

WIR SIND DAS VOLK 2+2

Le superpotenze intervengono nella Guerra Fredda



Introduzione

WIR SIND DAS VOLK 2+2 è un'interessante espansione per il gioco che porta lo stesso titolo e che [Balena Ludens ha recensito qualche tempo fa](#). È sempre edito da Histogame, ma amplia a quattro il numero dei giocatori, aumentando di conseguenza la durata (circa 180 minuti in totale, una volta imparate le nuove regole) pur restando giocabile a partire da 12 anni.

Vi consigliamo di leggere la [nostra recensione](#) perché nel seguito di questo articolo daremo per acquisite molte informazioni in essa contenute.

Le premesse storico-politiche, già ben sottolineate nel precedente articolo, restano le stesse, ma stavolta entrano in gioco anche i grossi calibri: **USA e URSS**. All'epoca si diceva: "Se USA e URSS furono i principali antagonisti, la Germania può essere definita lo scacchiere dove si giocò quella partita" e questa espansione coglie perfettamente lo spirito storico di quei tempi.

Le nuove protagoniste sono infatti le grandi potenze, che cercheranno di vincere la partita esercitando il loro "dominio" sul territorio: la pratica ha dimostrato, però, che in molte partite il braccio di ferro fra i due giganti può finire in parità, a causa dei vicendevoli controlli, ed ecco allora che anche le due Germanie hanno la possibilità di aggiudicarsi la sfida.

Vediamo come.

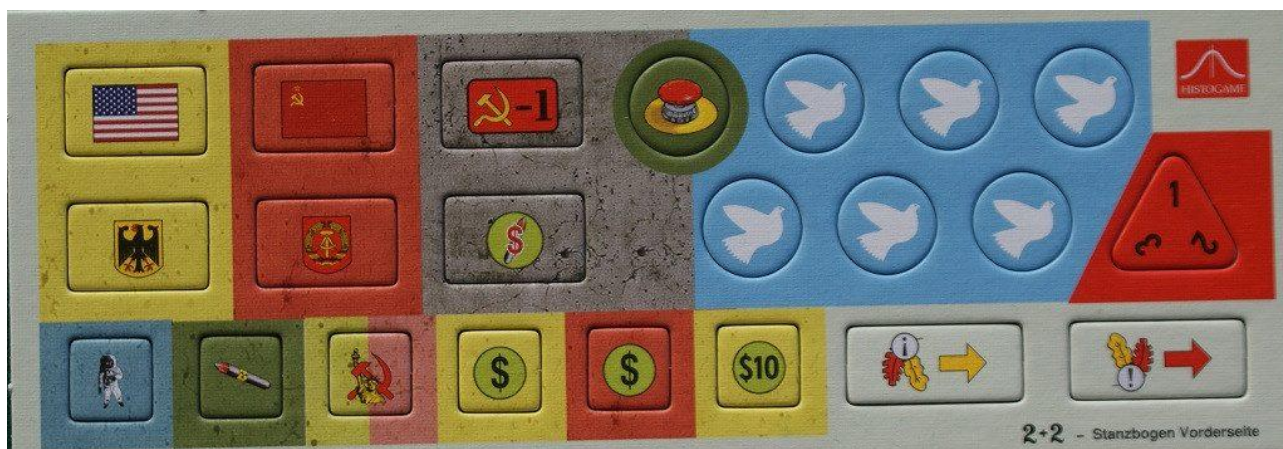
Unboxing



I componenti dell'espansione.

La scatola di Wir Sind Das Volk 2+2 ha più o meno le stesse dimensioni di quella del gioco base e, una volta prelevati i materiali, può essere tranquillamente accantonata, perché i componenti stanno tutti comodamente nella vecchia confezione.

