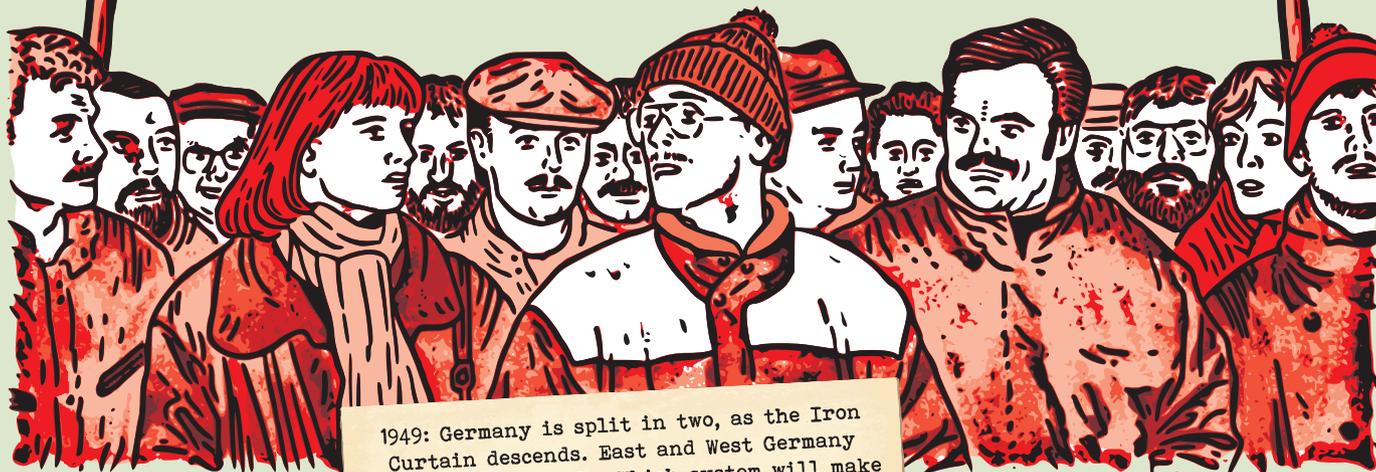


# WIR SIND DAS VOLK!

A game by  
PEER SYLVESTER & RICHARD SIVÉL



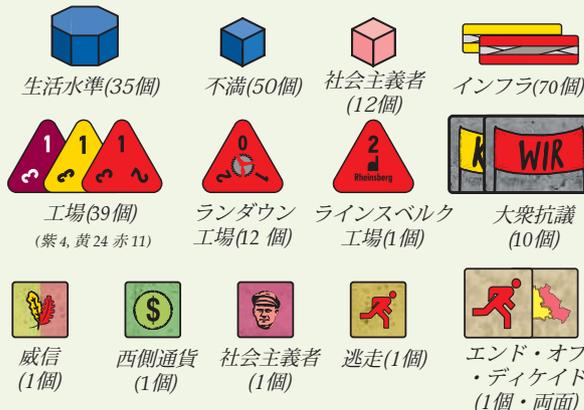
1949: Germany is split in two, as the Iron Curtain descends. East and West Germany become bitter rivals. Which system will make its people happier? Socialism or Capitalism - which will triumph?

## 1 概要

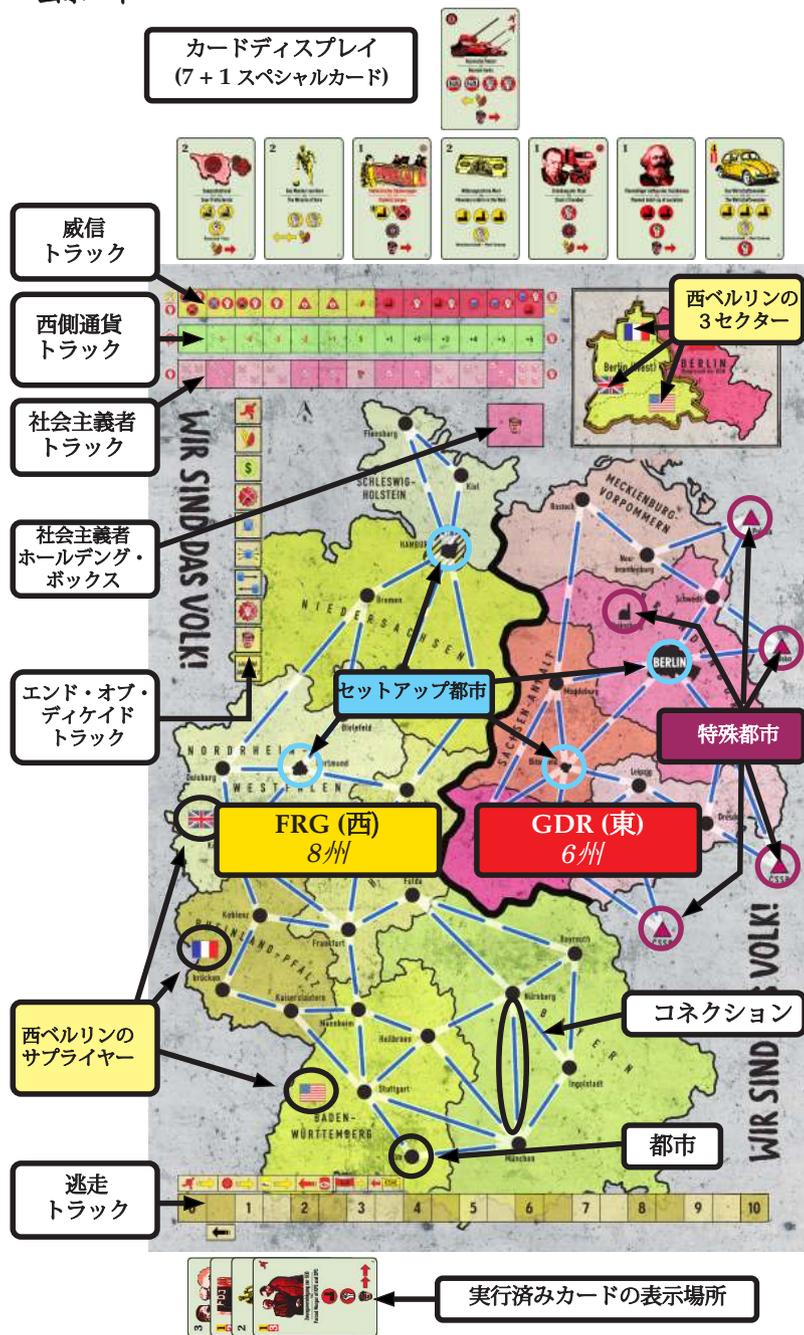
Wir sind das Volk! (我々は人民だ!)は、1989年に東ドイツのデモで唱えられたメインスローガンです。このゲームは1945年から1989年までの分断期のドイツをテーマにしており、片方のプレイヤーが東ドイツを、もう片方が西ドイツを担当します。

基本的なアイデア：アクションカードを使い、プレイヤーは自国の経済を発展させて生活水準(living standard)を向上させます。(自国内、あるいは他国との比較において)生活水準の格差が大きすぎると、「不満(unrest)」が生じます。不満が増大しすぎると、「大衆抗議(mass protest)」が発生します。4つの大衆抗議マーカーが置かれると、あなたの国は崩壊しゲームに敗北します。

内容物：ゲームボード×1、アクションカード×84、ルールブック、木製のカウンターと正方形のマーカー(右図参照)



## ゲームボード



ゲームボードには、ドイツ連邦共和国(FRG/以下西ドイツ、西)、ドイツ民主共和国(GDR/以下東ドイツ、東)が描かれています。西ドイツには8つの州(province)、東ドイツには6つの州があります。西ベルリンと東ベルリンに対応する州は別の図(右上)に描かれています。

西ベルリンの州は3つのセクターに分かれており、それぞれに旗が立てられています。それぞれのセクターに対して、同じ旗を持つ西ドイツの「サプライヤー(supplier)」が1つ存在します。例えば、ラインラント=プファルツ州は西ベルリンのフランスセクターのサプライヤーです。

**重要な定義:**「西ドイツ(West Germany)」と書かれたときは、西ベルリンを除くすべてのドイツ連邦共和国の州のことを指す。

ボードには都市(city)とコネクション(太い半透明の線)があり、各コネクション上には、1本または2本の青い線が描かれています。都市には工場(factory)、青い線にはインフラ(infrastructure)を建てることができます。

メインマップ上のベルリンは、東ベルリンという1つの「州」として扱われ、ブランデンブルク州には属していません。東ベルリンに工場を建てた際には、メインマップ上のこの場所に配置することになります。

ハンブルクは州ではありませんが、いくつかの特別な役割があります。(10.3節を参照)

