

De Weimar ao III Reich

Versão 3 – JAN/24

Índice

1 - Introdução.....	2
2 - Componentes	2
2.1 - Marcadores	2
2.2 - Dado	3
2.3 - Tabelas	3
2.4 - Quadros	4
2.5 - Mapa	5
3 - Sequência.....	5
4 - Administração.....	5
4.1 - Mudança de Turno.....	6
4.2 - Contagem de Receita (\$).....	6
4.3 - Contagem de Poder (p.)	6
4.4 - Contagem de Popularidade (Pop)	6
5 - Eventos Históricos.....	6
6 - Eventos Aleatórios.....	7
7 - Ações.....	7
7.1 - Propaganda	7
7.2 - Influência.....	7
7.3 - Greve	7
7.4 - Golpe	8
7.5 - Revolução.....	9
8 - Eleições	10
9 - Regras Especiais.....	11
9.1 - Características dos Partidos	11
9.2 - Alianças	12
9.3 - Intervenção, Convulsão Social e Anarquia.....	12
10 - Regras Opcionais	13
10.1 - Líderes	13
11 - Condições de Vitória	14
11.1 - Vitória Absoluta.....	14
11.2 - Vitória Significativa.....	14
11.3 - Vitória Marginal	14
11.4 - Empate.....	14
12 - Anexos.....	14

1 - Introdução

O objetivo deste “wargame” é simular as condições políticas da disputa eleitoral na Alemanha da República de Weimar, instituída em 31 de julho de 1919, e terminada com a instauração da ditadura pelo NSDAP em 23 de março de 1933. Este jogo foi projetado para ser jogado por três jogadores.

Este jogo constitui uma adaptação do que normalmente é considerado como jogo de guerra – wargame – sem, entretanto, ser rigorosamente relativo à disposição, movimento e combate de tropas.

As condições históricas foram muito simplificadas para possibilitar uma alta jogabilidade - playability. É intenção deste autor facilitar a inteligibilidade dos mecanismos para possibilitar aos jogadores uma rápida compreensão das regras.

Pretende-se através desta simulação criar condições de eventualmente reproduzir os acontecimentos da história, porém não obrigatoriamente repeti-la, dando margem ao jogador experimentar novas soluções, avaliar novas situações e o mais importante: ter um lazer inteligente.

Mesmo tendo optado por não obter quaisquer vantagens comerciais advindas diretamente da comercialização deste produto, o autor não renuncia à autoria do produto e, portanto, permanece possuindo os direitos de comercialização presentes ou futuros deste wargame. O autor também terá direito de reclamar qualquer vantagem comercial obtida por terceiros através da comercialização indireta ou direta deste wargame. É livre a divulgação deste produto, desde que sem fins comerciais ou vantagens financeiras de qualquer ordem. Caso haja interesse comercial, o autor requer o direito de ser comunicado e consultado sobre a sua participação nestes empreendimentos. Aqueles que de alguma forma desejem contribuir para o aperfeiçoamento deste wargame, podem fazê-lo entrando em contato pelo e-mail lapis.pessoal@gmail.com, sempre levando em conta o caráter de gratuidade desta iniciativa. O autor agradece a todos que colaboraram direta ou indiretamente na confecção deste wargame.

2 - Componentes

2.1 - Marcadores

2.1.1 - Marcador de Turnos



Sua função é registrar a passagem do tempo através de turnos, ou rodadas. Deve ser colocado no quadro de turnos que começa em 1923 (jan-abr) e vai até 1933 (jan-abr) - ver item 4 – totalizando 31 turnos ao final do jogo.

2.1.2 - Marcadores de Receita, Poder e Popularidade



Cada partido protagonista (NSDAP, Zentrum e KPD) possui três marcadores (x1), três (x10) e três (x100), que colocados nos quadros de Poder (p.), Receita (\$) e Popularidade (Pop) registram a quantidade em pontos de cada um destes recursos (ver item 4).

Por exemplo, se um jogador possui o marcador (x1) na casa 3 do quadro e o marcador (x10) na casa 5 ele possuirá ao todo 53 pontos ($5 \times 10 + 3 \times 1$).

Durante o jogo, ao longo dos turnos, os jogadores receberão e gastarão pontos de recursos e devem atualizar os marcadores somando e subtraindo os valores dos quadros correspondentes.

2.1.3 - Marcador de Ações



Os marcadores de ação registram a escolha de ação para cada jogador naquele turno. Devem ser escolhidos secretamente e colocados com a face virada para baixo no tabuleiro do jogo na área de “Ações” (ver item 7). Quando todos tiverem escolhidos suas ações, estes marcadores devem ser simultaneamente virados com a face para cima e as ações resolvidas segundo a ordem do jogador de maior poder acumulado para o de menor poder acumulado.

2.1.4 - Marcadores dos Partidos



Existem três partidos protagonistas que devem ser controlados um por cada jogador. Estes partidos são:

- NSDAP (Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei) – Partido Nacional Socialista dos Trabalhadores Alemães – Nazista. Representa também o partido: NSFB (Nationalsozialisten Freiheitsbewegung) Movimento de Libertação Nacional Socialista e outros partidos menores.
- Zentrum ou DZP – (*Deutsche Zentrumspartei*) - Católico. Representa também o partido: DDP (Deutsche Demokratische Partei) – Partido Democrático Alemão e outros partidos menores.
- KPD (Kommunistische Partei Deutschlands) - Partido Comunista Alemão. Representa também o USPD – (Unabhängige Sozialdemokratische Partei Deutschlands) – Partido Social-Democrata Independente e outros partidos menores.

Os outros dois partidos representam na verdade uma série de outros partidos agrupados segundo suas tendências políticas. Eles são meros coadjuvantes e devem ser controlados pelos jogadores segundo regras pré-estabelecidas. São eles:

- SPD – (Sozialdemokratische Partei Deutschlands) - Partido Social-Democrata e outros partidos menores.
- DNVP – (Deutschnationale Volkspartei) – Partido Nacional do Povo Alemão. Representa também os partidos: BVP (Bayerische Volkspartei) – Partido Popular Bávaro, DVP (Deutsche Volkspartei) – Partido Popular Alemão e outros partidos menores.

Os marcadores de partido representam a posse de certa região da Alemanha e tem duas utilizações:

1ª – No Quadro Geral: marca a posição do partido em relação ao governo daquele Estado ou Província.

2ª – No mapa: Marca o Partido que detém o governo do Estado ou Província.

2.1.5 - Marcador de Intervenção / Ocupação e Convulsão Social



Estes marcadores indicam que nenhum partido detém o poder naquela região. Nenhum deles obterá receita ou poder, enquanto estes marcadores estiverem presentes. Eles são colocados tanto no mapa, quanto no Quadro Geral. Ver item 9.3.

2.1.6 - Marcador de Eleições



Estes marcadores servem apenas para orientação. Eles devem ser colocados no Quadro Geral para marcar quais Estados ou Províncias terão eleições naquele turno (vide anexo 3 – Calendário de Eleições). Eles são retirados na medida em que as eleições em cada Estado ou Província vão sendo resolvidas.

2.2 - Dado

Para jogar é necessário ter um dado de dez faces (doravante chamado de d10).

2.3 - Tabelas

2.3.1 - Tabela de Propaganda (Popularidade)

A Tabela de propaganda faculta ao jogador investir sua receita (\$) em propaganda de forma a acumular pontos de popularidade (Pop) que serão usados nas eleições.

O funcionamento da tabela é simples. O jogador anuncia quantos pontos de receita vai gastar. Faz a devida correção no seu quadro de pontos de receita, diminuindo o valor gasto. Encontra na tabela a coluna correspondente ao investimento e joga o d10.

O número fornecido pelo d10 corresponderá à linha da tabela. No cruzamento da linha e da coluna encontram-se os pontos de popularidade (Pop) obtidos. Corrige-se o marcador de pontos de popularidade no quadro somando-se o valor já existente ao obtido aqui.

Exemplo: O jogador do partido “Zentrum” anuncia que vai investir \$115 em propaganda. Debita este valor no quadro de Receita (\$). Encontra a coluna da tabela (a quinta da esquerda para a direita). Joga o d10 obtendo o número “13”, obtendo assim mais 13 pontos de popularidade. Finalmente, o jogador corrige o valor do quadro de popularidade somando estes 13 pontos aos que já possuía.

2.3.2 - Tabela de Influência (Poder)

A tabela de Influência funciona de forma similar à tabela de propaganda. O jogador gasta Receita (\$) tentando obter favores de membros da comunidade e de funcionários do Governo (conhecido também por subornos, gratificações, propinas, aliciamento e outras formas lícitas ou ilícitas) e assim obter pontos de Poder (p.).