Colpisce soprattutto **la nuova plancia, da affiancare a quella originale**, sulla quale le due superpotenze si faranno le “pulci”, verificando “tesoro” (cioè la disponibilità monetaria), “corsa agli armamenti”, “corsa allo spazio” e “dominio territoriale”. Naturalmente anche le vecchie “piste” restano in vigore per i normali conteggi relativi alle due Germanie. Vengono forniti inoltre nuove tessere e gettoni da de-fustellare (li vedete nella foto qui sotto e ne parleremo ovviamente più avanti) e tre mazzi di carte: il primo (40 carte, 10 per ogni decade) è un supplemento alle “Azioni”; il secondo (10 carte) è per la “Corsa agli Armamenti”, mentre il terzo (10 carte) si usa per i “Conflitti”. Le considerazioni già fatte per i componenti del “papà” restano invariate, anche perché si usano comunque TUTTI i materiali insieme, vecchi e nuovi.



Gettoni e tessere da de-fustellare.

Il libretto con le istruzioni è di sole 8 pagine (di cui una dedicata alle note storiche, ed una con il riassunto delle icone) e contiene anche le considerazioni necessarie ad armonizzare l'espansione

con il gioco base. **Un'importante nota infine spiega alcune modifiche da applicare al gioco originale per bilanciarlo meglio, che sono in vigore indipendentemente dall'utilizzo o meno dell'espansione.** Chi ha Wir Sind das Volk può leggere il riassunto di queste modifiche qui sotto e può quindi applicarle nelle future partite.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up è lo stesso del gioco base, con queste eccezioni:

1. Si mette UN SOLO cubo rosa (socialisti) nell'apposita casella (anziché due).
2. Nelle regioni Baden-Württemberg, Nordrhein-Westfalen e Rheinland-Pfalz vanno messi solo due cubi blu (anziché i tre delle regole originali).

Visto che ci siamo elenchiamo subito anche le altre due modifiche:

- i. Se Est usa la carta "speciale" deve scartare contemporaneamente una delle sue carte oppure permettere a West di pescare una carta extra.
- ii. All'inizio di una nuova decade se un giocatore ha ancora 3 carte in mano deve scartarne almeno una.

(NOTA: per maggiori dettagli trovate comunque la nuova edizione del regolamento, riveduta e corretta, a [questo indirizzo](#)).



Un esempio delle nuove carte delle decenni I e II, fra le quali ne distinguiamo qualcuna di colore blu, verde e nero con funzioni speciali.

Ciò premesso aggiungiamo che le quattro nuove piste riceveranno le apposite tessere di controllo, mentre si dovranno inserire anche quattro marcatori del turno (con le bandiere dei Paesi in conflitto) che faranno entrare in azione i giocatori nell'ordine indicato: USA, URSS, Germania Ovest e

Germania Est. Al termine di ogni decade si verificheranno di nuovo le condizioni raggiunte e si modificherà di conseguenza la nuova successione.



Una partita in corso.

Il Gioco

La sequenza di gioco è la stessa di Wir Sind Das Volk, ma vengono aggiunte **due fasi extra** (chiamate “sub-decadi”). Per chiarire meglio questi cambiamenti ve la ripresentiamo al completo:

- i. determinare l'ordine del turno verificando la posizione dei marcatori sulle due piste “Prestigio” e “Dominio”.
- ii. mettere sul tavolo la carta “speciale” della decade, mescolare il mazzo di carte del gioco base e darne due a tutti.
- iii. giocare le 3 carte successive sul tavolo, vicino alla “speciale”. Poi mescolare il mazzo dell'espansione con le nuove carte “decade” e metterne 3 in tavola.
- iv. fare due mazzetti di 3 e 4 carte, sempre dell'espansione, e metterli a fianco delle scritte sub-decade B e C a destra della nuova plancia.
- v. iniziare la fase delle “Azioni”: i giocatori, in ordine di turno, scelgono una carta dal tavolo o dalla loro mano e la giocano. Naturalmente, come nel gioco base, solo il giocatore “rosso” può prendere la carta “speciale”.
- vi. quando resta in tavolo una sola carta normale (non la speciale) la sub-decade “A” finisce.
- vii. si esegue in “automatico” l'evento descritto su quella carta.



Ecco altre carte nuove per le decadi III e IV.