ラインスベルク市とドイツ国外の4都市は「特殊都市(special city)」です。

変則的な形をした都市がいくつかありますが、これらは「セットアップ都市(set-up cities)」です。

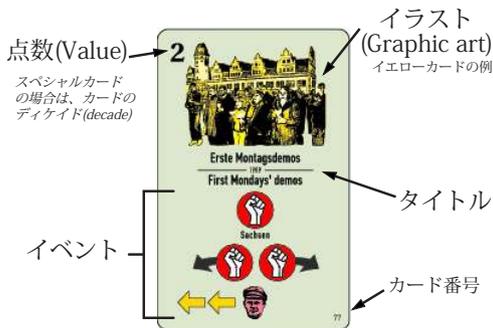
カードの設置場所(card display)は2つあり、ボードの上端には7+1枚のカードが表示され、下端にはプレイされたカードが表示されます。

### Notes:

- 西ドイツの州は連邦州(ザールラント、プレーメン、ハンブルクを除く)、東ドイツの州は1952年の行政制度改革以前の州におおむね一致しています。
- マップ上のベルリンの両地域には冷戦期の正式な名称が記載されていますが、便宜上本ルール内では、それぞれを西ベルリンと東ベルリンと呼称します。
- 東ベルリンに描かれているソ連の旗はデザイン上のものであり、ゲームには影響しません。

## アクションカード

アクションカードは各21枚ずつの4セットに分かれており、それぞれがI~IVのディケイド(decade/10年間)に対応します。1セットは20枚のノーマルカード(normal card)と、1枚のスペシャルカード(東ドイツ専用)からなります。すべてのカードは以下のレイアウトです。



カードのイラストが赤(と黒)のみからなる場合はレッドカード(Red Card)、黄色と金色(と黒)のみからなる場合はイエローカード(Yellow Card)です。赤と黄色が混ざっているカードはデュアルカード(Dual Card)です。(デュアルカードは、わかりやすいようにカードのタイトルが黒の代わりに赤で表示されています。)カードの色は、そのカードイベントでどちらの国が利益を得るかを示しています。

注意: カードのアイコンの色と混同しないようにしてください。アイコンの色と、そのカードがレッドカードかイエローカードかは無関係です。カードが赤か黄か判断しづらい場合は、ルールブックの最後にあるカード年鑑(card almanac)の一覧を参照してください。

**I** スペシャルカードは左上に点数(Value)を持たず、代わりにI~IVの「ディケイド(decade)」が書かれます。

**3 1** 点数を2つ持つカードも存在します。黄色い四角の中の点数が西ドイツ用、赤い四角が東ドイツ用です。

**走** 他に、右上に特殊なアイコンが書かれたカードもあります。これらは上から順に、逃走、警察権力(赤)、警察権力(ピンク)です。これらのアイコンについては後述します。



## 2 セットアップ(set-up)

3x 西の3つのサブライヤー州に、不満カウンター(unrest counter)を2つずつ置き、その他の11州に不満カウンターを3つずつ置きます。社会主義者ホールディングボックス(Socialist Holding Box)に、社会主義者カウンターを1つ置きます。西は、ハンブルクとドルトムントに工場(黄色)を1つずつ置きます。東は、ベルリンとビターフェルトに工場(赤)を1つずつ置きます。工場は、「1」が北を向くように配置します。他の工場やインフラは横に置いておきます。

2x 威信(prestige)、西側通貨(Western currency)、社会主義(socialist)、エンド・オブ・ディケイド(End of Decade)マーカーを表向きにして、それぞれのトラックのシンボルマークが描かれているマスに置き、逃走(flight)マーカーを逃走トラックの0番に置きます。次節の「ステップ1」に従ってゲームを開始します。この時点では西が「威信の優位(Prestige advantage)」を持ち、ゲームのスターティングプレイヤーとなります。

威信の優位(Prestige advantage): 威信マーカーが威信トラックの赤いマスにある場合は東が威信の優位を持ち、そうでない場合は西が持ちます。

## 3 ゲームをプレイする

ゲームは4つの「ディケイド(decade)」に分けられます。1つのディケイドは2つの「ハーフディケイド(前半・後半)」と「エンド・オブ・ディケイドステージ」から構成されます。

前半ディケイドは毎回以下の手順で進みます。

1. 現在のディケイドのスペシャルカードを、カードディスプレイに置きます。(2ページの図を参照)現在のディケイドのカードを混ぜて山札を作り、そこから各々2枚の手札を引きます。ディケイドIIからは、手札を引く前に、前のディケイドのカードを捨てても構いません。3枚のカードを持っている場合は、少なくとも1枚を必ず捨てなければいけません。

注釈: ディケイドIVのスペシャルカードは2つの面があります。ベルリンの壁が建設されていた場合は、「壁の崩壊(The wall comes down)」側をプレイしてください。

2. 山札の上から7枚を引き、カードディスプレイに表向きに並べます。
3. アクション「威信の優位」を持っているプレイヤーから、前半ディケイドを開始します。先攻プレイヤーは、カードディスプレイもしくは自身の手札からカードを1枚選び、アクションを1つ実行します。スペシャルカードは東のみが選ばず。その後、後攻が同様にカードを選び、アクションを実行します。これを交互に続けます。  
東がスペシャルカードを選ぶ場合、東は自分の手札を1枚捨てるか、西に山札から1枚引いて手札を追加させる必要があります。
4. 前半ディケイドは、カードディスプレイにある通常カードがすべてプレイされると終了します。(スペシャルカードが残っているか、や、手札が残っているか、は関係ありません。)

後半ディケイドも毎回ほぼ同様に進みます。前半との違いは以下です。

- ステップ1は無視し、ステップ2から開始します。
- スペシャルカードが残っている場合は、そのまましておきます。
- 先攻は、前半ディケイドの最後のアクションをしなかった側のプレイヤーです。

後半ディケイドも、終了する条件は前半とまったく同じです。

カードが東の前に置かれなければならない場合(警察権力アイコンが実行された場合。6.4節参照)を除いて、プレイされたカードは2ページにあるようにボードの下端に並べます。このとき、逃走アイコンがある場合はそれが常に見えるようにします。(逃走アイコン1つごとに、エンド・オブ・ディケイドの際に逃走マーカーを1マス進めます。)

後半ディケイドが終了すると、10個の「エンド・オブ・ディケイド」フェイズをプレイします。(詳細は9節参照。)勝利条件を満たし、勝敗が決するかどうかはこの場でのみチェックされます。勝敗が決しなければ、現在の山札とスペシャルカード(残っていれば)を捨て、次のディケイドを開始します。

## 4 大衆抗議 (MASS PROTEST)

1つの州に4つの不満カウンターが置かれると、「大衆抗議(mass protest)」が発生し、その州には大衆抗議マーカーが直ちに1つ置かれます。(不満カウンターが8個になれば2つ目、12個になれば3つ目…と増やしていきます。)



東は、「WE」「ARE」「THE」「PEOPLE!」と書かれた大衆抗議マーカーをこの順番で使用します。西は「NO」「POWER」「TO」「NOBODY」と書かれたマーカーを使用します。4つ以上の大衆抗議マーカーが必要になった場合は、感嘆符(!)の書かれたマーカーを使います。

不満カウンターが4,8,12…個を下回った際は、大衆抗議マーカーを1つずつ取り除きます。

デザインノート: "No power to Nobody" (Keine Macht für Nie-mand)は、「Tom, Steine, Schrauben」というパンクバンドの最も有名な曲です。このスローガンは、いまでもドイツのオートノミズム運動で頻繁に用いられています。

## 5 経済力 (ECONOMY)

### 5.1 新しい工場とインフラ

アクションを実行していると、定期的に建設ポイント(build point)が手に入ります。1ポイントごとに、1つの工場か1つのインフラのどちらかを建設できます。

1つの空いた都市には1つの工場を置くことができます。インフラは空いた青い線上に置くことができますが、そのコネクションのどちらか片方には工場がなければいけません。

ワーキングコネクション: 2つの工場間のコネクションが、インフラによって完全に接続されると、それは「ワーキングコネクション(working connection)」となる。

すべての工場は、1点の基礎点(base value)を持ちます。そのため、工場の現在の点数(value)は、その工場を持つワーキングコネクションの数に1を足したものとります。点数が変わったら、工場を変更後の得点が北を向くように回転させ、配置しなおします。

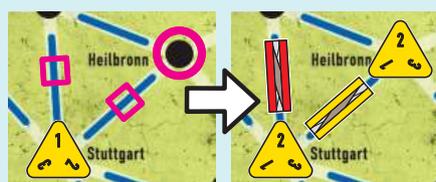
注意: 大抵の場合、新しく建てた工場の点数は1点です。しかし、工場を建てることによってただちに新しいワーキングコネクションが生じるような場合は、1点以上になる場合もあります。

