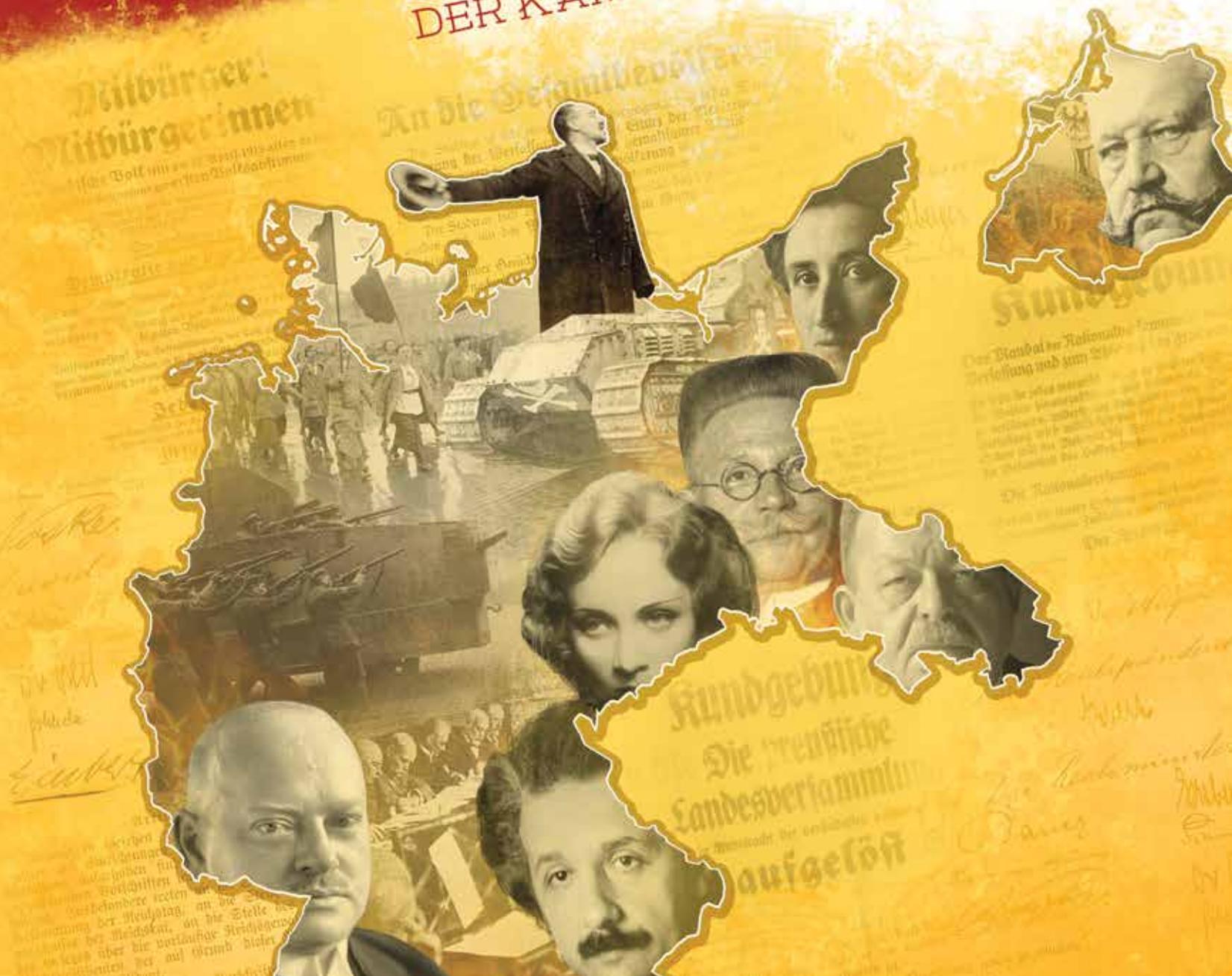


Matthias Cramer

Weimar

DER KAMPF UM DIE DEMOKRATIE



Anleitung

Über diese Anleitung und das Begleitheft

Weimar ist ein umfassendes Spiel. Daher gibt diese Anleitung zunächst einen Überblick über die verschiedenen Spielbereiche und Parteien, bevor der Spielablauf im Detail erklärt wird. Der Großteil des Spiels basiert auf den über 150 einzigartigen Karten. Daher werden die Spielkonzepte anschließend in einem eigenen Kapitel beschrieben. Mit dieser Aufteilung bleibt der Spielablauf kompakt und die Regeln zu einzelnen Spielelementen sind an einem Ort.

Das Begleitheft enthält ein **Spielbeispiel** über eine komplette Spielrunde. Es hilft, die hier beschriebenen Regeln und die Dynamik des Spiels besser nachzuvollziehen. Wir empfehlen, zunächst die Anleitung, dann das Spielbeispiel zu lesen.

Die beiliegenden **Spielübersichten** enthalten den Rundenablauf sowie die verwendeten Symbole und können, insbesondere in den ersten Spielzügen, eine große Hilfe sein. Der Index auf der Rückseite dieser Anleitung ist so konzipiert, dass ihr während des Spiels schnell die relevante Regelpassage finden könnt.

Diese Anleitung beschreibt das Hauptszenario, das aus bis zu 6 Spielrunden besteht und eine Spieldauer von mehreren Stunden hat. Das Begleitheft enthält **3 kürzere Szenarien**, welche die frühe bzw. späte Republik in den Mittelpunkt stellen. Eines davon kann zum Vertiefen der Spielregeln solo gespielt werden.

Die Geschichte der Weimarer Republik ist vom Zusammenstoß verschiedenster Kräfte geprägt, weshalb sich viele dieser geschichtlichen Aspekte im Spiel wiederfinden. Wir distanzieren uns ausdrücklich von jeglichen rassistischen und antidemokratischen Positionen. In den **Design Notes** im letzten Teil des Begleithefts gibt Autor Matthias Cramer einen Einblick in die Entwicklung dieses Werks und die ihm wichtigen Aspekte. Die **Bildnachweise** der auf den Karten und weiteren Komponenten verwendeten Bilder sowie eine kurze **geschichtliche Beschreibung** einiger ausgewählter Karten sind ebenfalls im Begleitheft zu finden.

Wir, der Autor und die Verleger, wünschen spannende und geschichtsträchtige Stunden mit und in **Weimar**.

Inhalt

1. Spielmaterial	4
2. Spielvorbereitung	6
3. Grundlagen	8
3.1 Der Spielplan.....	8
3.2. Symbole.....	9
3.3. Die Parteien.....	11
4. Spielablauf	12
4.1. Republikphase.....	12
4.2. Agendaphase	13
4.3. Impulsphase	14
4.4. Politikphase.....	16
5. Spielkonzepte	20
5.1. Siegpunktmarker.....	20
5.2. Gesellschaftsmarker.....	20
5.3. Themenmarker	20
5.4. Krisenwürfe.....	20
5.5. Erfolgswürfe.....	21
5.6. Parteibasen in Städten	21
5.7. Parlament	22
5.8. Regierung und Außenpolitik	22
5.9. Einheiten und Straßenkampf.....	23
5.10. Bedrohungsmarker	24
5.11. Wirtschaft.....	26
5.12. NSDAP und NSDAP-Leiste	26
5.13. Kleinparteien (DDP, DVP, USPD)	26
5.14. Sonderkarten (Stresemann/Reichspräsident) ...	26
6. Anhang und Referenz	27
6.1. Erläuterungen zu einzelnen Karten	27
6.2. Einheiten (Auflistung).....	28
6.3. Bedrohungsmarker (Auflistung)	29
6.4. Gesellschaftsmarker (Auflistung).....	30
6.5. Themenmarker (Auflistung).....	31
7. Index	32

Credits

Autor: Matthias Cramer

Illustration und Grafik: Christian Opperer

Redaktion: Sebastian Wenzlaff, Uli Blennemann

Herausgegeben von:



Skellig Games GmbH
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
www.skellig-games.de



Spielworxx GmbH
Nielande 12, 48727 Billerbeck
www.spielworxx.de



1. Spielmaterial

Allgemeines

1 Spielplan



1 Regierungstableau (Vorderseite mit erklärenden Hinweisen, Rückseite ohne)



4 Parteitableaus für DNVP, KPD, SPD, Zentrum (Vorderseite mit erklärenden Hinweisen, Rückseite ohne)



5 sechsseitige Würfel



1 Spielanleitung

1 Begleitheft (mit einem ausführlichen Spielbeispiel, Szenarien und Design Notes)

Karten

88 Parteikarten (22 je Partei)

16 Agendakarten (4 je Partei)



48 Republikkarten

(aufgeteilt in 4 Gruppen: grau, gelb, orange, braun)

6 Rundenkarten

(Rückseiten nummeriert von 1. bis 6.)

13 Szenariokarten

(Erklärung im Begleitheft)



1 Stresemann-Karte

(doppelseitig aktiv/inaktiv)

1 Reichspräsident-Karte

(doppelseitig aktiv/inaktiv)

7 Außenpolitikarten

(Rückseiten nummeriert von 1 bis 7)

3 Kleinpartei-Karten für die DDP, DVP, USPD (doppelseitig)



Marker und Figuren

130 Parteifiguren

(30 je Partei sowie 10 Figuren der NSDAP)



4 Reservemarker

(1 je Partei)



37 Einheiten

(9x DNVP, 14x KPD, 3x SPD, 11x Regierung)



5 Reichspräsident-Marker

(Ebert, DNVP: Hindenburg, SPD: Braun, KPD: Thälmann, Zentrum: Marx)



2 Regierungsmarker

(1x mit Kanzler-Symbol, 1x ohne)



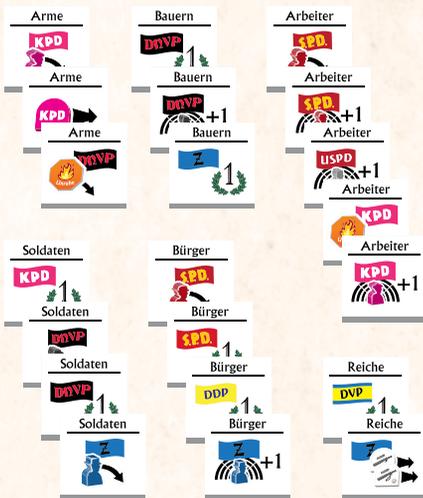
9 Flaggenmarker

(je 3x USA/UK, Frankreich, UdSSR)



31 Gesellschaftsmarker

(allgemeine Marker in Weiß, spezifische Marker in Gelb)



23 Themenmarker

(allgemeine Themen in Weiß, spezifische Themen in Gelb)



48 Bedrohungsmarker

(allgemeine Bedrohungen in Orange, Partei-Bedrohungen in Parteifarbe)



55 Siegpunktmarker

(je 15x 1/3/5 SP und 10x 10 SP)



1 Rundenmarker



1 Wirtschaftsmarker



1 Außenpolitikmarker



2. Spielvorbereitung

Führt folgende Schritte aus, um das Hauptszenario vorzubereiten. Weitere Szenarien sind im Begleitheft zu finden. Jegliches Spielmaterial, das ihr in der Vorbereitung zunächst beiseitelegt, kann im Verlauf durch Karten und Aktionen ins Spiel kommen.

Spielplan und Karten

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

a. Setzt den **Rundenmarker** auf Feld 1 der Rundenleiste (links oben).



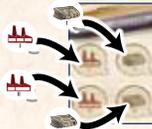
b. Setzt den **Außenpolitikmarker** auf das linke Feld „1918 Compiègne“ der Außenpolitikleiste (am unteren Rand).



c. Setzt den **Wirtschaftsmarker** auf Feld 1 der Wirtschaftsleiste (am unteren Rand).



d. Legt alle **weißen Themenmarker** auf ihre Felder im rechten Bereich des Spielplans. Legt die **gelben Themenmarker** neben dem Spielplan bereit.



2. Sortiert die **Republikkarten** nach den Farben ihres Kreises oben links auf der Vorderseite. Die Farbe gibt an, wann die Karten im Spiel sind:



Mischt die **grauen** und **gelben** Republikkarten zu einem verdeckten Stapel zusammen und legt ihn neben dem Spielplan bereit. Legt die übrigen Republikkarten (**orange/braun**) beiseite.

3. Bildet aus den **6 Rundenkarten** einen offenen, sortierten Stapel mit Rundenkarte 1 oben und Rundenkarte 6 unten. Legt ihn links neben den Spielplan an das entsprechende Feld .



4. Verfährt ebenso mit den **7 Außenpolitikkarten** und legt den Stapel offen und sortiert (Karte 1 oben, Karte 7 unten) links neben den Spielplan an das entsprechende Feld .



Hinweis: Die Runden- und Außenpolitikkarten dürfen jederzeit an- und durchgesehen werden.

5. Zu Beginn des Spiels ist Friedrich Ebert Reichspräsident. Legt seinen **Reichspräsident-Marker** auf das Reichspräsident-Feld oben links auf dem Spielplan. Legt die übrigen Reichspräsident-Marker sowie die doppelseitige Karte **REICHSPRÄSIDENT (A 08)** beiseite. Sie kommen erst ins Spiel, falls Ebert durch ein Ereignis stirbt.



Parteien

6. Wählt jeweils eine **Partei** (oder verteilt sie zufällig) und nehmt euch das zugehörige **Parteitableau**, die **Parteikarten**, die **Agendakarten** sowie alle **Parteifiguren** und **Einheiten** dieser Partei.

Hinweis: Die Parteitableaus sind doppelseitig. Beide sind spieltechnisch identisch. Die Vorderseite enthält erklärende Hinweise und eignet sich gut für den Einstieg.

7. Verteilt die **Kleinpartei-Karten** wie folgt und legt sie – mit der Seite eurer Partei nach oben – rechts unten an euer Parteitableau:

- Die DDP wird von der SPD kontrolliert.
- Die DVP wird vom Zentrum kontrolliert. Das Zentrum erhält daher die Karte GUSTAV STRESEMANN und legt sie mit der aktiven Seite nach oben vor sich aus.
- Die USPD wird von der KPD kontrolliert.

8. Sortiert eure **Parteikarten** in drei Stapel: 12 Basiskarten (ohne Buchstabe oben rechts) und zwei Sets aus je 5 Erweiterungskarten (mit Buchstabe oben rechts). Mischt eure Basiskarten und legt sie verdeckt als Stapel links oben an euer Parteitableau. Die Erweiterungskarten kommen erst später ins Spiel. Legt sie daher beiseite, ihr dürft sie euch jederzeit ansehen.

9. Legt eure **Agendakarten** verdeckt als Stapel oben rechts an euer Parteitableau. Ihr dürft euch eure Agendakarten jederzeit ansehen und braucht sie nicht zu mischen.

10. SPD und Zentrum bilden die **erste Regierung**. Beide nehmen sich je 1 Regierungsmarker (die SPD mit Kanzler-Symbol) und verdecken damit das Feld „Opposition“ oben links auf ihrem Parteitableau. Legt das Regierungstableau neben den Spielplan, sodass es alle gut erreichen können.



11. Auf jedem Partei- und dem Regierungstableau ist angegeben, welche Einheiten zu Beginn des Spiels im jeweiligen Vorrat verfügbar sind. Legt alle dort angegebenen **Einheiten** in den Vorrat des entsprechenden Tableaus. Alle anderen Einheiten sind vorerst nicht im Spiel. Legt sie daher beiseite.



Spielplan befüllen

Die folgenden Schritte sind auch auf der obersten Außenpolitikkarte COMPIÈGNE aufgeführt. Führt sie in Reihenfolge aus und entfernt diese Karte aus dem Spiel, sodass die Karte VERSAILLER VERTRAG oben liegt.

Anmerkung des Autors: Am 11. November 1918 wurde der Waffenstillstand, der die Kampfhandlungen des Ersten Weltkriegs beendete, in einem Eisenbahnwaggon im Wald von Compiègne unterzeichnet.

Daher dient dieses Ereignis als Startpunkt für die Spielvorbereitung.



12. Platziert folgende **Bedrohungsmarker** auf dem Spielplan:

a. **3 Armut** in 3 zufällige verschiedene Städte. Werft dafür jeweils 2 Würfel, zählt sie zusammen und schaut in der Stadt-Tabelle auf dem Spielplan nach. Platziert den Marker in die dort angegebene Stadt. Würfelt neu, falls ihr eine Stadt noch mal würfelt.



b. **1 Blockade und 1 Inflation** in den Bereich „Deutsches Reich“ (kurz: DR-Box) oben links auf dem Spielplan.



c. **1 Räterepublik** in München.



d. **4 Unruhe**, jeweils 1 in Berlin, München, Essen und Hamburg.



Legt alle übrigen Bedrohungsmarker neben dem Spielplan bereit.