- I. Pescare altre 3 carte dal mazzo originario e aggiungere le 3 della sub-decade “B”.
- II. eseguire le azioni come in (5) sopra.
- III. la sub-decade “B” finisce quando resta una sola carta in tavola.
- IV. si esegue in “automatico” l’evento descritto su quella carta.

e ancora:

1. Pescare altre 3 carte dal mazzo originario e aggiungere le 4 della sub-decade “C”.
2. eseguire le azioni come in (5) sopra.
3. la sub-decade “C” finisce quando resta una sola carta in tavola.
4. si esegue in “automatico” l’evento descritto su quella carta.

Non cambia nulla sul “come” si debbano giocare le carte anche se questa fase “ampliata” dura ovviamente di più, ma bisognerà tenere conto delle nuove azioni specifiche, e in particolare del fatto che ci sono anche i marcatori delle Super Potenze che avanzeranno o retrocederanno sulle apposite piste della plancia aggiuntiva. Noterete che ci sono nuove icone da imparare, ma l’apposita tabella riassuntiva -come la vecchia- è stata creata appositamente per ridurre i tempi di ricerca.

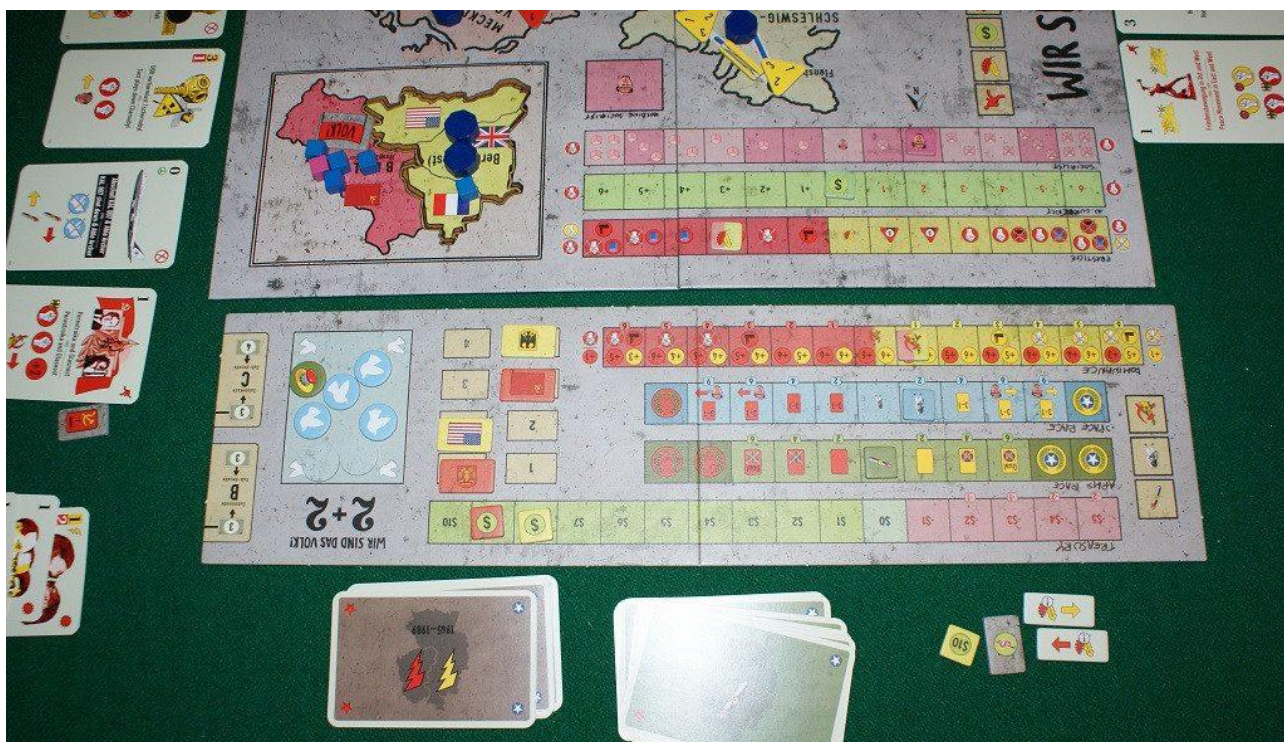
In particolare USA e URSS si troveranno a dover fare i conti con eventi che potranno scatenare la “corsa agli armamenti” (si pescano carte dall’apposito mazzo) o un “conflitto” (altro mazzo) e queste carte sono quasi sempre “negative”, perché costringono le due super potenze a perdere qualche casella, ma soprattutto a spendere parecchi soldi.