ワーキングコネクション上にないインフラは、自国の色ではない側を表にします。

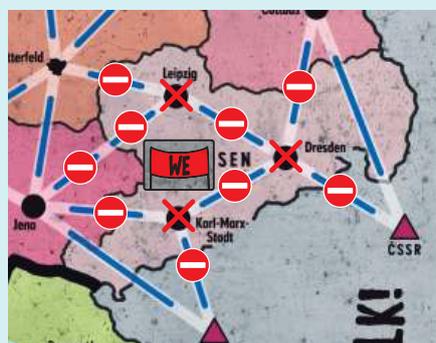
大衆抗議マーカーが置かれた州で建設ポイントを使用することはできません。

また、建設ポイントの使用が特定の州に限られることもあります。その場合は指定された州でしか建設を行うことができません。

コネクションと州: ある都市に繋がるすべてのコネクションは都市の一部です。そのため、コネクションはその都市と同じ州に属します。コネクションが複数の州にまたがっていた場合も同様であり、その場合はそのコネクションはどちらの州にも属することになります。



例: 西が建設ポイントを3点使って左図に示された場所で建設を行います。これにより、1つの工場と2つのインフラがボードに置かれ、右図の状況になります。



例: 大衆抗議が上の図の州で生じました! 工場もインフラもこの州には置けません。影響されるすべての青い線がハイライトされています。特にライプツィヒ-イェーナ間のコネクションに注目してください。左下の2つの青い線は、ライプツィヒの一部なので影響を受けます。しかし、州を通過しているだけのコネクションは大衆抗議の影響を受けません。

### 5.2 解体(Dismantling)

工場やインフラが「解体(dismantling)」されると、前述の建設プロセスが単純に反転します。解体ポイント1つごとに、1つの工場か1つのインフラが取り除かれます。工場は、その工場を持つコネクションに1つでもインフラが置かれている場合には取り除くことができません。ワーキングコネクションからインフラを取り除く場合には、接続先の工場の点数が減少する(両端の工場から1点ずつ)ため、工場を変更後の点数に従って回転させます。

解体が特定の州に限定されている場合は、「コネクションと州」の定義(左の黄色枠)が当てはまりません。

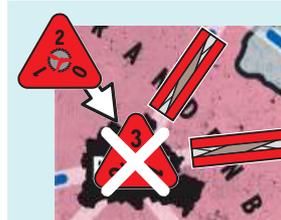
ソ連(CSSR)やポーランド(Polska)の工場は、イベント以外で解体することはできません。

### 5.3 東ドイツ工場のランダウン

東ドイツの工場はランダウン(荒廃・疲弊)することがあります。これが生じた際(例えば、西側通貨の不足などによる。9.3節参照)は、工場マーカーをランダウン工場マーカーに置き換えます。

ランダウンした工場は基礎点が0になり、点数はワーキングコネクションの数と同じになります。(通常の工場より1点低い点数となります。)

ランダウンした工場は、「解体」と無関係になります。つまり、ランダウンした工場は解体できず、ボード上に残り続けます。(例外: ラインスペルク 10.4節参照)



例: 2つのワーキングコネクションを持つこの工場がランダウンすると、点数は3点から2点に減少します。

Tip: 工場やランダウンした工場の点数を確認するには、単純にワーキングコネクションの数を数え、そこに基礎点(1 or 0)を加えれば良いです。

## 6 アクション(THE ACTIONS)

アクションカードはゲームの「エンジン」です。ノーマルカードには4つの使い方があり、そのうちから1つを選んでプレイします。

- 不満カウンターを1つ取り除く
- 経済力を増加させる (=建設を行う)
- 生活水準を向上させる
- カードイベントを実行する

スペシャルカードの場合は、カードイベントの実行のみが行えます。(スペシャルカードは東ドイツ側のみが行えます。)

### 6.1 不満カウンターを1つ取り除く

どのノーマルカードも、不満カウンターを1つ取り除くのに使うことができます。東がレッドカードを使うとき、西がイエローカードを使うときは無条件で取り除けます。デュアルカードや、相手の色のカードを使う場合は、5.2節に従って1つの「解体」を行う必要があります。解体できるものがなにもない場合は、デュアルカードや相手の色のカードを使ってこのアクションを行うことはできません。



例：東がイエローカードを使ってザクセンの不満カウンターを1つ減らします。カードがレッドカードではないので、工場かインフラを1つ解体する必要があります。そのため、デュリンゲンにある工場を1つ解体することを選びます。

### 6.2 経済力の増加

このアクションもすべてのノーマルカードで行えます。プレイヤーはカードの点数と同じだけの建設ポイントを得ることができ、5.1節に従って経済力(工場、インフラ)を増加させることができます。大衆抗議マーカーが置かれた州では建設ができません。



例：西がイエローカードを使って建設を行います。カードの点数(黄色い枠内の「3」)を用いて、工場を1つとインフラを2つ、自分の領内に建てます。4ページに詳細が例示されています。

### 6.3 生活水準(living standard)の向上

すべてのノーマルカードは、生活水準カウンター(living standard counter/以下LS)を3つまで置くにも利用できます。これらは異なる州に置く必要があります。ある州に1つ目のLSを置くためには、3以上の経済力が必要です。同様に、2つ目のLSには6、3つ目のLSには9以上の経済力が必要です。

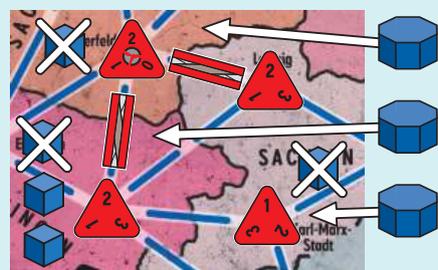
ある州の経済力は、その州に置かれた工場の点数の総和で表されます。

もし州の経済力が、次のLSを置くための基準値に足りていなければ、プレイヤーはカードの点数を一時的に経済力の条件を満たすのに利用することができます。(次の例を参照) カードの点数は複数の州に分割することもできますが、1つの州に対して2点を超過して利用することはできません。

LSが1つ置かれるごとに、その州から不満カウンターを1つ取り除けます。LSを西ベルリンに置いた場合は、不満カウンターは西ベルリンから取り除きます。(サプライヤーの州からではありません。) 10.1節を参照してください。

LSは明示的に要求されない限りボードから取り除かれることはありません。

Tip: 取り除く不満カウンターは、まずは新しく置いたLSの上に置いておき、LSの設置が完了してからボードから取り除きましょう。



例：東が2点のカードを使ってLSを増加させます。右側の州は経済力を3点(1つ目のLSが置ける。)持ち、他の2州は経済力をそれぞれ2点(どちらも1つ目のLSを置くのに1点ずつ足りない。)持ちます。そこで、東はカードの点数を後者の州のLSの条件を満たすのに利用します。(1を2回; 両方の州で2+1=3とする。)これにより、3つのLSを置くことができます。これらのLSは1つにつき不満カウンターを1つ取り除きます。

### 6.4 カードイベントの実行

東はレッドとデュアルカードのイベントを実行でき、西はイエローとデュアルカードを実行できます。

Note: 歴史的に見て、レッドカードの中には東ドイツで発生したものと西ドイツで発生したものがあります。例えば、「農地改革」と「シュビーゲル・スキャンダル」はどちらもレッドカードですが、それぞれ東ドイツと西ドイツで起こりました。イエローカードについても同じことが言えます。アイコンの色を見れば、「どこで」ということがわかります。

各イベントは、1つ以上のアイコンを含みます。アイコンには基本的に矢印のあるものといふものの2種類があります。それぞれの意味は、次ページの枠内で説明します。矢印なしの黄色いアイコンは西ドイツに、矢印なしの赤もしくはピンクのアイコンは東ドイツに影響を与えます。

レッドカードやイエローカードのイベントを行った場合、すべてのアイコンを完全に実行する必要があります。デュアルカードのイベントを行った場合は、アイコンについての矢印のうち1つ、もしくは、矢印のないアイコン(警察権力アイコンを含む)のうち1つを無視することができます。どちらの場合にせよ、イベントの指示(例えば、「バイエルン」のような地理的制限)には必ず従う必要があります。

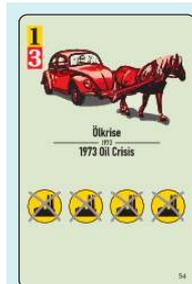
明確化: イベントの指示は、その真上の行にあるアイコンにのみ関係します。

アイコンが実行される順番や場所は、常にイベントを実行したプレイヤーが決定します。例外は、アイコンに紋章(国章)がついている場合です。この場合はだれがイベントを実行したかに関わらず、自国の紋章が描かれているプレイヤーが、そのアイコンがどこで実行されるかを決めることができます。

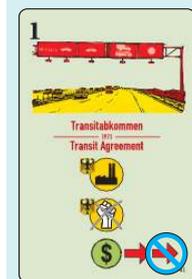
警察権力アイコンがどちらかのプレイヤーによって実行された場合、そのカードはボードの下端には並べず、東の前に配置します。