Digamos que o mesmo jogador resolve investir \$110 em influência. Tirando os mesmos 7 no d10. A tabela indicaria agora que ele deve acrescer 36 pontos de poder no seu quadro.

2.3.3 - Tabela de Golpes, Greves e Revolução

A tabela de Golpes, Greves e Revolução possui tripla função, de acordo com a ação anunciada pelo jogador. O jogador investe pontos de poder (p.) tentando melhorar a sua posição no quadro geral. As greves, golpes e revoluções têm sempre por objetivo enfraquecer o jogador que detém o governo em uma Província, Estado ou Governo Federal (Chancelaria ou Presidência), podendo eventualmente derrubar o Governo.

Uma vez anunciada a ação (greve, golpe ou revolução), o jogador anuncia quantos pontos de poder pretende gastar nesta ação. Imediatamente após, os demais jogadores anunciam quantos pontos gastarão por sua vez para combater ou apoiar a ação anunciada, subtraindo ou somando os pontos de poder com os pontos do lado que queira apoiar.

Os jogadores corrigem os pontos gastos no quadro de poder. Calculando a soma das três partes e dividindo pelo valor de poder do estado ou província onde se executa a ação e encontram a coluna correspondente na tabela.

Como nas tabelas anteriores, joga-se um d10 e com o número resultante acha-se a linha da tabela.

Os resultados estão pormenorizados nos itens 7.3 a 7.5 adiante.

2.3.4 - Tabela de Eleições

A Tabela de Eleições representa a capacidade de cada partido de fazer o seu eleitor “sair de casa e ir votar” e indica quantos “votos adicionais” cada partido pode obter investindo popularidade (Pop). Esta tabela possui funcionamento semelhante às anteriores. Cada jogador anuncia quantos pontos de popularidade pretende gastar naquela eleição, achando o valor na coluna da tabela e deduzindo este do seu quadro de popularidade.

Jogando o d10, obtém a linha da tabela como descrito nos itens acima. No cruzamento da linha com a coluna ele obtém o número de “votos adicionais” ganhos com o emprego de sua popularidade.

Ele usará este número para aumentar suas chances de eleger-se, conforme descrito no item 8 adiante.

2.4 - Quadros

2.4.1 - Quadro Geral

O Quadro Geral registra a posição de cada partido em relação ao governo dos Estados e Províncias. As linhas Berlim/Reichstag e Berlim/Presidência correspondem ao Chanceler (Primeiro-Ministro Alemão) e ao Presidente do Governo Federal da Alemanha de Weimar, respectivamente. A linha Berlim/Prússia, corresponde ao Governo do Estado da Prússia (desmembrado em Províncias, para efeito do jogo).

Em cada uma das linhas os jogadores registrarão suas colocações na eleição mais recente de acordo com as colunas do quadro. Qualquer alteração destas posições resultantes de golpes e revoluções devem ser registradas. O jogo se inicia com uma situação de poder correspondente as eleições anteriores a 1923, vide Anexo 4 – Posição Inicial.

Para cada Estado ou Província e para cada colocação, o quadro apresenta um valor que corresponde à receita (\$) obtida pelo partido *por turno*. Estes valores devem ser somados a cada turno para cada partido protagonista (NSDAP, Zentrum e KPD) e sua soma adicionada no quadro de receita. Divide-se então o valor obtido da receita por 3, arredondando-se para cima para obter o valor que corresponde ao poder (p.) deste turno que deve ser também somado ao poder já existente no marcador. Não é necessário somar os valores para os partidos coadjuvantes. O Anexo 6 ajuda a manter o controle a cada turno da receita e poder dos partidos.

2.4.2 - Quadro de Turnos

O quadro de turnos marca a passagem do tempo de jogo em forma de rodadas. Cada rodada corresponde uma sequência de fases, conforme descrito abaixo. Neste quadro um marcador de turnos registra o turno corrente (ver item 2.1.1), indicando os eventos históricos do Anexo 1.

2.4.3 - Quadro de Eleições

O quadro de eleições é um quadro auxiliar para se computar o valor obtidos pelos partidos a cada eleição. Nele se escrevem os valores dos votos obtidos e dos votos adicionais, para se descobrir quem venceu as eleições. Este quadro se encontra no Anexo 5.

2.5 - Mapa

O mapa representa o território da Alemanha de Weimar, com os Estados e Províncias da Prússia. Em cada uma destas regiões o partido do governo será representado por um marcador de partido.

Em Berlim existirão 3 marcadores: 1 para o governo da Prússia, 1 para a Chancelaria e 1 para a Presidência.

3 - Sequência

O jogo se desenvolve em turnos, cada turno corresponde a uma série de acontecimentos decorridos em três meses de “tempo histórico”. O turno é dividido em fases. Ao todo temos 31 turnos.

A sequência de fases é:

- Administração
- Eventos Históricos
- Eventos Aleatórios
- Escolha das Ações
- Resolução das Ações
- Resolução de Convulsão Social e Anarquia (se houver)
- Eleições (se houver)

Todas estão explicadas nos itens abaixo.

4 - Administração

A fase de administração tem a finalidade de determinar os pontos de poder, receita e popularidade de cada jogador e outras providências do mecanismo do jogo, na seguinte ordem:

4.1 - Mudança de Turno

Avança-se o marcador de turnos um quadrado, determinando a ano e o quadrimestre corrente. O jogo começa em 1923 (jan-abr) e ao chegarmos fim do 31º turno em 1933 (jan-abr) o jogo é encerrado.

4.2 - Contagem de Receita (\$)

A receita simboliza o dinheiro obtido pelo partido através de doações e outras fontes legais ou ilegais. Ela advém principalmente das posições políticas dos partidos em relação ao poder e sua importância em cada Estado ou Província.

Cada jogador deve somar no quadro geral, o valor de cada Estado ou Província cuja posição ocupa, totalizando os pontos de receita recebidos neste turno.

Este valor deve ser somado ao já registrado no quadro de receita do partido. Os valores são cumulativos até um máximo de \$1.110.

A receita poderá ser aumentada ou diminuída conforme os eventos históricos e os aleatórios assim o determinem. Os jogadores podem entrar em acordo livremente para transferência de receita.

Não é necessário somar os valores para os partidos coadjuvantes (DNVP e SPD).

4.3 - Contagem de Poder (p.)

O poder significa a capacidade de cada partido de realizar suas intenções políticas, bem como a sua influência junto às autoridades civis e militares, nacionais ou estrangeiras.

O valor obtido em poder corresponde a um 1/3 (um terço, arredondado para cima) do valor da receita, obtido conforme descrito acima. Este valor deve ser somado ao já registrado no quadro de receita do partido. Os valores são cumulativos até um máximo de 1.110p.

O poder pode ser aumentado ou diminuído por eventos históricos, eventos aleatórios e pelo investimento em influência na Tabela de Influência (item 2.2.2).

Não é necessário somar os valores para os partidos coadjuvantes (DNVP e SPD).

4.4 - Contagem de Popularidade (Pop)

A popularidade simboliza a capacidade de cada partido entusiasmar e mobilizar as massas populares para, elegendo-se, chegar ao governo.

A popularidade somente pode ser obtida pela propaganda e por eventos históricos e aleatórios e como resultado indireto de golpes, greves ou de revolução. Os valores são cumulativos até um máximo de 111 Pop.

Os partidos coadjuvantes (DNPV e SPD) não possuem contagem de popularidade.

5 - Eventos Históricos

Os eventos históricos procuram reproduzir para o mecanismo do jogo as condições políticas mundiais que influenciaram fortemente a história.

Os eventos históricos são fixos e imutáveis devendo ser consultados após a fase de administração. Seus efeitos devem ser aplicados imediatamente no mesmo turno. Alguns deles possuem efeito por vários turnos.

Os efeitos são a alteração na pontuação de receita, poder e popularidade dos partidos.

Os eventos históricos estão relacionados no **Anexo 1** destas regras.

6 - Eventos Aleatórios

Os eventos aleatórios são os acontecimentos imprevisíveis que independem dos jogadores e que influenciam nos mecanismos do jogo. A tabela dos Eventos Aleatórios no **Anexo 2** fornece os detalhes de cada um dos eventos possíveis no jogo.

Um evento é sorteado por turno, os jogadores vão se revezando no lançamento do d10 de forma que o mesmo jogador sorteie um evento a cada três turnos. A partir do lançamento do d10 duas vezes, verifica-se o número do evento, o primeiro lançamento determina a dezena e o segundo determina a unidade. Obtido este número entre 01 e 100 (considerando 00 como 100), consultamos o Anexo 2.

Os eventos aleatórios possuem caráter genérico e podem se repetir durante o jogo tantas vezes quantas forem sorteados. Seus efeitos devem ser aplicados no mesmo turno, exceto quando explicitado no evento.