13. Platziert die angegebene Anzahl von **Parteifiguren** in verschiedene Städte eurer Wahl sowie ins Parlament. Pro Stadt darf nur 1 Figur jeder Partei stehen – dies gilt jedoch nur in der Spielvorbereitung. Platziert eure Figuren in dieser Reihenfolge, eine Partei komplett, bevor die nächste an der Reihe ist:



- SPD**: 6 Figuren in verschiedene Städte, 7 Figuren ins Parlament
- Z**: 5 Figuren in verschiedene Städte, 5 Figuren ins Parlament
- KPD**: 4 Figuren in verschiedene Städte, 4 Figuren ins Parlament
- DVP**: 3 Figuren in verschiedene Städte, 3 Figuren ins Parlament

Hinweis: In keiner Stadt können mehr Figuren stehen, als sie Felder hat. Die Sitze im Parlament sind alle gleichwertig, die Positionierung ist also irrelevant.

14. Setzt eure **Reservemarker** auf das Feld „+0“ der Reserve (oben rechts).



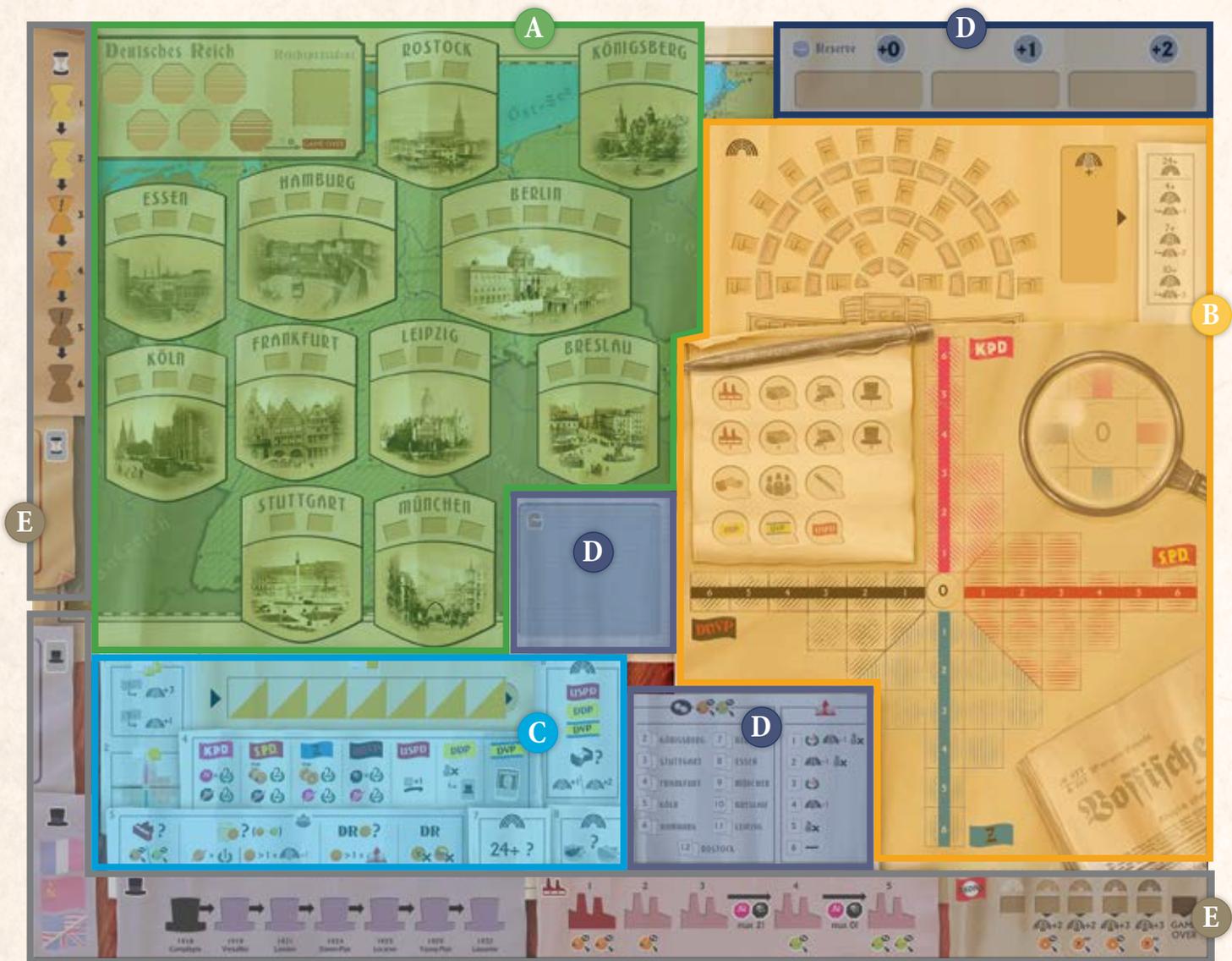
15. Legt alle **Würfel, Siegpunktmarker, Flaggenmarker und Gesellschaftsmarker** neben dem Spielplan bereit.



3. Grundlagen

Dieses Kapitel gibt einen Überblick über den Spielplan, die verwendeten Symbole und die Parteien von **Weimar**. Es enthält keine Regeldetails, sondern schafft eine Grundlage für die nachfolgenden Kapitel.

3.1. Der Spielplan



Das Deutsche Reich und seine Städte A

Im linken Bereich ist das Deutsche Reich mit 11 Städten dargestellt. Jede **Stadt** hat Platz für 2 bis 5 Parteifiguren. Eine Figur in einer Stadt ist eine **Parteibasis** und steht für die Unterstützung der dortigen Bevölkerung.

Bedrohungsmarker

Die Republik muss verschiedenen Bedrohungen trotzen, die durch sechseckige **Bedrohungsmarker** dargestellt sind. Sie kommen durch verschiedene Karten und Aktionen ins Spiel. Bedrohungsmarker werden in Städten platziert oder, falls sie das gesamte Reich betreffen, in der „**Deutsches Reich**“-Box, kurz: DR-Box. Ein siebter Marker in der DR-Box lässt die Republik in Anarchie versinken und beendet das Spiel vorzeitig.



Parlament und Regierung B

Die rechte Hälfte des Spielplans bildet die politische Ebene ab. Rechts oben befindet sich das **Parlament** mit 24 Sitzen. Diese **Sitze** können von Parteifiguren eingenommen werden. Die Sitzverteilung bestimmt die Regierungsbildung am Ende jeder Runde. Parteien, die in der **Regierung** sind, haben Kontrolle über die **Regierungseinheiten** und bestimmen die **Außenpolitik**. Zudem können Sie am Ende jeder Runde im Rahmen ihrer Regierungserklärung Siegpunkte erhalten oder Verluste erleiden.

Themenmarker und Meinungsliste

Unter dem Parlament befindet sich die **Meinungsliste**, auf der **Themenmarker** debattiert werden. Weiße Themenmarker stehen für allgemeine Themen, gelbe Themenmarker gehören zu bestimmten Ereignissen. Themen beginnen meistens auf Feld 0 der Meinungsliste. Von dort können die Parteien sie in den eigenen Bereich bewegen, um ein Thema zu „gewinnen“ und so über dessen Auswirkungen zu entscheiden.



Weitere Bereiche des Spielplans

Die Stimmung der deutschen Gesellschaft wird durch **Gesellschaftsmarker** dargestellt, die von links auf die **Gesellschaftsleiste** „geschoben“ werden. Weiße Marker stehen für die verschiedenen Gruppen der Gesellschaft (z. B. „Arbeiter“), während gelbe Marker durch besondere Ereignisse ins Spiel kommen.

Die umliegenden nummerierten Bereiche stellen die einzelnen Schritte der Politikphase dar und helfen bei ihrer Durchführung.

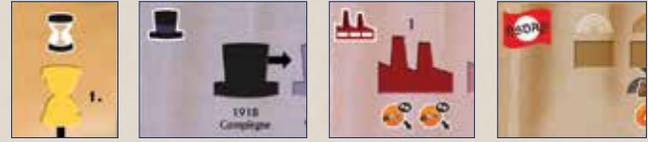
In der **Reserve** oben rechts können die Parteien bis zu 2 Aktionspunkte für spätere Aktionen speichern.

Im blauen Bereich unterhalb von Breslau werden **aufgelöste Einheiten** abgelegt.

Die zwei **Würfeltabellen** darunter werden genutzt, um zufälligen Städte zu bestimmen und Krisenwürfe durchzuführen.

Am Rand links oben befindet sich die **Rundenleiste**, die den Spielfortschritt anzeigt.

Am unteren Rand befinden sich die Bereiche und Leisten für die **Außenpolitik** und den Fortschritt der Verhandlungen, für die **Wirtschaft** und der daraus resultierenden Armut bzw. Wohlstand sowie für den eventuellen Aufstieg der **NSDAP**.



Runden

Außenpolitik

Wirtschaft

NSDAP

3.2. Symbole

Viele Effekte werden in **Weimar** durch Symbole dargestellt. Alle Symbole sind auf den beiliegenden Spielübersichten aufgeführt.

Die meisten Spielkomponenten sind durch ein eigenes Symbol dargestellt – zum Beispiel:



Für die Symbole auf den Karten und Tableaus gelten stets die folgenden Grundregeln:

- Ein Symbol ist entweder **grau** und mit einer weiteren Angabe versehen oder **farbig** und bezieht sich auf die gezeigte Partei.

BEISPIEL: Eine Parteibasis ...

andere einer anderen Partei

belieb. einer beliebigen Partei

eigene der eigenen Partei

der gezeigten Partei (hier: SPD)

- Ein **Pfeil** nach rechts unten zeigt an, dass eine Spielkomponente auf dem Spielplan ins Spiel gebracht wird. Ein **Kreuz** zeigt hingegen an, dass eine Spielkomponente vom Spielplan entfernt und in den Vorrat zurückgelegt wird.

eigene *BEISPIEL: 1 eigene Basis ins Spiel bringen*

eigene *BEISPIEL: 1 eigene Basis entfernen*

- Ein Symbol ist immer so oft abgebildet, wie es der **Anzahl** entspricht. Ein einzelnes Symbol steht immer für eine Anzahl von 1 bzw. „einmal“. Falls eine andere Anzahl gemeint ist, ist das Symbol mehrfach abgebildet.

eigene *BEISPIEL: 2 eigene Parteibasen ins Spiel bringen*

SPD

**SOZIALDEMOKRATISCHE
PARTEI DEUTSCHLANDS**

Nach dem Zusammenbruch des Kaiserreichs bemühte sich die SPD, die staatliche Ordnung aufrechtzuhalten. Nach dem Kapp-Lüttwitz-Putsch musste sie sich aus der Regierung zurückziehen, führte aber 1928 die große Koalition erneut an. 1933 war die SPD die einzige Partei, die gegen Hitlers Ermächtigungsgesetz stimmte.



Philipp Scheidemann

Spielweise und Fokus

- verteidigt die Republik gegen Bedrohungen
- strebt Regierungsbeteiligung an
- militärisch eher gemäßigt
- stark im Debattieren

Spielsieg nur über Siegpunkte möglich, kann das Spiel nicht vorzeitig gewinnen.

Erhält Siegpunkte ...

- für wenig Armut (Bedrohungsmarker)
- für keine Regimes (Bedrohungsmarker)
- für gute Regierungsarbeit
- durch Parteikarten „Legislation“ (L-Set)

Z

**DEUTSCHE
ZENTRUMSPARTEI**

Als konservative demokratische Partei war das Zentrum fest im Katholizismus verankert. Die Revolution von 1918 lehnte die Partei ab, war in der Republikzeit aber in fast allen Kabinetten vertreten. 1918 spalteten sich die bayerischen Mitglieder ab und gründeten die Bayerische Volkspartei (BVP).



Matthias Erzberger

Spielweise und Fokus

- verteidigt die Republik gegen Bedrohungen
- strebt Regierungsbeteiligung an
- keine eigenen Einheiten, aber immer Zugriff auf Polizeieinheiten
- stark im Debattieren

Spielsieg nur über Siegpunkte möglich, kann das Spiel nicht vorzeitig gewinnen.

Erhält Siegpunkte ...

- für wenig Unruhe (Bedrohungsmarker)
- für keine Räterepubliken (Bedrohungsmarker)
- für gute Regierungsarbeit
- durch Parteikarten „Wirtschaft“ (W-Set)

KPD

**KOMMUNISTISCHE
PARTEI DEUTSCHLANDS**

Die KPD ging Ende 1918 aus dem Spartakusbund hervor und wollte sich so von der demokratischen Linken absetzen. Ziel der stark bolschewistisch geprägten KPD war die Vollendung der Revolution nach sowjetischem Vorbild.



Rosa Luxemburg

Spielweise und Fokus

- Umsturz der Republik durch Errichtung von Räterepubliken
- viele paramilitärische Einheiten
- stark bei Demonstrationen
- kann bei Gefahr von rechts gut „unter dem Radar bleiben“

Spielsieg vorzeitig möglich durch Räterepubliken in 4 Städten (oder in Berlin + 2 weiteren) oder die absolute Mehrheit im Parlament.

Erhält Siegpunkte ...

- für Räterepubliken (Bedrohungsmarker)
- für keine Regimes (Bedrohungsmarker)
- durch Parteikarten „Moskau“ (M-Set)

DNVP

**DEUTSCHNATIONALE
VOLKSPARTEI**

Nach dem Zusammenbruch des Kaiserreichs musste sich die Rechte neuformieren und sammelte sich in der DNVP. Die Partei empfand sich als Verlierer der Revolution und beteiligte sich erst Ende der 1920er am neuen politischen System.



Alfred Hugenberg

Spielweise und Fokus

- Umsturz der Republik durch Errichtung von Regimes
- viele paramilitärische Einheiten
- gute Chancen den Reichspräsidenten zu stellen
- viele Vorteile durch die Außenpolitik der Republik

Spielsieg vorzeitig möglich durch Regimes in 4 Städten (oder in Berlin + 2 weiteren) oder die absolute Mehrheit im Parlament.

Erhält Siegpunkte ...

- für Regimes (Bedrohungsmarker)
- für keine Räterepubliken (Bedrohungsmarker)
- durch Parteikarten „Präsidentialerlasse“ (P-Set)

3.3. Die Parteien

Parteitableau

Die Parteitableaus haben rundherum vier Bereiche zur Ablage von Karten(stapeln) und führen die Aktionen auf, die in Städten ausgeführt werden können. Die meisten **Aktionen** stehen allen Parteien zur Verfügung, allerdings unterscheiden sie sich in den konkreten Kosten und Auswirkungen. Die zwei Seiten der Parteitableaus sind spieltechnisch identisch. Die holzfarbene Seite enthält jedoch zusätzliche Hinweistexte und eignet sich gut für den Einstieg.

Parteifiguren

Jede Partei hat 30 Figuren in Parteifarbe. Sie werden entweder als **Partebasis in einer Stadt** platziert oder nehmen einen **Sitz im Parlament** ein.



Einheiten

Die Parteien haben unterschiedlich viele **Einheiten** in ihrer Farbe. Sie stellen paramilitärische Verbände und schlagkräftige Truppen dar. Zudem gibt es weiße Einheiten für **Polizei** und **Reichswehr**, die von den Regierun-



parteien kontrolliert werden. Einheiten werden in Städte bewegt und gewähren zusätzliche Würfel bei Aktionen und Reaktionen in ihrer Stadt. Die Zentrumsparterie verfügt über keine eigenen Einheiten, sondern hat immer Zugriff auf weiße Polizeieinheiten.

Partei- und Agendakarten

Jede Partei hat ein einzigartiges **Partei-Deck**, das zu Beginn aus **12 Basis-Parteikarten** besteht, so wie zwei Sets zu je **5 Erweiterungs-Parteikarten**, die im Spielverlauf eingemischt werden können. Einige der Parteikarten sind Politiker, die Reaktionen auf die Handlungen der anderen Parteien ermöglichen.



Die **4 Agendakarten** verwendet ihr, um zu Beginn jeder Runde die Ausrichtung der eigenen Partei festzulegen. Ihr dürft sie euch jederzeit ansehen.



Die Kleinparteien

Es gibt **3 Kleinparteien**, die von euch, den „großen“ Parteien, kontrolliert werden: die DDP, die DVP und die USPD.

Jede Kleinpartei hat eine eigene Karte, die den Bonus zeigt, den die kontrollierende Partei in jeder Politikphase erhält. Die Sonderkarte GUSTAV STRESEMANN gehört zu jedem Zeitpunkt der Partei, die die DVP kontrolliert.

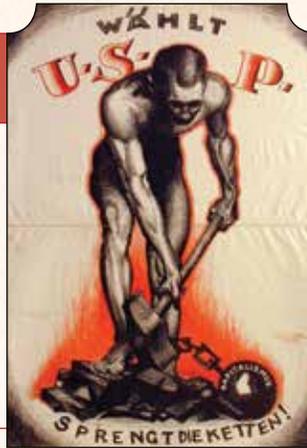
Die NSDAP ist weder eine spielbare Partei noch eine Kleinpartei. Stattdessen können eure Handlung dazu führen, dass die NSDAP im Parlament erstarkt und ihr dadurch gemeinsam verliert.

Anmerkung: Der Begriff „Kleinpartei“ wird zur Abgrenzung von den „großen“ Parteien verwendet und spiegelt nicht die historische Bedeutung dieser Parteien wider. Die Design Notes im Begleitheft enthalten weitere Informationen zu den „Kleinparteien“ und der NSDAP.

