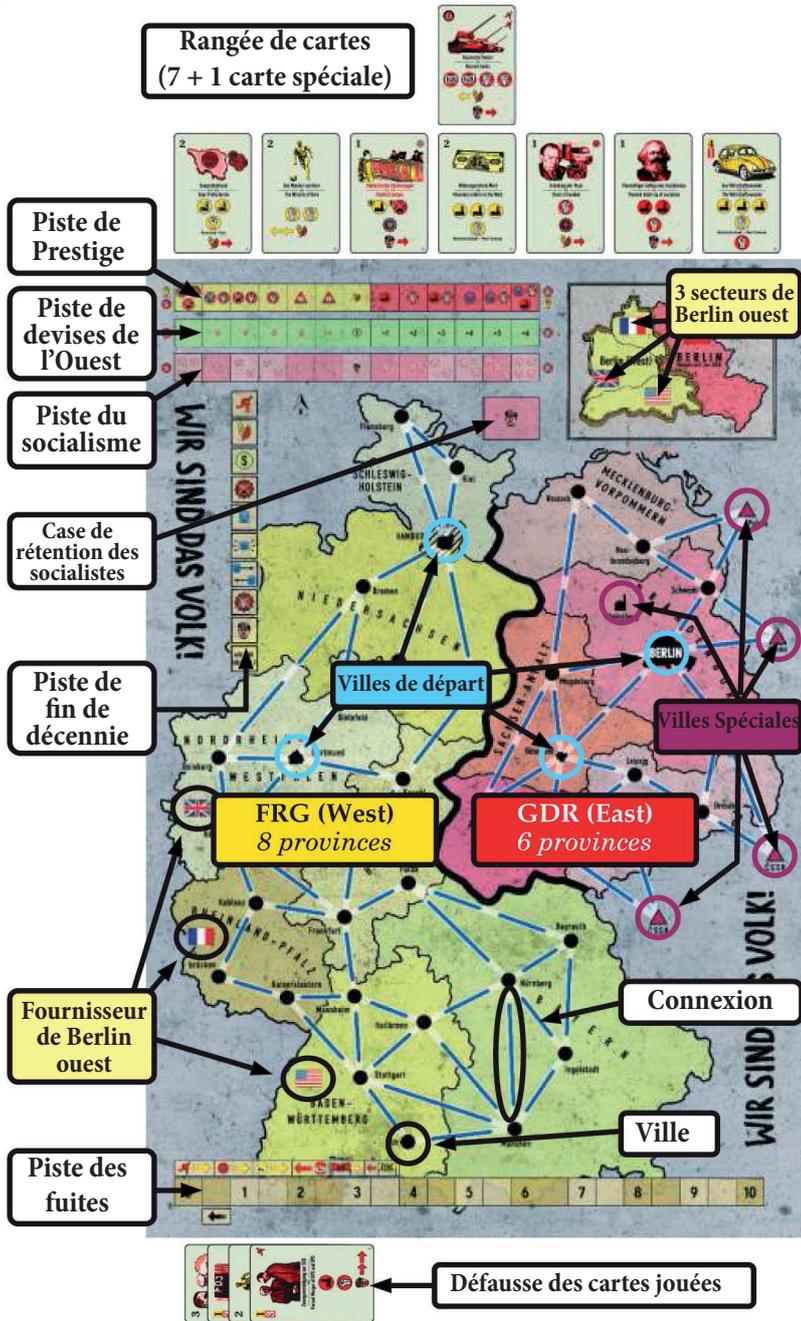


## Le plateau



Le plateau représente la carte de l'Allemagne séparée en la république fédérale d'Allemagne (RFA) qui sera appelée l'Ouest et la république démocratique d'Allemagne (RDA) que l'on appellera l'Est. L'Ouest a 8 provinces et l'Est 6. Les provinces de Berlin ouest et est sont sur une carte séparée (En haut à droite).

Berlin ouest est séparée en 3 secteurs, chacun ayant un drapeau. Pour chaque secteur, il y a un fournisseur ouest-allemand (avec le même drapeau). Par exemple, Rheinland-Pfalz est le fournisseur du secteur français de Berlin.

Précision importante : l'Allemagne de l'ouest est composée de toutes les provinces de la RFA à l'exception de Berlin ouest.

On peut y voir des villes et des connexions (lignes épaisses transparentes). Chaque connexion a 1 ou 2 lignes bleues. Les villes et les lignes bleues sont respectivement des sites de construction pour les usines et les infrastructures.

Hamburg n'est pas une province mais a des capacités spéciales. (cf §10.2)

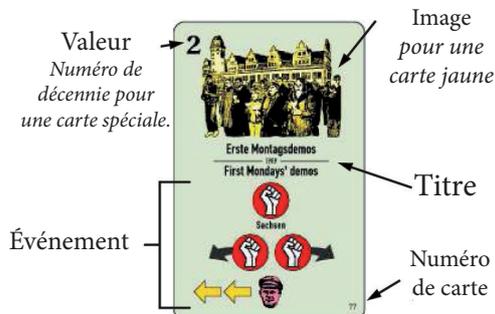
La ville de Rheinsberg et les 4 villes hors d'Allemagne sont des villes spéciales.

Certaines villes de formes irrégulières sont celles de départ.

Il y a 2 rangées de cartes. Une en haut du plateau (pour 7 cartes révélées + 1) et une en bas (pour les cartes jouées).

## Les cartes actions

Les cartes actions sont divisées en 4 paquets (21 cartes pour chaque). 1 paquet pour chaque décennie : I à IV. Chaque paquet contient 21 cartes et 1 carte spéciale (réservée pour l'Est). Toutes les cartes sont agencées comme ceci :



Quand l'image de la carte est rouge et noir, c'est une carte rouge. Quand elle est jaune et noire, c'est une carte jaune. Quand c'est un mélange des deux, c'est une carte mixte (qui pour des raisons de différenciation à son titre en rouge au lieu de noir).

La couleur de l'image vous renseigne sur celui qui profitera de l'événement de la carte

**Note :** Les couleurs des icônes n'ont aucun rapport avec le fait que ce soit une carte rouge ou jaune. Une liste des cartes est disponible en fin de règles.

Les cartes spéciales n'ont pas de valeur mais le numéro de décennie en haut à gauche.

Certaines cartes ont 2 valeurs différentes. Celle en jaune est pour l'Ouest et en rouge pour l'Est.

Les autres cartes ont une icône spéciale dans leur coin haut droit.

