

Errata – Karten

★ A63 (Friedrich Ebert stirbt)

Die Angabe „+1 Würfel pro eigener Parteibasis“ auf der Karte ist falsch. Stattdessen gewährt jede Parteibasis „+1 auf das Würfel-ergebnis“, wie auf Seite 27 der Anleitung beschrieben.

Errata – Spielbeispiel im Begleitheft

Im ausführlichen Spielbeispiel im Begleitheft haben sich drei Fehler eingeschlichen, die nachfolgend aufgeklärt werden:

★ Seite 4, Abhandlung der DNVP-Agendakarte

Gemäß ihrer gewählten Agendakarte „Populismus“ hätte die DNVP ihre 2 Parteibasen nicht in unterschiedlichen Städten platzieren dürfen. Die Karte ist korrekt, das Beispiel fehlerhaft.

Seite 5, Impuls 1 – SPD: Pakt mit den alten Mächten

Der dritte Effekt der Karte (Unruhe aus dieser Stadt entfernen) wird im Beispiel nicht ausgeführt, obwohl ein Unruhe-Marker in Essen liegt. Das ist zwar regeltechnisch okay, ergibt aus Sicht der SPD jedoch wenig Sinn. Ergo hätte die Unruhe entfernt werden sollen.

Seite 8, Impuls 5 – Zentrum: Albert Einstein

Mit den 2 Aktionspunkten werden im Beispiel 2 Polizeieinheiten aus dem Regierungsvorrat nach Berlin bewegt. Es gibt zu diesem Zeitpunkt jedoch nur noch 1 Polizeieinheit im Regierungsvorrat. Die grundsätzliche Ausführung der Karte ist korrekt, aber in dieser Spielsituation nicht möglich.

Allgemeines

Wann mische ich mein Partei-Deck neu?

Es gibt zwei Situationen, in denen du dein Partei-Deck neu mischst:

- Entweder wenn dein Nachziehstapel leer ist und du eine Partei-Karte ziehen musst,
- oder wenn du deinem Partei-Deck ein Erweiterungs-Set hinzufügst (durch eine Agendakarte,  13).

Wann werden die Republikkarten neu gemischt?

Die Republikkarten werden ausschließlich neu gemischt, wenn zu Beginn der Runden 3 und 5 neue Republikkarten ins Spiel kommen ( 13). Dadurch ist sichergestellt, dass der Stapel der Republikkarten niemals aufgebraucht wird.

Gibt es eine feste Sitz- und/oder Spielreihenfolge?

Nein, es gibt keine vorgegebene Sitzreihenfolge. Die Spielreihenfolge ist stets im Uhrzeigersinn ( 13).

Ihr könnt natürlich vor dem Spiel frei entscheiden, mit welcher Sitzreihenfolge ihr spielen wollt.

★ Kann die Spielreihenfolge in der Agendaphase und der Impulsphase unterschiedlich sein?

Ja. In beiden Phasen wird die Spielreihenfolge zwar auf die gleiche Weise ermittelt (es beginnt, wer „Reparationen“ gewonnen hat, sonst entscheidet der Kanzler), muss dadurch aber nicht zwangsläufig identisch sein.

Was passiert, wenn mehrere Spielende-Bedingungen gleichzeitig eintreten?

Diese Situation kann eintreten, wenn eine der radikalen Parteien ihren finalen Partei-Bedrohungsmarker (Regime/Räterepublik) platziert und gleichzeitig der siebte Bedrohungsmarker in der DR-Box platziert wird. In diesem Fall hat die Siegbedingung der KPD/DNVP Vorrang.

★ Was passiert bei einem Gleichstand in [beliebige Situation]?

Wirklich jeder Gleichstand im Spiel wird vom Kanzler entschieden und aufgelöst. Dies schließt folgende Situationen mit ein:

- Das Spiel endet mit einem Gleichstand bei den Siegpunkten.
- Ereignisse von Karten, die eine Abstimmung oder ein Gebot auslösen wie A76 (Begräbnis von Horst Wessel) oder A77 (Altonaer Blutsonntag).

★ Gibt es negative Siegpunkte?

Nein, doch immer wenn eine Person mehr SP verliert, als sie besitzt, verliert sie alle SP und alle anderen erhalten jeweils so viele VP, wie die Person nicht verlieren konnte. *Beispiel: Person A hat 2 SP und verliert 3 SP. Sie legt ihre 2 SP zurück in den Vorrat und alle anderen erhalten je 1 SP.*

Was bedeuten die zusätzlichen Angaben eines Erweiterungs-Sets auf den Agendakarten?

Diese Angaben sind eine Art Vorschau, welche Effekte die neuen Karten haben.

Im Beispiel rechts könnte die SPD durch

die Karten des Demokratie-Sets drei

neue Einheiten in ihren Vorrat erhalten. Zudem enthalten die

Karten Ereignisse, mit denen sie Republikgegner (KPD/DNVP) bekämpfen kann.



Bleiben Flaggenmarker im Spiel und kann jede Partei, die eine Außenpolitik-Aktion ausführt, sie verwenden?