USPD

UNABHÄNGIGE SPD

1915 stimmten erstmals ca. 20 Sozialdemokraten gegen die Kriegskredite. Der Parteiausschluss dieser Abtrünnigen führte zur Gründung der USPD. In den ersten Monaten der Republik wirkte sie maßgeblich an der Regierung mit, verschwand dann aber schnell in der Bedeutungslosigkeit und löste sich 1922 auf.



DDP

DEUTSCHE DEMOKRATISCHE PARTEI

Die linksliberale DDP verstand sich als Hüterin der Demokratie. Viele Intellektuelle wie Albert Einstein standen ihr nahe.



DVP

DEUTSCHE VOLKSPARTEI

Der rechte Flügel der ehemaligen Nationalliberalen Partei unter Gustav Stresemann, der die mögliche Vereinigung mit der DDP ablehnte.



NSDAP

NATIONALSOZIALISTISCHE DEUTSCHE ARBEITERPARTEI

Wurde 1919 als Deutsche Arbeiterpartei (DAP) gegründet und war zunächst eine kleine, antisemitisch-völkische Partei in Bayern. Hitler verhalf der Partei in den 1920ern zunehmend zu Popularität. Im Zuge der Wirtschaftskrise 1929 erfolgte der Aufstieg zur Massenpartei. 1933 bot der ehemalige Reichskanzler Franz von Papen der NSDAP ein Bündnis zur Bildung einer neuen Regierung an, die mit der sogenannten Machtübernahme das Ende der Weimarer Republik besiegelte.

4. Spielablauf

Eine Partie verläuft über maximal 6 Spielrunden. Jede Runde besteht aus diesen 4 aufeinanderfolgenden Phasen:

- **Republikphase** (📖 12): Eine Runde beginnt mit einer neuen, festgelegten Rundenkarte. Sie zeigt ein bedeutendes historisches Ereignis, das den zugehörigen Themenmarker und zumeist Bedrohungsmarker ins Spiel bringt.
- **Agendaphase** (📖 13): Mit der Auswahl einer Agendakarte legt ihr jeweils eure Strategie für diese Runde fest. Dann zieht ihr parteiübergreifende Republikkarten vom gemeinsamen Stapel und Parteikarten von eurem eigenen Stapel.
- **Impulsphase** (📖 14): In dieser Hauptphase des Spiels seid ihr reihum am Zug und spielt immer genau 1 Karte aus. Das wird „ein Impuls“ genannt. Wenn du eine Karte ausspielst, wählst du 1 Option: Führe ihr historisches Ereignis aus, debattiere Themenmarker oder führe Aktionen in einer Stadt aus.

- **Politikphase** (📖 16): Am Ende jeder Runde wertet ihr die debattierten Themenmarker sowie den Status der Republik aus. Auf Basis der Sitzverhältnisse im Parlament bildet ihr eine neue Regierung.

Hinweis: Die Phasen sind mit ihren einzelnen Schritten auch auf den Spielübersichten aufgeführt.

Gleichstände und Goldene-Kanzler-Regel

Wann immer es zu einer Situation mit einem Gleichstand kommt, der nicht durch eine Regel oder einen Kartentext aufgelöst wird, **entscheidet der Kanzler**.

Der Kanzler wird in der Spielvorbereitung und dann in jeder Politikphase bestimmt.

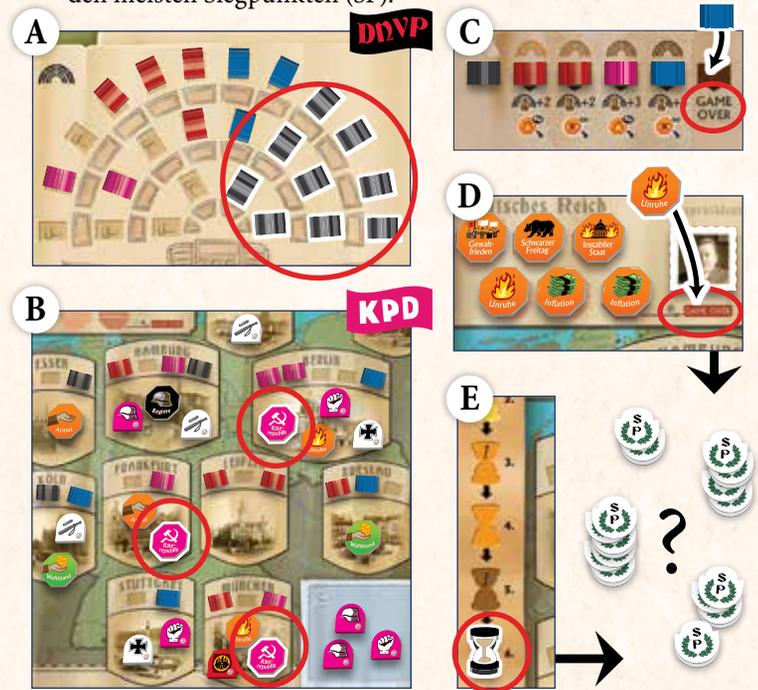
Spielziel und -ende

Das Hauptszenario endet spätestens nach **6 Runden**. In diesem Fall hat die **Republik überlebt** **E** und es gewinnt die Partei mit den meisten Siegpunkten (SP). Siegpunkte erhaltet ihr durch bestimmte Karten, die Zwischenwertungen auslösen (Anzahl Figuren in den Städten bzw. im Parlament), sowie in jeder Politikphase für das Erreichen eurer Parteiziele. Regierungsparteien können für gute Regierungsarbeit (wenig Bedrohungsmarker im Spiel) zusätzliche Siegpunkte erhalten, im Gegenzug jedoch auch Siegpunkte sowie Figuren in den Städten und im Parlament verlieren.

Die Spiel endet **vorzeitig**, sobald eine dieser Situationen eintritt:

- **Umsturz der Republik:** Die KPD oder die DNVP gewinnt sofort, wenn es ihr gelingt,
 - **A** im Schritt „Neue Regierung bilden“ der Politikphase mindestens 50 % der besetzten Sitze im Parlament zu haben (diese Bedingung wird ausschließlich in diesem Schritt überprüft, niemals sonst), ODER
 - **B** Räterepubliken bzw. Regimes in 4 beliebigen Städten zu platzieren oder in Berlin und 2 weiteren Städten.
- **Machtergreifung der NSDAP** **C**: Sobald die sechste Partei-figur auf der NSDAP-Leiste platziert wird, endet das Spiel **sofort**. Ihr alle verliert gemeinsam – und die Partei mit den meisten Figuren auf der Leiste hat als Steigbügelhalter die Machtergreifung der NSDAP ermöglicht.

- **Die Republik versinkt in Anarchie** **D**: Sobald ein siebter Bedrohungsmarker in der „Deutsches Reich“-Box platziert werden müsste, endet das Spiel **sofort**. Die aktuellen Regierungsparteien verlieren für ihr Versagen je 8 SP. Dann gewinnt die Partei mit den meisten Siegpunkten (SP).



4.1. Republikphase

Rückt den **Rundenmarker** um 1 Feld vor. Legt dann die oberste Rundenkarte ab, sodass die Zahl der neuen Karte (oben links) der aktuellen Runde entspricht. Überspringt diesen Schritt in Runde 1.

Handelt die **aktuelle Rundenkarte** von oben nach unten ab, ignoriert jedoch alle Anweisungen ab „POLITIKPHASE“. Die ersten vier Rundenkarten bringen einen gelben Themenmarker ins Spiel, der im Verlauf dieser Runde debattiert werden kann. Die Partei, die ihn schließlich in der Politikphase gewinnt (📖 17), entscheidet dann, ob der grüne oder der gelbe Bereich der Rundenkarte ausgeführt wird. Die Rundenkarten 5 und 6 haben andere Effekte, die jeweils auf der Karte aufgeführt sind.

BEISPIEL: Die erste Rundenkarte ist die Karte SCHUTZ DER REPUBLIK. Bringt den gleichnamigen gelben Themenmarker „Schutz der Republik“ auf Feld 0 der Meinungsleiste ins Spiel. Er kann im Verlauf dieser Runde debattiert werden, wird aber erst in der Politikphase abgehandelt (wie alle anderen Themenmarker auch). Ignoriert daher alle Anweisungen ab „POLITIKPHASE“ auf der Karte.



Runde 3 und 5: Neue Republikkarten einmischen

Der Stapel der Republikkarten besteht immer aus den Karten mit einem **grauen** Kreis sowie den Karten des aktuellen Abschnitts (siehe Kasten). Zu Beginn des Spiels also aus **grauen** und **gelben** Karten.

Zu Beginn der Runden 3 und 5 wird der Stapel der Republikkarten angepasst. Das Symbol rechts erinnert auf den Karten daran.



- **Runde 3:** Sucht aus dem Nachziehstapel der Republikkarten und dem zugehörigen Ablagestapel alle Karten mit einem **gelben** Kreis heraus. Entfernt diese Karten aus dem Spiel. Nehmt die beiseitegelegten Karten mit dem **orange** Kreis und mischt sie mit dem Nachzieh- und Ablagestapel zu einem neuen Stapel zusammen. Der Stapel der Republikkarten sollte jetzt nur aus **grauen** und **orange** Karten bestehen.
- **Runde 5:** Verfährt wie zuvor beschrieben, aber entfernt alle **orange** Karten und mischt die **braunen** Karten ein. Der Stapel der Republikkarten sollte jetzt nur aus **grauen** und **braunen** Karten bestehen.

4.2. Agendaphase

Zieht jeweils **2 Republikkarten** vom Nachziehstapel auf die Hand. Diese Anzahl bleibt das gesamte Spiel über gleich.

Nehmt den Stapel eurer Agendakarten, der oben rechts an eurem Tableau liegt. Wählt **gleichzeitig** je **1 Agendakarte** aus und legt sie verdeckt vor euch aus (und die übrigen zurück neben euer Tableau). Mit eurer Agendakarte legt ihr die Ausrichtung eurer Partei für die Runde fest, welche Themen ihr ins Spiel bringt und ob ihr zusätzliche Parteikarten ziehen dürft.

Wichtig: Ihr habt immer alle vier Agendakarten zur Auswahl, sie verlassen niemals das Spiel.

Deckt **gleichzeitig** eure gewählten Agendakarten auf und legt sie offen auf euren Agendastapel. Führt sie dann in zwei Schritten aus:

1. Bringt **zuerst alle weißen Themenmarker** ins Spiel, die auf euren Agendakarten **konkret benannt** sind (z. B. Wirtschaft oder Medien). Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Legt sie auf das jeweils angegebene Feld der Meinungsleiste.

Hinweis: Vier der weißen Themenmarker gibt es doppelt. Sie können zweimal in einer Runde ins Spiel kommen und sind mit I und II markiert, um sie voneinander unterscheiden zu können. Nehmt immer zuerst Marker I einer Art. Kommt das gleiche Thema noch mal ins Spiel, nehmt Marker II. Mehr zu Themenmarkern: 20.

2. Führt **danach alle weitere Effekte** eurer Agendakarten **nacheinander in Spielreihenfolge** aus. Meistens dürft ihr Marker, Parteibasen oder Sitze platzieren. Wer einen beliebigen weißen Themenmarker platzieren darf, wählt einen verfügbaren Marker, der noch nicht auf die Meinungsleiste gelegt worden ist.

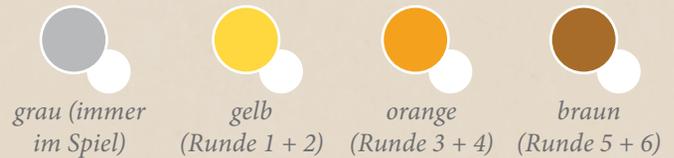
Spielreihenfolge

Es beginnt, wer letzte Runde das Thema „Reparationen“ gewonnen hat. Ansonsten bestimmt der Kanzler, wer beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Hinweis: Graue Karten werden nie auf diese Weise aus dem Spiel entfernt. Eine graue Karte wird nur dann aus dem Spiel entfernt, wenn sie gespielt wird und eine entsprechende Anweisung enthält.

Einteilung der Republikkarten

Die **Farbe des Kreises** oben links zeigt an, wann eine Republikkarte im Spiel ist, und gibt somit eine grobe chronologische Gruppierung vor. Graue Karten sind immer im Stapel, alle anderen nur für jeweils 2 Runden:



Beachtet, dass manche Agendakarten Effekte haben, die **bis zum Rundenende** gelten.

Zieht schließlich jeweils **3 Parteikarten** plus zusätzlicher Karten, falls auf eurer Agendakarte angegeben. Nun habt ihr jeweils mindestens 5 Karten für die folgende Impulsphase auf der Hand.

Erweiterungs-Sets hinzufügen

Jede Partei verfügt über zwei Erweiterungs-Sets zu je 5 Karten, mit denen sie ihr Partei-Deck ihrer Strategie und der Spielsituation anpassen kann.

Wenn deine ausgewählte Agendakarte solch einen Effekt zeigt, nimm das angegebene Erweiterungs-Set und mische es mit deinem Nachzieh- und Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel zusammen.

Wählst du dieselbe Agendakarte später erneut, ignoriere diesen Effekt.

BEISPIEL: SPD und KPD mischen durch ihre Agendakarte ein Erweiterungs-Set in ihr Deck. Dann zieht die SPD 3 Karten, weil ihre Agendakarte SOZIALISMUS keinen Einfluss auf die Anzahl der Karten hat. Die KPD hat jedoch REVOLUTION JETZT! ausgewählt, durch die sie 1 Parteikarte zusätzlich zieht. Die SPD beginnt die Impulsphase mit 5 Karten, die KPD mit 6 Karten.



4.3. Impulsphase

In der Impulsphase spielt ihr reihum jeweils 1 Handkarte aus, bis ihr keine Handkarten mehr habt. Das ist jeweils ein **Impuls**. Passen ist nicht möglich. Die Spielreihenfolge wird ebenso ermittelt wie in der Agendaphase (REPARATIONEN gewonnen, sonst Kanzler).

Wer zuvor eine Agendakarte gewählt hat, durch die er eine Karte „zu Beginn der Impulsphase“ spielen darf, macht das jetzt – in Spielreihenfolge vor den eigentlichen Impulsen.

Hinweis: Karten, deren Ereignisse nur im ersten oder zweiten Impuls gespielt werden dürfen, dürfen auch jetzt gespielt werden.

Wenn du am Zug bist, musst du **1 Handkarte** für 1 der folgenden Optionen spielen:

3

Du erhältst den Wert im großen Kreis der Karte als Aktionspunkte für **Aktionen** in genau 1 Stadt.

3
1

Du verwendest beide Werte der Karte für eine **Debatte**, mit der du 2 Themenmarker auf der Meinungsleiste bewegst.

+1 UNL -

Du führst ihr **Ereignis** aus, das verschiedene Effekte haben kann.

Hinweis: Der Wert im großen Kreis einer Karte ist nicht zwangsläufig der größere der beiden Werte, sondern kann auch kleiner sein. Dennoch verwendest du für Aktionen stets den Wert im großen Kreis, selbst wenn er kleiner ist.

Für das Spielen einer Karte gelten zwei **wichtige Grundregeln**:

- Wenn du eine **Republikkarte** spielst, **musst** du ihr Ereignis ausführen. **Zusätzlich** verwendest du die Karte **davor oder danach** für eine Debatte oder Aktionen (deine Entscheidung). Dieses Symbol erinnert auf den Karten daran: .
- Karten, die für ihr **Ereignis** gespielt werden, werden **aus dem Spiel entfernt**, falls es unten auf der Karte angegeben ist. Andernfalls kommen Republikkarten immer auf den Ablagestapel für Republikkarten und Parteikarten auf den parteiigen Ablagestapel.

Reserve

Wenn du eine Karte für Aktionen spielst, kannst du **bis zu 2 Aktionspunkte** in deiner Reserve „speichern“. Bewege deinen Reservemarker oben rechts auf der Reserveleiste nach links und rechts, wenn du Punkte aus gibst bzw. speicherst.

Die Punkte in deiner Reserve kannst du in späteren Impulsen bei Debatten und Aktionen ausgeben. Zudem kannst du sie verwenden, um auf Aktionen anderer Parteien zu **reagieren** (siehe 16).

Punkte in der Reserve bleiben so lange erhalten, bis du sie aus gibst.

Karte für ihr Ereignis spielen

Wenn du eine Karte für ihr Ereignis spielst, handelst du ihre Effekte unterhalb des Fotos von **oben nach unten** ab. Die Werte oben links sind dafür irrelevant.

- Du musst möglichst alle Effekte ausführen, es sei denn, es ist explizit anders angegeben („optional“, „oder“).
- Falls du nicht alles ausführen kannst, führe so viel wie möglich aus.
- Hast du die Wahl zwischen mehreren Effekten, musst du den wählen, von dem du möglichst viel ausführen kannst (siehe Beispiel 2).

Einige Ereignisse lassen dich Aktionen in einer Stadt ausführen (z. B. eine Demonstration). Solche Aktionen sind Teil des Ereignisses und kosten daher keine Aktionspunkte. Für sie gelten jedoch alle Regeln der jeweiligen Aktion.