De haut en bas : Évasion, pouvoir de police rouge, pouvoir de police rose. Toutes ces icônes seront expliquées plus tard.

## 2 MISE EN PLACE

- 14 x Mettez 3 marqueurs de trouble dans chaque province et 2 cubes socialistes dans la case de rétention des socialistes. L'Ouest place 1 usine jaune sur Hamburg et Dortmund. L'Est place 1 usine rouge sur Berlin et Bitterfeld.
- 2 x Tournez ces marqueurs de façon à ce que le chiffre 1 soit au Nord.
- 2 x Placez les 4 usines mauves près des villes russes et polonaises.
- Placez les marqueurs de Prestige, devises, socialisme, fin de décennie face visible sur leur piste respective sur la case ayant le même symbole. Le marqueur d'évasion sur la case zéro de la piste d'évasion.
- Pour commencer le jeu, suivez l'étape 1 de la section suivante. L'Ouest qui a le bonus Prestige sera le 1er joueur.

**Bonus Prestige :** Quand le pion prestige est du côté rouge, l'Est a le bonus Prestige sinon c'est l'Ouest qui le détient.

## 3 PHASE DE JEU

Le jeu est divisé en 4 décennies. Chacune consiste en 2 demies décennies et une étape de fin de décennie. La 1ère moitié de la décennie se joue selon la séquence suivante :

Placez la carte spéciale de la décennie en cours dans la rangée des cartes comme décrit en page 2. Mélangez les cartes de la décennie en cours pour former la pioche. Pour commencer, donnez à chaque joueur 2 cartes de la décennie I. Au début des décennies II à IV, les joueurs peuvent choisir de se défausser des cartes des décennies précédentes et de compléter leur main à 2 cartes.

**Note :** La carte spéciale de la 4ème décennie a 2 faces. Le côté «le mur tombe» est en jeu lorsque le mur de Berlin a été construit. Sinon c'est l'autre côté qui est en jeu.

2. Placez les 7 premières cartes de la pioche face visible sur la rangée de cartes.
  3. **Actions.** Le joueur qui possède le bonus prestige commence la 1ère moitié de la décennie. Il choisit une carte de la rangée ou une carte de sa main et exécute 1 action. Seul l'Est peut choisir la carte spéciale. Ensuite, l'autre joueur choisit une carte et exécute une action et ainsi de suite.
  4. La 1ère partie de la décennie se termine lorsque la dernière carte de la rangée est exécutée. (Cela ne s'applique pas s'il reste la carte spéciale ou s'il reste une carte dans la main d'un joueur).
- La seconde moitié de la décennie se joue presque de la même façon mais diffère selon :
- Ignorez l'étape 1 précédente et passez directement à l'étape 2.
  - Si la carte spéciale est encore présente, elle reste dans la rangée de cartes.

Le nouveau 1er joueur est celui qui n'a pas effectué la dernière action de la 1ère moitié de la décennie.

La seconde moitié de la décennie se termine exactement de la même manière que la 1ère moitié.

À moins qu'une carte aie dû être placée devant Est (à cause de l'exécution d'une icône de police (cf 6.4), les cartes jouées sont toujours alignées en bas du plateau comme décrit en page 2 de telle manière que l'icône Évasion soit toujours visible. (Pour chaque icône évasion, le marqueur d'évasion est avancé d'une case à la fin de la décennie)

Quand la seconde moitié de la décennie se termine, jouez les 10 phases de fin de décennie (cf 9). À ce moment seulement, on vérifie si les conditions de victoire sont atteintes. S'il n'y a pas de vainqueur, on commence la décennie suivante.

## 4 MANIFESTATIONS DE MASSE

Dès qu'il y a 4 cubes de trouble dans une province, placez-y un marqueur de manifestations de masse. (puis un second quand il y en a 8, un 3ème pour 12, etc...)



L'Est utilise les pions marqués WE, ARE, THE, PEOPLE (dans cet ordre). L'Ouest ceux marqués NO POWER TO NOBODY. (dans cet ordre) N'utilisez le point d'exclamation que si vous avez besoin d'un 5ème marqueur.

Dès que le nombre de cubes de protestation repasse sous la barre de 4, 8, 12 etc... enlevez un marqueur de manifestations de masse. (MMM)

## 5 ÉCONOMIE

### 5.1 Nouvelles usines et infrastructures

Lors de vos actions, vous recevrez régulièrement des points de construction. Pour chaque point, vous pourrez construire soit une usine soit une infrastructure. Une usine est placée sur une ville vide et une infrastructure sur une ligne bleue dont au moins une extrémité possède une usine.

**Connexion active :** Dès qu'une connexion entre 2 usines est entièrement achevée avec une(des) infrastructure(s), elle devient active.

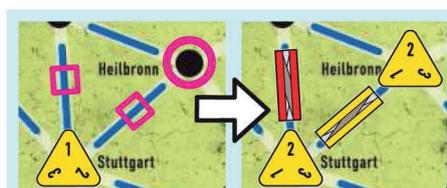
Chaque usine commence avec une valeur de 1. La valeur d'une usine est toujours de 1 + le nombre de connexions actives. Dès que cette valeur change, tournez le marqueur de façon à ce que le nombre pointant vers le nord soit équivalent à cette valeur.

*Note : Dans la plupart des cas, une usine nouvellement construite aura une valeur de 1. Cependant quand la construction de l'usine active instantanément une connexion, cette valeur peut être plus importante.*

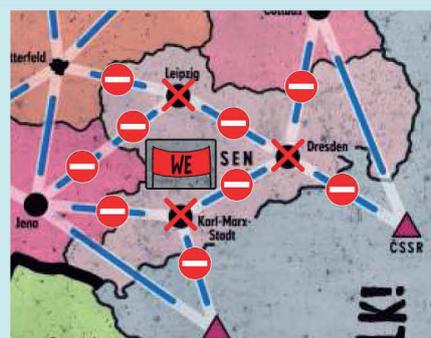
**Une infrastructure sur une connexion non active est placée sur sa mauvaise couleur. Vous ne pouvez jamais utiliser de points de construction dans une province qui a un marqueur de manifestations de masse.**

Parfois l'utilisation de points de construction est restreinte à certaines provinces. Dans ce cas, vous ne pouvez les utiliser que dans ces provinces.

**Connexions et provinces.** Toutes les connexions d'une ville font partie de cette ville. C'est pourquoi une connexion appartient toujours à la même province que la ville même si elle relie une autre province (dans ce cas, elle appartient aux 2 provinces).