Alcune delle carte “corsa agli armamenti”.

I due sfidanti devono avere sempre un occhio di riguardo verso la disponibilità di denaro perché il **“tesoro” è molto risicato e andare in “rosso” è una vera iattura**: infatti il giocatore squattrinato dovrà giocare esclusivamente carte ed eventi che riportino almeno a “zero” il suo bilancio, con uno spreco di tempo davvero notevole.

Al termine di ogni decade vengono effettuati i normali conteggi sulla situazione finanziaria di Est (aggiungendo naturalmente gli effetti delle quattro nuove piste), dopodiché si verifica la posizione dei marcatori sulle piste “dominio” (USA e URSS) e “prestigio” (Germania Ovest ed Est): chi ha il valore più alto sarà primo nel nuovo turno e tutti gli altri a seguire (in caso di parità fra Super Potenza e Germania, vince la prima).

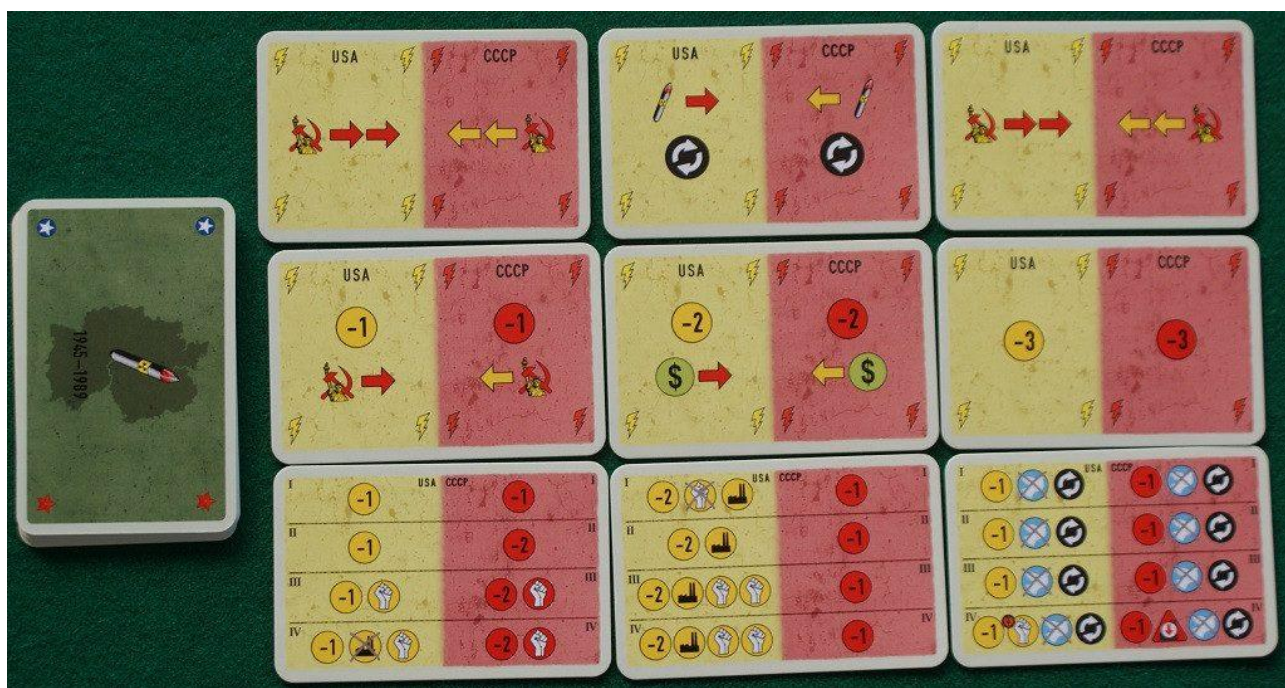


Dettaglio della nuova plancia con le quattro piste per le Super Potenze.