Wichtig: Wenn du eine **Republikkarte** für ihr Ereignis spielst, verwendest du die Karte **zusätzlich** für eine Debatte oder Aktionen. Du entscheidest, ob du die Debatte/Aktionen vor oder nach dem Ereignis ausführst. (Dies gilt nicht, wenn du eine Parteikarte für ihr Ereignis spielst.)



Nachdem du das Ereignis ausgeführt hast, prüfe am unteren Rand der Karte, ob du sie **aus dem Spiel entfernen** musst. Andernfalls lege die Karte auf ihren entsprechenden Ablagestapel. Handelt es sich um eine Außenpolitikkarte (VERTRAG VON RAPALLO oder AUFNAHME IN DEN VÖLKERBUND), lege sie stattdessen offen neben den Außenpolitik-Stapel. Sie kann fortan verhandelt werden (siehe „Aktion: Außenpolitik“, 22).

BEISPIEL 1: Die SPD spielt die links abgebildete Karte PAKT MIT DEN ALTEN MÄCHTEN für ihr Ereignis. Sie führt alle drei Effekte von oben nach unten aus. Zuerst bewegt sie zwei Einheiten, führt dann einen Kampf oder Gegenputsch durch (ihre Wahl) und entfernt schließlich eine Unruhe aus dieser Stadt. Dieses Ereignis gibt unten an, dass die Karte dann aus dem Spiel entfernt werden muss.

BEISPIEL 2: Die DNVP spielt die Karte ORDNUNGSZELLE BAYERN. Das Zentrum hat die Wahl, 2 Sitze zu verlieren und der DNVP 2 Sitze zu geben, oder 1 Regime-Marker in München zu platzieren. Da sich in München bereits ein Regime-Marker befindet, muss das Zentrum den ersten Effekt wählen, da dieser zumindest teilweise ausgeführt werden kann. (Das Zentrum hat 1 Sitz im Parlament, den es verlieren kann.)



Karte für eine Debatte spielen

Wenn du eine Karte für eine Debatte spielst, bewegst du **2 verschiedene Themen** auf der Meinungsleiste, eines um den Wert im großen Kreis der Karte und eines um den Wert im kleinen Kreis.



- Du musst Themen immer **orthogonal** bewegen (niemals diagonal) und stets so, dass es für dich vorteilhaft ist (also nicht in Richtung Gegner).
- Du darfst Themen nicht aus der Meinungsleiste hinausbewegen.
- Du darfst jedes Thema auf der Meinungsleiste wählen, egal wo es liegt.
- Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Themenmarker liegen.
- Themen, die auf dem vergrößerten Feld 0 liegen, werden so bewegt, als würden sie auf Feld 0 in der Mitte liegen.

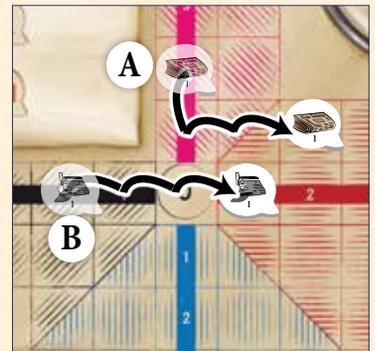
Zusätzlich darfst du deine **Reservepunkte** beliebig auf die Kartenwerte aufteilen, um die gewählten Themen weiter zu bewegen. Du darfst jedoch kein drittes Thema mit Reservepunkten bewegen. Gibst du 1 Reservepunkt aus, kannst du eines der bereits bewegten Themen um 1 zusätzliches Feld bewegen. Für 2 Punkte kannst du entweder eines der Themen um 2 zusätzliche Felder oder beide Themen um je 1 zusätzliches Feld bewegen.

Ein Thema, das auf einem Feld liegt, das ausschließlich deine Farbe zeigt, gilt als von dir **kontrolliert**. Dies hat in der Impulsphase noch keine unmittelbaren Auswirkungen. Die Themen werden erst in der Politikphase von der jeweils kontrollierenden Partei ausgewertet (16).

Hinweis: Wenn du durch irgendeinen Effekt ein Thema bewegen darfst, gelten dafür alle in diesem Abschnitt genannten Regeln.

BEISPIEL: Die SPD spielt die Karte PAKT MIT DEN ALTEN MÄCHTEN für eine Debatte aus (siehe Karte links).

- A** Mit dem Wert im großen Kreis bewegt sie das Medien-Thema um 3 Felder in ihre Spalte 2.
- B** Mit dem Wert im kleinen Kreis könnte sie das Sicherheit-Thema auf Feld 0 bewegen. Sie gibt zusätzlich 1 Punkt aus ihrer Reserve aus, um das Thema sogar auf ihr Feld 1 zu bewegen.



Beide Themen gelten nun als von der SPD kontrolliert, weil sie jeweils auf einem Feld liegen, das ausschließlich die Farbe der SPD zeigt (rot).

Karte für Aktionen spielen

Wenn du eine Karte für Aktionen spielst, erhältst du ihren Wert im **großen Kreis als Aktionspunkte (AP)**. Der Wert im kleinen Kreis ist irrelevant.

Diese Aktionspunkte kannst du für Aktionen in **1 Stadt deiner Wahl** verwenden. Du darfst in dieser Stadt **beliebig viele** Aktionen ausführen, solange du ausreichend Aktionspunkte hast. Zusätzlich darfst du deine **Reservepunkte** ausgeben, um mehr Aktionspunkte zur Verfügung zu haben.



- Du darfst Aktionen nur in der gewählten Stadt ausführen, in keiner anderen.
- Jegliche Auswirkungen (wie das Platzieren oder Entfernen von Markern) finden nur in der gewählten Stadt statt, in keiner anderen.

Um eine **Aktion auszuführen**, gib so viele AP aus, wie auf deinem Tableau bei der Aktion angegeben ist, und befolge die dortigen Anweisungen.

Die meisten Aktionen stehen allen Parteien zur Verfügung, unterscheiden sich jedoch im Detail voneinander. Es gelten immer die **Angaben auf den Parteitablesaus**. Zwei Aktionen (Kampf/Außenpolitik) können nur von den Regierungsparteien ausgeführt werden. Alle Aktionen werden im folgenden Kapitel im Rahmen der einzelnen Spielkonzepte erläutert.

Es gibt folgende Aktionen:

- **Reserve** (siehe oben): Aktionspunkte für später speichern
- **Demonstration** (21): Parteibasen platzieren
- **Kontrolle übernehmen** (23): Reichswehr übernehmen oder zurückerlangen
- **Kampf** (nur Regierung, 23): Gegnerische Einheit auflösen
- **Mobilisieren** (23): Einheit in die gewählte Stadt bewegen
- **Putsch/Gegenputsch** (25): Räterepublik/Regime-Marker platzieren bzw. entfernen
- **Außenpolitik** (nur Regierung, 22): Ausliegende Außenpolitikkarte verhandeln
- **Reaktion** (16): Eine besondere Aktionsform, mit der du auf eine Aktion einer anderen Partei reagieren kannst.

Hinweis: Wenn du durch einen Effekt eine der hier aufgeführten Aktionen ausführen darfst, gelten dafür alle hier genannten Regeln.

BEISPIEL: Die SPD spielt die Karte PAKT MIT DEN ALTEN MÄCHTEN für Aktionen aus. Damit hat sie den Wert im großen Kreis als Aktionspunkte zur Verfügung, also 3 AP. Mit dem 1. AP mobilisiert sie eine Einheit in eine Stadt ihrer Wahl. Dort führt sie mit dem 2. AP eine Demonstration durch. Da sie in diesem Impuls nichts weiter machen möchte, erhöht sie ihre Reserve mit dem 3. AP um 1.

Reaktionen

Es gibt zwei Möglichkeiten im Impuls einer anderen Partei zu reagieren: entweder mit der auf den Parteitables beschriebenen **Reaktion** (auf eine Aktion in einer Stadt) oder mit einer **Politikerkarte** von der Hand (auf den angegebenen Auslöser). Es ist nicht möglich, auf eigene Aktionen zu reagieren (Ausnahme: Sonderkarten GUSTAV STRESEMANN und REICHSPRÄSIDENT, 26).

Reaktion auf Demonstration, Putsch/Gegenputsch und Kampf

Sobald jemand eine Demonstration, einen Putsch/Gegenputsch oder einen Kampf in einer Stadt ankündigt, kann darauf reagiert werden. Wer reagieren möchte, muss **1 Reservepunkt** ausgeben und benötigt mindestens **1 eigene Parteibasis** in der Stadt.

Ausgehend von der aktiven Partei werden reihum alle gefragt, bis sich eine Partei für eine Reaktion entscheidet oder alle abgelehnt haben. Es ist nur **1 Reaktion pro Aktion** möglich.

Die Reaktion findet vor der eigentlichen Aktion statt. Wenn du reagierst, gib 1 Punkt aus deiner Reserve aus und mache einen **Erfolgswurf** (21) gemäß den Angaben auf deinem Parteitables. Du erhältst Würfel in Höhe der Stärke deiner Einheiten in der Stadt oder, im Fall der **SPD**, gemäß der Anzahl deiner Basen in der Stadt. Handle den Effekt ab, der deinem finalen Ergebnis entspricht.

Hinweis: Die Parteien haben verschiedene Namenszusätze für diese Reaktion wie „Streik“ oder „Straßenkampf“. Sie sind rein thematischer Natur und haben keine spieltechnische Relevanz.

Reaktion mit einer Politikerkarte

Zudem gibt es Politikerkarten, mit denen auf verschiedene Auslöser reagiert werden kann. Auf jeder Karte ist genau angegeben, wann mit ihr worauf reagiert werden kann. Mit einigen Politikern kann sogar auf eine gerade erfolgende Reaktion reagiert werden.

Auch hier gilt, dass **nur 1 Reaktion pro Auslöser** möglich ist und die Parteien reihum entscheiden, darauf zu reagieren.

Wenn du eine Politikerkarte für eine Reaktion spielst, lege ihn auf deinen Ablagestapel und ziehe 1 Parteidkarte von deinem Stapel nach.

BEISPIEL: Das Zentrum kündigt einen Gegenputsch in Berlin an. Die DNVP reagiert darauf mit ihrer REAKTION (STRASSENKAMPF) von ihrem Parteitables. Die SPD möchte, dass der Gegenputsch gelingt, und reagiert darauf mit ihrer Politikerkarte OTTO WELS: Das Ergebnis der DNVP-Reaktion verringert sich um 1. Sie könnte OTTO WELS nicht einsetzen, um den Gegenputsch mit +1 zu unterstützen, da auf ihn bereits durch die DNVP reagiert worden ist.



4.4. Politikphase

Führt in der letzten Phase jeder Runde die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus. Die Schritte sind sowohl auf dem Spielplan als auch auf den Spielübersichten aufgeführt:

1. Themenmehrheit werten
2. Gewonnene Themen abhandeln
3. Gesellschaftsleiste abhandeln
4. Parteien werten
5. Lage der Republik prüfen
6. Sitze durch Kleinparteien erhalten
7. Parlamentsgröße überprüfen
8. Neue Regierung bilden

1. Themenmehrheit werten

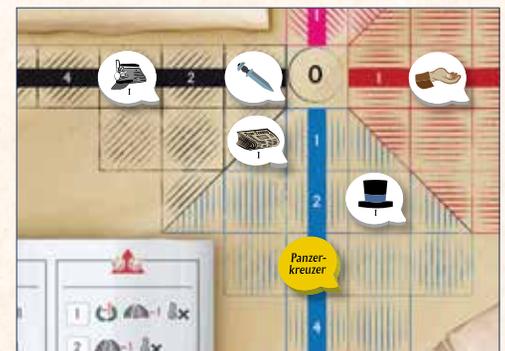
Ein Thema, das auf der Meinungsleiste im farbigen Bereich einer Partei liegt, wurde von dieser Partei gewonnen. Zählt für jede Partei, wie viele Themen sie gewonnen hat. Themen auf geteilten Feldern zählen dafür halb.

- Wer die **meisten** Themen gewonnen hat, erhält **3 Sitze** im Parlament.
- Wer die **zweitmeisten** Themen gewonnen hat, erhält **1 Sitz** im Parlament.

Zählt bei **Gleichstand** die Werte der Felder zusammen, auf denen die Themen jeder beteiligten Partei liegen. Zählt auch die Werte geteilter Felder mit. Jedes Feld hat den Wert seiner Spalte/Reihe (1 bis 6). Die Partei mit dem höheren Gesamtwert gewinnt den Gleichstand. Gibt es immer noch Gleichstand, entscheidet der Kanzler über Platz 1 und 2.



BEISPIEL: Die DNVP und das Zentrum haben mit 2,5 Themen jeweils die meisten gewonnen (Medien I zählt als 0,5, da auf geteiltem Feld). Die Themen des Zentrums liegen auf Feldern der Werte 3, 2 und 1 (Gesamtwert 6). Die Themen der DNVP haben einen Wert von 3, 1 und 1 (Gesamtwert 5). Daher gewinnt das Zentrum den Gleichstand und erhält 3 Sitze und die DNVP 1 Sitz.



2. Gewonnene Themen abhandeln

Legt zunächst alle Themen, die auf Feld 0 der Meinungsleiste liegen, ohne Auswirkung ab: Legt weiße Themenmarker zurück in den Vorrat auf dem Spielplan. Entfernt gelbe Themenmarker aus dem Spiel.

Handelt **zuerst alle weißen Themen** gemäß der Reihenfolge auf dem Spielplan ab, von links oben nach rechts unten: erst Wirtschaft I, dann Wirtschaft II, dann Medien I usw. Ihre Optionen sind auf den Spielübersichten und im Anhang angegeben (📖 31).

Handelt **danach alle gelben Themen** ab. Der Kanzler bestimmt die Reihenfolge. Ihre Optionen sind auf der zugehörigen Karte beschrieben.

Wenn du ein Thema **gewonnen** hast, triffst du dafür alle Entscheidungen. Du musst möglichst alle Effekte ausführen, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben (z. B. „optional“). Wenn du nicht alles ausführen kannst, führe so viel wie möglich aus. Falls ein Thema zwei Optionen bietet, musst du die Option wählen, von der du so viel wie möglich ausführen kannst.

Falls ein Thema auf einem **geteilten Feld** liegt, müssen beide Parteien **einvernehmlich** entscheiden. Andernfalls wird das Thema ohne Auswirkung abgelegt.

→ Mehr zu Themenmarkern: 📖 20

BEISPIEL: Das Zentrum hat das gelbe Thema „Panzerkreuzer“ gewonnen. Sie entscheidet sich für die grüne Option, die auf der gleichnamigen Karte beschrieben ist: Zentrum und DNVP erhalten je 2 Siegpunkte und der gelbe Gesellschaftsmarker „Panzerkreuzer“ wird auf der Gesellschaftsleiste platziert. Danach werden die Karte und ihr Themenmarker aus dem Spiel entfernt, wie unten auf der Karte angegeben ist.



3. Gesellschaftsleiste abhandeln

Handelt alle Gesellschaftsmarker, die sich auf der Gesellschaftsleiste befinden, nacheinander **von links nach rechts** ab. Die Marker bleiben auf der Leiste liegen.

Die meisten Gesellschaftsmarker gewähren der angegebenen Partei einen Vorteil wie eine Parteibasis, ein Sitz, die Bewegung einer Einheit oder Siegpunkte. Eine Übersicht aller Gesellschaftsmarker und ihrer Effekte findet sich im Anhang (📖 30).

→ Mehr zu Gesellschaftsmarkern: 📖 20

BEISPIEL: Auf der Gesellschaftsleiste befinden sich zwei Marker. Zuerst erhält die KPD 1 Siegpunkt durch den Soldaten-Marker. Dann erhält das Zentrum 1 Sitz durch den gelben Marker „Panzerkreuzer“ (den das Zentrum zuvor ins Spiel gebracht hatte). Zusätzlich entscheidet das Zentrum, ob entweder die SPD 1 Sitz verliert oder die KPD.



4. Parteien werten

In diesem Schritt erhaltet ihr Punkte für die Umsetzung eurer Parteiziele:

Die **KPD** erhält:

- 2 SP für jeden Räterepublik-Marker auf dem Spielplan.
- 2 SP, falls sich kein Regime-Marker auf dem Spielplan befindet.



Die **SPD** erhält:

- 2 SP, falls sich maximal 2 Armut-Marker auf dem Spielplan befinden (in Städten und der DR-Box).
- 2 SP, falls sich kein Regime-Marker auf dem Spielplan befindet.



Die **Z** erhält:

- 2 SP, falls sich maximal 2 Unruhe-Marker auf dem Spielplan befinden.
- 2 SP, falls sich kein Räterepublik-Marker auf dem Spielplan befindet.



Die **DNVP** erhält:

- 2 SP für jeden Regime-Marker auf dem Spielplan.
- 2 SP, falls sich kein Räterepublik-Marker auf dem Spielplan befindet.