*Exemple : Ouest a 3 points de construction qu'il veut utiliser sur les sites indiqués à gauche. Il place 1 usine et 2 infrastructures sur le plateau (image de droite).*



*Exemple : Révoltes sur la province du dessus. Vous ne pouvez y placer aucune usine ni infrastructure. Les lignes bleues affectées sont marquées interdites. Les 2 lignes bleues de la connexion Leipzig - Jena, sont atteintes parce qu'elles font partie de Leipzig. Notez que les lignes qui ne font que traverser la province ne sont pas concernées.*

### 5.2 Démantèlement

Quand une économie est touchée par des points de démantèlement, le processus de construction est simplement inversé. Pour chaque point, enlevez 1 usine ou 1 infrastructure. Vous ne pouvez pas retirer une usine si au moins 1 de ses connexions a une infrastructure. Enlever une infrastructure d'une connexion active abaisse la valeur des usines précédemment connectées. (les 2 sont abaissées de 1). Tournez-les en conséquence.

Quand le démantèlement est restreint à certaines provinces, la note en jaune ci-contre (connexions & provinces) s'applique.

Vous ne pouvez jamais démanteler d'usines en URSS ou en Pologne, sauf avec un événement particulier.

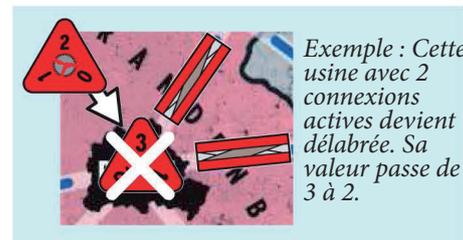
### 5.3 Délabrement des usines de l'Est

Seules les usines de l'Est peuvent se délabrer. Quand cela arrive (par exemple à cause de manque de devises étrangères cf 9.3) remplacez le pion usine par un pion délabrement.

Une usine délabrée a une valeur par défaut de 0. Sa valeur courante est donc celle du nombre de connexions actives (donc sa valeur courante est de 1 de moins qu'une usine normale).

Le concept d'usines délabrées n'a rien à voir avec le démantèlement d'une économie.

Une usine délabrée reste sur le plateau et ne peut jamais être démantelée. (Exception: Rheinsberg cf 10.3)



*Exemple : Cette usine avec 2 connexions actives devient délabrée. Sa valeur passe de 3 à 2.*

**Conseil :** Pour vérifier la valeur d'une usine normale ou délabrée, comptez son nombre de connexions actives et ajoutez sa valeur de base.

## 6 LES ACTIONS

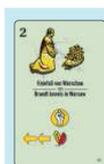
Le cœur du jeu est l'exécution des cartes actions. Une carte *normale* peut être jouée d'1 façon parmi 4. Vous pouvez choisir de :

- enlever un cube de trouble
- développer votre économie
- augmenter votre qualité de vie
- déclencher l'événement de la carte

Dans le cas d'1 carte spéciale, vous ne pouvez que déclencher l'événement (et seul Est peut le faire).

### 6.1 Enlever un cube de trouble

Avec n'importe quelle carte normale, vous pouvez enlever un cube de trouble. Pour Est, cette action est gratuite quand c'est une carte rouge et pour Ouest quand c'est une carte jaune. Quand vous utilisez une carte mixte ou une carte de la couleur adverse, vous devez utiliser 1 point de démantèlement (cf 5.2). Si vous n'avez rien à démanteler, vous ne pouvez pas utiliser une carte mixte ou de la couleur adverse.



*Exemple: Est exécute cette carte jaune et enlève 1 cube de trouble à Sachsen. Puisque c'est une carte jaune, il doit démanteler 1 usine ou 1 infrastructure. Il choisit de démanteler une usine à Thüringen.*

### 6.2 Développer son économie

Vous pouvez utiliser une carte normale pour cette action. Vous recevez autant de points de construction que la valeur à votre couleur sur la carte et pouvez les utiliser pour construire selon le §5.1. Vous ne pouvez pas construire dans une province avec 1 MMM.



*Exemple : Ouest construit avec cette carte jaune. Avec cette valeur (3 en jaune), il place 1 usine et 2 infrastructures dans son territoire. L'exemple de la page 4 montre les détails.*

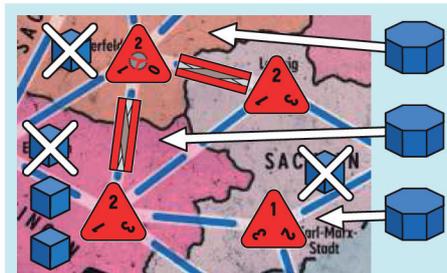
### 6.3 Augmenter son niveau de vie

Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte normale pour placer 3 marqueurs de niveau de vie (qu'on simplifiera par MNV). Ils doivent être placés dans des provinces différentes. 1 province ne peut recevoir son 1er MNV que lorsque son économie est d'au moins 3, son 2ème à 6 et son 3ème à 9 etc...

Le niveau économique d'1 province est la somme des valeurs de ses usines. Si l'économie d'une province n'est pas assez forte pour atteindre le seuil du prochain MNV, vous pouvez utiliser la valeur de la carte pour atteindre temporairement le seuil nécessaire (voir exemple suivant). Vous pouvez utiliser les points de la carte entre différentes provinces mais vous ne pouvez pas dépasser 2 points dans 1 province.

Pour chaque MNV placé, enlevez 1 cube de trouble de la province (s'il en reste). Cependant si vous transférez 1 MNV à Berlin Ouest, enlevez-y 1 cube de trouble (et pas de la province pourvoyeuse: cf §10.1) 1 MNV n'est jamais retiré du plateau à moins que ce soit explicitement spécifié.

**Conseil :** Placez les cubes de troubles qui doivent être enlevés sur les MNV nouvellement placés et ne les enlevez que lorsque vous avez fini le placement des MNV.



*Exemple : Est augmente sa qualité de vie avec une carte de valeur 2. La province à droite a une économie de 3. (assez pour son 1er MNV), les 2 autres provinces ont 1 économie de 2 (manquant d'1 point le seuil pour leur 1er MNV). Est utilise donc la valeur de la carte pour atteindre le seuil pour ces dernières (deux fois 1; qui fait pour les 2 provinces 2 + 1 = 3) et peut donc placer 3 MNV. De plus, chaque MNV placé permet d'enlever 1 cube de trouble.*

### 6.4 Déclencher un événement

Est ne peut déclencher que les cartes rouges et mixtes. Ouest ne peut déclencher que les cartes jaunes et mixtes.