実行できない矢印 実行できない赤矢印がある(マーカーがトラックの端まで来ている)場合、東は不満カウンターを1つ取り除けます。実行できない黄矢印1つに対しては、西は東の州に不満カウンターを1つ置くことができます。威信アイコンの矢印が実行できない(威信マーカーがトラックの端まで来ている)場合、利益を受ける側のプレイヤーは自分の不満カウンターを1つ取り除くか、相手の州に1つ置くことができます。(訳注: 各トラックの欄外のアイコンを参照)

実行できないアイコン 実行できないアイコンは無視します。(例：取り除ける不満カウンターが存在しないなど。)しかし、自分が現在配置している工場やインフラの数より多くの数の解体を要求するようなイベントを自分で実行することは決してできません。



例1：東がこのイベントを実行します。東は、西にある4つの建設ポイント(工場またはインフラ、あるいはその両方)を選んで解体することができます。



例2：西がこのデュアルカードのイベントを実行します。このとき、西にとって不利益のある矢印1つを無視できます。東がこのイベントを実行するときは、2つの黄アイコンのうち1つを選んで無視できます。



例3：東がこのイベントを実行します。威信マーカを自国側に1つ移動させ、自州に不満カウンターを1つ置き、ポーランドとソ連にそれぞれ2つずつの建設を行います。都市に繋がるコネクションはその都市の一部であるため、東はポーランドに対して(ソ連に対しても同様に)以下のいずれかの建設を行えます。a) 2つのポーランドの工場

b) 1つのポーランドの工場と、1つのインフラ  
c) 2つのポーランドのインフラ(それぞれのコネクションの少なくとも片方に工場がある場合。)



この場合、東のどの建設ポイントを解体するかは西が決定できます。



この場合、西のどの州に不満カウンターを置くかは東が決定できます。

## 矢印ありのアイコン



矢印に従って、威信マーカを1もしくは2つ、左(黄矢印)か右(赤矢印)に移動させます。



矢印に従って、西側通貨マーカを1つもしくは2つ、左か右に移動させます。



矢印に従って、社会主義者マーカを1つもしくは2つ、左か右に移動させます。

## 矢印なしのアイコン



アイコンの色のプレイヤーに1建設ポイントを追加



アイコンの色のプレイヤーから1建設ポイントを解体



アイコンの色のプレイヤーの州に不満カウンターを1つ追加



アイコンの色のプレイヤーの州から不満カウンターを1つ除去



アイコンの色のプレイヤーの不満カウンターの1つを、自国内の別の州に移動



アイコンの色のプレイヤーの大衆抗議マーカが置かれた州(のうち1つ)から、不満カウンターの数を3つまで減らします。3を超えた数のカウンターはすべて取り除けます。



アイコンの色のプレイヤーの州に、(経済力が0であっても)LSを1つ置けます。通常、これによって不満マーカが1つ除去できます。



上記と同様ですが、不満マーカを取り除いてはいけません。



アイコンの色のプレイヤーの州から、LSを1つ取り除きます。



1つの工場と、そのすべてのインフラを取り除きます。



アイコンの色のプレイヤーの工場の1つをランダウンさせます。工場マーカを変更し、点数を1点減少させます。ランダウンできる工場がなければ、インフラを1つ取り除きます。



アイコンの色のプレイヤーの工場の1つを「修復」させます。工場マーカを通常のものに戻し、点数を1点増加させます。



ベルリンの壁の建設。エンド・オブ・ディケイドマーカをベルリン側に反転させます。東は「国からの逃走(Flight from the Republic)」の結果を受けなくなります。



壁の崩壊。エンド・オブ・ディケイドマーカを再反転させます。東ドイツ側は「国からの逃走」の効果を受けなくなります。



これらは「警察権力」アイコンで、東だけに影響します。アイコンがどちらかのプレイヤーによって実行されると、東はこのカードを回収し、表向きにして自分の前に置きます。



ディケイド中に1回、東はこれらのカードを使って不満マーカを1つ取り除けます。(8章参照) 赤のアイコンは「国からの逃走」を増加させますが、ピンクのアイコンはさせません。(9.1節参照)



シュタージの解散。東は回収した警察権力カードをすべて破棄します。(今後集めることもできません。)

カードの上に不満カウンターがある場合は、東の州に再配置します。(1つの州につき1つのカウンターまで。どの州に置くかは東が選べます。)



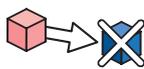
ゴヨーム事件。東は、西の手札か、山札の上から2枚のカードを見ることができます。そして、東はそれらのカードの中から1枚を自分の手札と交換できます。もしくは、山札の上から2枚を調べた場合は、そのどちらかをゲームから取り除くことができます。



Westdeutschland – West Germany

例4：これらのアイコンが実行されると、西は2つの不満カウンターを置きますが、これらは西ベルリンに置くことはできません。西ベルリンは西ドイツの一部とは定義されていないためです。(2ページの定義を参照)

## 7 社会主義者(SOCIALIST)



東の州に大衆抗議マーカーが置かれたら、ホールディングボックスから社会主義者カウンターを1つその州に移動させます。移動した社会主義者は不満カウンターを1つ取り除きます。この社会主義者の移動は、すべての大衆抗議がなくなるか、ホールディングボックスが空になるまで繰り返されます。大衆抗議が起こっている州が複数ある場合、どの州に最初に社会主義者を移動させるかは東が決定できます。

この移動は強制で、アクションが終わった直後か、エンド・オブ・ディケイドの社会主義者フェイズに行く必要があります。(ただし、エンド・オブ・ディケイドでは、他のフェイズでは行えません。)

社会主義者は、マップから除かれる必要があるまでその州に留まります。(9.9節参照)

## 8 警察権力(Police Power)

東が集めた警察権力カードは、赤アイコンなら「赤の警察権力カード」、ピンクアイコンなら「ピンクの警察権力カード」と呼ばれます。

東は集めた警察権力カード1枚につき、ディケイドに1回、不満カウンターを1つ取り除くことができます。カードの使用は、自分のアクション中(アクションに追加して)、もしくはエンド・オブ・ディケイドの「警察権力の行使」フェイズ(9.8節参照)で行えます。この方法で取り除かれた不満カウンターは、このディケイドでカードが利用されたことを示すために警察権力カードの上に置かれます。カードは、そのディケイド内で再使用することはできません。

## 9 エンド・オブ・ディケイド

エンド・オブ・ディケイドは10フェイズで構成されます。フェイズを1つ完了することにエンド・オブ・ディケイドマーカーを移動させて、フェイズを飛ばさないように注意します。国

### 国家の破産

エンド・オブ・ディケイド中に、東ドイツが経済力(配置された工場やインフラ)を超えた解体を要求された場合、東ドイツはその時点で敗北します。残りのフェイズはスキップされます。

## 9.1 国からの逃走/ベルリンの壁

東ドイツにとって、国民(特に専門家や科学者)の大規模流出は、経済の崩壊を招きかねない深刻な問題でした。1952年の国境閉鎖は役に立ちませんでした。東ドイツの難民は西ベルリンには簡単に辿り着くことができ、西ドイツの市民権とパスポートを与えられて歓迎されていたからです。ベルリンの壁の建設によってのみ、東ドイツは国民の流出を止めることができました。しかし、壁は建設にも監視にもコストがかかると同時に、東ドイツは国際的な威信を失うことにもつながりました。

このフェイズの処理は、エンド・オブ・ディケイドマーカーのどちらの面が表になっているかによって異なります。



**壁の代償** ベルリン側が表になっている場合は、威信マーカーを西に有利な方向に1つ動かします。

また、東は建設ポイントを1つ選んで解体します。



**国からの逃走** もう片面が表になっている場合、東は「国からの逃走」を受けます。この影響の大きさは逃走トラックを用いて決定します。

以下の条件を満たすごとに、逃走マーカーを1つ進めます。

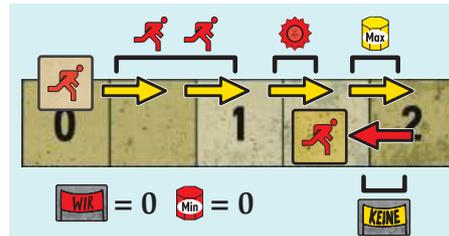
- このディケイドでプレイされたカード(ボードの下端に並べられている)の逃走アイコン1つにつき
- 西ドイツのもっとも生活水準の高い州の、生活水準マーカー1つにつき
- 東ドイツが集めた赤の警察権力カード1枚につき
- 東ドイツに1つ以上の大衆抗議マーカーがあった場合