Danach gewährt jede **Kleinpartei** der kontrollierenden Partei einen Bonus:

- Wer die **USPD** kontrolliert, erhält 1 Reservepunkt (falls möglich).
- Wer die **DDP** kontrolliert, darf 1 eigene Parteibasis entfernen, um 1 Außenpolitik-Aktion durchzuführen (📖 22). Dies ist nur möglich, falls du in der Regierung bist, andernfalls entfällt dieser Bonus.
- Wer die **DVP** kontrolliert, erhält die Karte GUSTAV STRESEMANN mit der aktiven Seite nach oben und legt sie vor sich aus. Falls du sie bereits hast, wende sie nur auf die aktive Seite.



5. Lage der Republik

Die folgenden vier Schritte werden von der Regierung ausgeführt.

1. **Wirtschaft:** Überprüft die Position des Wirtschaftsmarkers auf der Wirtschaftsleiste. Bringt die Marker, die unterhalb seiner aktuellen Position angegeben sind, in zufällig bestimmten Städten ins Spiel (jeweils mit 2 Würfeln und der Stadt-Tabelle auf dem Spielplan). Dies reicht von 2 Armut- bis zu 2 Wohlstand-Markern.



2. **Regierungserklärung:** Überprüft alle Städte und zählt, wie viele Bedrohungsmarker dort jeweils vorhanden sind. Jeder Wohlstand-Marker in einer Stadt „neutralisiert“ 1 Bedrohungsmarker dort (er wird nicht mitgezählt, verbleibt aber in der Stadt):



- Die Regierungsparteien erhalten 1 SP für jede Stadt ohne Bedrohungsmarker. Sie müssen die erhaltenen SP gleichmäßig unter sich aufteilen (wo- bei die Kanzler-Partei im Zweifel den größeren Anteil erhält).



BEISPIEL: In Essen und Köln gibt es keine Bedrohungsmarker. In München gibt es 1 Räterepublik und 1 Wohlstand, der die Räterepublik für diese Wertung „neutralisiert“. Die Regierungsparteien erhalten 3 SP (davon 2 SP für die Kanzler-Partei).

- Für jede Stadt mit mehr als 1 Bedrohungsmarker verliert jede Regierungspartei 1 Sitz im Parlament.



3. **Zuspitzung:** Für jeden Bedrohungsmarker in der DR-Box – außer dem ersten! – führt jede Regierungspartei 1 Krisenwurf aus (📖 20).

BEISPIEL: In der DR-Box liegen 3 Bedrohungsmarker. Die beiden Regierungsparteien SPD und Zentrum müssen daher jeweils 2 Krisenwürfe ausführen.

4. **Stabilisierung:** Entfernt 1 Marker „Instabiler Staat“ und 1 Marker „Gewaltfrieden“ aus der DR-Box, falls vorhanden.

6. Sitze durch Kleinparteien erhalten

Jede Kleinpartei gewährt der Partei, die sie kontrolliert, eine Anzahl Sitze im Parlament. Die Anzahl ist von der aktuellen Runde abhängig und steht auf der jeweiligen Kleinpartei-Karte.

BEISPIEL: Die KPD kontrolliert die USPD in der Politikphase von Runde 4. Dafür erhält die KPD 1 Sitz im Parlament. In Runde 5 und 6 würde die KPD keinen Sitz mehr durch die USPD erhalten.



7. Parlamentsgröße überprüfen

Überprüft die Sitze im Parlament. Falls es insgesamt mehr als 24 Sitze gibt (also mindestens 1 Figur im Überlauf-Feld steht), werden die Sitze jeder Partei wie folgt gekürzt:

- Jede Partei, die **4–6 Sitze** hat, muss 1 Sitz entfernen.
- Jede Partei, die **7–9 Sitze** hat, muss 2 Sitze entfernen.
- Jede Partei, die **10 oder mehr Sitze** hat, muss 3 Sitze entfernen.

Falls es danach immer noch mehr als 24 Sitze gibt, wiederholt diese Kürzung.

Wichtig: Einmal platzierte Sitze der NSDAP werden niemals wieder entfernt.

BEISPIEL: Die Verteilung im Parlament ist wie folgt: SPD : 10, Z : 3, KPD : 8, DNVP : 7. Es sind demnach 28 Sitze besetzt, sodass gekürzt werden muss. Die SPD muss 3 ihrer Sitze entfernen, KPD und DNVP jeweils 2, während das Zentrum gar keinen Sitz entfernen muss, weil es weniger als 4 Sitze hat. Nach dieser Kürzung sind nur noch 21 Sitze besetzt, sodass nicht erneut gekürzt werden muss.



8. Neue Regierung bilden

Überprüft zuerst, ob es zum **Umsturz** kommt. Falls mindestens 50 % der besetzten Sitze entweder der KPD oder der DNVP gehören, gewinnt diese Partei sofort das Spiel (siehe „Spielziel und -ende“,  12).

Wichtig: Jegliche Prozentangabe bezieht sich immer auf die Gesamtzahl der besetzten Sitze (also der im Parlament vorhandenen Figuren).
BEISPIEL: Im Parlament befinden sich 11 Figuren (= 11 besetzte Sitze). Davon sind 6 Sitze von der KPD, womit sie über mehr als 50 % der besetzten Sitze verfügt – und das Spiel vorzeitig gewinnt.

Kommt es nicht zu einem Umsturz, wird eine **neue Regierung** gebildet (oder die aktuelle im Amt bestätigt):

1. Falls entweder die SPD oder das Zentrum alleine über mindestens 50 % der besetzten Sitze verfügt, hat diese Partei die **absolute Mehrheit** und bildet alleine die Regierung.
2. Andernfalls wird versucht, die sitzmäßig **größte der möglichen Koalitionen** zu bilden. Zählt die Sitze der drei möglichen Koalitionen zusammen (siehe Kasten) und geht sie der Reihe nach durch, von der größten Sitzanzahl zur kleinsten. Bei Gleichstand entscheidet der Kanzler über die Reihenfolge.
 - a. Die fraglichen Parteien dürfen die Koalition ablehnen. Falls jedoch beide Parteien der Koalition **zustimmen**, bilden sie die neue Regierung.
Wichtig: SPD und Zentrum **müssen** die Weimarer Koalition bilden, sobald sie gefragt werden; sie dürfen nicht ablehnen.
 - b. Andernfalls wird die nächstkleinere mögliche Koalition gefragt, bis schließlich eine Regierung gebildet wurde.

BEISPIEL: Die Sitzverteilung ist: **SPD**: 6 **Z**: 3 **KPD**: 2 **DNVP**: 8. Keine Partei hat die absolute Mehrheit. Die größte der möglichen Koalitionen ist die rechte Koalition (**Z** + **DNVP**) mit 11 Sitzen. Sie wird zuerst gefragt, wobei die DNVP ablehnt. Dann folgt die Weimarer Koalition (**SPD** + **Z**) mit 9 Sitzen. SPD und Zentrum dürfen nicht ablehnen und bilden daher die neue Regierung.

Nach erfolgter Regierungsbildung nehmen sich die beteiligten Parteien je einen **Regierungsmarker** und überdecken mit ihm das Feld „Opposition“ auf ihrem Parteitafel. Die Regierungspartei, die mehr Sitze im Parlament hat, stellt den **Kanzler** und nimmt sich den Regierungsmarker mit Kanzler-Symbol. Ein etwaiger Gleichstand wird wie üblich vom bisherigen Kanzler entschieden.



Hinweis: Im Falle einer Alleinregierung nimmt jene Partei natürlich den Kanzler-Regierungsmarker, der andere bleibt ungenutzt.

BEISPIEL (Fortsetzung): Die SPD hat mehr Sitze (6) als das Zentrum (3) und erhält daher den Kanzler-Regierungsmarker. Das Zentrum erhält den anderen Regierungsmarker.

Rundenende

Führt zum Schluss alle im Spiel befindlichen Effekte aus, die **am Rundenende** eintreten. Dazu gehören u. a. die Außenpolitikkarte VERSAILLER VERTRAG sowie die Sonderkarte REICHSPRÄSIDENT.

Mögliche Koalitionen

Neben einer möglichen Alleinregierung von SPD oder Zentrum gibt es drei mögliche Koalitionen:

- Weimarer Koalition: **SPD** und **Z**
- Linke Koalition: **SPD** und **KPD**
- Rechte Koalition: **Z** und **DNVP**

Andere Koalitionen sind nicht möglich. Demnach ist **immer** eine der demokratischen Parteien Teil der Regierung, da das Spiel sonst vorzeitig mit dem Sieg der alleinregierenden radikalen Partei endet.

Sonderfall: DNVP oder KPD in der Regierung

Sollte die DNVP oder die KPD in die Regierung kommen, werden ihre Partei-Bedrohungsmarker auf dem Spielplan auf die Rückseite gedreht. Diese umgedrehten Marker sind **inaktiv** und werden bei allen Wertungen ignoriert. Sie können aber weiterhin durch Effekte entfernt werden.



Solange die DNVP oder KPD in der Regierung ist, kann sie **keinen weiteren** Partei-Bedrohungsmarker ins Spiel bringen. Sobald die Partei aus der Regierung ausscheidet, dreht sie ihre Bedrohungsmarker wieder auf die Vorderseite.

→ Mehr zu Partei-Bedrohungsmarkern:  25

Anmerkung des Autors: Die Parteien sind entweder auf Seiten der Republik oder zetteln eine Revolution an – beides gleichzeitig ist ausgeschlossen.

Sonderfall: Präsidialkabinett

Eine Mehrheitsregierung benötigt mindestens 50 % der besetzten Sitze im Parlament. Falls die neue Regierung nicht über diese Anzahl verfügt, bildet sie ein **Präsidialkabinett**. In diesem Fall wird der Bedrohungsmarker „Präsidialkabinett“ in der DR-Box platziert. Dieser Marker wird nur entfernt, wenn zu einem späteren Zeitpunkt eine Mehrheitsregierung gebildet wird. Ist dies der siebte Bedrohungsmarker in der DR-Box, endet das Spiel wie üblich sofort ( 12). Weitere Auswirkungen hat ein Präsidialkabinett nicht.



BEISPIEL (Fortsetzung): Die Parteien der neuen Weimarer Koalition haben zusammen nur 9 der insgesamt 19 besetzten Sitze und damit nicht mindestens 50 %. Daher handelt es sich um ein Präsidialkabinett und der entsprechende Bedrohungsmarker wird in der DR-Box platziert.

! Entferne diese Karte aus dem Spiel.

A 11 ! Am Rundenende: 

5. Spielkonzepte

Dieses Kapitel beschreibt detailliert alle Spielelemente und zugehörigen Effekte, die entweder durch Ereignisse, Debatten oder Aktionen ausgelöst werden.

5.1. Siegpunktmarker

Alle Siegpunkte, die ihr während des Spiels erhaltet, nehmt ihr euch in Form von Siegpunktmarkern aus dem Vorrat. Wer Siegpunkte verliert, legt sie entsprechend in den Vorrat zurück.

Die Siegpunkte sind stets offen und können jederzeit wertgleich mit dem Vorrat gewechselt werden.

5.2. Gesellschaftsmarker

Gesellschaftsmarker spiegeln die Stimmung der deutschen Gesellschaft wider und welche Bevölkerungsgruppen welche Partei unterstützen. Die meisten Gesellschaftsmarker gewähren der angegebenen Partei einen Vorteil wie eine Parteibasis, ein Sitz, das Bewegen einer Einheit oder Siegpunkte. Sie werden am Ende jeder Runde in der Politikphase abgehandelt ( 16).

Weißer Gesellschaftsmarker gehören immer zu einer Bevölkerungsgruppe wie „Arbeiter“ oder „Soldaten“. Von jeder Gruppe gibt es mehrere Marker mit unterschiedlichen Effekten. Wer einen weißen Gesellschaftsmarker einer bestimmten Gruppe platzieren darf, wählt einen verfügbaren Marker dieser Gruppe aus.

Gelber Gesellschaftsmarker gehören zu bestimmten Ereignissen und kommen nur durch sie ins Spiel.

Ein neuer Marker wird immer links in die Leiste „geschoben“. Dort können **maximal 7 Marker** liegen. Ein Marker bleibt so lange im Spiel, bis er durch einen Effekt entfernt oder „rausgeschoben“ wird.

Ist die Leiste bereits voll, wenn ein weiterer Marker von links eingeschoben wird, wird der Marker ganz rechts ohne Effekt in den Vorrat zurückgelegt.

→ *Alle Gesellschaftsmarker und ihre Auswirkungen sind im Anhang aufgelistet ( 30).*

	„Reiche“	1 weißen Gesellschaftsmarker der Gruppe „Reiche“ nach Wahl platzieren
	beliebig	1 beliebigen weißen Gesellschaftsmarker platzieren
	„Arbeiterwohlfahrt“	den genannten gelben Gesellschaftsmarker platzieren

5.3. Themenmarker

Themenmarker beginnen meistens auf Feld 0 der kreuzförmigen **Meinungsleiste**. Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Marker liegen. Feld 0 ist zusätzlich vergrößert dargestellt, um mehr Platz für die hier beginnenden Themen zu haben. Beide 0-Felder haben jedoch dieselbe Funktion; Marker können beliebig zwischen ihnen versetzt werden.

In der Impulsphase können Parteien Karten für eine Debatte spielen ( 15), um Themenmarker in ihren eigenen, farblich hinterlegten Bereich zu bewegen. In der Politikphase werden die Themen ausgewertet ( 17). Die Partei, in deren Bereich ein Thema liegt, hat es gewonnen und entscheidet damit über dessen Auswirkungen.

Weißer Themenmarker stehen für allgemeine Themen und kommen vorrangig durch Agendakarten ins Spiel. Vier der Themen gibt es doppelt, sodass sie zweimal in derselben Runde ins Spiel kommen können. Sie sind mit I bzw. II markiert, um sie auseinanderzuhalten. Eine andere Bedeutung haben diese Markierungen nicht. Kommt ein solches Thema ins Spiel, nimmt zuerst Marker I. Kommt das gleiche Thema noch mal ins Spiel, nimmt Marker II. Beide Marker werden separat behandelt und können z. B. von verschiedenen Parteien gewonnen werden.

Gelbe Themenmarker gehören zu bestimmten Ereignissen und kommen durch sie ins Spiel.

→ *Alle weißen Themenmarker und ihre Auswirkungen sind im Anhang ( 31) sowie den Spielübersichten aufgelistet. Die Auswirkungen der gelben Themenmarker sind auf ihrer zugehörigen Karte beschrieben.*

	1 beliebiger Themenmarker		1 beliebiger weißer Themenmarker
	der gezeigte Themenmarker (hier: Sicherheit)		der im Text genannte gelbe Themenmarker

5.4. Krisenwürfe

Verschiedene Effekte weisen eine Partei an, einen Krisenwurf auszuführen. Wenn du einen Krisenwurf ausführen musst, wirf **genau 2 Würfel**. Führe dann alle Effekte aus, die deinem **höchsten Würfel** entsprechen. (Zeigen beide Würfel denselben Wert, ignoriere den zweiten.) Die Effekte sind in der Tabelle auf dem Spielplan angegeben. Falls du einen der Effekte nicht ausführen kannst, ignoriere ihn.

BEISPIEL: Die SPD muss einen Krisenwurf ausführen. Sie würfelt eine 1 und eine 2. Nur die 2 zählt, weshalb sie 1 Sitz verliert und 1 Parteibasis entfernen muss. Da die SPD aktuell keine einzige Parteibasis hat, verliert sie nur den Sitz.



5.5. Erfolgswürfe

Die meisten Aktionen (und manche Ereignisse) werden durch einen **Erfolgswurf** entschieden. Jeder Erfolgswurf folgt diesem Ablauf:

1. **Würfelanzahl bestimmen:** Schau auf dem Tableau oder der Karte, wie sich die Anzahl deiner Würfel zusammensetzt. Dies kann eine feste Anzahl sein, von deinen Basen/Einheiten abhängen oder beides. Jede Einheit gibt dir Würfel entsprechend ihrer Stärke (1 oder 2, ) 23).



- Du kannst nie mehr als 5 Würfel haben. Ist deine Anzahl höher, würfelst du trotzdem nur mit 5 Würfeln.
- Kommst du auf 0 Würfel oder weniger, kannst du die Aktion nicht ausführen.

2. **Reaktion:** Falls deine Aktion eine Reaktion zulässt, kann 1 Partei dies nun tun (wie auf  16 beschrieben). Häufig verringert eine erfolgreiche Reaktion die Anzahl deiner Würfel oder dein Ergebnis.



3. **Ergebnis erhöhen:** Manche Aktionen bieten dir die Option, 2 zusätzliche Aktionspunkte auszugeben, um dein Ergebnis um 1 zu erhöhen. Diese Entscheidung musst du vor dem Würfeln treffen.



4. **Würfeln und Ergebnis bestimmen:** Wirf alle Würfel genau einmal.

- Nur dein höchster Würfel zählt (bei mehreren höchsten Würfeln zählt nur einer von ihnen).
- Hast du mehr als eine 6 gewürfelt, erhöht sich dein Ergebnis für jede zusätzliche 6 um 1.
- Wende danach alle Modifikationen an (Ergebnis +1/-1, falls vorhanden).

Hinweis: Du kannst also nicht durch Modifikationen „künstlich“ eine 6 zu erzeugen, um dein Ergebnis weiter zu erhöhen.