Ja, einmal ins Spiel gebrachte Flaggenmarker bleiben im Spiel.

Ja, jede Regierungspartei, die eine Außenpolitik-Aktion ausführt, kann sie verwenden, unabhängig davon, wie sie ins Spiel gekommen sind.

Sonderfälle

★ Was passiert, wenn eine Reaktion die Würfelanzahl eines Erfolgswurfs auf 0 reduziert?

In diesem Fall endet die ursprüngliche Aktion ohne Würfelwurf und ohne Effekt.

Sonderfälle (Fortsetzung)

- ★ **Was passiert, wenn ich einen Armut-Marker in einer Stadt platzieren muss, es aber keine mehr gibt (weil 2 oder mehr Armut in der DR-Box liegen)?**

Alle Arten von Bedrohungsmarker sind auf die mitgelieferte Anzahl begrenzt. Soll ein Bedrohungsmarker platziert werden, dessen Vorrat leer ist, wird der entsprechende Effekt übersprungen.

- ★ **Was passiert in der Agendaphase, wenn ich einen (weißen) Themenmarker ins Spiel bringen muss, der bereits durch einen Gesellschaftsmarker ins Spiel gebracht worden ist?**

Wenn eine Partei eine Agendakarte auswählt, die einen bereits im Spiel befindlichen Themenmarker ins Spiel bringen würde, bewegt sie den entsprechenden Marker stattdessen um die angegebene Anzahl Felder in ihre Richtung.

Beispiel: In der Politikphase bringt der Gesellschaftsmarker „Arbeitslosenversicherung“ den Armut-Themenmarker auf Feld 3 der SPD ins Spiel. In der darauffolgenden Agendaphase wählt die KPD ihre Agendakarte „Populismus“ und bewegt damit den Armut-Themenmarker um 2 Felder in ihre Richtung (statt ihn ins Spiel zu bringen).

Im Fall des Thule-Gesellschaftsmarkers in Kombination mit der DNVP-Agenda „Populismus“ landet der Themenmarker auf Feld 2 der DNVP.

Fragen zu bestimmten Karten

- ★ **D21 (Erich Ludendorff): Kann die DNVP mit dieser Karte reagieren, wenn eine Regierungseinheit bewegt wird?**

Nein, die Reaktion mit dieser Karte ist nur möglich, wenn eine eigene Einheit, d. h. eine Einheit in Parteifarbe, bewegt wird. Weiße Regierungseinheiten gehören nicht dazu.

- ★ **K07 („Brüder! Nicht schießen!“): Wie genau ist Mehrheit bei dieser Karte definiert?**

Die KPD muss in der betreffenden Stadt mehr Parteibasen haben als alle anderen Parteien zusammen. *Beispiel: In Berlin haben die KPD und SPD je 2 Parteibasen und DNVP hat 1. Damit hat die KPD nicht die Mehrheit ($2 < 2 + 1$).*

- ★ **S05 (Pakt mit den alten Mächten) und Z22 (Ruhe und Ordnung): Darf ich die Aktionen Kampf oder Gegenputsch auch dann ausführen, wenn ich nicht in der Regierung bin?**

Nein, diese Aktionen können ausschließlich ausgeführt werden, wenn die betreffende Partei in der Regierung ist.

Regelklarstellung zu Partei-Bedrohungsmarkern

Aufstand: Platzierung und Koexistenz

- In einer Stadt mit Räterepublik kann kein Aufstand platziert werden. (*Ein Aufstand ist eine Art Vorstufe einer Räterepublik.*)
- Die Platzierung eines Aufstands entfernt keinen ggf. vorhandenen Regime-Marker.
 - Ein Aufstand und ein Regime können daher gleichzeitig in derselben Stadt sein (falls das Regime zuerst platziert worden ist). Sie gelten für alle Spielbelange als zwei verschiedene Bedrohungen.
- Ein zweiter Aufstand in einer Stadt führt immer zur Platzierung einer Räterepublik, egal ob dies durch eine Demonstration oder einen anderen Effekt (wie Karten K07 oder A27) passiert.

Regime und Räterepublik: Platzierung und Koexistenz

- Die Platzierung eines Regimes entfernt einen Aufstand bzw. eine Räterepublik, je nachdem, was vorhanden ist. Die Platzierung einer Räterepublik entfernt ein ggf. vorhandenes Regime.
 - Eine Räterepublik und ein Regime können daher nicht gleichzeitig in derselben Stadt sein. (*Sie sind sozusagen zwei Seiten der gleichen Bedrohung, nämlich einer nicht demokratischen Lokalregierung.*)
- In beiden Fällen ist unerheblich, durch welchen Effekt das Regime bzw. die Räterepublik platziert wird, ob durch Putsch, Karteneffekt oder die Platzierung eines zweiten Aufstands.

Gegenputsch

- Bei einem Gegenputsch in einer Stadt mit Aufstand und Regime gelten sowohl KPD- als auch DNVP-Einheiten als gegnerische Einheiten.

