

Revolution of 1828 - KSR

Inhalt: 78 Wahl-Plättchen: 45 Delegierte (5 Farben mit je 9 Delegierten), 9 Schmutzkampagnen (Joker), 24 Kampagnen-Aktionen
49 Stimm-Plättchen in den Werten 1, 2, 3, 5 und 6 Figuren: 1 Presseredakteur und 5 Wahlmänner in 5 Farben

Klärt bitte ab: Seine erhaltenen Stimmen muss man auf Nachfrage in Summe dem Gegner mitteilen ODER nicht.*

Spielziel: Werde US-Präsident. Dazu werden 4 Runden zu je 3 Phasen gespielt.

- Aufbau:
- 1) Spielplan mit langer Seite zwischen die Spieler legen. Spielfiguren farblich passend mittig auf Regionen platzieren.
 - 2) Alle Stimmen-Plättchen als losen Haufen bereitlegen.
 - 3) Alle 78 Wahl-Plättchen in den Leinensack geben und gut mischen.
 - 4) Startspieler bestimmen, der den Leinensack nimmt.

Ablauf einer Runde:

1) Vorbereitung:

- ◆ Für jede der 6 Regionen auf dem Plan zieht der Startspieler 3 zufällige Wahl-Plättchen aus dem Beutel und legt sie in die Region, jedes Plättchen dabei offen sichtbar. Beginn in Region South Central (gelb).

2) Wahlkampf:

- ◆ Der Startspieler beginnt, danach ist jeder Spieler abwechselnd am Zug.
In seinem Zug nimmt man 1 Wahl-Plättchen aus irgendeiner Region (Pflicht).
Je nach Art des Plättchens gilt:

- Delegierter:
(Person)

Diese Scheibe kommt auf die eigene Spielerseite unterhalb der passenden Region (Farbe).

- Schmutzkampagne:
(Joker, Rand: schwarz)

Diese Scheibe ist ein Joker für Delegierte. Man legt sie sofort unterhalb beliebiger eigener Region ab. Das Bild darauf ist ohne spieltechnische Bedeutung.

- Kampagnen-Aktion:
(Rand: braun)

Es gibt 7 Sorten. Ausgeführte Aktions-Plättchen legt man in seinen Kampagnen-Bereich (neben gelber Region auf dem Spielplan). Ausführung erfolgt sofort oder später, je nach Vorgabe.

- ◆ Hat man das LETZTE Wahl-Plättchen aus einer Region genommen?
JA: Man zieht den Wahlmann dieser Region / Redakteur (PRESSE) auf die eigene Seite der Region UND man hat sofort 1 Zusatzzug (Pflicht).
Sind nun alle Regionen leer, endet die Wahlkampf-Phase.
NEIN: Die Runde geht noch weiter in der Phase 2.

3) Stimmen zählen:

Dazu werden Stimmen-Plättchen vergeben.

Die KAMPAGNEN-Wertung:

- 1) Der Spieler mit mehr ausgeführten Kampagnen (siehe Kampagnenbereich) als sein Gegner erhält 3 STIMMEN.
Patt: niemand profitiert.

Die REGIONEN-Wertungen:

- 2) JE Region werden die Delegierten (also auch Joker) jedes Spielers gezählt.
Hat man mehr Delegierte als der Gegner, erhält man 1 STIMME,
ODER hat man als Einzigem Delegierte dort, erhält man 2 STIMMEN,
ODER gibt es ein Patt bei der Anzahl der Delegierten dort, erhält man 0 STIMMEN.

Wahlmann auf eigener Seite (egal, wer Regionswertung gewann) = erhält man 1 Stimme je Delegiertem auf eigener Seite

- 3) Alle ausliegenden Wahl-Plättchen (außer JOKER) kommen in die Schachtel zurück.

Die PRESSE-Wertung folgt:

JOKER (Schmutzkampagnen) werden auf jeder Spielerseite auf Position unterhalb der Region "The Press" verschoben.
Hat man den REDAKTEUR auf seiner Spielplanseite liegen, verliert man so viele Stimmen an den Gegner, wie man JOKER an "The Press" liegen hat. Man kann nicht mehr Stimmen verlieren, als man bisher im Spiel erhalten hat.

- ➡ Wahlmänner und Redakteur auf Ausgangsfelder stellen. Joker bleiben vor Ort im Spiel.
- ➡ Der Startspieler gibt den Beutel an den Mitspieler, der damit neuer Startspieler wird.
- ➡ Eine neue Runde beginnt, wenn noch nicht 4 Runden gelaufen sind.

Spielende: Nach 4 Runden ist die Partei vorbei. Es gewinnt, wer die meisten Stimmen erzielte.

Patt: Der Spieler mit mehr Jokern auf seiner Seite gewinnt.

Weiterhin Patt: Man spielt eine weitere Partie zur Entscheidung.

*mangels fehlender Regelpassage

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 21.07.19
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de