Alguns eventos possuem detalhes que são deixados à escolha do jogador beneficiado e outras pelo jogador prejudicado. Existem outros que possuem elementos a serem sorteados e ainda outros que podem ser cancelados por opção do jogador prejudicado mediante um custo em pontos de receita, poder ou popularidade. Cada uma destas opções está descrita na tabela.

7 - Ações

Na fase de escolha das ações (**depois dos eventos históricos e aleatórios**), cada jogador deve optar por uma das ações possíveis e colocar o marcador correspondente no quadrado de ações, com a face voltada para baixo, de forma que os outros jogadores não saibam a escolha uns dos outros até que todos tenham escolhido. A escolha é irrevogável. Uma vez que todos tenham escolhido suas ações, elas são reveladas simultaneamente na fase de resolução das ações e executadas na ordem do partido que tiver mais poder para o que tiver menos poder no momento da revelação das ações.

As escolhas possíveis são:

7.1 - Propaganda

Ao escolher “Propaganda” o jogador anunciará quantos pontos de receita (\$) gastará com propaganda no turno, abatendo este valor do seu marcador de receita. Consultando a tabela de propaganda (item 2.3.1 -) e jogando o d10, receberá o correspondente acréscimo na sua popularidade (Pop).

7.2 - Influência

Ao escolher “Influência” o jogador anuncia quantos pontos de receita (\$) pretende gastar na tabela de influência (item 2.3.2 -) abatendo este valor do seu marcador de receita. Consultando a tabela de influência e jogado o d10 o jogador acresce o valor assim obtido no seu marcador de poder (p.).

7.3 - Greve

A greve neste jogo é a forma de debilitação do poder constituído de um Estado ou Província (e até mesmo no país no caso de uma *Greve Geral*) por meios mais ou menos “suaves”, com efeitos imediatos de denúncia da insatisfação popular. A greve está baseada numa disputa de poder entre o partido grevista e o partido governista. Os demais partidos podem apoiar ou não a greve.

Ao escolher “Greve” o jogador anuncia em qual dos Estados ou Províncias ele pretende promover a greve. A seguir, anuncia quantos pontos de poder pretende gastar na greve, abatendo o valor no seu marcador de poder. Logo após, o partido governista anuncia quantos pontos gastará para reprimir a greve (caso o partido governista seja um partido coadjuvante ele se defenderá com uma coluna, como será visto adiante). Finalmente um terceiro partido poderá aderir à greve anunciando quantos pontos de poder gastará apoiando os grevistas ou apoiando o governo (caso o partido governista seja um partido coadjuvante o terceiro partido poderá ser qualquer um dos dois ou ambos os protagonistas restantes).

O partido grevista pode gastar quantos pontos achar necessário. O partido governista está limitado ao menor dos valores seguintes: **(a)** a metade do que o partido grevista gastou ou **(b)** 10 vezes o valor do poder do Estado ou Província. O terceiro partido está limitado ao menor dos seguintes valores: **(c)** a metade do que o partido governista gastou ou **(d)** 5 vezes o valor do poder do Estado ou Província. Assim, por exemplo, se o NSDAP tentar uma greve na Westfália poderá gastar, digamos, 60p. O Zentrum (governista) estará limitado ao menor dentre 30p (metade do aplicado pelo NSDAP) e 40p (10 vezes 4p, o poder da Westfália) e o KPD estará limitado ao menor dentre 15p (metade do aplicado pelo Zentrum) e 20p (5 vezes 4p, o poder da Westfália).

Obtido o valor final do poder a ser usado na greve, divide-se este valor pelo poder do Estado ou Província, encontrando-se a coluna correspondente. No exemplo, digamos que o NSDAP gastou 60p, o Zentrum 30 e o KPD 15, então o resultado será $(60-30-15)/4=3,75$, ou seja, a coluna “até 5x”. As frações são sempre arredondadas para cima.

O **resultado da greve**, obtido na Tabela de Greves, Golpes e Revolução (vide item 2.3.3 -), são os seguintes:

- “0” - A greve falhou com graves consequências para o grevista. O partido grevista transferirá os pontos de popularidade resultantes da soma do lançamento de dois d10 para o partido governista imediatamente;
- “1” - A greve não teve adesão, sem consequências graves para ambos. Nada acontece;
- “2” - A greve teve pouca adesão, mas abalou o governo local. O partido grevista transferirá os pontos de popularidade resultantes do lançamento de um d10 para o partido governista e o partido governista transferirá os pontos de popularidade resultantes da soma do lançamento de dois d10 para o partido grevista imediatamente;
- “3” - A greve teve sucesso relativo. O partido governista transferirá os pontos de popularidade resultantes da soma do lançamento de dois d10 para o partido grevista imediatamente;
- “4” - A greve teve sucesso decisivo. **Instaura-se a anarquia**. O partido grevista sobe uma posição no Quadro Geral naquele Estado ou Província (os demais partidos são rearrumados). O partido governista transferirá os pontos de popularidade resultantes da soma do lançamento de dois d10 para o partido grevista imediatamente;
- “5” - A greve teve sucesso absoluto. O partido grevista sobe uma posição no Quadro Geral naquele Estado ou Província (os demais partidos são rearrumados). O partido governista transferirá os pontos de popularidade resultantes da soma do lançamento de dois d10 para o partido grevista imediatamente.

Observações:

- Caso o partido prejudicado não possua os pontos a serem transferidos, deve ter seu marcador zerado, porém o partido beneficiado continuará recebendo os pontos que seriam transferidos, caso o partido prejudicado tivesse pontos suficientes. Se o partido prejudicado ou beneficiado for um partido coadjuvante, somente serão ajustados os marcadores do partido protagonista;
- O terceiro partido pode negociar sua participação na greve livremente em troca de receita ou de poder;
- A greve pode ser usada contra o Governo Federal (presidência ou chancelaria), simulando uma **greve geral**;
- Os partidos coadjuvantes sempre se defendem impondo uma coluna à esquerda. Neste caso, a coluna inicial na tabela é calculada pelo valor em pontos de poder do grevista, menos os pontos gastos por qualquer um dos outros dois partidos protagonistas (sendo a **combinação** destes pontos limitada à metade do gasto do partido grevista, somando ou subtraindo). Identificada a coluna na tabela joga-se uma coluna para a esquerda;
- O KPD sempre tem a vantagem de 1 coluna à direita após o cálculo final.

7.4 - Golpe

O golpe neste jogo é a forma de designar a tentativa de tomada do poder num Estado ou Província, na Presidência ou no Parlamento por meios mais ou menos violentos, porém menos traumáticos e menos duradouros que uma Revolução. O golpe pode ser uma denúncia grave, um voto de desconfiança, a composição de uma nova maioria parlamentar, distúrbios, demonstrações até o assassinato do governador. O golpe está baseado numa disputa de poder entre o partido golpista e o partido governista. Os demais partidos podem apoiar ou não o golpe.

Ao escolher “Golpe” o jogador golpista anuncia em qual dos Estados ou Províncias pretende aplicar o golpe. A seguir anuncia quantos pontos de poder pretende gastar no golpe, abatendo o valor no seu marcador de poder. A seguir, o partido governista anuncia quantos pontos gastará para resistir ao golpe (caso o partido governista seja um partido coadjuvante ele se defenderá com uma coluna, como será visto adiante). Finalmente o terceiro partido poderá aderir ao golpe anunciando quantos pontos de poder gastará apoiando o golpe ou apoiando o governo (caso o partido governista seja um partido coadjuvante o terceiro partido poderá ser qualquer um dos dois ou ambos os protagonistas restantes).

O partido golpista pode gastar quantos pontos achar necessário. O partido governista está limitado ao menor dos valores seguintes: **(a)** a metade do que o partido golpista gastou ou **(b)** 10 vezes o valor do poder do Estado ou Província. O terceiro partido está limitado ao menor dos seguintes valores: **(c)** a metade do que o partido governista gastou ou **(d)** 5 vezes o valor do poder do Estado ou Província. Assim, por exemplo, se o NSDAP tentar um golpe na Westfália poderá gastar, digamos, 60p. O Zentrum (governista) estará limitado ao menor dentre 30p (metade do aplicado pelo NSDAP) e 40p (10 vezes 4p, o poder por turno da Westfália) e o KPD estará limitado ao menor dentre 15p (metade do aplicado pelo Zentrum) e 20p (5 vezes 4p, o poder por turno da Westfália).

Obtido o valor final do poder a ser usado no golpe, divide-se este valor pelo poder do Estado ou Província, encontrando-se a coluna correspondente. No exemplo, digamos que o NSDAP gastou 60p, o Zentrum 30 e o KPD 15, então o resultado será $(60-35-15)/4=3,75$, ou seja, a coluna “até 5x”. As frações são sempre arredondadas para cima.