5. **Effekt abhandeln:** Handle den Effekt ab, der deinem finalen Ergebnis entspricht. Die genauen Auswirkungen sind auf dem Tableau oder der Karte angegeben (je nach Aktion). Häufig kann ein niedriges Ergebnis zu einem negativen Effekt führen.



BEISPIEL: Du hast für eine Aktion 4 Würfel zur Verfügung. Eine andere Partei führt eine erfolgreiche Reaktion aus (Ergebnis -1 für dich). Mit deinem Wurf erzielst du: 3, 5, 6, 6. Dein höchster Würfel ist eine 6. Da du eine zusätzliche 6 hast, erhöht sich dein Ergebnis um 1 auf 7. Nach Anwendung der Modifikation (-1 durch die Reaktion) ist dein finales Ergebnis 6.

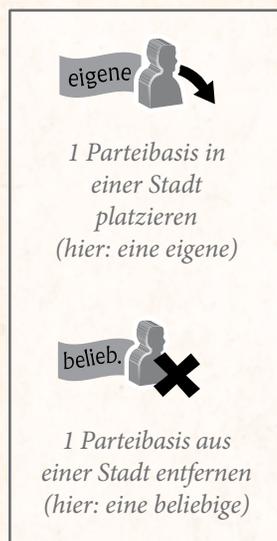
5.6. Parteibasen in Städten

Figuren können durch die Demonstration-Aktion und verschiedene Ereignisse als **Parteibasen** in Städten platziert werden. Sie stehen für die Unterstützung der dortigen Bevölkerung und werden benötigt, um auf gegnerische Aktionen in einer Stadt reagieren zu können. Jede Stadt hat Platz für 2 bis 5 Basen.

Wer eine Parteibasis **platzieren** darf, nimmt eine Figur aus dem eigenen Vorrat und stellt sie in eine beliebige Stadt, es sei denn, der Effekt gibt ausdrücklich eine Stadt vor (z. B. „nach Berlin“). Falls in einer Stadt bereits **alle Felder besetzt** sind, entferne dort eine gegnerische Basis nach Wahl, anstatt eine eigene zu platzieren.

Wer eine Parteibasis **entfernen** muss, nimmt eine seiner Figuren aus einer beliebigen Stadt (bzw. der genannten) in seinen Vorrat zurück.

BEISPIEL: Die SPD darf 1 Parteibasis in Leipzig platzieren. Da dort bereits alle Felder besetzt sind, entfernt sie stattdessen eine der dortigen DNVP-Basen. Die DNVP nimmt ihre entfernte Figur in ihren Vorrat zurück.



Aktion: Demonstration

Das Hauptziel einer Demonstration ist das **Platzieren neuer Parteibasen** in der gewählten Stadt. Diese Aktion kostet **1 AP**. Du darfst sie nur einmal pro Impuls ausführen. Eine **Reaktion** darauf ist möglich ( 16).

Die Auswirkungen ermittelst du mit einem **Erfolgswurf** gemäß den Angaben auf deinem Parteitabelleau. Du erhältst 1 Würfel plus Würfel in Höhe der Stärke deiner Einheiten in der Stadt. Du darfst vorher 2 zusätzliche AP ausgeben, um dein Ergebnis um 1 zu erhöhen. Führe den Wurf aus und handle den Effekt ab, der deinem Ergebnis entspricht.

- : Die SPD hat 3 Würfel, unabhängig von der Anzahl eigener Einheiten.
- : Vor dem Erfolgswurf darf das Zentrum kostenlos 1 Polizeieinheit in die Stadt bewegen (aus ihrem Vorrat oder einer anderen Stadt).

Hinweis: Die Parteien haben verschiedene Namenszusätze für diese Aktion wie „Marsch“ oder „Bierzelt“. Diese sind rein thematischer Natur und haben keine spieltechnische Relevanz.

5.7. Parlament

Das **Parlament** hat 24 feste Sitze. Eine im Parlament platzierte Partei-figur steht für einen **Sitz** dieser Partei im Parlament.

Wer einen **Sitz erhält**, stellt eine eigene Partei-figur auf einen noch freien Sitz des Parlaments. Alle Sitze sind gleichwertig, daher kann jeder noch freie Sitz gewählt werden. Falls alle 24 Sitze besetzt sind, stell deine Figur auf das „Überlauf“-Feld rechts daneben. Dort dürfen beliebig viele Figuren stehen. Figuren auf diesem Feld gelten für alle Regeln als Sitz und „im Parlament befindlich“. Diese überzähligen Sitze werden in Schritt 7 der Politikphase gekürzt ( 18).

Wer einen **Sitz verliert**, nimmt eine beliebige eigene Figur aus dem Parlament in seinen Vorrat zurück (zuerst aus dem Überlauf-Feld, falls möglich).



5.8. Regierung und Außenpolitik

Die Sitzverteilung im Parlament bestimmt die **Regierungsbildung** in Schritt 8 der Politikphase ( 19). Es muss immer mindestens eine der demokratischen Parteien (SPD/Zentrum) Teil der Regierung sein. Andernfalls endet das Spiel vorzeitig mit dem Sieg der alleinregierenden radikalen Partei ( 12).

Parteien, die in der **Regierung** sind, kontrollieren die weißen Regierungseinheiten und können Außenpolitik-Aktionen ausführen. Zudem haben sie die Möglichkeit, in Schritt 5 der Politikphase ( 18) zusätzliche Siegpunkte zu erhalten, aber auch das Risiko, Sitze zu verlieren. Die Regierungspartei mit den meisten Sitzen stellt den Kanzler (der alle Gleichstände entscheidet).

Die **Außenpolitik** wird durch Karten abgebildet, die für wichtige Konferenzen und Verträge auf dem Weg aus der internationalen Isolation stehen. Die Karten des ausliegenden Außenpolitikstapels kommen in festgelegter Reihenfolge ins Spiel und entsprechen den Feldern der Außenpolitikleiste. Bei den Republikkarten gibt es zwei weitere Außenpolitikkarten (VERTRAG VON RAPALLO und AUFNAHME IN DEN VÖLKERBUND), die ins Spiel kommen können und dann zusätzlich neben den Außenpolitikstapel ausgelegt werden.



Beispiel einer Außenpolitikkarte

Regierungsparteien können eine ausliegende Außenpolitikkarte im Rahmen einer Außenpolitik-Aktion verhandeln. Es gibt drei Möglichkeiten, eine **Außenpolitik-Aktion** auszuführen:

- Für 2 Aktionspunkte, wenn du in der Impulsphase Aktionen ausführst ( 15).
Hinweis: Diese Aktionsmöglichkeit ist nicht auf dem Regierungstableau angegeben. Stattdessen steht sie (samt Kosten) auf jeder einzelnen Außenpolitikkarte.
- In Schritt 2 der Politikphase, wenn du ein Außenpolitik-Thema gewinnst ( 17).
- In Schritt 4 der Politikphase, wenn du die DDP kontrollierst ( 17).

Flaggenmarker

Flaggenmarker stellen die Beziehung zu den drei wichtigsten Verhandlungspartnern der Nachkriegszeit dar (USA/UK, Frankreich, UdSSR) und erhöhen die Erfolgchancen außenpolitischer Verhandlungen.



Flaggenmarker werden stets im Außenpolitik-Bereich unten links auf dem Spielplan platziert.

Aktion: Außenpolitik (nur Regierung)

Wähle **1 Außenpolitikkarte**, die du verhandeln möchtest. Dies kann entweder die oberste Karte des Außenpolitikstapels sein oder eine, die zusätzlich neben dem Stapel ausgelegt worden ist. Falls oberhalb des Erfolgswurfs Effekte angegeben sind, führe sie jetzt aus (häufig erhält die DNVP dadurch Vorteile).

Ausnahme: Wird der VERSAILLER VERTRAG verhandelt, wird der Bedrohungsmarker „Gewaltfrieden“ erst nach dem Erfolgswurf in der DR-Box platziert. Befinden sich also bereits 6 Bedrohungsmarker in der DR-Box, kann der VERSAILLER VERTRAG noch verhandelt werden, um alle Blockade-Bedrohungsmarker zu entfernen und so die Republik vor dem Scheitern zu bewahren.

Deinen Erfolg ermittelst du mit einem **Erfolgswurf** gemäß den Angaben auf der Karte. Zumeist erhältst du 1 Würfel plus 1 Würfel für jede Flagge der gezeigten Nation, die im Spiel ist (siehe Kasten oben). Viele Karten geben dir in einer bestimmten Runde +1 auf dein Ergebnis. Prüfe nach deinem Wurf:

- **Notwendiges Ergebnis erreicht?** Handle alle angegebenen Effekte ab und entferne die Karte aus dem Spiel. War es die oberste Karte des Außenpolitikstapels, rücke zusätzlich den Außenpolitikmarker um 1 Feld nach rechts. Dadurch ist die nächste Karte des Außenpolitikstapels verfügbar.
- **Andernfalls** bleibt die Karte für einen späteren Versuch im Spiel.

Hinweis: Diese Aktion findet in keiner bestimmten Stadt statt. Daher kann sie zusätzlich zu den Aktionen in der gewählten Stadt ausgeführt werden.

5.9. Einheiten und Straßenkampf eigene

Jede Partei verfügt über unterschiedlich viele **parteieigene** Einheiten in ihrer Farbe, die sie kontrolliert. Zudem gibt es weiße Regierungseinheiten in Form der **Polizei** und **Reichswehr**. Sie werden stets von den aktuellen Regierungsparteien kontrolliert.

Z: Die Zentrums-Partei besitzt keine eigenen Einheiten. Stattdessen hat sie **immer** Zugriff auf weiße Polizeieinheiten (nicht Reichswehr), selbst wenn sie nicht in der Regierung ist.

→ Alle Einheiten sind im Anhang aufgelistet (📖 28).

Auf den Partei- und dem Regierungstableau ist der jeweilige **Einheiten-Vorrat** abgebildet. Dort ist angegeben, welche Einheiten von Beginn an im Vorrat verfügbar sind und welche erst durch Karten hinzukommen. Nur Einheiten, die sich im Vorrat befinden, können eingesetzt werden. Alle übrigen Einheiten befinden sich (noch) nicht im Spiel, mit ihnen kann auf keine Weise interagiert werden.

Wenn eine Partei ein Ereignis mit einem **Verstärkungen**-Effekt spielt, nimmt sie die angegebenen, noch nicht im Spiel befindlichen Einheiten und legt sie in ihren Vorrat (falls nicht anders angegeben).

Stärke von Einheiten

Einheiten haben eine **Stärke** von 1 oder 2 (angezeigt durch kleine Würfelsymbole in den Ecken) und gewähren entsprechend viele Würfel für Aktionen und Reaktionen in ihrer Stadt. Die Illustration auf den Markern hat keine spieltechnische Auswirkung, sondern dient der Unterscheidung und Zuordnung.

Kontrolle über Regierungseinheiten

Die Regierungseinheiten (Polizei/Reichswehr) werden stets von den aktuellen Regierungsparteien kontrolliert. Zusätzlich hat die Zentrums-Partei Zugriff auf Polizeieinheiten, unabhängig davon, ob sie in der Regierung ist oder nicht. Die DNVP kann mit der Aktion **Kontrolle übernehmen** Reichswehr-Einheiten (nicht Polizei!) übernehmen, die dadurch auf ihre schwarze Seite gedreht werden. SPD und Zentrum können mit dieser Aktion die Kontrolle über umgedrehte Reichswehr-Einheiten zurückerlangen.

Aktion: Kontrolle übernehmen

Übernimm die Kontrolle über **1 Reichswehr-Einheit** in der gewählten Stadt. Diese Aktion kostet **2 AP** (**SPD**: 3 AP). Der KPD steht diese Aktion nicht zur Verfügung. Die demokratischen Parteien müssen in der Regierung sein, um diese Aktion ausführen zu können.

Als **DNVP** drehst du 1 weiße Reichswehr in der gewählten Stadt auf ihre schwarze Seite, sie gilt fortan als DNVP-Einheit. Als **SPD oder Zentrum** drehst du 1 umgedrehte Reichswehr in der gewählten Stadt auf ihre weiße Seite zurück.

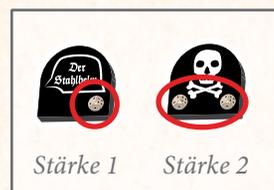
In beiden Fällen ist **kein Erfolgswurf** notwendig.



Polizei



Reichswehr
(normal/übernommen)



Stärke 1 Stärke 2

Einheiten bewegen

Einheiten können mit der Mobilisieren-Aktion sowie einigen Ereignissen bewegt werden. Eine Einheit zu **bewegen**, bedeutet immer, sie aus dem Vorrat (Partei-/Regierungstableau) oder von einer Stadt in eine Stadt zu bewegen (eine beliebige oder die im Text genannte). In einer Stadt dürfen sich **beliebig viele** Einheiten befinden. Einheiten, die sich noch nicht im Spiel befinden, können keinesfalls bewegt werden.



Aktion: Mobilisieren

Bewege **1 Einheit** unter deiner Kontrolle entweder von deinem Vorrat (Partei-/Regierungstableau) oder von einer beliebigen Stadt in die gewählte Stadt. Diese Aktion kostet **1 AP**. Du kannst mit der Mobilisieren-Aktion keine Einheiten aus dem Bereich für aufgelöste Einheiten bewegen (dies geht nur durch gesonderte Effekte).

Einheiten auflösen

Wenn du eine Einheit **auflösen** darfst, nimm sie aus der angegebenen Stadt und lege in den Bereich für aufgelöste Einheiten unterhalb von Breslau. Von dort kann sie nur durch einen bestimmten Effekt erneut bewegt werden (siehe Symbol rechts), oder durch den Gewinn eines Sicherheit-Themas, keinesfalls durch eine Mobilisieren-Aktion.



Wichtig: Regierungseinheiten (einschließlich umgedrehter Reichswehren) und Einheiten, die sich im Vorrat eines Parteitablesaus befinden, können **niemals aufgelöst** werden.

Aktion: Kampf (nur Regierung)

Mit der Kampf-Aktion versuchst du mithilfe der Regierungseinheiten in der gewählten Stadt, **1 gegnerische Einheit aufzulösen**. Diese Aktion kostet **2 AP**. Du darfst sie nur einmal pro Impuls ausführen. Eine **Reaktion** darauf ist möglich (📖 16).

Wähle 1 Partei, die in der Opposition ist und mindestens 1 Einheit in der Stadt hat, als **Gegner** dieser Aktion. Die Auswirkungen ermittelst du mit einem **Erfolgswurf** gemäß den Angaben auf dem Regierungstableau. Du erhältst 1 Würfel plus weitere Würfel in folgender Höhe:

- addiere die Stärke aller Regierungseinheiten in der Stadt,
- falls die DNVP zustimmt, addiere die Stärke aller umgedrehten Reichswehren (schwarze Seite oben) in der Stadt,
- ziehe davon die Stärke aller gegnerischen Einheiten in der Stadt ab.

Dein Ergebnis ist um 1 erhöht, falls die KPD dein Gegner ist. Zusätzlich darfst du vor dem Wurf 2 weitere AP ausgeben, um dein Ergebnis um 1 zu erhöhen. Führe den Wurf aus und handle den Effekt ab, der deinem Ergebnis entspricht.

5.10. Bedrohungsmarker

Orange Bedrohungsmarker stehen für allgemeine Bedrohungen wie Armut oder Unruhe. Auf der Rückseite der Armut-Marker sind **grüne Wohlstand-Marker** abgebildet, die das Gegenteil von Armut sind. Zusätzlich gibt es **Partei-Bedrohungsmarker** der DNVP und KPD. Sie stehen für die lokale Regierungsgewalt in einer Stadt.

Wenn ein Bedrohungsmarker **ins Spiel gebracht** werden soll, gibt das Symbol und ggf. der Text an, wo der neue Marker platziert wird: in der DR-Box, falls er das gesamte Reich betrifft, oder in einer bestimmten bzw. zufälligen Stadt. Soll ein Bedrohungsmarker in einer **zufälligen Stadt** platziert werden, werden dafür 2 Würfel geworfen und ihre Summe in der Stadt-Tabelle auf dem Spielplan abgelesen.

Wenn ein Bedrohungsmarker **entfernt** wird, kommt er zurück in den Vorrat (und kann später erneut ins Spiel kommen).



Bedrohungen in einer Stadt

In einer Stadt kann sich maximal 1 Armut oder Wohlstand befinden sowie 1 Unruhe und 1 Partei-Bedrohungsmarker. Andere Bedrohungsmarker werden niemals in Städten platziert. Es gelten folgende Regeln:



Armut/Wohlstand (12x):

Können durch Ereignisse oder Stadt-Aktionen ins Spiel kommen. Heben sich gegenseitig auf: Soll ein Wohlstand-Marker in einer Stadt platziert werden, in der bereits ein Armut-Marker liegt, wird stattdessen der Armut-Marker entfernt. Umgekehrt entfernt Armut Wohlstand. Soll ein zweiter Marker der gleichen Art in einer Stadt platziert werden, gilt:

- Armut: Der zweite Armut-Marker wird stattdessen in der DR-Box platziert (maximal 2 dort, ein weiterer wird ignoriert).
- Wohlstand: Anstatt den Marker zu platzieren, wird ein Armut-Marker aus der DR-Box entfernt (falls vorhanden).