以下の条件ごとにマーカーを1つ戻します。

- 東ドイツの最も生活水準の低い州の生活水準マーカー1つにつき
- 西ドイツに1つ以上の大衆抗議マーカーがあった場合

逃走マーカーの最終的な位置によって、東ドイツに与えられる解体ポイントが決まります。威信の優位を持つプレイヤーが最初の東の工場やインフラの解体を行い、その後は交互に解体を行っていきます。

このフェイズの終了後に、逃走マーカーをゼロに戻し、ボード下端のプレイ済みのカードをすべて破棄します。



例: 逃走マーカーを、2マス(1つの逃走アイコンのあるカードが2枚)+1マス(赤の警察権力カード1枚)+1マス(西の最もLSの多い州のLSの数)=4マス進め、1マス(西が2つの大衆抗議マーカーを持っている)戻す。(他の2つのパラメーターはゼロ。)結果として、東は1つの解体を要求される。

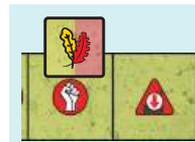
## 9.2 威信(Prestige)

東西ドイツは(同盟国、あるいは非同盟国からの、もしくはオリンピックなどにおける)国際的な威信をかけて競い合った。双方が、「真のドイツの代表」とみなされることを望んでいたのだ。



現在の「威信の優位」を持つプレイヤーは、威信マーカーの現在地、もしくはは現在地より手前の(点数の低い)

マスのアイコンを実行できます。実行場所もそのプレイヤーが選択します。アイコンの内容はアクションカードにあるものと同じです。



例: 威信マーカーが、「東に不満カウンターを+1する」マスにあります。しかし、西は手前の、「東の工場を1つランダムする」マスのアイコンを実行するという選択も可能です。

## 9.3 西側通貨(Western currency)

歴史的に、東ドイツは西側諸国通貨の不足に悩まされてきました。これはバナナやコーヒー、工業資源などを輸入するために必要なものでした。同時に、東ドイツの経済にはほとんど投資がされておらず、消耗戦が続いていました。このような問題は、ドイツマルクという取引に有利な通貨を持っていた西ドイツにはほとんど影響がありませんでした。



西側通貨(Western currency/WC)は東だけが必要とします。収入源には、WCトラックと輸出があります。

WCマーカーの位置でWCトラックからの収入(マイナスの場合もある)が確認できます。輸出による収入は次のように計算されます。

東の輸出工場のうち、西の最も点数の低い輸出工場と同じかそれ以上の点数を持つ工場1つにつき、東ドイツは1WCを得ます。(西が工場のない州を持つ場合は、ランダウンして0点となっている工場も含むすべての工場から1WCが得られます。)

**輸出工場：**すべての州において、その州で最も点数の高い工場1つを「輸出工場」として扱います。

東は1つのLSに対して1WCを必要とします。

東で不足しているWCの数だけ、プレイヤーは東の工場を交互に選んでランダウンします。ランダウンできる工場がなくなってもまだWCが足りていなければ、足りないWC1つにつき、インフラ(もしくはラインスペルクの工場)を解体していきます。ランダウンと解体は、威信の優位を持っているプレイヤーから始め、交互に行います。

輸出によるWCの収入と、WCトラックからの収入の合計がマイナスだった場合、東の工場はLSの数以上にランダウンされることになります。(例を参照)

注：

- a) WCを必要以上に得ても東に利益はありません。
- b) ソ連とポーランドにある工場はWC収入には貢献しません。

例：東が8つのLSをマップに配置しています。WCトラックからの収入は3です。西の最も点数の低い輸出工場は3点で、東の輸出工場は0,1,1,2,3,5点です。そのため、輸出により2WCが得られます。東は3WC不足している(8-3-2)ので、工場を3つランダウンしなければいけません。

別例：上の例で、WCトラックからの収入が3だったとします。すると、合計のWC輸入はマイナス(3+2=1)となります。このとき、東は9WC不足することになります。(8+1)

## 9.4 警察権力の代償

東ドイツの支配と抑圧のシステムは巨大でした。1989年の終わりには、シュタージには91,000人のフルタイムのエージェント(人口の180人に1人)と、180,000人の非公式エージェント(合計で人口に対して1:60の比率)がいました。この比率を基準にすると、シュタージは歴史上最大の秘密警察であり、KGB(1:595)やゲシュタポ(1:8500)をはるかに上回っていたことになりました。



集めた警察権力カード1枚につき、東は建設ポイントを1つ解体しなければなりません。(場所は自由)

## 9.5 生活水準の維持



1つの州にあるLSの数は、その州の輸出工場の点数を超えることはできません。プレイヤーは双方、自国のすべての州を確認し、必要であれば余剰のLSを州から取り除いてください。

西ベルリンにあるLSの数は、LSを移動させたサプライヤー州(訳注：現在LSがあるセクターのサプライヤー。LSのないセクターのサプライヤーは考慮しない。)の輸出工場の中で最も点数の低いものの点数を超えてはいけません。余剰のLSは西ベルリンから取り除かれます。(西はどのセクターから除くかを選択できます)

注：ソ連とポーランドにある工場(国外工場)はLSの維持には利用できません。

例：ブランデンブルクはLSを3つ持っていますが、輸出工場が1点なので、LSを2つ失います。

## 9.6 国内格差



プレイヤーは双方、自国のすべての州を、自国の最も発展した州(LSが最も高い州)と比較します。

それぞれの州は、最も発展した州とのLSの差から1を引いた数の不満カウンターを配置されます。

西ベルリンは例外で、LSの差と同じ数の不満カウンターを受け取ります。

例：西の州は、ベルリン(2)とバイエルン(2)を除いて、3LSを持ちます。西ベルリンは不満カウンターを1受け取りますが(LSの差と同じ)、バイエルンは受け取りません(LSの差-1)。

## 9.7 東西格差



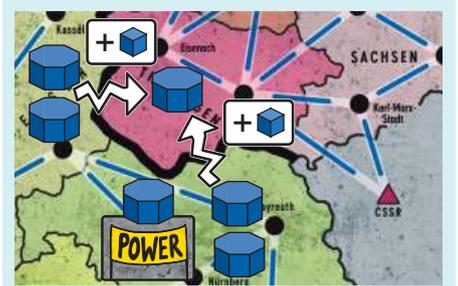
利用可能なLSを用いて、すべての州は隣接する相手の州に「攻撃」ができます。攻撃側のプレイヤーが、どの州

を攻撃するかを選びます。西ベルリンは例外で、隣接する2つの州(東ベルリンとブランデンブルク)を両方攻撃できます。

もし相手の州のLSの方が少なければ、相手はその差と同じ数の不満カウンターを受け取ります。しかし、新たな大衆抗議マーカーは、双方のプレイヤーのすべての攻撃が終了したあとに作成されます。

**重要事項：**攻撃側の州に大衆抗議マーカーがある場合、マーカー1つに対して1つのLSが攻撃に使用できなくなります。(防御側の大衆抗議マーカーは関係ありません。)

Tip: 同じ州内に大衆抗議マーカーがある場合、誤って攻撃に使用しないよう、LSを1つマーカーの上に置いておくようにしましょう。



バイエルンはザクセンかチューリングゲンを攻撃できます。バイエルンには大衆抗議マーカーが1つあるので、攻撃に使えるLSは2つです。ザクセン(0)に不満カウンターを2つ与えることもできますが、チューリングゲン(1)を攻撃してカウンターを1つ与えました。ヘッセン(2)も同様にチューリングゲンを攻撃して、カウンターをもう1つ与えました。

## 9.8 警察権力の行使



東はまだこのディケイドで使用していない警察権力カードを使って不満カウンターを1つ取り除けます。

(8章参照)その後、東はこれらのカードの上に置いていた不満カウンターをすべて取り除きます。(訳注:カードは「シュタージの解散」がプレイされない限りは破棄せず保持する)

## 9.9 社会主義者フェイズ

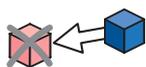
東ドイツは社会主義の形成を目指していました。ある世論調査によると、ベルリンの壁が崩壊した11日後、CDUとSPD(西ドイツの2大政党)に投票していた東ドイツ国民はわずか22%でした。残りの人々は、ニューフォーラムや旧SED(共産党)のような改革政党に投票していました。これらの政党の方針は、よりよい世界を目指すために、物質的な富を犠牲にして連帯するという社会主義の信念を反映したものでした。



社会主義者トラック上のマーカーの位置によって、東が受け取れる(あるいは手放す)社会主義者の数が確認でき

ます。新たな社会主義者はホールディングボックスに収容され、必要な時に(新旧問わず)大衆抗議マーカーが置かれた州に直接配置されます。(7章を参照)

**社会主義の勝利** 東が新たな社会主義者を得た時点で12人すべての社会主義者がボード上にいた場合、即座に東ドイツの勝利となり、残りのフェイズはスキップされます。



東が社会主義者を失う際、まずはホールディングスボックスから取り除きます。

それで足りなければ、西が各州から社会主義者を取り除き、1人除くごとに不満カウンターを1つ戻します。(必要であれば大衆抗議マーカースも配置します。)