O **resultado do golpe**, obtido na Tabela de Greves, Golpes e Revolução (vide item 2.3.3 -), são os seguintes:

- “0” – O Golpe falhou com graves consequências para o golpista. O partido golpista perde uma posição naquele Estado ou Província. Todos os demais marcadores são reajustados. O partido golpista transferirá os pontos de popularidade resultantes do lançamento de um d10 para o partido governista imediatamente;
- “1” – O Golpe não foi adiante, sem graves consequências para ambos. Nada acontece;
- “2” - O Golpe não teve sucesso, mas prejudicou o governo. O partido golpista transferirá os pontos de popularidade resultantes da soma do lançamento de dois d10 para o partido governista e o partido governista transferirá os pontos de popularidade resultantes da soma do lançamento de três d10 para o partido golpista imediatamente;
- “3” – O Golpe teve sucesso em derrubar o governo da região. **Instaura-se a anarquia.** O partido golpista sobe uma posição no Quadro Geral naquele Estado ou Província. Todos os demais marcadores são reajustados;
- “4” – O Golpe teve sucesso em derrubar o governo da região. O partido golpista sobe uma posição no Quadro Geral naquele Estado ou Província. Todos os demais marcadores são reajustados;
- “5” - O Golpe alcançou sucesso absoluto. O partido golpista é imediatamente alçado ao poder naquela região. Trocam-se as posições dos partidos governista e golpista no quadro geral, permanecendo inalterados os demais partidos.

Observações:

- Caso o partido prejudicado não possua os pontos a serem transferidos, deve ter seu marcador zerado, porém o partido beneficiado continuará recebendo os pontos que seriam transferidos, caso o partido prejudicado tivesse os pontos. Se o partido prejudicado ou beneficiado for um partido coadjuvante, somente serão ajustados os marcadores do partido protagonista;
- O terceiro partido pode negociar sua participação no golpe livremente em troca de receita ou de poder;
- O partido que ocupa a Presidência pode aplicar um golpe na Chancelaria. Isto simula a **tentativa de dissolução do parlamento** pelo Presidente. **Caso o resultado seja “0” equivale à deposição do Presidente pelo Chanceler, sendo convocadas eleições presidenciais ainda neste turno;**
- O partido que ocupa a Chancelaria pode aplicar um golpe na Presidência. Isto simula a **tentativa de deposição do presidente** pelo Chanceler. **Caso o resultado seja “0” equivale à dissolução do parlamento pelo presidente, sendo convocadas eleições para o Reichstag ainda neste turno;**
- Os partidos coadjuvantes sempre se defendem impondo uma coluna à esquerda. Neste caso, a coluna inicial na tabela é calculada pelo valor em pontos de poder do golpista, menos os pontos gastos pelos outros dois partidos protagonistas (sendo a **combinação** destes pontos limitada à metade do gasto do partido golpista, somando ou subtraindo). Identificada a coluna na tabela joga-se uma coluna para a esquerda;
- O NSDAP sempre tem a vantagem de 1 coluna à direita após o cálculo final.

7.5 - Revolução

A revolução neste jogo representa a tomada do poder no país por meios violentos, ou seja, atentados, terrorismo, colocação de tropas nas ruas etc. A revolução está baseada numa disputa de poder entre o partido revolucionário e os demais partidos. A revolução destina-se exclusivamente a derrubar o regime (Chancelaria e Presidência).

Ao escolher “Revolução” o jogador do partido revolucionário anuncia quantos pontos de poder pretende gastar, abatendo o valor no seu marcador de poder. A seguir, os outros partidos anunciam quantos pontos gastarão para tentar esmagar a revolução. O terceiro partido poderá aderir à revolução ou não, anunciando quantos pontos de poder gastará apoiando ou não o partido revolucionário.

Todos os partidos podem gastar quantos pontos acharem necessários, sendo o valor da resultante dividido pela soma de poder da Chancelaria e da Presidência (53p), encontrando-se a coluna correspondente. Por exemplo, digamos que o NSDAP gastou 500p em uma “Revolução”, o Zentrum reagiu contra com 210p e o KPD também reagiu contra, com 85p. Então o resultado será $(500-210-85)/53=3,86$ ou seja, a coluna “até 5x”.

O **resultado da revolução**, obtido na Tabela de Greves, Golpes e Revolução (vide item 2.3.3 -), são os seguintes:

- “0” – A Revolução falhou com graves consequências para os revolucionários. O partido revolucionário terá seu marcador rebaixado uma posição *em todos os Estados, Províncias, Chancelaria e Presidência*. Todos os demais marcadores são reajustados;
- “1” – A Revolução não foi adiante, sem consequências graves para todos. Nada acontece;
- “2” - A Revolução não obteve sucesso, mas abalou o governo. O partido revolucionário não logrou derrubar o regime, mas eleições gerais para a Chancelaria e Presidência são convocadas para este turno ainda;
- “3” – A Revolução teve sucesso parcial. O partido revolucionário derruba o regime (Chancelaria e Presidência). **Instaura-se a anarquia** em todos os Estados ou Províncias.
- “4” - A Revolução obteve sucesso apenas em derrubar o regime. O partido revolucionário subirá seu marcador uma posição *em todos os Estados, Províncias, Chancelaria e Presidência*. Todos os demais marcadores são reajustados. **Instaura-se a anarquia** em todos os Estados ou Províncias.
- “5” - A Revolução alcançou sucesso absoluto. O partido revolucionário é imediatamente alçado ao poder *em todos os Estados e Províncias, Chancelaria e Presidência, instaurando a ditadura*. Todos os demais marcadores são reajustados.

Observações:

- **A Revolução não pode ser usada no último turno;**
- O terceiro partido pode negociar sua participação na revolução livremente em troca de receita ou de poder;
- Se houver um partido coadjuvante na Chancelaria ou Presidência, ele se defende impondo uma coluna à esquerda. Neste caso, a coluna inicial na tabela é calculada pelo valor em pontos de poder do revolucionário, menos os pontos gastos pelos outros dois partidos. Identificada a coluna, joga-se uma coluna à esquerda;
- **Os partidos NSDAP ou KPD só podem usar a ação “Revolução” se estiverem ocupando a Chancelaria ou a Presidência. Assim fazendo sua intenção é “fechar” o regime instaurando uma ditadura, usando o artigo 48 da Constituição de Weimar.**
- **O Zentrum só poderá usar a “Revolução” caso não ocupe nem a Chancelaria, nem a Presidência e o KPD ou o NSDAP ocupar qualquer um dos cargos;**
- O KPD sempre tem a vantagem de 1 coluna à direita após o cálculo final.

8 - Eleições

Neste jogo a eleição é a forma mais “suave” e legítima de se chegar ao poder. No jogo, as eleições são invocadas de três maneiras diferentes: pelo calendário de eleições (vide Anexo 3), pelos eventos aleatórios ou como resultado da tabela de “Greves, Golpes e Revolução” (vide Anexo 2).

As eleições são resolvidas em 7 etapas:

1. SPD e o DNVP como partidos democratas sempre somarão 2 “votos adicionais”. O Zentrum sempre somará 1 “voto adicional”;
2. Todos os partidos devem verificar se ocupam o governo daquele Estado ou da Província, somando em caso afirmativo 1 “voto adicional”;
3. Todos os partidos devem verificar se ocupam a chancelaria ou a presidência, somando em caso afirmativo 1 “voto adicional” cada. Caso o mesmo partido ocupe a presidência e a chancelaria somará 2 “votos adicionais”.
4. Os partidos protagonistas anunciam se desejam investir em popularidade para obter “votos adicionais”, conforme descrito no item 2.3.4 -;
5. Cada jogador jogará um d10 e o número obtido desta maneira será somado ao valor de “votos adicionais” obtidos conforme os itens anteriores. O partido que obteve a maior soma é o vencedor das eleições. Os demais partidos seguem por ordem decrescente do segundo até o último. Qualquer jogador deverá jogar um d10 para cada um dos dois partidos coadjuvantes SPD e DNVP;
6. Em caso de empate em qualquer posição, joga-se novamente um d10 somente para os que estejam empatados sem somar nenhum voto adicional, tantas vezes quantas forem necessárias para resolver o empate. Esta disputa envolve apenas as posições dos partidos empatados sem afetar as posições dos demais;
7. Alteram-se as posições no Quadro Geral, segundo a ordem final estabelecida.

Observações:

- Os partidos coadjuvantes podem ganhar as eleições normalmente como se fossem um dos partidos protagonistas;
- Este processo se repetirá para cada uma das eleições convocadas em um turno. Frequentemente, ocorrerá mais de uma eleição por turno.