Unruhe (11x): Kann durch Ereignisse oder Stadt-Aktionen ins Spiel kommen. Verstärkt Aktionen der DNVP und KPD. Maximal 1 pro Stadt (niemals in DR-Box). Müsste ein zweiter Unruhe-Marker in einer Stadt platziert werden, wird er stattdessen nicht platziert.

Bedrohungen in der DR-Box

Bedrohungsmarker, die das gesamte Reich betreffen und zumeist durch Ereignisse ins Spiel kommen, werden in der DR-Box am oberen Spielplanrand platziert. Falls hier ein Marker platziert werden soll, von dem es keinen weiteren im Vorrat gibt, wird dieser Marker stattdessen nicht platziert.

Bedrohungen in der DR-Box haben keine unmittelbare Auswirkung auf das Spiel. Allerdings führen zu viele Marker dazu, dass die Republik in Anarchie versinkt. Sobald ein **siebter Bedrohungsmarker** in der DR-Box platziert werden müsste, endet das Spiel sofort (siehe „Spielziel und -ende“, 12).



Inflation (3x): Zu Beginn ist bereits 1 Inflation-Marker in der DR-Box. Ereignisse können weitere Inflation-Marker dort platzieren (maximal 3). Inflation-Marker können durch Einführung der Rentenmark entfernt werden (siehe „Erläuterung zu einzelnen Karten“, 27).



Blockade (3x): Zu Beginn ist bereits 1 Blockade-Marker in der DR-Box. Am Ende jeder Runde wird 1 weiterer Blockade-Marker in der DR-Box platziert (maximal 3), bis die Außenpolitikkarte **VERSAILLER VERTRAG** erfolgreich verhandelt wird. Dadurch werden alle Blockade-Marker dauerhaft aus dem Spiel entfernt (siehe „Erläuterung zu einzelnen Karten“, 27).



Gewaltfrieden (2x): Wird durch Ereignisse und Außenpolitikarten in der DR-Box platziert (maximal 2). In der Politikphase jeder Runde wird 1 Marker „Gewaltfrieden“ aus der DR-Box entfernt (18).



Instabiler Staat (2x): Wird durch die NSDAP-Leiste und Putsch-Aktionen der radikalen Parteien in der DR-Box platziert (maximal 2). In der Politikphase jeder Runde wird 1 Marker „Instabiler Staat“ aus der DR-Box entfernt (18).



Präsidentalkabinett (1x): Wird in der DR-Box platziert, wenn eine Regierung gebildet wird, die nicht über mindestens 50 % der besetzten Sitze im Parlament verfügt (19). Wird nur dann entfernt, wenn eine neue Regierung mit mindestens 50 % der Sitze gebildet wird.



Schwarzer Freitag (2x): Wird durch die gleichnamige Rundenkarte sowie die Republikkarte **BANKENKRISE** in der DR-Box platziert. Kann nicht entfernt werden, sondern bleibt dauerhaft im Spiel.

Partei-Bedrohungsmarker in einer Stadt

Die DNVP oder die KPD kann vorzeitig das Spiel gewinnen, wenn sie Regime- bzw. Räterepublik-Marker entweder in 4 beliebigen Städten platziert oder in Berlin und 2 weiteren Städten.

Mittels **Putsch** (und manchen Ereignissen) kann die DNVP Regime-Marker platzieren bzw. die KPD Räterepublik-Marker. Das Platzieren eines solchen Bedrohungsmarker entfernt automatisch einen eventuell vorhandenen Marker der anderen Partei. Dadurch kann sich nie mehr als 1 Partei-Bedrohungsmarker in einer Stadt befinden. Die demokratischen Parteien können diese Marker mit einem **Gegenputsch** entfernen.



Ein **Aufstand**-Marker ist eine Vorform einer Räterepublik und kann durch die KPD mittels Demonstrationen platziert werden. Befindet sich in der Stadt bereits ein Aufstand-Marker, wird dieser stattdessen durch einen Räterepublik-Marker setzt (siehe Parteitableau der KPD).

Falls die DNVP oder die KPD in die **Regierung** kommen sollte, werden ihre Partei-Bedrohungsmarker auf die inaktive Rückseite gedreht. Sie werden in allen Wertungen ignoriert, können aber weiterhin durch Effekte entfernt werden. Erst wenn die Partei aus der Regierung ausscheidet, dreht sie ihre Bedrohungsmarker wieder auf die Vorderseite.



Aktion: Putsch/Gegenputsch

Beide Aktionen funktionieren ähnlich, unterscheiden sich jedoch in ihrer Zielsetzung:

- Die radikalen Parteien versuchen mit einem **Putsch**, einen Regime- bzw. Räterepublik-Marker zu platzieren. Dafür muss die Partei in der Opposition sein und es darf sich kein eigener Regime- bzw. Räterepublik-Marker in der Stadt befinden.
- Die demokratischen Parteien versuchen mit einem **Gegenputsch**, einen solche Marker zu entfernen. Dafür muss die Partei in der Regierung sein und es muss sich ein Regime-/Räterepublik-/Aufstand-Marker in der Stadt befinden.

Diese Aktion kostet **4 AP** (DNVP: 3 AP). Du darfst sie nur einmal pro Impuls ausführen. Eine **Reaktion** darauf ist möglich (📖 16).

Die Auswirkungen ermittelst du mit einem **Erfolgswurf** gemäß den Angaben auf deinem Parteitableau. Du erhältst Würfel in Höhe der Stärke deiner Einheiten minus der Stärke der gegnerischen Einheiten (siehe Tabelle rechts). Zudem gilt:

- KPD** / **DNVP**: Du erhältst 1 zusätzlichen Würfel, falls sich ein Unruhe-Marker in der Stadt befindet. Dein Ergebnis ist um 1 erhöht, falls sich ein Armut-Marker in der Stadt befindet oder du 2 zusätzliche AP aus gibst.
- SPD** / **Z**: Dein Ergebnis ist um 1 erhöht, falls sich ein Wohlstand-Marker in der Stadt befindet oder du 2 zusätzliche AP aus gibst.

Führe den Wurf aus und handle den Effekt ab, der deinem Ergebnis entspricht. (Wie bei jedem Erfolgswurf musst du vor dem Würfeln entscheiden, ob du AP aus gibst, um dein Ergebnis um 1 zu erhöhen.)

Wichtig: Überprüft nach jedem **erfolgreichen Putsch**, ob das Spiel vorzeitig endet – entweder durch zu viele Räterepublik/Regimes oder durch zu viele Bedrohungsmarker in der DR-Box. Überprüft andernfalls, ob die Bedingung für die aktuelle Wirtschaftsstufe noch erfüllt ist und senkt sie ggf. (📖 26).

Gegnerische Einheiten

Ein Putsch/Gegenputsch richtet sich immer gegen die aktuelle Regierungsgewalt in der gewählten Stadt. Deren Einheiten gelten als „gegnerisch“:

	Eigene Einheiten	Gegnerische Einheiten
SPD Gegenputsch	alle SPD- und Regierungseinheiten	alle Einheiten der Partei, deren Bedrohungsmarker in der Stadt ist (KPD/DNVP)
Z Gegenputsch	alle Regierungseinheiten	Bedrohungsmarker einer anderen Partei vorhanden? <ul style="list-style-type: none"> Dann: alle Einheiten dieser Partei (KPD oder DNVP) Sonst: alle Regierungseinheiten plus optional: <ul style="list-style-type: none"> alle Einheiten anderer Parteien*
KPD Putsch	alle KPD-Einheiten	
DNVP Putsch	alle DNVP-Einheiten (inkl. umgedrehter Reichswehren)	

* Alle anderen Parteien mit Einheiten in der Stadt entscheiden im Uhrzeigersinn, ob sie neutral bleiben oder sich gegen den Putsch stellen. In dem Fall werden ihre Einheiten auch zu gegnerischen Einheiten.

BEISPIEL: In der letzten Runde hat die KPD mit einem Putsch eine Räterepublik in Köln platziert. Nun führt die SPD dort einen Gegenputsch durch. Sie erhält Würfel für alle SPD- (+1) und Regierungseinheiten (+3), und sie verliert Würfel für alle KPD-Einheiten (-1). Sie schafft den Erfolgswurf und entfernt die Räterepublik. Danach wittert die DNVP ihre Chance und unternimmt einen Putsch. Da es keine Räterepublik mehr gibt, sind die Regierungseinheiten ihre Gegner. Zusätzlich dürfen SPD und KPD entscheiden, ob sie sich mit ihren Einheiten gegen den Putsch stellen oder nicht.



5.11. Wirtschaft

Die Wirtschaftsleiste am unteren Rand des Spielplans zeigt den Zustand der deutschen Wirtschaft an. Die **Stufe** des Wirtschaftsmarkers legt fest, wie viel Armut oder Wohlstand in der Politikphase jeder Runde ins Spiel kommt (📖 18). Verschiedene Ereignisse, die Außenpolitik und der Gewinn eines Wirtschaft-Themas können die Wirtschaft im Guten wie im Schlechten beeinflussen.

Damit der Wirtschaftsmarker Stufe 4 erreichen kann, dürfen sich maximal 2 Räterepublikan- und/oder Regime-Marker auf dem Spielplan befinden, für Stufe 5 sogar gar keiner. Falls der Wirtschaftsmarker nach rechts versetzt werden soll, die Bedingung aber nicht erfüllt ist, entfällt der Schritt ersatzlos.

Wichtig: Die Bedingung der aktuellen Wirtschaftsstufe muss jederzeit erfüllt sein. Überprüft sie daher immer, wenn ein Regime-/Räte-

republik-Marker ins Spiel kommt. Sollte die Bedingung zu einem beliebigen Zeitpunkt nicht mehr erfüllt sein (z. B. durch einen erfolgreichen Putsch), wird der Wirtschaftsmarker sofort um 1 Feld nach links versetzt.

Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach links bewegen

Wirtschaftsmarker um 1 Feld nach rechts bewegen

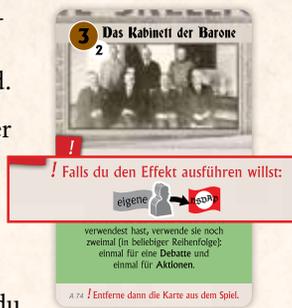
Bedingung, die erfüllt sein muss, damit die Wirtschaftsstufe steigen kann

5.12. NSDAP und NSDAP-Leiste

Die NSDAP ist keine spielbare Partei. Stattdessen bestimmen eure Handlungen und Entscheidungen, wie groß ihr Einfluss wird.

Einige Ereignisse weisen eine Partei an oder geben ihr die Wahl, eine Parteifigur auf der NSDAP-Leiste zu platzieren. Figuren werden dort immer von **links nach rechts** auf dem ersten freien Feld platziert.

Wenn du eine Figur dort platzierst, musst du alle Effekte unterhalb des Feldes sofort ausführen. Ab dem zweiten Feld erhält die NSDAP Sitze im Parlament



und es kommt ein Bedrohungsmarker ins Spiel (Unruhe in zufälliger Stadt oder Instabiler Staat in DR-Box).

Sobald die **sechste Figur** auf der NSDAP-Leiste platziert wird, endet das Spiel **sofort** (siehe „Spielziel und -ende“, 📖 12). Ihr alle verliert gemeinsam – die Partei mit den meisten Figuren auf der Leiste hat als Steigbügelhalter die Macht-ergreifung der NSDAP ermöglicht.



5.13. Kleinparteien (DDP, DVP, USPD)

Jede Kleinpartei wird immer von einer von zwei möglichen „großen“ Parteien kontrolliert:

DDP: SPD / Zentrum **DVP:** DNVP / Zentrum **USPD:** KPD / SPD

Die erstmalige Zuteilung erfolgt in der Spielvorbereitung. Danach kann die Kontrolle in der Politikphase wechseln. Wer den **Themenmarker** einer Kleinpartei gewinnt, bestimmt, wer die Kontrolle über die entsprechende Kleinpartei erhält. Dabei darf nur zwischen den möglichen Parteien gewählt werden. (Die DDP kann z. B. niemals von der DNVP oder KPD kontrolliert werden.)

Wer eine Kleinpartei **kontrolliert**, erhält ihre entsprechende Karte, dreht sie auf die Seite der eigenen Partei und legt sie unten rechts ans Parteitabellau. Jede Kleinpartei gewährt der kontrollierenden Partei in der Politikphase **zwei Vorteile:**

- einen einzigartigen Bonus in Schritt 4 der Politikphase (📖 17), und
- zusätzliche Sitze in Schritt 7 der Politikphase (📖 18), deren Anzahl von der Kleinpartei und der aktuellen Runde abhängt.

5.14. Sonderkarten (Stresemann/Reichspräsident)

Die Karte **Gustav Stresemann** gehört immer der Partei, die die DVP kontrolliert. Sobald die Kontrolle über die DVP wechselt, wechselt auch diese Karte ihren Besitzer (ohne dabei gewendet zu werden). Sie kann als Reaktion eingesetzt werden, um einen **beliebigen** Würfelwurf zu wiederholen. Dies kann ein eigener Würfelwurf oder der von jemand anderem. Das neue Ergebnis zählt.



Die Karte **Reichspräsident** kommt erst ins Spiel, wenn Friedrich Ebert (der Reichspräsident zu Beginn des Spiels) stirbt und ein neuer Reichspräsident gewählt wird (📖 27). Ab dann gehört sie der Partei, die die Wahl gewinnt und infolge den neuen Reichspräsidenten stellt. Die Reichspräsident-Karte kann eingesetzt werden, um eine Parteikarte (keine Republikkarte), die du soeben für Aktionen oder ihr Ereignis gespielt hast, zusätzlich für eine Debatte zu verwenden.



Wichtig: Beide Karten sind die einzige Ausnahme, mit denen man „auf sich selbst“ reagieren kann. Sie können einmal pro Spielrunde eingesetzt werden. Nach ihrem Einsatz werden sie auf ihre inaktive Seite gewendet und in der Politikphase wieder auf ihre aktive Seite.

6. Anhang und Referenz

6.1. Erläuterungen zu einzelnen Karten

Karten, die mit diesem Symbol  markiert sind, werden in diesem Abschnitt zusätzlich erläutert. Schaut hier nach, wenn ihr zu einer dieser Karten während des Spiels eine Frage habt.

Eiserne Front (SPD-Karte S 22)

Der mittlere Effekt der Karte verzögert die Macht-ergreifung der NSDAP. Allerdings kann dies den politischen Gegnern interessante Möglichkeiten eröffnen.

Sobald die nächste Parteifigur von einer beliebigen Partei auf der NSDAP-Leiste platziert würde (z. B. durch ein Ereignis), wird diese Figur stattdessen nicht platziert. Der mit dem Platzen verbundene Effekt der gespielten Karte wird dennoch ausgeführt. Es wird einzig und allein die Platzierung aufgehoben.



Friedrich Ebert stirbt (Republikkarte A 63)

Durch diese Karte stirbt der aktuelle Reichspräsident Friedrich Ebert und es kommt zur Wahl eines neuen Reichspräsidenten. Die Wahl findet in zwei Wahlgängen statt. Jede Partei stellt automatisch einen Kandidaten, für den es einen entsprechenden Reichspräsident-Marker gibt.

Jeder wirft 1 Würfel und zählt die Anzahl eigener Parteibasen in allen Städten hinzu. Das ist die Anzahl der Stimmen in jedem der beiden Wahlgänge. Nach seinem Wurf darf man 1 eigenen Sitz verlieren, um erneut zu würfeln. Im **1. Wahlgang** stimmt jeder automatisch für den eigenen Kandidaten. Folglich kommen die Kandidaten der zwei Parteien mit den meisten Stimmen weiter.

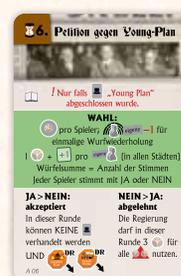
Wer die Karte ausgespielt hat, bestimmt die Reihenfolge im **2. Wahlgang**. Jeder stimmt mit all seinen Stimmen für einen beliebigen der beiden Kandidaten. Wer die meisten Stimmen erhält, wird neuer Reichspräsident und platziert den Reichspräsident-Marker seiner Partei auf dem Feld für den aktuellen Reichspräsidenten (in der DR-Box). Zudem erhältst du die Karte REICHSPRÄSIDENT mit der aktiven Seite nach oben.



Petition gegen Young-Plan (Rundenkarte A 06)

Diese Karte wird nur ausgeführt, falls die Außenpolitikkarte YOUNG-PLAN erfolgreich verhandelt worden ist. In diesem Fall kommt es zur Petition gegen diesen Plan in Form einer Wahl. Andernfalls wird sie ignoriert.