*Note : historiquement, certaines cartes rouges se passent en Allemagne de l'Ouest. Par exemple, Land reform et Spiegel Scandal sont toutes les 2 rouges mais se déroulent respectivement en Allemagne de l'Est et de l'Ouest. Ceci est aussi vrai pour les cartes jaunes. Les icônes vous expliquent le pourquoi de ce choix.*

Chaque événement consiste en 1 ou plusieurs icônes. Il y en a 2 types : avec ou sans flèche. Leur signification est expliquée sur la page suivante. (Il y a aussi un index des cartes dans l'appendice.) 1 icône jaune sans flèche affecte toujours l'Ouest et une icône rouge ou rose sans flèche toujours l'Est.

Quand vous déclenchez un événement d'une carte rouge ou jaune, vous devez exécuter complètement toutes les icônes. Quand il s'agit d'une carte mixte, vous pouvez **ignorer 1 flèche** (sur 1 icône avec flèche) ou **une icône sans flèche** (même une icône de police). Dans les 2 cas, vous devez suivre toute instruction de l'événement (par exemple une restriction géographique comme Bayern).

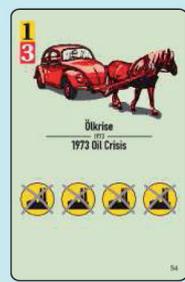
**Clarification :** Une instruction d'événement a seulement un rapport avec les icônes situées directement au-dessus d'elle.

Le joueur déclencheur détermine toujours la séquence dans laquelle les icônes sont exécutées et où elles le sont. Exception : quand l'icône est associée avec 1 blason, c'est toujours le joueur auquel appartient ce blason qui décide où l'icône est exécutée sans tenir compte de qui est le déclencheur.

Quand une icône de police est exécutée (quel que soit le joueur), la carte n'est pas alignée en bas du plateau mais placée devant Est.

**Flèches non exécutoires.** Pour chaque flèche rouge qui ne peut pas être exécutée (parce qu'elle enverrait le marqueur hors de la piste), Est enlève 1 cube de trouble. Dans le cas d'une flèche de prestige non exécutoire, Est peut choisir de placer un cube de trouble dans une province de l'Ouest. Idem pour Ouest et chaque flèche jaune.

**Icônes non-exécutables :** Ignorez une icône qui ne peut pas être exécutée (Par exemple parce qu'un cube de trouble qui doit être enlevé n'existe pas). Cependant, vous ne pouvez pas déclencher un événement qui vous demanderait de démanteler plus de vos usines et infrastructures que vous n'en possédez.



**Exemple 1 :** Est déclenche cet événement. Il choisit où les 4 points de construction serviront à démanteler des usines et des infrastructures à l'Ouest.



**Exemple 2 :** Quand Ouest déclenche l'événement de cette carte mixte, il choisit d'ignorer une flèche (qui aurait eu un effet négatif pour lui). Si Est déclenche cet événement, il peut choisir d'ignorer 1 des 2 icônes jaunes.



**Exemple 3 :** Est déclenche cet événement. Cela déplace le marqueur de prestige d'1 case en sa faveur, place 1 cube de trouble dans 1 de ses provinces et se sert de 2 points de construction en Pologne et en URSS. Comme les connexions d'1 ville appartiennent à cette ville, Est peut construire en Pologne ou en URSS.

a) 2 usines ou b) 1 usine et 1 infrastructure ou c) 2 infrastructures (mais seulement si au moins 1 usine est à une extrémité de la connexion.



Dans ce cas, Ouest décide toujours où Est fait un démantèlement.



Dans ce cas, Est décide toujours dans quelle province de l'Ouest est placé 1 marqueur de trouble.

## Icônes avec flèches



En fonction de la flèche, déplacez le marqueur de prestige d'1 ou 2 case vers la gauche (flèche jaune) ou la droite (flèche rouge).



En fonction de la flèche, déplacez le pion dollar d'1 ou 2 vers la gauche ou la droite.



En fonction de la flèche, déplacez le pion socialisme d'1 ou 2 vers la droite ou la gauche.

## Icônes sans flèche



1 point de construction pour le joueur concerné.



1 point de démantèlement pour le joueur concerné.



1 cube de trouble placé dans 1 province chez le joueur concerné.



1 cube de trouble retiré dans 1 province chez le joueur concerné.



Déplacez un cube de trouble du joueur concerné vers une autre de ses provinces.



Dans une des provinces du joueur concerné possédant des MMM, réduisez le nombre de cubes de trouble à 3. Vous pouvez enlever n'importe quel nombre de cubes au-dessus de 3.



Placez 1 MNV dans une province du joueur concerné, et enlevez en même temps un cube de trouble.



Placez 1 MNV dans une province du joueur concerné, sans enlever un cube de trouble.



Enlevez 1 MNV d'une province du joueur affecté.



1 usine et toutes ses infrastructures sont enlevées de manière permanente.



1 usine du joueur affecté est convertie en 1 usine délabrée. Changez de marqueur tout en diminuant sa valeur de 1.



1 usine du joueur concerné est réparée. Échangez le marqueur avec 1 usine normale en augmentant sa valeur de 1.



**Construction du mur de Berlin.** Retournez le marqueur de fin de décennie sur le côté Berlin. Maintenant, Est ne peut plus être touché par une évasion.



**Ouverture du mur.** Tournez le marqueur de fin de décennie. À partir de maintenant, Est peut à nouveau être touché par des évasions. Ces 2 icônes sont des pouvoirs de police et n'existent que pour Est.



Quand elles sont exécutées par 1 joueur, Est les récupère et les place devant lui face visible. Une fois par décennie, Est peut les utiliser pour enlever un cube trouble par carte. (cf §8) L'icône rouge augmentera les évasions, mais pas la rose. (cf §9)



**Dissolution de la stasi.** Est défaisse toutes ses cartes de police (et ne pourra plus en collecter par la suite). S'il y a des icônes de trouble sur les cartes, Est remet des cubes de trouble dans ses provinces (1 max/province).



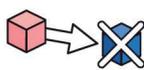
**Affaire Guillaume.** Est peut examiner la main de Ouest et ensuite échanger 1 de ses cartes contre 1 de Ouest. Ou alors, Est peut regarder les 2 cartes du dessus de la pioche et en supprimer une du jeu.