Por exemplo: Nas eleições da Bavária em 1924 o DNVP ocupa o governo do Estado e o SPD ocupa a chancelaria e a presidência. Assim, de início, o DNVP começará com 3 votos adicionais, o SPD com 4 e o Zentrum com 1. Os três partidos protagonistas resolvem investir em propaganda: O Zentrum obtém 4 votos adicionais, o NSDAP 8 e o KPD 8. Os três jogadores jogam o d10: DNVP 3, SPD 6, Zentrum 5, NSDAP 5 e KPD 8.

A apuração final da eleição é: SPD 10; DNVP 6; Zentrum 10, NSDAP 13 e KPD 16. Assim o KPD vence as eleições, seguido pelo NSDAP. O Zentrum e o SPD disputam o terceiro lugar com um lance extra do d10, em que o Zentrum vence por 10 a 6. O Zentrum é o terceiro, o SPD o quarto e o DNVP o quinto.

9 - Regras Especiais

9.1 - Características dos Partidos

9.1.1 - NSDAP

Por suas características revolucionárias, o NSDAP quando usa a ação “Golpe” joga sempre com uma coluna ao seu favor na tabela de Greves, Golpes e Revolução, ou seja, calculada a coluna na tabela deve-se considerar a coluna imediatamente à direita.

O NSDAP paga metade dos pontos para absorver o DNVP, conforme item 9.2 -, porém não pode absorver o SPD.

O NSDAP soma sempre 1 ponto no d10 na Tabela de “Propaganda”.

9.1.2 - KPD

Por suas características revolucionárias, o KPD quando usa as ações “Greve” e “Revolução” joga sempre com uma coluna ao seu favor na tabela de Greves, Golpes e Revolução, ou seja, calculada a coluna na tabela deve-se considerar a coluna imediatamente à direita.

O KPD paga metade dos custos para absorver o SPD, conforme item 9.2 -, porém não pode absorver o DNVP.

O KPD soma sempre 1 ponto no d10 na Tabela de “Influência”.

9.1.3 - Zentrum

O Zentrum pode absorver, conforme item 9.2 -, tanto o SPD como o DNVP, pagando os pontos normais.

O Zentrum, como partido democrático, joga sempre uma coluna à esquerda na Tabela de Greves, Golpes e Revolução, ou seja, calculada a coluna na tabela deve-se considerar a coluna imediatamente à esquerda

O Zentrum joga sempre 1 coluna à direita na Tabela de “Eleições – Votos Adicionais”. Após determinar o investimento em Pop. A coluna será a imediatamente à direita. O Zentrum tem sempre 1 ponto no mínimo de “votos adicionais” em qualquer eleição.

9.1.4 - SPD

O partido coadjuvante SPD não possui pontos de popularidade, receita ou poder para administrar. Por isso sempre tem vantagens nas tabelas que se seguem:

Na tabela de Greves, Golpe e Revolução o SPD se “defende” impondo uma coluna à esquerda.

Na tabela Eleições, o SPD soma sempre 2 pontos no mínimo como “votos adicionais”.

9.1.5 - DNVP

O partido coadjuvante DNVP não possui pontos de popularidade, receita ou poder para administrar. Por isso sempre tem vantagens nas tabelas que se seguem:

Na tabela de Greves, Golpe e Revolução o DNVP se “defende” impondo uma coluna à esquerda.

Na tabela Eleições, o DNVP soma sempre 2 pontos no mínimo como “votos adicionais”.

9.2 - Alianças

As alianças podem ser de dois tipos:

9.2.1 - Aliança entre partidos protagonistas

As alianças entre os partidos protagonistas têm sempre um caráter temporário e oportunista. Qualquer acordo de aliança pode ser feito entre os jogadores. Normalmente um apoio custará alguns pontos de receita ou poder. Pontos de popularidade não podem ser transferidos.

Como explicado nos itens 7.3 -, 7.4 - e 7.5 -, os partidos protagonistas podem apoiar uma ação de golpe, greve e revolução ou resistir a elas. Este apoio pode e deve ser negociado entre as partes.

9.2.2 - Aliança entre um partido protagonista e um partido coadjuvante

Partidos protagonistas podem absorver partidos coadjuvantes numa aliança permanente. O partido protagonista simplesmente compra o partido coadjuvante com pontos de receita e poder.

Esta compra poderá ser feita somente a partir do ano de 1927 (jan-abr) e requer que o partido protagonista possua receita **por turno** que totalize **duas vezes** a receita **por turno** do coadjuvante. Se um partido coadjuvante o SPD por exemplo, receber \$80 por turno, o partido protagonista (Zentrum ou KPD) deverá receber, no mínimo, \$160 por turno.

Para absorver um partido coadjuvante, o partido protagonista gastará **5 vezes** a receita do partido coadjuvante e metade deste valor em poder. No exemplo acima, para absorver o partido coadjuvante SPD, o Zentrum deverá gastar \$400 e 200p (o KPD gastará \$200 e 100p), abatendo estes valores do seu quadro receita e de poder.

- Não é necessária uma ação para anunciar a compra.

Tendo absorvido o partido coadjuvante, o partido protagonista irá substituir os marcadores deste partido no Quadro Geral por seus marcadores somente onde a posição do partido coadjuvante era mais vantajosa. Depois, todos os marcadores do partido absorvido são colocados em último lugar no Quadro, rearranjando os demais partidos para ocupar os espaços surgidos da remoção do partido coadjuvante.

O partido protagonista, passa a receber para o resto do jogo o valor de receita e poder iguais à soma dos seus marcadores no Quadro Geral (como faria normalmente) mais o valor que é gerado pelos marcadores do partido coadjuvante absorvido.

- O NSDAP paga metade dos custos para comprar o DNVP (mas não pode comprar o SPD) e o KPD paga metade dos custos para comprar o SPD (mas não pode comprar o DNVP).

9.3 - Intervenção, Convulsão Social e Anarquia

Existem dois casos em que nenhum partido terá controle dos Estados ou Províncias. São eles a Intervenção e a Convulsão Social/Anarquia. Em ambos os casos o marcador do partido no mapa deve ser substituído pelo marcador de Intervenção ou Anarquia de acordo com o caso.

No Quadro Geral coloca-se um marcador de Anarquia ou Intervenção, sem desfazer a ordem existente dos partidos.

Até que estes casos terminem, nenhum partido receberá pontos de receita ou poder destes Estados ou Províncias, e nenhum partido poderá escolhê-los para ações de greve ou golpe.

9.3.1 - Convulsão Social e Anarquia

A Anarquia acontece por impasse resultante de uma Greve, Golpe ou Revolução. Nenhuma das forças políticas consegue sobrepujar a outra gerando um impasse.

Após todas as ações, a convulsão social será resolvida com o lançamento de um d10 conforme descrito na tabela abaixo e se repete todo turno enquanto a anarquia durar, antes da fase de eleições.

De acordo com o lançamento do d10 teremos:

Resultado	Descrição
1	O Partido que era o governo mantém o controle. Nada muda.
2, 3 ou 4	A anarquia permanece. No próximo turno joga-se 1d10 para intervenção se for o caso.
5, 6 ou 7	Eleições são convocadas para este turno. O partido governista recebe normalmente 1 voto adicional.
8 ou 9	O partido que provocou a anarquia ganha mais poder e sobe uma posição no Quadro Geral (se já subiu uma posição, sobe mais uma). Todas as demais posições são reajustadas.
10	O partido que provocou a anarquia é alçado ao poder, o partido que era o governo passa para a última colocação. Todas as demais posições são reajustadas.

9.3.2 - Intervenção/Ocupação

As intervenções são as ocupações do território por potências estrangeiras por eventos históricos ou aleatórios ou como resultado de uma Convulsão Social ou Anarquia.

Se o Estado ou Província que entra em anarquia for de fronteira com outros países ou com Estados ou Províncias sob intervenção deve-se lançar um d10. Se o resultado do lançamento do d10 resultar em um número par, o Estado ou Província está sob Intervenção/Ocupação. A Chancelaria e a Presidência não estão sujeitas à Intervenção/Ocupação.

Durante a ocupação as eleições do Anexo 3 estão suspensas naquela Província ou Estado. A duração de uma intervenção vinda de uma Convulsão Social será decidida seguinte forma:

- No início da Intervenção joga-se um d10, o número resultante corresponderá ao número de turnos que durará a intervenção. Considere "0" como "10". No último turno da intervenção, eleições serão automaticamente convocadas.

10 - Regras Opcionais

10.1 - Líderes

Opcionalmente podem ser usadas as peças de líderes. Seu uso é bem simples. Cada jogador pode 1 vez por turno usar seu líder para somar ou subtrair 1 ponto **ANTES** do lançamento de qualquer d10 e coloca o líder no quadro de ações do tabuleiro até o final do turno. O líder pode ser usado em qualquer situação.