**社会主義の敗北** 社会主義者を取り除く際にボードに社会主義者が1人もいない場合、その時点で東ドイツは敗北し、残りのフェイズはスキップされます。

## 9.10 Wir sind das Volk?



**崩壊の確認** プレイヤーはそれぞれ、自国に配置されている大衆抗議マーカースを数えます。

**崩壊** この時点で4つ以上の大衆抗議マーカースが置かれていた国は崩壊し、ゲームに敗北します。東西が同時に崩壊した場合は、東ドイツの勝利となります。

どちらの国も崩壊しなかった場合は、現在の山札とスペシャルカード(まだ残っていれば)を捨て、次のディケイドを開始します。

**ゲーム終了での勝利** 4ディケイドが経過し、ゲームが終了した際に勝敗が決していなければ、東ドイツの勝利となります。

例: 西ベルリンに2つの大衆抗議マーカースがある場合、西ベルリンのルール(10.1節参照)により、それぞれが1つの大衆抗議マーカースをサプライヤー州に追加します。合計で、西ドイツは4つの大衆抗議マーカースをボード上に持つことになるので、崩壊してゲームに敗北します。

## 10 特殊都市

### 10.1 東ベルリン

東ベルリンは(ブランデンブルク州に完全に囲まれている)通常の州として扱います。ここに工場を建てる場合は、メインマップのベルリン市のシンボルのところに配置します。この工場はブランデンブルク州には属さず、東ベルリン州に属することになります。他のすべてのマーカース(LSや不満カウンターなど)は、別枠の東ベルリンマップ上に配置します。

### 10.2 西ベルリン

西ベルリンは東ドイツの中に浮かぶ孤島のような存在で、西ドイツの象徴であり、ショーケースとして扱われていました。この特殊な立ち位置を考慮して、特殊なルールを適用します。

西ベルリンは東ベルリンとブランデンブルクに隣接しています。3つのセクターに分かれています。3つの州として扱います。西ベルリンに置かれるすべてのマーカースやカウンター(LSや不満カウンターなど)は常に合計されます。

西ベルリンには工場やインフラを建設することはできません。

1つの例外を除いて(後述)、西ベルリンは以下のようにのみLSを受け取ることができます。

- 西がLSを増やすアクションで、新しいLSを西ドイツのサプライヤーに置き、
- そのサプライヤーが西ベルリンのLSの総数より多くLSを持つようになったとき、
- 西はそのLSを西ベルリンに移動するという選択が出来る。(他のすべてのLSを置き終わったあと)

アクションごとに、1つのサプライヤーだけが西ベルリンにLSを移すことができます。LSは対応するセクターに置かれ、西ベルリンの不満カウンター(サプライヤー州のものではない)が除去されます。セクター間のLSの数は均等である必要があります。(例えば、アメリカセクターは、他のセクターが最低1つずつLSを持っているときだけ、2つ目を置けます。)

プレイヤーが西ベルリンにLSを置ける唯一のイベントは、「コンピューター時代の幕開け(Start of the Computer Age)」です。これでLSを受け取った場合は、好きなセクターに置けます。(均等に置くルールには従います。)

例: 西ベルリンがOLSのときに、西がラインラント=プファルツ(フランスサプライヤー)に1LSを置いたとします。LSを増加させるアクションがすべて終わったあと、西はそのLSを西ベルリンのフランスセクターに移すことができ、西ベルリンの不満カウンター(ラインラント=プファルツのものではない)が除去されます。次の西ベルリンへのLSは、バーデン=ヴュルテンベルクかノルトライン=ヴェストファーレン(アメリカイギリスのサプライヤー)からのものではなくてはいけません。

**大衆抗議の二重カウント**: 西ベルリンに大衆抗議マーカースが置かれると、その時点でサプライヤーにも追加の大衆抗議が発生します。どのサプライヤーに置くかは東が選べます。サプライヤーにとっては通常の大衆抗議と同様で(その州で建設ポイントの使用ができなくなる)、

その州自身の不満カウンターから作られる大衆抗議マーカースがあればそれに追加で配置されます。西ベルリンから運ばれてきたマーカースは、西ベルリンの大衆抗議が終了したときのみ除去されます。(この場合は、西ベルリンとサプライヤーの両方のマーカースが除去されます。)

**Tip:** 運ばれてきた大衆抗議マーカースは、サプライヤーの旗の上に置くようにすると良いでしょう。(西ベルリンで大衆抗議が終わるまで除去できないことがわかりやすくなります。)

エンド・オブ・ディケイドでの例外:

- 生活水準の維持, see section 9.5
- 国内格差, see section 9.6
- 東西格差, see section 9.7

### 10.3 ハンブルク(Hamburg)

ハンブルクはワイルドカードのような役割を持っています。すべてのアクションおよびエンド・オブ・ディケイドフェイズの際、西はハンブルクがニーダーザクセンとシュレーズヴィヒ=ホルスタインのどちらに属するかを毎回新たに決められます。(ただし、アクションやフェイズごとにそのどちらかにしか属せません。)

例: 西は、シュレーズヴィヒ=ホルスタイン(経済力0)に1つ目のLSを置こうとしています。3点の工場を持つハンブルクをこの州に置けば、経済力の条件を満たすことができます。もし、西が同じアクション内でニーダーザクセンにもLSを置きたい場合、ハンブルクはそのLSの条件を満たすためには使えません。

### 10.4 ラインスベルク(Rheinsberg)



ラインスベルクには「初のドイツ製原子力発電所が東ドイツに! (First German nuclear plant is in the East!)」イベントでのみ工場を配置できます。

ラインスベルク用の特殊な工場マーカースを使います。基礎点が2で、インフラとは接続できません。この工場は、通常の方法の他に、解体された場合でもランダウンします。(どちらの場合でもマーカースを裏返します。)ランダウンしたラインスベルク工場は、もう1度解体されると、マップから取り除かれます。

### 10.5 国外工場



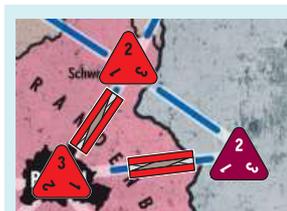
ドイツ国外に4つの都市が存在し、2つがソ連、2つがポーランドのもので、ここには、「COMECONへの参加(Joining the CMEA)」と「ワルシャワ条約機構への参加(Joining the Warsaw Pact.)」イベントで工場を建てられ、紫色の国外工場を使います。

国外工場にも通常のように、あるいは前述のイベントなどでインフラを建設できます。

国外工場は、「プラハの春(Prague Spring)」と「連帯に対する戒厳令(Martial law against Solidarity)」イベントを除いては解体されませんが、国外工場に繋がるインフラは通常通りの手順で解体されます。

国外工場は、ワーキングコネクションが繋がっている1つの州(のみ)に点数を加算することができます。ハンブルクと同様に、点数を加算する州はアクションごとに変わって構いません。

国外工場は輸出工場にすることはできません。



例：ポーランド工場は2点を東ベルリン(経済力5)に追加できます。シュヴェットとの間にワーキングコネクションがないので、ポーランドは、ブランデンブルクに点数を追加することはできません。もしそのコネクションが存在していたら、東は毎アクションごとに、ポーランドの工場を東ベルリンに使うか、ブランデンブルクに使うかを新たに決定することができます。

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.

## カード年鑑

**デュアルカード:** No. 11, 15, 21, 22, 30, 41, 42, 45, 48, 51, 61, 62. **イエローカード:** No. 12-14, 16-20, 35-40, 55-60, 70-80. **レッドカード:** その他すべて

### Some Titles may need an explanation:

**No. 20:** Wirtschaftswunder はドイツの「経済の奇跡」のことです。  
**No. 39:** ケネディは手帳に *Ish bin ein Bearleener* と記して(訳注:ドイツ語の発音を再現した)いました。  
**No. 48:** *Mittelstand* はドイツ語独特の単語で、英語に直訳できません。家族経営されている中小企業のようなものです。(訳注:ドイツ経済にとっても貢献しているらしい日本の中小企業とも趣が違う感じ)

**No. 53:** KoKo (Kommerzielle Koordinierung – Commercial coordination) は東ドイツ政府の輸出部門で、西側の通貨を獲得するのに非常に(ひかえめに言って)独創的な手段を取っていました。