- Ein erfolgreicher Gegenputsch entfernt alle vorhandenen Partei-Bedrohungsmarker (also ein Regime plus ggf. Aufstand oder eine Räterepublik).

Darf ich als DNVP/KPD, die in der Regierung ist, neue Partei-Bedrohungsmarker platzieren?

Nein. Sobald die DNVP oder KPD in die Regierung kommt, werden ihre Partei-Bedrohungsmarker auf die inaktive Seite gedreht (wie in der Anleitung beschrieben) **und es werden alle Effekte ignoriert, durch die sie einen Partei-Bedrohungsmarker platzieren dürfte.** Dies schließt ein:

- Karte D24 (Ordnungszelle Bayern)
- Karte K07 („Brüder! Nicht schießen!“)
- Demonstration-Aktion der KPD (eine regierende KPD mit einem finalen Ergebnis von 7+ platziert zwar die zwei Parteibasen, jedoch nicht den Aufstand.)

Können inaktive Partei-Bedrohungsmarker wie üblich entfernt werden (z. B. durch einen Putsch/Gegenputsch)?

Ja. Wie auf Seite 25 der Anleitung beschrieben, werden sie „in allen Wertungen ignoriert, können aber weiterhin durch Effekte entfernt werden.“

- ★ **Was genau bedeutet, dass inaktive Partei-Bedrohungsmarker in allen Wertungen ignoriert werden?**

Inaktive Partei-Bedrohungsmarker werden nicht mitgezählt:

- in den Schritten 4 (Parteien werten) und 5 (Lage der Republik / Regierungserklärung) der Politikphase, und
- bei der Überprüfung der Bedingung der aktuellen Wirtschaftsstufe.

Regelklarstellung zu Einheiten und Regierung

Allgemeines

Jede Partei (außer Zentrum) besitzt alle Einheiten, die ihre Farbe haben. Regierungseinheiten sind hingegen weiß. Anders gesagt: Die Farbe einer Einheit bestimmt, wer sie besitzt.

Eine Partei kontrolliert jederzeit die Einheiten, die sie besitzt (die also ihre Farbe haben). Eine Partei, die in der Regierung ist, kontrolliert zusätzlich alle Regierungseinheiten. Diese Regierungseinheiten gelten jedoch niemals als eigene Einheiten.

Die Kontrolle einer Einheit erlaubt einer Partei, diese Einheit zu bewegen.

Aktionen in einer Stadt

Für Aktionen in einer Stadt zählen nur die Einheiten für/gegen die handelnde Partei, die der auf ihrem Tableau angegebenen Farbe entsprechen.

Beispiel: Die KPD ist in der Regierung und kontrolliert folglich die Regierungseinheiten.

Bei einer Demonstration gewähren ihr jedoch nur ihre eigenen (pinken) Einheiten weitere Würfel, wie auf ihrem Tableau angegeben.



Reichswehr / umgedrehte Reichswehr

- Eine normale Reichswehr ist weiß und daher eine Regierungseinheit. Sie wird von jeder Partei kontrolliert, die in der Regierung ist.
- Eine umgedrehte Reichswehr ist schwarz und daher eine DNVP-Einheit, keine Regierungseinheit.
- Eine Reichswehr kann niemals aufgelöst werden, egal ob weiß oder schwarz (📖 23, „Wichtig“).
- Bei einer Kampf-Aktion kann die DNVP frei entscheiden, ob schwarze Reichswehren in der Stadt auf Seiten der Regierung mitkämpfen (unabhängig davon, ob sie in der Regierung ist oder nicht).

★ Das Zentrum besitzt keine eigenen Einheiten. Bei einem Ergebnis von 1 bei einem Gegenputsch soll sie jedoch eine eigene Einheit entfernen. Wie geht das?

Wenn das Zentrum bei einem Gegenputsch mit einem Ergebnis von 1 scheitert, muss es eine beliebige Regierungseinheit aus der betreffenden Stadt zurück in den Regierungsvorrat legen.

Das Symbol auf dem Parteitableau müsste eine beliebige weiße Einheit zeigen (statt „eigene Einheit“).

★ Was kann das Zentrum als Nicht-Regierungspartei mit Polizeieinheiten machen?

Das Zentrum besitzt die Polizeieinheiten nicht, kontrolliert sie aber, selbst wenn es nicht in der Regierung ist. Daher kann das Zentrum, wenn es nicht in der Regierung ist, Polizeieinheiten für Mobilisieren, Demonstration und Reaktion verwenden.

★ Angenommen, die KPD putscht in einer Stadt mit einem Regime-Marker (oder die DNVP gegen Aufstand/Räterepublik). Alle anderen Parteien dürfen ihre Einheiten als neutral oder gegnerisch deklarieren. Kann das Zentrum dies auch mit Polizeieinheiten tun?

Polizei und Reichswehr sind Regierungseinheiten. Daher obliegt es den Regierungsparteien, diese Einheiten als neutral oder gegnerisch zu deklarieren. Das Zentrum muss also in der Regierung sein, um diese Entscheidung (mit)treffen zu dürfen.