- O líder não pode ser usado mais de uma vez por turno;
- O líder não pode ser usado quando o lançamento do d10 é feito por outro jogador;
- O líder que for usado para promover uma "Greve" e o resultado for "0" será preso por 3 turnos, isto é, não poderá ser usado neste período;
- O líder que for usado para promover uma "Golpe" e o resultado for "0" será preso por 6 turnos, isto é, não poderá ser usado neste período;
- O líder que for usado para promover uma "Revolução" e o resultado for "0" será preso por 1d10 turnos, isto é, não poderá ser usado neste período.

11 - Condições de Vitória

A vitória é conquistada somando-se os pontos de Receita (\$) obtida pelo Partido Protagonista (e por partidos com quem este tenha feito uma aliança, ver item 9.2 -) no Quadro Geral após o último turno. Vence o partido que gerar mais Receita, de acordo com o critério seguinte:

11.1 - Vitória Absoluta

Se o partido que somar mais Receita conseguir ter mais que os outros dois partidos protagonistas somados, obterá uma vitória absoluta.

11.2 - Vitória Significativa

Se o partido que somar mais Receita não conseguir ter mais pontos que os outros partidos protagonistas somados, porém obtiver uma diferença para o segundo colocado superior a 60 obterá uma vitória significativa.

11.3 - Vitória Marginal

Se o partido que somar mais Receita não conseguir ter mais pontos que os outros partidos protagonistas somados, porém obtiver uma diferença para o segundo colocado superior a 30 obterá uma vitória marginal.

11.4 - Empate

Se o partido que somar mais Receita não conseguir nenhuma das vantagens descritas acima, teremos uma situação de empate.

12 - Anexos

- Anexo 1 - Tabela de Eventos Históricos
- Anexo 2 - Tabela de Eventos Aleatórios
- Anexo 3 - Calendário de Eleições
- Anexo 4 - Posição Inicial
- Anexo 5 - Painel Auxiliar de Eleições
- Anexo 6 – Quadro de controle

Anexo 1 – Eventos Históricos

Turno	Evento	Insumo	NSDAP	Zentrum	KPD	Chan	Pres
1923 <i>jan-abr</i>	Primeiro congresso nazista em Munique. Intervenção na Ruhr. Início da Resistência.	\$	0	0	0	0	0
		p	0	0	0	0	0
		Pop	0	0	0	0	0
1923 <i>mai-ago</i>	Acordos de Paris Indenização dos EUA pela Alemanha.	\$	0	0	0	-80	-60
		p	20	0	20	-20	-20
		Pop	5	-5	5	10	5
1923 <i>set-dez</i>	Fim da resistência no Ruhr. Governo de Grande Coalizão. Separatismo no Reno e no Palatinado Inflação. Instauração da nova moeda.	\$	60	-30	60	-80	-60
		p	40	10	30	-10	-20
		Pop	15	0	10	-15	-10
1924 <i>jan-abr</i>	Stalin assume a URSS.	\$	0	0	100	0	0
		p	0	20	30	-5	-10
		Pop	0	5	10	-10	-5
1924 <i>mai-ago</i>	Alemanha assina o Plano Dawes.	\$	0	50	0	100	40
		p	0	20	0	0	5
		Pop	0	15	0	5	0
1924 <i>set-dez</i>	Boom da Bolsa de NY.	\$	0	70	0	40	20
		p	0	10	0	0	5
		Pop	0	10	0	5	0
1925 <i>jan-abr</i>	Stalin gradualmente assume o poder na URSS.	\$	0	40	100	0	0
		p	10	5	20	0	-10
		Pop	5	5	0	-5	0
1925 <i>mai-ago</i>	Hitler publica o Mein Kampf. Franceses e Belgas iniciam a desocupação do Ruhr.	\$	100	0	0	0	0
		p	10	0	0	0	10
		Pop	5	0	-5	-5	-5
1925 <i>set-dez</i>	Assinatura do Tratado de Locarno.	\$	0	50	0	80	60
		p	0	30	0	5	15
		Pop	5	15	5	10	5
1926 <i>jan-abr</i>	Assinatura da neutralidade com a URSS	\$	0	50	0	20	0
		p	0	30	0	5	10
		Pop	0	5	10	10	5
1926 <i>mai-ago</i>	Cai o gabinete francês.	\$	0	0	0	-20	0
		p	0	-5	0	0	-10
		Pop	5	-5	0	-5	0
1926 <i>set-dez</i>	A Alemanha entra para a Liga das Nações	\$	0	50	0	100	80
		p	0	15	0	0	10
		Pop	-5	15	-5	10	5
1927 <i>jan-abr</i>	Controle Aliado passa para a Liga das Nações	\$	0	60	0	60	40
		p	0	10	0	0	5
		Pop	0	5	0	5	5
1927 <i>mai-ago</i>	Bolsa de NY desmorona	\$	20	-40	20	-80	-60
		p	10	0	10	-5	-10
		Pop	5	-5	10	-10	-5
1927 <i>set-dez</i>	Repúdio da cláusula de Versalhes que responsabiliza a Alemanha pela guerra	\$	0	-20	0	-50	-40
		p	0	0	0	0	-5
		Pop	0	0	0	5	10
1928 <i>jan-abr</i>	Assinado tratado com a Lituânia sobre Memel e fronteiras	\$	0	50	0	0	0
		p	0	20	0	0	10
		Pop	0	0	0	5	5
1928 <i>mai-ago</i>	O pacto de Kellogg-Briand, renúncia à guerra, é assinado por 15 nações	\$	0	0	0	0	0
		p	0	20	0	0	0
		Pop	0	5	0	-5	-5
1928 <i>set-dez</i>	Nova queda na bolsa de NY. O primeiro plano quinquenal de Joseph Stalin é anunciado.	\$	20	-20	20	-80	-60
		p	0	0	0	-20	-10
		Pop	5	-5	5	-5	-5
1929 <i>jan-abr</i>	Alemanha assina o pacto Kellogg-Briand. Forte oscilação da Bolsa de NY	\$	0	-10	0	-60	-40
		p	0	0	0	0	0
		Pop	0	5	0	5	0
1929 <i>mai-ago</i>	Proposição do Plano Young. Primeira conferência de Hague	\$	0	100	0	-60	-40
		p	0	0	0	0	0
		Pop	0	5	0	5	5
1929 <i>set-dez</i>	Colapso da bolsa de NY. Início da grande depressão. Recessão na Alemanha. Adesão ao Plano Young aprovada.	\$	40	-20	20	-100	-60
		p	30	-10	20	-10	-20
		Pop	10	0	10	-10	-5
1930	Segunda conferência de Hague.	\$	40	-10	20	-50	-30

Anexo 1 – Eventos Históricos

Turno	Evento	Insumo	NSDAP	Zentrum	KPD	Chan	Pres
jan-abr	Plano Young é assinado pela Alemanha	p	20	0	20	-5	-10
		Pop	10	0	10	-10	-5
1930 mai-ago	Fim da ocupação da Renânia.	\$	40	-10	20	-30	-20
		p	20	0	20	-5	-5
1930 set-dez		Pop	10	0	10	-10	-5
		\$	80	-10	20	-100	-60
1931 jan-abr	O Governo Provisório da República da Espanha é proclamado.	p	30	0	40	-100	-20
		Pop	15	0	10	-10	-5
1931 mai-ago	Crise financeira na Europa Central. Agrava-se a recessão.	\$	20	0	40	-80	-60
		p	20	0	20	-10	-15
1931 set-dez	Racha no SPD. Encerrada conferência sobre desarmamento. Rearmamento Alemão.	Pop	5	0	10	-10	-5
		\$	40	-10	20	-40	-30
1931 jan-abr		p	25	0	10	-10	-15
		Pop	5	0	5	-10	-5
1932 mai-ago	Conferência de Lausanne. Reparações finais são fixadas. A Alemanha se retira da conferência de desarmamento. Insurreição militar contra o governo da Espanha	\$	60	20	100	-80	-60
		p	30	20	30	-15	-20
1932 set-dez	A Alemanha cessa o pagamento das reparações.	Pop	10	5	15	-10	-5
		\$	30	10	20	-80	-60
1932 jan-abr		p	15	0	20	-10	-20
		Pop	10	0	10	-10	-5
1932 mai-ago		\$	0	-20	0	-80	-60
		p	30	0	20	-10	-20
1932 set-dez		Pop	10	0	10	-5	-5
		\$	60	-20	20	-40	-30
1933 jan-abr	Insurreições anarquistas em Saragossa, Sevilha, Bilbao e Madrid.	p	20	0	20	-10	-10
		Pop	10	0	5	0	0
1933 jan-abr		\$	10	-20	40	-10	-60
		p	20	0	20	-5	-20
1933 jan-abr		Pop	10	0	10	-10	-5