Westdeutschland – West Germany

**Exemple 4 :** Quand ces icônes sont exécutées, Ouest reçoit 2 cubes de trouble. Il ne peut les placer à Berlin ouest puisque ça ne fait pas partie de l'Allemagne de l'ouest. (cf définition en page 2)

## 7 SOCIALISTES



Quand il y a un MMM dans une province de l'Est, les socialistes placés dans la case de rétention sont déplacés dans cette province. Pour chaque socialiste, on enlève 1 cube de trouble.

Ce mouvement est obligatoire. Il se produit immédiatement à la fin d'une action ou pendant la phase socialistes à la fin d'une décennie (mais dans aucune autre phase de fin de décennie).

Quand il n'y a pas assez de socialistes dans la case pour enlever tous les MMM, Est décide dans quelle province il déplace les socialistes. 1 socialiste reste dans 1 province jusqu'à ce qu'il doive quitter la carte (cf §9.9).

## 8 POUVOIR DE POLICE

Une carte de pouvoir de police collectée par Est est appelée une carte de pouvoir rouge quand l'icône est rouge et une carte de pouvoir rose quand l'icône est rose.

Est peut utiliser chaque carte police collectée une fois par décennie pour enlever 1 cube de trouble. Il peut utiliser 1 carte en plus de son action ou pendant la phase de fin de décennie : Exécuter les pouvoirs de police (cf §9.8). Un cube de trouble enlevé de cette manière est placé sur la carte Police pour indiquer qu'elle a été utilisée pendant cette décennie (et qu'elle ne peut plus l'être pendant cette décennie).

## 9 FIN DE DÉCENNIE

La fin de la décennie consiste en 10 phases. Pendant que vous effectuez chaque phase, avancez le marqueur de fin de décennie en fonction pour ne pas en oublier certaines.

**Insolvabilité nationale :** Pendant la fin de décennie, si Est doit démanteler plus que ce qu'il possède (usines ou infrastructures installées), il perd **immédiatement**. Passez toutes les phases suivantes.

### 9.1 Passage à l'Ouest/Le mur

Pour l'Allemagne de l'Est, l'exode massif de ses habitants (spécialement les scientifiques et ceux qui avaient un métier) était un problème sérieux qui menait son économie au bord de l'effondrement. La fermeture des frontières en 1952 n'a pas résolu le problème parce qu'il était très facile d'atteindre Berlin Ouest et que les réfugiés étaient accueillis avec un passeport et l'octroi de la citoyenneté ouest-allemande. L'exode n'a pu être arrêté que par la construction du mur. Cependant, celle-ci a eu un coût de par sa construction, sa surveillance et la perte de prestige à l'international.

La façon dont cette phase est résolue dépend de quel côté est le marqueur de fin de décennie.



**Coûts du mur.** Quand l'icône du mur est visible, déplacez le marqueur de prestige d'1 case en faveur de l'Ouest. De plus, Est doit démanteler d'1 point. (Il choisit)



**Passage à l'Ouest.** Quand c'est l'autre côté qui est face visible, Est subit des évasions. Le nombre d'évasions est déterminé en utilisant la piste d'évasion. Avancez le marqueur d'évasion d'1 case :

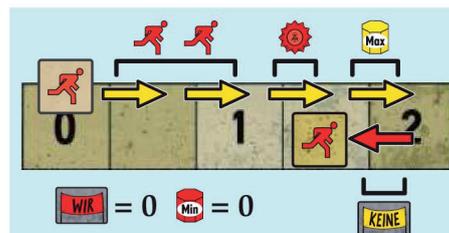
- pour chaque icône évasion présente sur les cartes jouées pendant cette décennie (ces cartes sont toutes face visible en bas du plateau) et
- pour chaque MNV présent dans la province de l'Ouest qui en possède le plus.
- pour chaque carte de police rouge collectée par Est et
- quand il y a 1 ou plus de MMM dans une province de l'Est.

Reculez le marqueur d'une case

- pour chaque MNV présent dans la province de l'Est qui en a le moins
- quand il y a 1 ou plus de MMM dans une province de l'Ouest.

La position résultante du marqueur d'évasion vous indique le nombre de points de démantèlement qui touche Est. Le joueur qui possède l'avantage Prestige effectue 1 démantèlement. Puis c'est l'autre joueur pour le point suivant et ainsi de suite.

Quand cette phase est finie, **le marqueur d'évasion repasse à zéro et les cartes en bas du plateau sont défaussées.**



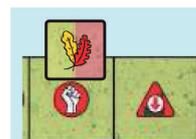
**Exemple :** Le marqueur d'évasion est avancé de 2 cases pour 2 cartes ayant chacune 1 icône évasion, d'1 case pour une carte de police collectée et d'1 pour 1 MNV dans la province de l'Ouest qui en a le plus. Ensuite, il est reculé d'1 case parce que Ouest a 2 MMM. Les 2 autres paramètres sont nuls. Résultat, Est est touché d'1 point de démantèlement.

### 9.2 Prestige

L'Allemagne de l'Est et de l'Ouest sont en concurrence pour le Prestige international (pour les alliés, les pays non-alignés, les jeux olympiques et ainsi de suite). Les 2 pays essayant d'être le véritable représentant de l'Allemagne.



Le joueur ayant l'avantage Prestige exécute l'icône placée sous le marqueur de Prestige ou d'une case située avant. Il décide où il l'exécute. Les icônes sont identiques à celle des cartes.



**Exemple :** Le marqueur de Prestige est dans la case +1 cube de trouble pour Est. Ouest, cependant, décide d'exécuter une case précédente et convertit 1 usine de l'Est en usine délabrée.

### 9.3 Devises étrangères

Historiquement, l'Allemagne de l'Est souffrait continuellement de manque de devises occidentales. Elles étaient nécessaires pour importer des denrées comme des bananes, du café ainsi que des ressources industrielles. Simultanément, il n'y avait pratiquement aucun investissement économique ce qui mena à une dégradation. L'Ouest n'était pas confronté à ces problèmes grâce au deutschmark qui était une monnaie forte.



Seul Est a besoin de devises étrangères (WC). Il y a 2 sources de revenu. La piste de devises et les exportations. La position du marqueur de devises indique le revenu généré (qui peut être négatif). Le revenu issu des exportations est calculé comme ceci : Chaque usine d'exportation de l'Est dont

la valeur est au moins égale à la plus faible usine d'exportation ouest lui octroie 1 WC. (Si Ouest possède une province sans usine, chaque usine d'export Est lui donnera 1 WC - même pour une usine de valeur 0).