Al termine della quarta decade si verifica quale coalizione ha vinto la partita e, dei due giocatori alleati, chi vince il gioco. Se le superpotenze hanno “pareggiato”, cosa che in effetti può capitare abbastanza facilmente visti i controlli incrociati che si fanno i due giocatori, sarà una delle 2 Germanie a vincere.

Qualche considerazione finale

Questa versione “maggiorata” di Wir Sind Das Volk 2+2 ha aggiunto una certa complessità e circa 60 minuti in più al gioco, tuttavia se vi è piaciuto l’originale (che, lo ricordiamo, ha anche vinto il premio GOBLIN MAGNIFICO 2015 come miglior gioco per esperti dell’anno precedente) e volete che venga apprezzato anche da altri appassionati, questa espansione è assolutamente consigliata.



Ecco un esempio di carte “conflitto”.

La meccanica di base resta la stessa e quindi non provocherà nessuna crisi di rigetto, ma il fatto di giocare come “squadra”, pur dovendo vincere da soli, è molto interessante. Ovviamente durante la fase delle azioni i due alleati possono consultarsi e consigliarsi per cercare una strategia comune che permetta loro di avvantaggiarsi non solo sul campo, ma anche sulle diverse “piste” del tabellone allargato, e questo aggiunge un po’ di sale alla partita (e magari anche qualche vivace discussione fra alleati sulle scelte più interessanti da fare).



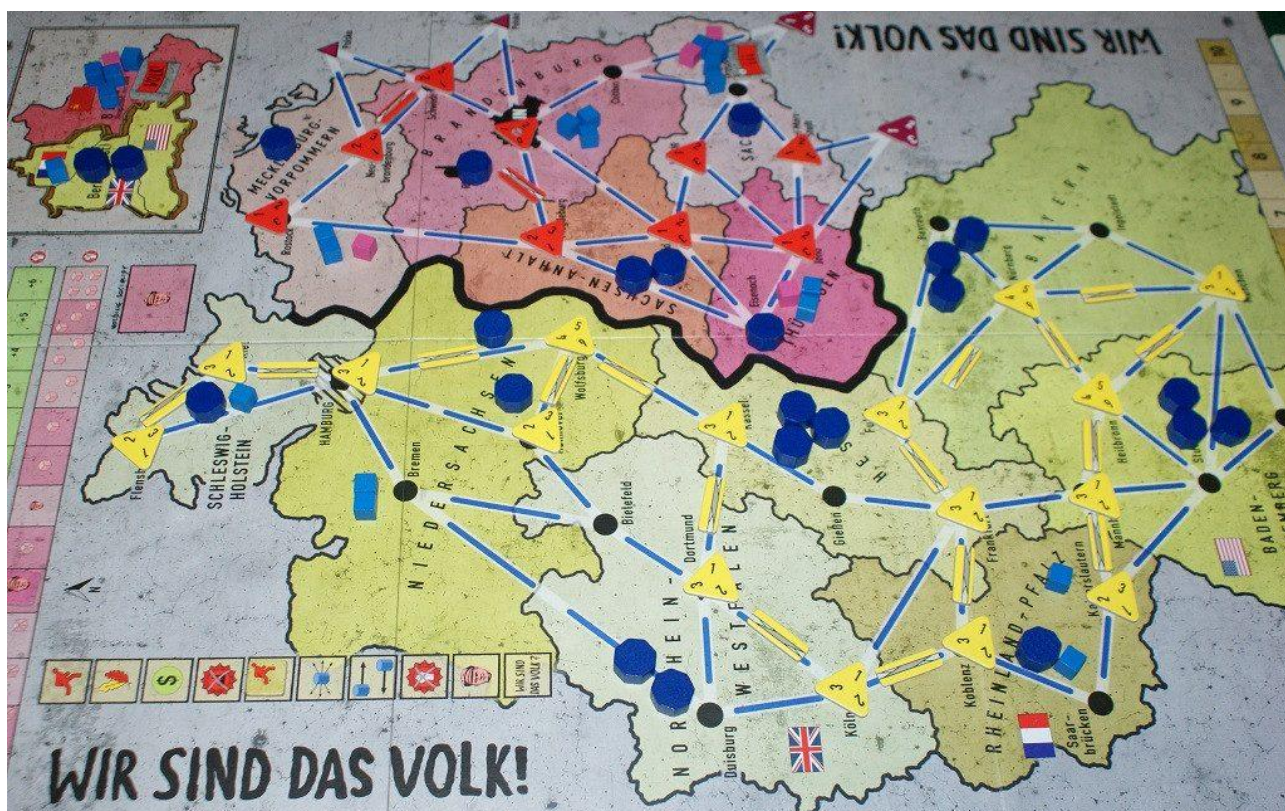
I gettoni speciali per... la pace nel mondo.