Anexo 2 – Eventos Aleatórios

Dado	Evento	Especial
01	Escândalo financeiro derruba o governo da Prússia Oriental. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$130 e 26p.
02	Confrontos nas ruas derrubam o governo da Pomerânia. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$110 e 22p.
03	Escândalo sexual derruba o governo de Poznam. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
04	Desvio de verbas derruba o governo da Silésia. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$110 e 22p.
05	Escândalo financeiro derruba o governo de Brandenburg. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$120 e 24p.
06	Passado criminoso derruba o governo da Saxônia. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
07	Improbidade administrativa derruba o governo de Mecklenburg-Schwerin. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
08	Comprovação de nepotismo derruba o governo de Mecklenburg-Strelitz. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
09	Situação de insolvência nas contas derruba o governo de Anhalt. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
10	Escândalo financeiro derruba o governo da Saxônia (Província). Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
11	Denúncia de fraude nas eleições derruba o governo de Schleswig-Holstein. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
12	Comprovação de desvio de verbas derruba o governo da Bavária. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$150 e 30p.
13	Cumplicidade com assassinato de opositor derruba o governo de Oldenburg. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
14	Escândalo sexual derruba o governo de Hannover. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$150 e 30p.
15	Uso excessivo de força derruba o governo de Braunschweig. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
16	Escândalo financeiro derruba o governo da Turíngia. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
17	Dossiê de corrupção derruba o governo da Westfália. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
18	Passado criminoso derruba o governo da Renânia. Eleições são convocadas. Se a Renânia estiver sob ocupação, ignorar.	Cancelamento \$80 e 16p.
19	Escândalo financeiro derruba o governo de Wurtemberg. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
20	Denúncia de fraude contábil derruba o governo de Baden. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$60 e 12p.
21	Passado de “baixa desonrosa na guerra” derruba o governo da Prússia (Berlim). Eleições são convocadas.	Cancelamento \$180 e 36p.
22	Censura à imprensa derruba o governo de Hesse-Nassau. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
23	Escândalo financeiro derruba o governo de Hesse. Eleições são convocadas.	Cancelamento \$50 e 10p.
24	Crise econômica internacional derruba o Presidente. Eleições são convocadas para a Presidência.	Cancelamento \$300 e 100p.

Dado	Evento	Especial
25	NSDAP recebe financiamento de campanha por simpatizantes do partido fascista italiano.	NSDAP recebe \$100
26	KPD recebe financiamento de campanha pelo Soviete Supremo e pela Internacional Socialista.	KPD recebe \$100
27	Zentrum recebe financiamento de campanha por simpatizantes ingleses e franceses.	Zentrum recebe \$100
28	Membro do Estado Maior das Forças Armadas torna-se simpatizante do NSDAP.	NSDAP recebe 30p.
29	Chapa filiada ao KPD elege-se e Central Sindical declara-se pró-comunismo.	KPD recebe 30p.
30	Líderes católicos fecham acordo de suporte aos moderados.	Zentrum recebe 30p.
31	Governo Federal obtém financiamento externo dos Estados Unidos.	Presidente recebe 5 Pop
32	Governo Federal reprime greve com vítimas fatais. Imprensa denuncia uso excessivo de força.	Presidente perde 10 Pop
33	Comício gigantesco reúne 100.000 simpatizantes.	Jogador da vez recebe 10 Pop
34	Brigas de rua entre as SA e milícias comunistas deixa vítimas fatais.	Zentrum recebe 5 Pop
35	Publicado manifesto de artistas de cinema a favor da esquerda.	KPD recebe 5 Pop
36	Desfile das SA reúne 20.000 adeptos.	NSDAP recebe 5 Pop
37	Governador do KPD filia-se ao SPD. O jogador do NSDAP escolhe um Estado ou Província cujo governo é do KPD, que troca de posição com o SPD. Desconsiderar Caso o SPD não esteja mais no jogo.	Cancelamento 30 Pop.
38	Mobilização dos exércitos franceses na fronteira. NSDAP lidera resistência civil.	NSDAP recebe 15 Pop
39	Desemprego bate recorde. Partido majoritário no Reichstag perde popularidade.	Chancelaria perde 10 Pop
40	Desvio de verba para banco suíço compromete autoridade do NSDAP.	NSDAP perde 8 Pop
41	Comissão internacional comprova fraude na última eleição. Novas eleições são convocadas no Estado ou Província onde foram realizadas as últimas eleições. Ignorar se nenhuma eleição tiver sido realizada.	Partido que venceu perde 5 Pop
42	Tensão no Passo de Brenner. Imprensa denuncia apoio de agentes do NSDAP.	NSDAP perde 5 Pop.
43	Ministro do Gabinete envolvido em escândalo sexual.	Chancelaria perde 10 Pop
44	Grandes industriais fazem subscrição de fundos para o NSDAP no intuito de reprimir sindicatos comunistas.	NSDAP recebe \$150
45	Figura proeminente do Zentrum é assassinada por manifestante.	Zentrum recebe 10 Pop e perde 10p.
46	KPD forma comitê de suboficiais na Marinha.	KPD recebe 20p.
47	Militante das SA é assassinado em Berlim após um comício.	NSDAP recebe 10 Pop
48	Internacional Socialista declara a Alemanha como prioridade.	KPD recebe \$150

Dado	Evento	Especial
49	Rádio denuncia conspiração para golpe. Nenhum jogador pode escolher a ação “Golpe” neste turno.	Todos
50	Governo norte-americano pressiona as potências europeias para retirada de tropas da Alemanha. Todas as Intervenções terminam. Convocadas Eleições imediatas nos Estados desocupados. Ignorar se nenhum Estado ou Província estiver sob intervenção.	NSDAP recebe 10 Pop
51	Protestos de simpatizantes do KPD na Universidade de Berlim terminam violentamente com repressão do Exército.	KPD recebe 10 Pop
52	KPD anuncia a criação de Central de requalificação para trabalhadores desempregados.	KPD recebe 15 Pop
53	Subscrição de banqueiros garante compromisso de privilégios pelo Zentrum.	Zentrum recebe \$150
54	Papa faz declarações em favor dos partidos católicos de todo o mundo.	Zentrum recebe 20 Pop
55	Devido aos distúrbios em Dantzig, governo polonês faz intervenção na Prússia Oriental.	Cancelamento \$200 e 100p.
56	Coletas em comícios rendem fundos extraordinários ao NSDAP.	NSDAP recebe \$50
57	Agente soviético infiltra-se no Alto Comando das Forças Armadas.	KPD recebe 15p.
58	Associações de veteranos de guerra aceitam fusão com as SA.	NSDAP recebe 10p.
59	Governador do NSDAP filia-se ao DNPV. O jogador do KPD escolhe um Estado cujo governo é do NSDAP e troca de posição com o DNPV. Desconsiderar Caso o DNPV não esteja mais no jogo.	Cancelamento 30 Pop.
60	Liga das Nações condena as ações de extremistas nas últimas eleições.	Zentrum recebe 10 Pop
61	Associação judaica internacional denuncia perseguições pelo NSDAP.	NSDAP perde 10 Pop
62	Obtida pela imprensa manual do KPD orientando ações de sabotadores.	KPD perde 10 Pop
63	Candidato do SPD é assassinado. Suspeitas recaem sobre o NSDAP.	NSDAP perde 5 Pop
64	Candidato do DNPV é considerado favorito na próxima eleição. O DNPV obtém um “adicional de votos” igual a +8.	Próxima Eleição
65	Candidato do SPD é considerado favorito na próxima eleição. O SPD obtém um “adicional de votos” igual a +8.	Próxima Eleição
66	Governador do Zentrum filia-se ao DNPV. O jogador do KPD escolhe um Estado cujo governo é do Zentrum que troca de posição com o DNPV. Desconsiderar Caso o DNPV não esteja mais no jogo.	Cancelamento 30 Pop.
67	Governador do Zentrum filia-se ao SPD. O jogador do NSDAP escolhe um Estado cujo governo é do Zentrum que troca de posição com o SPD. Desconsiderar Caso o SPD não esteja mais no jogo.	Cancelamento 30 Pop.
68	Devido aos distúrbios na Renânia, governos belga e francês fazem intervenção neste Estado.	Cancelamento \$200 e 100p.
69	Transmissão nacional de comício do NSDAP pelo rádio.	NSDAP recebe 10 Pop
70	Missa campal realizada em Berlim conta com figuras importantes do Zentrum.	Zentrum recebe 15p
71	Presidente sobrevive à tentativa de assassinato.	Presidência recebe 15 Pop
72	NSDAP obtém documentos comprometedores do sistema judiciário local. A chantagem facilita a fraude nas próximas eleições estaduais.	NSDAP recebe 10 Pop