Jeder wirft 1 Würfel und zählt die Anzahl eigener Parteibasen in allen Städten hinzu. Das ist die Anzahl seiner Stimmen. Nach seinem Wurf darf man 1 eigenen Sitz verlieren, um erneut zu würfeln. Das neue Ergebnis zählt. Der Kanzler bestimmt die Reihenfolge, in der abgestimmt wird. Jeder stimmt mit all seinen Stimmen entweder für JA (für die Petition) oder für NEIN (gegen die Petition). Danach wird entweder der linke oder der rechte Effekt ausgeführt, je nach Ergebnis. Bei Gleichstand entscheidet wie üblich der Kanzler.



Preußenschlag (Republikkarte A 75)

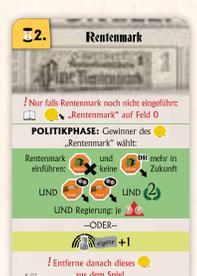
Egal welche Partei diese Karte ausspielt, falls sie die Effekte des Ereignisses ausführen möchte, muss sie 1 eigene Parteifigur auf der NSDAP-Leiste platzieren. Alternativ kann sie ablehnen, also keine Figur platzieren, und die Effekte nicht ausführen. Lehnt man jedoch als SPD/KPD/Zentrum ab, führt die DNVP stattdessen die Effekte aus, ohne eine Figur platzieren zu müssen.



Rentenmark (Rundenkarte A 02) und Ende der Hyperinflation (Zentrum-Karte Z 12)

Zu Beginn herrscht Inflation, dargestellt durch 1 Inflation-Marker in der DR-Box. Im Verlauf können durch Ereignisse weitere Inflation-Marker ins Spiel kommen. Zwei Karten bieten die Option, die Inflation durch die „Einführung der Rentenmark“ zu beseitigen: Rundenkarte 2 RENTENMARK und die Zentrum-Parteikarte ENDE DER HYPERINFLATION. Falls die Einführung gelingt, werden alle im Spiel befindlichen Inflation-Marker entfernt. Zudem können zukünftig keine Inflation-Marker mehr ins Spiel kommen. Entsprechende Effekte werden ignoriert.

Die Rentenmark kann nur einmal eingeführt werden. Sobald dies durch eine Karte erfolgt ist, kann das Ereignis der anderen Karte nicht mehr ausgeführt werden.



Versailler Vertrag (Außenpolitikkarte A 11)

Zu Beginn des Spiels befindet sich 1 Blockade-Marker in der DR-Box. Solange die Außenpolitikkarte VERSAILLER VERTRAG im Spiel ist, kommt am Ende jeder Runde 1 weiterer Blockade-Marker in die DR-Box. Sobald die Karte erfolgreich verhandelt wird, werden alle Blockade-Marker aus dem Spiel entfernt. Es können zukünftig keine weiteren Blockade-Marker ins Spiel kommen. Entsprechende Effekte werden ignoriert.

Wichtig: Wird der VERSAILLER VERTRAG verhandelt, wird der Bedrohungsmarker „Gewaltfrieden“ erst nach dem Erfolgswurf in der DR-Box platziert. Befinden sich also bereits 6 Bedrohungsmarker in der DR-Box, kann der VERSAILLER VERTRAG noch verhandelt werden, um alle Blockade-Bedrohungsmarker zu entfernen und so die Republik vor dem Scheitern zu bewahren.



6.2. Einheiten (Auflistung)

Diese Tabelle listet alle Einheiten auf. Hinter dem Namen jeder Einheit ist angegeben, wie oft es sie gibt. Darunter ist beschrieben, wie viele bereits zu Beginn im entsprechenden Vorrat verfügbar sind und durch welche Karten die übrigen ihrer Art ins Spiel gebracht werden können.

SPD-Einheiten



Reichsbanner Schwarz-Rot-Gold (3x)

Keine zu Beginn im Vorrat.
Alle 3 durch gleichnamige Karte (S 25, D-Set).

Regierungseinheiten



Polizei (5x)

Alle zu Beginn im Vorrat.
Keine weitere Verstärkung.

Reichswehr, Stärke 1 (3x)

Zu Beginn im Vorrat: 1x

Weitere durch folgende Karten:

- 1x GARDE-KAVALLERIE-SCHÜTZEN (Z08, Basis)
- 1x VERTRAG VON RAPALLO (Republikkarte A 33)

Reichswehr, Stärke 2 (3x)

Zu Beginn im Vorrat: 1x

Weitere durch folgende Karten:

- 1x KRIEGSHEIMKEHRER (Republikkarte A 53)
- 1x VERTRAG VON RAPALLO (Republikkarte A 33)

KPD-Einheiten



Soldaten (3x)

Alle zu Beginn im Vorrat.
Keine weitere Verstärkung.



Arbeiter (3x)

Alle zu Beginn im Vorrat.
Keine weiteren Verstärkung.



Spartakus (3x)

Keine zu Beginn im Vorrat.
Alle 3 durch gleichnamige Karte (K 10, Basis)



Rote Ruhrarmee (2x)

Keine zu Beginn im Vorrat.
Beide durch gleichnamige Karte (K 22, R-Set).



Roter Frontkämpferbund (3x)

Keine zu Beginn im Vorrat.
Alle 3 durch gleichnamige Karte (K 23, R-Set).

DNVP-Einheiten



Freikorps, Stärke 1 (3x)

Zu Beginn im Vorrat: 2x

Weitere durch folgende Karten:

- 1x MARINE-BRIGADE VON LOEWENFELD (D07, Basis)

Freikorps, Stärke 2 (3x)

Zu Beginn im Vorrat: 1x

Weitere durch folgende Karten:

- 1x KRIEGSHEIMKEHRER (Republikkarte A 54)
- 1x MARINE-BRIGADE ERHARDT (D08, Basis)



Stahlhelm (3x)

Keine zu Beginn im Vorrat.
Alle 3 durch gleichnamige Karte (D 27, P-Set).



6.3. Bedrohungsmarker (Auflistung)

Diese Tabelle listet alle Bedrohungsmarker auf. Hinter dem Namen der Marker ist ihre Anzahl angegeben. Die Beschreibung der Bedrohungsmarker entspricht der auf Seite 24 und wird nur der Vollständigkeit halber hier wiederholt.

Bedrohungsmarker in Städten und/oder der DR-Box



Armut/Wohlstand (12x): Können durch Ereignisse oder Aktionen ins Spiel kommen. Heben sich gegenseitig auf: Soll ein Wohlstand-Marker in einer Stadt platziert werden, in der bereits ein Armut-Marker liegt, wird stattdessen der Armut-Marker entfernt. Umgekehrt entfernt Armut Wohlstand. Soll ein zweiter Marker derselben Art in einer Stadt platziert werden, gilt:



- Armut: Der zweite Armut-Marker wird stattdessen in der DR-Box platziert (maximal 2 dort, ein weiterer wird ignoriert).
- Wohlstand: Anstatt den Marker zu platzieren, wird ein Armut-Marker aus der DR-Box entfernt (falls vorhanden).



Unruhe (11x): Kann durch Ereignisse oder Stadt-Aktionen ins Spiel kommen. Verstärkt Aktionen der DNVP und KPD. Maximal 1 pro Stadt (niemals in DR-Box). Müsste ein zweiter Unruhe-Marker in einer Stadt platziert werden, wird er stattdessen nicht platziert.

Bedrohungsmarker ausschließlich in der DR-Box



Inflation (3x): Zu Beginn ist bereits 1 Inflation-Marker in der DR-Box. Ereignisse können weitere Inflation-Marker in der DR-Box platzieren (maximal 3). Inflation-Marker können durch Einführung der Rentenmark entfernt werden (siehe „Erläuterung zu einzelnen Karten“, 27).



Blockade (3x): Zu Beginn ist bereits 1 Blockade-Marker in der DR-Box. Am Ende jeder Runde wird 1 weiterer Blockade-Marker in der DR-Box platziert (maximal 3), bis die Außenpolitikkarte VERSAILLES erfolgreich verhandelt wurde. Dadurch werden alle Blockade-Marker dauerhaft aus dem Spiel entfernt (siehe „Erläuterung zu einzelnen Karten“, 27).



Gewaltfrieden (2x): Wird durch Ereignisse und Außenpolitikkarten in der DR-Box platziert (maximal 2). In der Politikphase jeder Runde wird 1 Marker „Gewaltfrieden“ aus der DR-Box entfernt (18).



Instabiler Staat (2x): Wird durch die NSDAP-Leiste und Putsch-Aktionen der radikalen Parteien in der DR-Box platziert (maximal 2). In der Politikphase jeder Runde wird 1 Marker „Instabiler Staat“ aus der DR-Box entfernt (18).



Präsidialkabinett (1x): Wird in der DR-Box platziert, wenn eine Regierung gebildet wird, die nicht über mindestens 50 % der besetzten Sitze im Parlament verfügt (19). Wird nur dann entfernt, wenn eine neue Regierung mit mindestens 50 % der Sitze gebildet wird.



Schwarzer Freitag (2x): Wird durch die gleichnamige Rundenkarte sowie die Republikkarte BANKENKRISE in der DR-Box platziert. Kann nicht entfernt werden, sondern bleiben dauerhaft im Spiel.

Partei-Bedrohungsmarker



Regime/Räterepublik/Aufstand (je 4x): Werden von der DNVP bzw. KPD mit der Putsch-Aktion in Städten platziert und können mittels Gegenputsch entfernt werden (25). Sie gewinnen vorzeitig das Spiel, wenn sie diese Marker in 4 beliebigen Städten platzieren oder in Berlin und 2 weiteren Städten (12). Ein Aufstand ist eine Vorform einer Räterepublik und kann durch die KPD mittels Demonstrationen platziert werden (21). Diese Marker werden umgedreht, sobald ihre Partei in die Regierung kommt (19).

6.4. Gesellschaftsmarker (Auflistung)

Diese Tabelle beschreibt einen weißen Marker stellvertretend für jeden möglichen Effekt.
Die gelben Marker sind vollständig aufgeführt.

Weißer Gesellschaftsmarker



Die angegebene Partei (hier: Zentrum) darf die angegebenen Einheiten mobilisieren (hier: 2x Polizei).



Die angegebene Partei (hier: SPD) platziert 1 Parteibasis in einer Stadt ihrer Wahl.



Die angegebene Partei (hier: DNVP) bringt den angegebenen Bedrohungsmarker (hier: Unruhe) in einer Stadt ihrer Wahl ins Spiel.



Die angegebene Partei (hier: KPD) erhält 1 Sitz.



Die angegebene Partei (hier: Zentrum) erhält 1 Siegpunkt.



Die Partei, die die angegebene Kleinpartei (hier: DDP) kontrolliert, erhält 1 Siegpunkt.

Gelber Gesellschaftsmarker



Der Kanzler wählt 1 beliebige Einheit und löst sie auf (niemals Regierungseinheiten).



Die SPD erhält alle Vorteile der USPD, als ob sie die USPD kontrollieren würde.



Die KPD entfernt 1 ihrer Parteibasen aus einer beliebigen Stadt, um dafür 1 Aufstand-Marker in dieser Stadt zu platzieren.



Die KPD darf 1 ihrer aufgelösten Einheiten mobilisieren (aus der Box für aufgelöste Einheiten in eine beliebige Stadt).



Ein Armut-Themenmarker kommt auf Feld 3 der SPD ins Spiel.



Der Dolchstoß-Themenmarker kommt auf Feld 1 der DNVP ins Spiel.



Die SPD erhält 1 Sitz. Das Zentrum platziert 1 Parteibasis in einer beliebigen Stadt (seiner Wahl).



Die SPD verliert 1 Sitz.



Die SPD erhält 1 Sitz und entscheidet, ob entweder das Zentrum oder die DNVP 1 Sitz verliert.



Das Zentrum erhält 1 Sitz und entscheidet, ob entweder die SPD oder die KPD 1 Sitz verliert.

6.5. Themenmarker (Auflistung)

Diese Beschreibung aller weißen Themenmarker ist auch auf den Spielübersichten zu finden. Die Optionen der gelben Themenmarker sind auf der zugehörigen Karte angegeben.

Marker	Option 1	Option 2
 Wirtschaft	Rücke den Wirtschaftsmarker 1 Feld nach rechts (falls Bedingung erfüllt). Bringe dann 1 Wohlstand-Marker in einer zufälligen Stadt ins Spiel.	Platziere 2 eigene Parteibasen in beliebige Städte.
 Medien	Wähle 1 weißen Gesellschaftsmarker aus dem Vorrat und bringe ihn auf der Gesellschaftsleiste ins Spiel.	<i>keine zweite Option</i>
 Sicherheit	Wähle 1 Stadt: Löse dort 1 beliebige Einheit auf (niemals Regierungseinheiten) und entferne 1 Unruhe-Marker.	Bewege 1 eigene Einheiten aus dem Bereich für aufgelöste Einheiten in eine beliebige Stadt.
 Außenpolitik	Nur als Regierungspartei wählbar: Platziere 1 beliebige Flagge in den Außenpolitik-Bereich unten links auf dem Spielplan. Danach darfst du 1 Außenpolitik-Aktion ausführen (📖 22).	Erhalte 1 Siegpunkt.
 Armut	Entferne 1 beliebigen Armut-Marker vom Spielplan (Stadt oder DR-Box).	Erhalte 1 Sitz im Parlament.
 Reparationen	Ziehe 1 Parteikarte für die nächste Runde. Zudem bist du in der Spielreihenfolge der nächsten Runde ganz vorne.	<i>keine zweite Option</i>
 Dolchstoß	Die DNVP platziert 2 eigene Parteibasen in beliebige Städte und erhält 1 Sitz im Parlament.	Entferne 1 eigene Parteibasis aus einer beliebigen Stadt (um die andere Option zu vermeiden).
 Kleinparteien	Bestimme, wer die Kontrolle über die entsprechende Kleinpartei erhält. Du darfst nur zwischen Parteien wählen, die auf der Karte der entsprechenden Kleinpartei angegeben sind. Wer die Kontrolle über eine Kleinpartei erhält, nimmt sich sofort die entsprechende Kleinpartei-Karte und dreht sie auf die Seite, die die eigene Partei zeigt.	

Allgemein

- Agendakarte auswählen → Agendaphase, 13
- Bedrohungsmarker, 24
 - ins Spiel bringen, 24
 - Übersicht im Anhang, 29
 - umdrehen (KPD/DNVP) → Regierung bilden
- Einheiten, 23
 - auflösen/bewegen, 23
 - eigene, 23
 - gegnerische, 25
 - Regierungseinheiten, 23
 - Übersicht im Anhang, 28
- Erfolgswurf, 21
- Erweiterungs-Sets, 13
- Inflation → Rentenmark (A 02), 27
- gegnerische Einheiten, 25
- Gesellschaftsmarker, 20
 - abhandeln, 17
 - ins Spiel bringen, 20
 - Übersicht im Anhang, 30
- Gesellschaftsleiste, 8
 - neue Marker platzieren, 20
 - voll, 20
- Gleichstand → Goldene Kanzler-Regel
- Goldene Kanzler-Regel, 12
- Karte aus dem Spiel entfernen, 14
- Kleinparteien, 26
 - Bonus in Politikphase, 17
 - zusätzliche Sitze, 18
- Krisenwurf, 20
- Partei-Deck, 11
 - erweitern (mit Erweiterungs-Set), 13
- Parteibasis, 21
 - platzieren, 21
 - Stadt voll, 21
- Präsidialkabinett, 19
- Reaktion, 16
- Reichspräsident, 26
 - Sonderkarte, 26
 - wählen → Karten / Friedrich Ebert stirbt
- Reichswehr, 23
- Regierung bilden, 19
- Regierungseinheiten, 23
- Rentenmark → Karten / Rentenmark
- Reserve, 14
- Sitze (im Parlament), 22
- Spielreihenfolge, 13
- Stärke (von Einheiten), 23
- Themenmarker, 20
 - bewegen → Karte für eine Debatte spielen, 14
 - Übersicht im Anhang, 31
- Wahl zum Reichspräsidenten → Karten / Friedrich Ebert stirbt
- Wirtschaftsmarker-/stufe, 26
- Würfelwurf
 - Erfolgswurf, 21
 - Krisenwurf, 20
- zufällige Stadt bestimmen, 24

Aktionen

- Außenpolitik (nur Regierung), 22
- Demonstration, 11
- Gegenputsch, 25
- Kampf (nur Regierung), 23
- Kontrolle übernehmen, 23
- Mobilisieren, 23
- Putsch, 25
- Reaktion, 16
- Reserve, 14

Karten

- Eiserne Front (S 22), 27
- Ende der Hyperinflation (Z 12) → Rentenmark
- Friedrich Ebert stirbt (A 63), 27
- Gustav Stresemann, 26
- Petition gegen Young-Plan (A 06), 27
- Preußenschlag (A 75), 27
- Reichspräsident, 26
- Rentenmark (A 02), 27
- Versailler Vertrag (A 11), 27

Parteien

- DNVP, 10
 - Regime-Marker, 25
 - in der Regierung → Sonderfall, 19
 - Reichswehr übernehmen, 23
- KPD, 10
 - Aufstand-Marker, 25
 - in der Regierung → Sonderfall, 19
 - Räterepublik-Marker, 25
- SPD, 10
- Zentrum, 10
 - keine eigenen Einheiten, 23
 - Kontrolle über Polizei, 23