Da notare infine che l’espansione contiene anche 6 gettoni con la sagoma di una... colomba della pace, e un settimo a forma di pulsante: alcune delle nuove carte infatti prevedono il rischio di

un'escalation della guerra fredda e obbligano di conseguenza a eliminare una o più colombe. È piuttosto difficile riuscire poi a reintegrarle sfruttando altre azioni, ma il problema è che, se non ci sono più colombe nella riserva, quando se ne deve togliere una diventa obbligatorio girare il gettone “pulsante” per scoprire che sull'altro lato c'è un terrificante fungo atomico.

In molti altri giochi del genere questo avvenimento significherebbe la sconfitta di tutti i partecipanti, ma in *Wir Sind Das Volk 2+2* non è così: il giocatore che ha schiacciato il malefico pulsantino e il suo alleato, infatti, perdono la partita e la vittoria va a quello dei due avversari che ha raccolto il maggior numero di carte contenenti il classico simbolo della pace.

Concludiamo dicendo che **questa espansione ha trasformato sensibilmente il gioco**, pur mantenendo tutte le meccaniche di base, e il fatto di essere in quattro, alternandosi, significa innanzitutto dover contare molto sul gioco di squadra: avendo due “mani” diverse di carte bisogna cercare di essere i più complementari possibili e quindi sapersi adattare -e talvolta accontentare- del “poco ma onesto”, per non perdere turni preziosi.



Situazione nelle due Germanie al termine di una partita: Est ha vinto per due soli cubetti.

La “malizia” degli ideatori del gioco per quanto riguarda la vittoria finale poi è stato un tocco in più: quasi tutte le nostre partite sono finite con un pareggio delle due superpotenze nella traccia “Dominio” e la conseguente vittoria di una delle due Germanie.

Abbiamo anche cercato di tenere conto dello scarto fra le due squadre e ci siamo resi conto che la vittoria è sempre stata assegnata praticamente all'ultimo turno, spesso grazie ad un paio di cubetti “socialista” in più (o in meno) che hanno impedito (o obbligato) all'Est di andare in sommossa. Giocare l'Est è ovviamente molto più impegnativo, soprattutto nella prima decade, quando il rischio di restare “nudi” è davvero alto, per cui consigliamo di affidare questa alleanza ai giocatori più esperti.

Personalmente continuiamo a preferire il gioco originale a due ma abbiamo apprezzato molto lo sforzo di dare anche a quattro giocatori la possibilità di provare questo sistema molto interessante che, pur essendo gestito dalle carte, lascia ben poco all'aleatorietà, contrariamente ad altri giochi che usano una meccanica "card driven" pura.

Si ringrazia la ditta [HISTOGAME](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione.



La scatola del gioco.