Dado	Evento	Especial
73	KPD inicia paralisações em massa do sistema de transportes urbanos.	KPD recebe 25p. e 10 Pop
74	SPD fecha acordo para composição de gabinete com o KPD em um Estado. O jogador do KPD recebe o Governo de um Estado ou Província a sua escolha cujo governo seja do SPD.	
75	DNVP fecha acordo para composição de gabinete com o NSDAP em um Estado. O jogador do NSDAP recebe o Governo de um Estado ou Província a sua escolha cujo governo seja do DNVP.	
76	SPD fecha acordo para composição de gabinete com o Zentrum em um Estado. O jogador do Zentrum recebe o Governo de um Estado ou Província a sua escolha cujo governo seja do SPD.	
77	DNVP fecha acordo para composição de gabinete com o Zentrum em um Estado. O jogador do Zentrum recebe o Governo de um Estado ou Província a sua escolha cujo governo seja do DNVP.	
78	Morte do Presidente. Eleições são convocadas imediatamente.	
79	SPD e DNVP fecham candidatura única em torno do Zentrum, propondo um governo de coalizão na próxima eleição.	Zentrum recebe 30 Pop e +6 votos adicionais
80 a 89	Falta de apoio ao Chanceler provoca crise política. Presidente dissolve o Reichstag. Novas eleições são convocadas.	Cancelamento \$300, 150p e 50 Pop
90	Alto comando realiza expurgo de simpatizantes comunistas no exército.	KPD perde 20p.
91	Chefe de Polícia da Prússia é secretamente filiado ao NSDAP.	NSDAP recebe 10p.
92	Serviços de inteligência ingleses e franceses repassam informações sobre os extremistas para o Zentrum.	Zentrum recebe 25p.
93	Esquema de intimidação das “tropas de choque” comunistas promoverão irrestrita campanha de boca de urna na próxima eleição.	KPD recebe um adicional de votos igual a +6.
94	Imprensa revela compromisso do Zentrum com potências estrangeiras.	Zentrum perde 15 Pop
95	Inflação bate recorde. Imprensa divulga perdas impressionantes nas poupanças de origem familiar.	Presidência perde 20 Pop.
96	Reichstag aprova legislação que aumenta a carga tributária. Empresariado protesta alegando aumento nos preços.	Chancelaria perde 15 Pop e \$100
97	Descontentamento dos militares em relação ao reajuste dos soldos leva o clima perto da rebelião.	Chancelaria perde 10 Pop e 50p.
98	Imprensa nacional faz duras críticas em relação ao pagamento das reparações de guerra.	Presidência perde 15 Pop.
99	Presidente declara perante a Liga das Nações que a Alemanha deve retomar seu lugar de potência no mundo.	Presidência recebe 10 Pop.
100	Assassinato do Governador em atentado leva o caos às ruas, com choques de partidários com o exército. Jogador da vez escolhe um Estado ou Província e convoca o marcador de “Convulsão Social”.	

Anexo 3 – Calendário de Eleições

Turno	Estado ou Província
1923 jan-abr	
1923 mai-ago	
1923 set-dez	Mecklenburg-Schwerin, Mecklenburg-Strelitz
1924 jan-abr	Saxônia, Bavária
1924 mai-ago	Reichstag (Chancelaria)
1924 set-dez	Wurtemberg, Braunschweig
1925 jan-abr	Presidência, Baden
1925 mai-ago	Oldenburg
1925 set-dez	Hesse
1926 jan-abr	Prússia (Prússia Oriental, Pomerânia, Poznam, Silésia, Brandenburg, Schleswig-Holstein, Saxônia (Província), Westfália, Hesse-Nassau e Hannover)
1926 mai-ago	Turíngia, Renânia (se estiver sem Ocupação)
1926 set-dez	
1927 jan-abr	Anhalt
1927 mai-ago	
1927 set-dez	Mecklenburg-Schwerin, Mecklenburg-Strelitz
1928 jan-abr	Saxônia, Bavária
1928 mai-ago	Reichstag (Chancelaria)
1928 set-dez	Wurtemberg, Braunschweig
1929 jan-abr	Baden
1929 mai-ago	Oldenburg
1929 set-dez	Hesse
1930 jan-abr	Prússia (Prússia Oriental, Pomerânia, Poznam, Silésia, Brandenburg, Schleswig-Holstein, Saxônia (Província), Westfália, Hesse-Nassau e Hannover)
1930 mai-ago	Turíngia, Renânia
1930 set-dez	
1931 jan-abr	Anhalt
1931 mai-ago	
1931 set-dez	Mecklenburg-Schwerin, Mecklenburg-Strelitz
1932 jan-abr	Presidência, Saxônia, Bavária
1932 mai-ago	Reichstag (Chancelaria)
1932 set-dez	Wurtemberg, Braunschweig
1933 jan-abr	Baden

Anexo 4 - Posição Inicial

Nome do Estado	Governo	2º Mais Votado	3º Mais Votado	4º Mais Votado	5º Mais Votado
Berlim Presidência	SPD	DNVP	Zentrum	KPD	NSDAP
Berlim Chancelaria (Reichstag)	SPD	DNVP	Zentrum	KPD	NSDAP
Anhalt	SPD	DNVP	Zentrum	NSDAP	KPD
Baden	SPD	Zentrum	NSDAP	DNVP	KPD
Bavária	DNVP	NSDAP	SPD	Zentrum	KPD
Belim (Prússia)	SPD	DNVP	Zentrum	NSDAP	KPD
Brandenburg (Prussia)	SPD	Zentrum	DNVP	NSDAP	KPD
Braunschweig	SPD	NSDAP	KPD	Zentrum	DNVP
Hannover (Prussia)	SPD	Zentrum	DNVP	KPD	NSDAP
Hesse	SPD	NSDAP	KPD	Zentrum	DNVP
Hesse-Nassau (Prussia)	SPD	Zentrum	KPD	NSDAP	DNVP
Mecklenburg-Schwerin	SPD	DNVP	KPD	Zentrum	NSDAP
Mecklenburg-Strelitz	SPD	DNVP	KPD	Zentrum	NSDAP
Oldenburg	Zentrum	NSDAP	KPD	DNVP	SPD
Pomerânia (Prussia)	SPD	Zentrum	NSDAP	KPD	DNVP
Poznam (Prussia)	SPD	Zentrum	KPD	DNVP	NSDAP
Prússia Oriental (Prussia)	SPD	Zentrum	NSDAP	DNVP	KPD
Renânia	Ocupado	Ocupado	Ocupado	Ocupado	Ocupado
Saxônia	SPD	DNVP	NSDAP	KPD	Zentrum
Saxônia (Prússia)	SPD	Zentrum	NSDAP	KPD	DNVP
Schleswig-Holstein (Prussia)	SPD	Zentrum	DNVP	NSDAP	KPD
Silésia (Prussia)	SPD	Zentrum	NSDAP	KPD	DNVP
Turíngia	SPD	Zentrum	KPD	DNVP	NSDAP
Westfália (Prussia)	SPD	Zentrum	NSDAP	KPD	DNVP
Wurtemberg	Zentrum	DNVP	SPD	KPD	NSDAP

Iniciais*	Zentrum	NSDAP	KPD
Receita	60	40	100
Poder	30	25	50
Popularidade	15	10	15

* Antes e somar o Quadro Geral no Turno 1

Turno	Evento Aleatório	SPD \$	DNVP \$	Zentrum		NSDAP		KPD		
				\$	p	\$	p	\$	p	
Jan-Abr 1923										549
Mai-Ago 1923										549
Set-Dez 1923										549
Jan-Abr 1924										549
Mai-Ago 1924										549
Set-Dez 1924										549
Jan-Abr 1925										549
Mai-Ago 1925										549
Set-Dez 1925										549
Jan-Abr 1926										549
Mai-Ago 1926										549
Set-Dez 1926										549
Jan-Abr 1927										549
Mai-Ago 1927										549
Set-Dez 1927										549
Jan-Abr 1928										549
Mai-Ago 1928										549
Set-Dez 1928										549
Jan-Abr 1929										549
Mai-Ago 1929										549
Set-Dez 1929										549
Jan-Abr 1930										549
Mai-Ago 1930										549
Set-Dez 1930										568
Jan-Abr 1931										568
Mai-Ago 1931										568
Set-Dez 1931										568
Jan-Abr 1932										568
Mai-Ago 1932										568
Set-Dez 1932										568
Jan-Abr 1933										568
FINAL										568