**Usine d'exportation :** Chaque province possède une usine d'exportation. C'est celle qui a la plus grande valeur.

Est a besoin d'1 WC pour chaque MNV. Pour chaque MNV qu'Est ne peut pas payer, les joueurs passent alternativement les usines de l'Est à l'état délabré. Si Est n'a plus d'usines lors de cette phase, les joueurs retirent alternativement 1 infrastructure (ou l'usine de Rheinsberg) pour chaque WC qui manquerait. Le premier joueur pour ces 2 phases est celui qui possède l'avantage Prestige.

Si la somme des revenus d'exportation et de la piste des devises est négative, les usines de l'Est deviennent délabrées par excès de MNV (voir exemple).

*Note :* a) Il n'y a aucun bénéfice pour Est si cela excède son besoin en WC. b) Les usines en URSS et Pologne ne contribuent jamais au revenu en WC.

*Exemple :* Est a 8 MNV sur le plateau. La piste de devises indique un revenu de 3. La plus faible usine d'exportation ouest est de 3. Les usines d'exportation de l'Est ont les valeurs suivantes : 0,1,1,2,3,5. Cela aboutit à un revenu de 2 WC. Comme il manque 3 WC à Est (8 MNV-3-2), 3 usines de l'Est deviennent délabrées.

*Variante :* Même situation qu'au-dessus, mais cette fois, la piste indique -3. Le revenu est donc négatif (-3+2=-1). Il manque 9 WC à Est (8+1).

## 9.4 Prix pour les cartes pouvoir de police

Le système est-allemand de contrôle et de répression était colossal. À la fin de 1989, il y avait 91 000 agents de la stasi à temps plein (1 pour 180 habitants) et 180 000 agents non-officiels (ce qui donne un ratio total de 1:60). En se basant sur ce chiffre, la stasi fut le plus grand service de renseignement de l'histoire (dépassant de loin le KGB (1:595) et la Gestapo (1:8500)).

 Pour chaque carte de police collectée, Est récupère 1 point de démantèlement. (Il choisit)

## 9.5 Maintenir son niveau de vie



Les 2 joueurs vérifient leurs provinces. Le nombre de MNV dans une province ne doit pas excéder la valeur de son usine d'exportation. Si nécessaire, enlevez le surplus de MNV de la province.

Le nombre de MNV à Berlin ouest ne doit pas être supérieur à la valeur de la plus faible usine d'exportation de toutes les provinces pourvoyeuses qui ont déjà transféré des MNV à Berlin ouest. Si nécessaire, enlevez les MNV en surplus à Berlin ouest (Ouest choisit quels secteurs).

*Note :* Les usines d'URSS et de Pologne ne peuvent pas être utilisées pour maintenir des MNV.

*Exemple :* Brandebourg a 3 MNV. Son usine d'export a une valeur de 1. Donc, elle perd 2 MNV.

## 9.6 Comparaison interne



Les 2 joueurs comparent toutes leurs provinces avec leur province la plus développée (c.a.d. celle avec le plus de MNV). Chaque province ayant moins de MNV reçoit un nombre de cubes de trouble égal à la différence moins 1. Berlin Ouest est une exception, elle reçoit un nombre de cubes de trouble égal à la différence totale.

*Exemple :* Toutes les provinces de l'Ouest ont 3 MNV sauf Berlin ouest (2) et Bayern (2). Berlin ouest reçoit 1 cube de trouble (la différence totale) et Bayern aucun.

## 9.7 Comparaison Est-Ouest

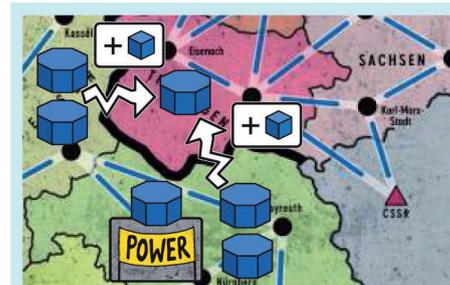


En utilisant les MNV présents, chaque province peut «attaquer» 1 province adjacente adverse et c'est l'attaquant qui décide laquelle. Berlin ouest est différente. Elle attaque les 2 provinces adjacentes.

Si la province adverse a moins de MNV, elle reçoit un nombre de cubes de trouble égal à la différence. Quand toutes les attaques ont été résolues, certains MMM pourraient apparaître.

**Important :** Pour chaque MMM présent dans la province attaquante, 1 MNV n'est pas utilisable pour l'attaque. (On ne tient pas compte des MMM dans la province qui défend.)

**Conseil :** Placez toujours 1 MNV sur 1 MMM présent dans la même province comme ça, il ne sera pas utilisé par accident lors d'1 attaque.



Bayern pourrait attaquer Sachsen ou Thüringen. Puisqu'il y a 1 MMM à Bayern, seuls 2 de ses MNV sont disponibles. Bayern pourrait donner 2 cubes de troubles à Sachsen (0), mais ce sera 1 cube pour Thüringen (1). Hessen (2) attaque aussi Thüringen ce qui provoque l'ajout d'un autre cube.

## 9.8 Exécution des cartes de police



Est enlève 1 cube de trouble pour chaque carte de police collectée qui n'a pas été utilisée pendant la cette décennie. (cf §8) Ensuite, Est enlève tous les cubes de troubles précédemment placés sur ces cartes.

## 9.9 Phase socialiste

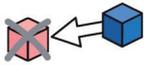
La RDA voulait accroître le socialisme. D'après un sondage d'opinion, 11 jours après la chute du mur, seulement 22% des citoyens est-allemand auraient voté pour le CDU et le SPD (les 2 grands partis politiques ouest-allemand). Les autres auraient voté pour des partis réformateurs comme new forum ou le vieux SED (parti communiste). Cette règle reflète la croyance des socialistes en la solidarité et au sacrifice des biens matériels pour un monde meilleur.



La position du marqueur sur la piste socialiste vous indique combien de socialistes Est reçoit ou perd.

Les nouveaux socialistes vont dans la case de rétention. Ensuite, si nécessaire, les socialistes présents dans la case (anciens et nouveaux) sont directement placés dans les provinces ayant des MMM. (cf §7)

**Triomphe du socialisme.** Est gagne immédiatement quand il doit recevoir un nouveau socialiste mais qu'il y en a déjà 12 sur le plateau. Passer les étapes suivantes.