### Clarifications may be needed for:

**No. I** まず、東は大衆抗議マーカーが置かれている任意の2州の不満カウンターを3個まで減らします。その後、さらに不満カウンターを2つ取り除くことができます。

**No. II** ベルリンの壁にかかるコストがリマインダーとして描かれています。このイベントが実行されたら、このカードをエンド・オブ・ディケイトトラックの近くなどのわかりやすい場所に置いておくとい良いでしょう。

**No. III** 2つのLSは同じ州に置いて構いません。

**No. IV** (円卓会議側) 東は(訳注:シュタージの解散に伴う)不満カウンターの州への再配置を先に行って構いません。その後、西は東の大衆抗議マーカーのある州を選び、その州の不満カウンターを3つまで減らしてください。

**No. 4** 不満カウンターは西ベルリンに置けません。  
**No. 7** ポーランドとソ連に対して建設ポイントを2与えます。コネクションは都市の一部であるため、東はポーランド(とソ連)に、a)ポーランド工場2つ b)ポーランド工場1つとポーランドのインフラ1つ c) (5.1章の制限を満たせば) ポーランドのインフラ2つのどれかの組み合わせで建設ができます。

**No. 9** The same as No. 7.

**No. 11** 不満カウンターは西ベルリンに置けません。

**No. 13** 不満カウンターは西ベルリンからは除けません。

**No. 15** 西がイベントを起こす場合は、警察力アイコンを無視できます。東が起こす場合は、西がどこで建設をするか、もしくは東のどの建設ポイントを解体するかは、西が決めることになります。

**No. 20** 不満カウンターは西ベルリンからは除けません。

**No. 21** 西は警察力アイコンを無視できます。

**No. 24** 不満カウンターは西ベルリンにおけません。

**No. 25** 2つの不満カウンターを西ベルリンに、さらに2つを他の州(複数でも可)におきます。

**No. 27** ラインスペルク工場を使います。(10.4節)

**No. 35** LSは、間接的にも直接的にも西ベルリンに置いてはいけません。

**No. 37** ソ連工場と、それに付随するすべてのインフラを除去します。再度建設することはできません。

**No. 39** すべてのアイコンを西ベルリンに使います。

**No. 43** ノルトライン=ヴェストファーレン(NRW)のすべてのコネクションはNRWの一部なので、実質的に他の州に属しているように見えるインフラ(例:プレーメン-デュースブルク間の2つ目の青い線の上にあるもの)を除いても構いません。もちろん、どのコネクションにもインフラが繋がっていないのであればNRWの工場を除いても構いません。

**No. 46** もし東ベルリンにランダウンした工場が無ければ、このカードのアイコンを、「東ベルリンの工場をランダウンさせ、すぐに修理する」として実行して構いません。(実質的になにもしなかったことと同じになります。)他のアイコンは通常通り処理します。

**No. 51** 西は警察力アイコンを無視できます。

**No. 62** 不満カウンターは西ベルリンに置けません。

**No. 63** No.43の解説を参考にしてください。ハンブルクに繋がるどのインフラでも除くことができます。

**No. 64** これはデュアルカードではありません。

**No. 67** LSを置くことでザクセンから不満カウンターを1つ除けます。もう1つのアイコンで、東は好きなところから不満をもう1つ除去できます。

**No. 68** 不満カウンターは西ベルリンに置けません。3つすべてをバイエルンに置いて構いません。

**No. 73** No.37の解説をそのままポーランドの工場に適用します。

**No. 77** 移動させる不満カウンターは、このイベントで新しく置いたものでも構いません。

**No. 79** LSを西ベルリンに置いて構いません。その場合、10.1節に従って置くセクターを選んでください。

## Design notes

*The occupation of consciousness is the wondrous mortal thing in this country: since it is annihilating beauty, dignity and poetry; and, based on this corrosion of the people, establishing the dictatorship.*

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

Peerに誘われて新しいプロトタイプを試してみたところ、始めてすぐそのゲームに夢中になりました。1989年の秋を題材にした、ドイツの長大な小説に対する、長年の期待感のような感覚が思い起こされました。いまやこのような小説はいくつかありますが、ゲームに関しては、私が知る限りでは風刺的なジャンルのものしかありません。分断期のドイツについてのゲームを作るある種の必然性がそこにありました。

最初のプロトタイプはとても楽しく、Peerが選んだゲーム内のイベントは、その時代をよく再現できていました。もちろんまだ完璧に動いていないメカニズムもありましたが（最初のプロトタイプではほとんど避けられないことです）、すぐに修正して、ゲームはほぼバランスの取れた状態になっていました。

しかし、作り始めの高揚感が過ぎ去ると、私たちにはひとつの心配事が生じ始めました。東と西のプレイスタイルがとても似通っていたということです。二つのシステム（資本主義と社会主義、民主主義と独裁政治）の違いは上手く描き出されていませんでした。さらに、4番目の「ディケイド」では、崩壊が決まり切っている（東ドイツ側が完璧にプレイをしたとしても、東の経済がいつも破綻してしまう）と感じられることが多くありました。我々はイベントを見直し、いくつかを差し替えたり、東側にゲームのメカニズムとして計画経済の概念を導入したりし、東ドイツがそれぞれのディケイドごとに計画的な経済成長を行わなければならないようにしました。これについてはいくつかのバリエーションを試しましたが、心から満足することはできませんでした。計画の過剰達成や未達成をどのようなモデルで扱うかといったケースにおいて、賢いプレイヤーが回避できないようなルールを設定するのがとても困難だったのです。

我々の目を覚ませさせたのは、BjörnとHolgerとともに行ったテストでした。もっと根本的なところに問題はあり、この方法では単純にうまくいかなかったのです！ 私たちは発想を白紙に戻し、計画経済のコンセプトを捨て、社会主義者と西側通貨の概念を採用しました。後者であれば、荒廃した工場ももっとうまくゲームに組み込めます。さらに、東側の経済の崩壊を構造的な原因に転換することにも成功しました。やるべきことはまだたくさんありますが、方向性は明確になりました。——このように、ゲームデザインを完成させるには良い批評家が必要なのです。BjörnとHolgerに感謝を込めて！

工場やインフラといった経済システムは、最初のプロトタイプの頃からすでに存在しました。不満や大衆抗議、あるいは4つのプレイ方法があるイベントカードを、オープンにして表示しておく方式といったものについても同様です。

ゲームをプレイしやすくするために、最初の地図では、東ドイツについては1952年以前の州（東ドイツが15の県に再編される前）を、西ドイツについては連邦州を用いました。（西ドイツの州は、ザールラント、ハンブルク、プレーメンといった小さなものは除きました。これらの連邦州の人々には申し訳なく思います。受け入れてもらえることを願っています。）それに加えて、州の境界については1つの大きな例外を除いて、歴史的なものに一致するようにしています。例外は、ヘッセンが実際より北に大きく、ザクセン=アンハルトが南に大きいというものです。（そうしなければ、ヘッセンが隣接する州を1つしか持たないのに対し、ニーダーザクセンが4つ持つになってしまうことになったからです。）

**イベント。** イベントについては、政治、社会、スポーツ、日常生活のものをミックスしたいと考えていました。「プラハの春(Prague Spring)」「コンピュータ時代の幕開け(Start of the Computer Age)」「GDRがブルー jeansの生産を許可(GDR permits Blue Jeans production.)」などの幅広いイベントがあるのはそういう理由です。1つのディケイド(10年)にカードは20枚しかないので、どのイベントをピックアップするかを決めるのは簡単ではありませんでした。もちろん、別の方法で決めることもできたかもしれませんが。集団農場の強制や、東ドイツが天安門事件を支持したこと、ハルシュタイン・ドクトリン、1987年6月のベルリン帝国議会でのコンサートがないなんて、と思うプレイヤーもいるかもしれません。また、いくつかのイベントについては、関連関係があるものも合わせて考えなければなりません。例えば、「ベルリン空輸作戦(Berlin Airlift)」にはベルリン封鎖が含まれますし、「西ドイツの平和運動(West German peace movement)」には、NATOの二重決定に対する抗議が含まれます。また、宇宙開発競争や、1956年のハンガリー動乱などは、東ドイツ間のイベントというよりは、アメリカソビエト間のイベントのように思われました。最後になりましたが重要なこととして、イベントの選択は、レッドカードとイエローカード、東ドイツと西ドイツのバランスを保つ必要性にも影響されています。

**スペシャルカード。** 東ドイツには、「スペシャルカード」として利用できるキーイベントが存在します。最も重要なものは、「ベルリンの壁の建設(Construction of the Berlin Wall)」と「壁の崩壊(The Coming down of the Wall)」です。

我々は、壁の建設をプレイヤーに「本当に」決断してほしいだったので。もし、東ドイツが壁なしでは勝てないのであれば、その決断は単なる疑似的なものにすぎません。決断を難しくするために、「国からの逃走」を様々な要因に基づいて行わせました。プッシュ&プルファクター理論に従った生活水準の差（西の最大値と東の最小値を比べていたのはこれが理由です）、国家からの抑圧（赤い警察権力アイコン）などが要因の一部です。我々は、この「逃走」アイコンに不確定性を導入しました。逃走アイコンが手札にある場合は悩むどころです。カードをプレイして逃走を増やすべきか？ それともアクションをパスすべきか？ 東の判断は、警察権力カードを何枚持っているか、