Si Est doit perdre des socialistes, enlevez d'abord ceux qui sont dans la case de

réention. S'il n'y en a pas assez, Ouest les enlève des provinces. Pour chaque socialiste retiré, remettez 1 cube de trouble (et si nécessaire 1 MMM).

**Échec du socialisme.** Est perd immédiatement quand 1 socialiste doit être retiré du plateau mais qu'il n'y en a plus. Passez les autres phases.

## 9.10 Wir sind das wolk ?



**Vérification d'effondrement :** Les 2 joueurs comptent les MMM placés dans leur pays.

**Effondrement :** Quand un état a 4 MMM ou plus, il s'effondre et perd le jeu. Si les 2 états s'effondrent simultanément, Est gagne.

Si aucun des états ne s'effondre, défaussez le deck en cours et les cartes spéciales encore en jeu. Commencez ensuite la décennie suivante.

**Victoire en fin de partie :** Après 4 décennies, le jeu se termine. Si aucun joueur n'a gagné à ce moment-là, Est gagne.

*Exemple : Il y a 2 MMM à Berlin ouest. Selon la règle de Berlin ouest (§10.1), les 2 joueurs exportent chacun 1 MMM vers leur province pourvoyeuse. Au total, Ouest a 4 MMM sur le plateau. Son pays s'effondre et il perd la partie.*

## 10 VILLES SPÉCIALES

### 10.1 Berlin Ouest

*Berlin ouest était une île au milieu de l'Allemagne de Est. Elle devint un totem et la vitrine de l'Ouest. Ce statut spécial a besoin de règles spéciales.*

Vous ne pouvez jamais utiliser de point de construction à Berlin ouest.

A part 1 seule exception (voir plus bas), Berlin ouest ne peut avoir des MNV que si :

- Ouest utilise l'action Augmentation du niveau de vie et place 1 nouveau MNV dans une province pourvoyeuse et
- que cette province a plus de MNV que Berlin ouest
- Ensuite Ouest peut transférer ce MNV à Berlin ouest (après que tous les autres MNV aient été placés).

Par action, 1 seul pourvoyeur peut transférer des MNV à Berlin ouest. Placez le MNV dans le secteur correspondant de Berlin et enlevez les cubes de trouble à Berlin ouest (mais pas dans la province pourvoyeuse). Les secteurs de Berlin ouest doivent être remplis de MNV équitablement (par exemple le secteur américain ne peut recevoir de 2ème MNV que si les autres secteurs en ont tous déjà 1).

Le seul événement qui vous autorise à placer 1 MNV à Berlin ouest est «start of the computer age». Si elle reçoit 1 MNV de cette façon, placez-le dans n'importe quel secteur (tout en suivant la règle du dessus).

*Exemple : Ouest place 1 MNV à Rheinland-Pfalz (ayant un drapeau français). Berlin ouest n'a encore aucun MNV. À la fin de l'action «augmenter le niveau de vie», Ouest peut transférer ce MNV à Berlin Ouest. Il est placé dans le secteur français. Le cube de trouble est enlevé de Berlin Ouest (et pas de Rheinland-Pfalz). Le MNV suivant pour Berlin ouest devra provenir de Baden-Württemberg ou de Nordrhein-Westfalen (fournisseur anglais ou américain).*

**Les manifestations de masse comptent 2 fois.** Pour chaque MMM placé à Berlin ouest, un MMM supplémentaire est placé dans une province pourvoyeuse. Est décide dans laquelle. Pour la province pourvoyeuse c'est 1 MMM normal (vous ne pouvez plus utiliser de points de construction dans cette province) et il s'ajoute à ceux déjà présents à cause de cubes de troubles.

Le MMM importé ne sera enlevé que lorsque celui de Berlin ouest le sera aussi. (et dans ce cas, on enlève les 2).

**Conseil :** Placez le MMM importé sur le drapeau du pays fournisseur (comme ça vous savez qu'il ne peut être enlevé que lorsque celui de Berlin ouest est enlevé).

Exception de fin de décennie

- Maintien du niveau de vie, cf \$9.5
- Comparaison interne, cf \$9.6
- Comparaison Est/Ouest, cf \$9.7

### 10.2 Hamburg

Hamburg a un rôle versatile. Pendant n'importe quelle action et à chaque phase de fin de décennie, Ouest peut décider si Hamburg appartient à Niedersachsen ou Schleswig-Holstein (mais elle ne peut appartenir qu'à 1 seule des 2 lors de chaque action/phase).

*Exemple : Ouest choisit de placer le 1er MNV à Schleswig-Holstein (économie 0). Avec Hamburg (usine de valeur 3) Schleswig-Holstein a l'économie nécessaire. Si Ouest veut placer 1 MNV à Niedersachsen dans la même action, il ne peut pas utiliser Hamburg pour cela.*

### 10.3 Rheinberg



À Rheinberg, vous ne pouvez placer une usine qu'avec l'événement «First german nuclear plant is in the East!» Utilisez le marqueur spécial pour l'usine de Rheinberg. C'est la seule usine avec une valeur de base de 2. Elle ne peut être connectée à aucune infrastructure. Elle peut se délabrer comme n'importe quelle usine et aussi être démantelée. Dans les 2 cas, retournez le marqueur. En cas de délabrement, retirez-la du plateau pour pouvoir utiliser les points de démantèlements autre part.

### 10.4 Usines extérieures



Il y a 4 villes hors d'Allemagne : 2 en URSS et 2 en Pologne. Vous ne pouvez y construire des usines qu'avec les événements «Joining the CMEA» et «Joining the warsaw pact». Utilisez les usines extérieures violettes.

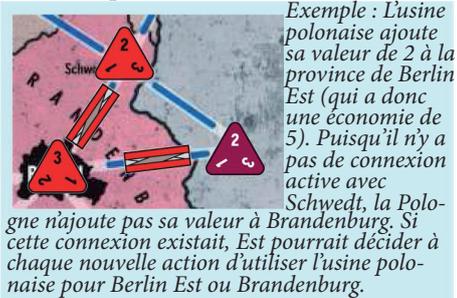
Vous pouvez construire une infrastructure à partir d'une usine extérieure normalement mais aussi grâce aux événements ci-dessus.

Les usines extérieures ne peuvent pas être démantelées sauf avec les événements «Prague Spring» et «Martial law against solidarity». Les infrastructures des usines extérieures peuvent être démantelées normalement.

Une usine extérieure ajoute sa valeur à une (et une seule) province avec laquelle elle a une connexion en fonctionnement.