あるいは持ちたいか、それがピンクか赤かによっても変わってきます。したがって、判断はゲームごとに変わってきますが、リプレイ性を高めるには良いことです。

「壁の崩壊」については、このイベントは東ドイツの崩壊そのものを表すため、ゲームに含めるべきではないという主張もたしかにあるでしょう。しかし、壁の崩壊をなくして東西ドイツをテーマにしたゲームを作れるのでしょうか？ そこで、壁を残すのと崩壊させるのとの、どちらが良いのかの判断が難しくなるようにイベントをデザインしました。いずれにせよ、社会主義が失敗して東ドイツがゲームに負けそうになったときには、このイベントはいつでも頼みの綱として存在します。

他のスペシャルカードとして、「ホーネッカーがウルブリヒトを追放した(Honecker ousts Ulbricht.)」というものがあります。このイベントは、「経済政策と社会政策の統一」という新しいパラダイムによって引き起こされた、東ドイツの赤字財政支出の始まりでした。（ちなみに、「経済政策と～」がこのイベントのタイトルとして歴史的に正しいのですが、だれがそんな官僚用語を理解できるでしょう？）

**イベントの効果。** もちろん、純粋にイベントを選択することよりも、その効果をモデル化することのほうがはるかに重要です。バランスの問題（威信マーカーは平均してどのようなパターンで動くべきか？ 西側通貨マーカーはどうか？）に目を配りながら、イベントの効果はそのイベントの歴史的な影響に基づいて考えられています。しかし、本当の歴史的影響を考えることはときとして複雑な問題になります。以下にその例を2つ挙げてみましょう。

a) 「ミッテルシュタットの国営化(Nationalizing the Mittelstand)」(Mittelstand/訳注：主に建築分野の職人や企業からなるドイツ固有の形態の中小企業)は、今日になってみれば東ドイツにとってネガティブな影響しかありませんでした。生産性は低下し（西側通貨の減少）、人々は呼んだ配管工が来るまでいままでもより長く待たされる羽目になり（怒りの増大）、計画経済に疑いを抱き始めました（社会主義者の減少）。しかし、なぜ東ドイツはミッテルシュタットを国有化したのでしょうか？ もちろん、それが社会主義を大きく前進させると考えたからです。そのため、それを後出しでモデル化するのではなく、社会主義に対してプラスの効果を持つものとしたのです。

b) 「ミュンヘンオリンピック(Munich Olympics)」のカード効果は、西が威信を得る（世界中心がミュンヘンに注目していた）、不満が増える（ミュンヘンオリンピック事件後に警察の管理が強化された）、生活水準の向上（ミュンヘン地下鉄と現地の住宅計画）です。しかし、ミュンヘンオリンピック事件におけるドイツ警察の失態を、西ドイツの威信の失墜としてモデル化することはできないだろうか？ もしくは、東ドイツが西ドイツを抜いてメダル獲得数で三位になったことを、東ドイツの威信の獲得ととらえることもできるのでは？ それこそ、ミュンヘンオリンピック事件そのものを、社会主義の後退と捉えることすらできるのではないだろうか？ ——ミュンヘンオリンピック事件が社会主義の後退だとはどういうことだ！？ と思う

かもしれませんが——それはその通りなのです。東ドイツのプロパガンダによれば、イスラエルは(米国の緊密な同盟国として)、ずば抜けて帝国主義的で抑圧的な国家であり、東ドイツは常にパレスチナの方に「連帯」を感じていました。しかし、そのパレスチナが、罪のないスポーツマンをあまりに残酷な方法で殺害したのです。これが平和的社会主義という理念にのっとるものだろうか？ 連帯と哀れみはイスラエルともにあるべきなのではないだろうか？ ミュンヘンオリンピック事件は、東ドイツに大きな疑念の種をまき、「平和と社会主義のために」といったスローガンは皮肉で空虚に響き始めました。——しかし、このような考えはあまりに弁証法的すぎるように思えたので、最初に記したようなものをカードの効果としてデザインしました。

最終的に、ゲームバランス上の理由から、東西どちらにおいても効果の強さは異なります。もちろん、西の「核燃料の再処理に対する抗議活動(*protests against nuclear reprocessing*)」は、東の「月曜デモ(*Mondays' demos*)」に比べれば規模は小さいものでした。

**威信(Prestige).** 当初は、どちらの陣営も独自の威信マーカーを持っていましたが、それは相対的なものに変更されました。そのため、プレイヤーはつねに、東の威信の低下を西の威信の上昇(逆もしかり)と読みかえる必要があります。初期のディケイドでは、それぞれの側の同盟国の視点が、威信の増減を決定します(例えば、ソ連はシュータージの設定を喜ばしく思うでしょう)。しかし、後期のディケイドでは、国際的な視点から決定されることになります。直接的な効果のほかに、威信は各ディケイドでの先攻プレイヤーや、逃走と西側通貨の処理の際に、最初の選択をするプレイヤーを決定します。これらは、どちらもとてもクリティカルな影響です。

**西側通貨(Western currency).** 西側通貨の不足は、現実とまったく同じようにゲーム内でも東にとって深刻なハンディキャップです。東ドイツは非常に独創的な、多くの場合非人間的で犯罪的な方法で西側の通貨を手に入れていました。例えば、政治犯の自由のためにお金を払うという西ドイツとの契約は、批評家をより厳しく取り締まるのに利用されました。投獄された市民には最大で100,000ドイツマルクの価値があったからです。ゲームの中では、プレイヤーは西側通貨アイコンを無視するわけにはいきません。西側通貨なしでは、東は自国の生活水準を保つことができないのです。また、工場をランダウンさせないままにゲームを終えることができるなどと思っていけません。(インフラが残っていればそこまで恐れることはありませんが。)

**警察権力(Police power).** ドイツの歴史をテーマにしたゲームは、その暗部を矮小化してしまう危険を常にはらんでいます。「フランクフルトのアウトシュビッツ裁判(*Frankfurt Auschwitz trials*)」のようなイベントを採用したのは、そのような罪を避けるためです。さらには、法治国家と独裁国家の違いをモデル化することも重要でした。前者は反対意見を警棒で容易に弾圧することはできませんが、後者は可能です。(シュータージのツェルゼツツクなど。[訳注: Zersetzung(弱体化、戦意喪失策など訳される)のこと。シュータージが採用していた、監視対象者に心理的虐待を加えることで抑圧する手法]) ゲーム内では、

西は生活水準をあげることで不満を和らげなければなりません、東にはさまざまな選択肢があり、そのひとつが警察権力による残忍な力なのです。

**社会主義(Socialism).** 社会主義の勝利条件は、東ドイツの歴史的な使命を反映しています。東が社会の変革に成功するか否か。社会主義者はある種の秘密兵器です。大衆抗議が発生すると、社会主義者が向かってそれを鎮めます。彼らは、西側諸国の富の誘惑に対して免疫があります。そこで、西ベルリンと呼ばれるショーケースが登場するのです。史実同様、西ベルリンは西ドイツの一番の弱点であり、同時に最も鋭い武器でもあります。西ベルリンに生活水準を移動させる方法を考えるのは困難でしたが、我々は連合国占領期のドイツの領域を参考にゲームに組み込むことができました。(ただし、簡略化する必要はありました。)

**We are the people? No power to Nobody?** 西ドイツが崩壊するなどということは、現代の視点からしたらバカげているかもしれません。しかし、「WIR SIND DAS VOLK!」はゲームであり、ゲームにはこのような可能性も必要なのです。しかし、ほとんどのゲームでは、西の生産は東を大きく追い抜くことでしょう。それでも常に足元に気を付ける必要があります。「西ドイツの緊急事態法(*West German emergency acts*)」や「ドイツ赤軍(*Red Army Faction*)」のようなイベントは、うまく実行されれば西の計画を狂わせることができます。しかし、西がこれらの障害を回避することができたとしても、東側を崩壊させることはそう簡単ではありません。25年前、我々を含む多くの人たちにとってベルリンの壁の崩壊が予想外であったのと同じように、勝利や敗北はときとして予想外の形でやってくるものなのです。

我々は、「WIR SIND DAS VOLK!」が皆さんに何時間ものエキサイティングなゲーム体験を与えられることを願っています。そして、皆さんが当時のバカげた非人間的に(そう何年も前のことではないのに、とても昔のように思えます)に思いを馳せてくだされば光栄です。私たちの最大の望みは、1989年10月にドイツ民主共和国が40周年を迎え、「*Chinese Solution*」(訳注: 天安門事件のこと)が現実差し迫っていた頃、東ドイツで最初のデモ隊となった人々の大きな勇気が忘れ去られないようにすることです。このゲームを彼ら皆に捧げます。

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 Saarfranken*) 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 Elilgaard, 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 Spekling / 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.