Cette province peut changer en fonction des actions (comme Hamburg).

1 usine extérieure ne peut jamais être 1 usine d'exportation.



*Exemple : L'usine polonaise ajoute sa valeur de 2 à la province de Berlin Est (qui a donc une économie de 5). Puisqu'il n'y a pas de connexion active avec Schwedt, la Pologne n'ajoute pas sa valeur à Brandenburg. Si cette connexion existait, Est pourrait décider à chaque nouvelle action d'utiliser l'usine polonaise pour Berlin Est ou Brandenburg.*

**DESIGNERS:** Peer Sylvester & Richard Sivel  
**COVER ILLUSTRATION:** Friedemann Bochow  
**OTHER GRAPHICS:** Richard Shako  
**ARTS ADVISOR:** Birte Wolmeyer, Friedemann Bochow  
**LAYOUT, TEXTS, TRANSLATION:** Richard Shako  
**ENGLISH PROOFREADING:** Guy Atkinson, Bob Waite, Andrew & Audrey Brown, Mark Luta, Hanibal Sonderegger and (especially!) John McCullough. Many, many thanks  
**PLAYTESTING:** Anton Telle, Björn Steinborn, Holger Schulz, Thorsten Groß, Stefan Stubenvoll, Bernd Eisenstein, Rolf Raupach, Tatyana Shako, and others. Thank you!  
 Thanks to Christoph Andreas, the DDR-Museum (Berlin), Bernd Hübner, Christoph Rau, Hans-Jürgen Röder for allowing to use their photos for cards' graphic art, details to be found in the (German) section "Bildnachweis". Many cards' graphic art is licensed under Creative Commons, details to be found in the "Bildnachweis" as well.  
 ©2014 histogame – Knaackstr. 70 – 10435 Berlin – www.histogame.de – All rights by histogame and the designers.

## Index des cartes

**Les cartes mixtes sont :** N°11, 15, 21, 22, 30, 41, 42, 45, 48, 51, 61, 62. **Les cartes jaunes :** N°12-14, 16-20, 35-40, 55-60, 70-80. **Les cartes rouges :** Celles qui restent.

### Titres de cartes méritant une explication :

**N°20 :** Wirtschaftwunder est le miracle de l'économie allemande.

**N°39 :** Ish bin ein Bearleener est la façon dont Kennedy avait écrit la phrase dans son mémo.

**N°48 :** Mittelstand est un terme très allemand qui englobe à la fois les PME et les familles qui les dirigent.

**N°53 :** KoKo (Kommerzielle Koordinierung) était un département du ministère de l'exportation de la RDA et très créatif (à tout le moins) pour s'occuper des devises étrangères.

### Clarifications :

**N°1 :** D'abord Est réduit le nombre total de troubles à 3 dans 2 provinces ayant des MMM. Ensuite, il enlève 2 autres cubes de troubles.

**N°II :** Le coût pour maintenir le mur de Berlin est un aide-mémoire. Vous pouvez mettre la carte (quand l'événement est activé) à côté de la piste de fin de décennie.

**N°III :** Les 2 MNV vont dans une seule province.

**N°IV :** (côté table ronde) Est peut déplacer en 1er les cubes de troubles placés sur les cartes police vers des provinces. Ensuite, Ouest choisit une province de l'Est avec au moins 1 MMM et réduit son nombre de trouble à 3.

**N°4 :** Pas de cubes de trouble à Berlin ouest.

**N°7 :** 2 points de construction pour l'URSS et autant pour la Pologne. Puisque les connexions d'1 ville appartiennent à cette ville, Est peut construire pour la Pologne (idem pour l'URSS) : a) 2 usines polonaises ou b) 1 usine et 1 infra polonaise ou si permis par 5.1 c) 2 infrastructures polonaises.

**N°9 :** Idem que 7

**N°11 :** Pas de cube de trouble à Berlin ouest

**N°13 :** Pas de cube de trouble enlevé à Berlin ouest.

**N°15 :** Ouest peut ignorer l'icône de police. Quand Est déclenche l'événement, Ouest décide s'il prend 1 point de construction ou s'il fait 1 démantèlement à l'Est.

**N°20 :** Pas de cube de trouble enlevé à Berlin ouest.

**N°21 :** Ouest peut ignorer l'icône de police.

**N°24 :** Pas de cube de trouble à Berlin ouest

**N°25 :** 2 cubes de troubles pour Berlin Ouest et 2 cubes de troubles n'importe où à l'Ouest.

**N°27 :** Utilisez l'usine de Rheinsberg (10.3)

**N°35 :** Aucun MNV à Berlin ouest (ni directement, ni indirectement)

**N°37 :** 1 usine URSS est enlevée avec toutes ses infrastructures. Elle ne pourra jamais revenir.

**N°39 :** Vous pouvez utiliser les 3 icônes pour Berlin ouest.

**N°43 :** Puisque toutes les connexions des villes de Nordrhein-Westfalen (NRW) font partie de NRW, vous pouvez enlever n'importe quelles infrastructures placées dessus même si elles se situent physiquement dans une autre province, par exemple sur la 2ème ligne bleue de la liaison Bremen-Duisburg. Bien sûr, vous pouvez aussi enlever 1 usine de NRW (quand elle ne possède aucune infrastructure sur aucune de ses connexions).

**N°46 :** S'il n'y a aucune usine délabrée à Berlin, Est peut choisir la séquence d'icônes comme ceci : Délabrer Berlin est et la réparer immédiatement. (Le résultat est donc nul). Les autres icônes devraient être claires.

**N°51 :** Ouest peut ignorer l'icône de police.

**N°62 :** Pas de cube de trouble à Berlin ouest

**N°63 :** Cf N°43. Vous pouvez enlever des infrastructures de toutes les connexions d'Hamburg.

**N°64 :** Ce n'est pas une carte mixte.

**N°67 :** Le placement d'1 MNV enlève 1 cube de trouble à Sachsen. Les autres icônes permettent à Est d'enlever 1 cube de trouble supplémentaire où il veut.

**N°68 :** Pas de cube de trouble à Berlin ouest. Est peut placer 3 cubes de trouble à Bayern.

**N°73 :** Cf N°37 mais pour la Pologne.

**N°77 :** Est peut déplacer le cube de trouble qui vient d'être placé avec 1 icône de déplacement.

**N°79 :** Vous pouvez placer 1 MNV à Berlin ouest. Si vous le faites, choisissez un secteur en accord avec 10.1.