



„1848“ ist ein komplexes Kartenspiel über die damalige Revolution. 2 Spieler setzen - durch Personenkarten dargestellte - zeitgenössische Politiker mit bestimmter Parteizugehörigkeit und Wertigkeit ein, um den Verlauf der Revolution zu beeinflussen, der durchaus unterschiedlich sein kann (wie das „Ablaufschema“ zeigt).


Durch Zusatzkarten, die sich auf innen- oder außenpolitische Ereignisse beziehen, Zeitungen oder satirische Attacken darstellen (oder auch schillernde Persönlichkeiten wie die Tänzerin Lola Montez), werden die Politiker beeinflusst. Dadurch verstärken sich bestimmte politische Richtungen oder werden geschwächt.

Für die Spieler kommt es darauf an, in entscheidenden Situationen (bei Aufständen oder parlamentarischen Abstimmungen) eine möglichst starke politische Strömung zu kontrollieren.

Eine besondere Rolle kommt dem Militär zu, dessen Einbeziehung in das Spielgeschehen seiner tatsächlichen Bedeutung bei den revolutionären Auseinandersetzungen der Zeit Rechnung trägt. Die Spieler entscheiden, wie stark die militärischen Kräfte werden und auf welcher Seite sie in die politischen Kämpfe eingreifen.

In diesem Regelwerk werden Beispiele für wesentliche Spielsituationen komplett dargestellt (Schritt für Schritt). Die Beispiele können mit den angegebenen Karten einfach mitgespielt werden, um so anhand der Erläuterungen mit dem Spielmechanismus und den Auswertungs- und Berechnungsmodalitäten vertraut zu werden. (Die Kenntnis des Grundspiels wird vorausgesetzt.)

INHALTSVERZEICHNIS

- 1.1 Spielmaterial
- 1.2 Spielziel/Siegerermittlung
- 1.3 Spielvorbereitung
- 1.4 Spielverlauf
- 1.5 Ablaufschema
- 1.6 Bedeutung der Symbole auf den Ablaufkarten
- 1.7 Funktion der mit Symbol  versehenen Ablaufkarten
- 1.8 Ablauf einer Spielrunde
- 1.9 Prognose

2 Spielrunden um Ablaufkarten

- 2.1 Einfacher Stich
- 2.2 Spielrunden nach dem Modus „Bündnis“ (Ablaufkarten A09, A10, A16)
Bsp.: Spielrunde um Ablaufkarte A10 (II. Wiener Aufstand)
- 2.3 Spielrunden nach dem Modus „Parlamentsentscheid Vorparlament“ (PVP) – (A06, A07, A08)
Bsp.: Spielrunde um Ablaufkarte A06 („Parlamentsentscheid über das Wahlrecht“)
- 2.4 Spielrunden nach dem Modus „Parlamentsentscheid Nationalversammlung“ (PNV) – (A12, A13, A14, A21, A22)
Bsp.: Spielrunde um Ablaufkarte A14 („Parlamentsentscheid/Antrag Ruge“)
- 2.5 Kurzzusammenfassungen im Überblick
- 2.6 Kaiserwahl (A23)

3 Radikalisierung

4 Militärregel

- 4.1 Symbole für Karten mit militärischer Bedeutung
- 4.2 Welche Karten haben im Spiel militärische Bedeutung?
- 4.3 Aus welchen Karten setzen sich Armeen zusammen?
- 4.4 Stärke und Moral einer Armee
- 4.5 Militäraktionen
 - 4.5.1 Anlegen von Armeekarten an Karte A04 („Krieg mit Dänemark“)
 - 4.5.2 Militärische Eroberung von Karten „Interventionsgelegenheiten“
 - 4.5.3 Militäraktionen gegen Ablaufkarten
 - 4.5.4 „Freie“ Monarchenarmee
 - 4.5.5 Parlamentsheer (Anlegen von Armeen an Ablaufkarte A12)
 - 4.5.6 Anlegen von Armeen an Ablaufkarte A15 „Vereidigung“
 - 4.5.7 Armee gegen Armee
- 4.6 Bewertung der militärischen Kräfte am Ende des Spiels

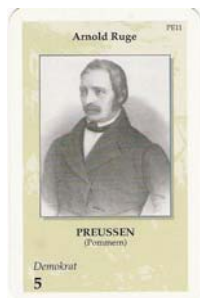
1.1 Spielmaterial

In der komplexen Version von „1848“ wird mit sämtlichen Karten gespielt, als da sind:

- die Ereigniskarten (Ablaufkarten) (A01-A26);
- die Personenkarten (PE01-PE42);
- die Zusatzkarten (Z01-Z34).

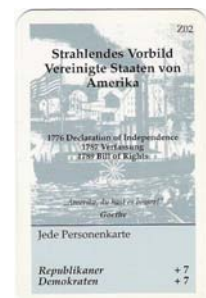
(Zwei der nicht-nummerierten Karten werden zum Passen verwendet.)

Die *Ereigniskarten* stellen den Verlauf der Revolution dar. Sie haben verschiedene Funktionen für den Ablauf des Spiels und dienen der Information über die Ereignisse. Um die meisten dieser Karten wird gespielt; der Gewinner der entsprechenden Runde erhält dann die Karte zur Dokumentation seines Erfolgs.



Die *Personenkarten* zeigen politisch bedeutende Persönlichkeiten der Revolution. Unten links auf der Karte ist die Parteizugehörigkeit vermerkt, die Zahl darunter gibt die Wertigkeit der Karte im Spiel an.

Die *Zusatzkarten* Z01 - Z27 beziehen sich auf die Personenkarten. Sie können diese verstärken, schwächen, ausschalten oder Politiker zum Parteiwechsel zwingen. Eine Besonderheit stellen die *militärischen Zusatzkarten* dar (Z28 - Z34). Sie dienen dazu, im Spiel militärische



Macht (Armeen) aufzubauen und bei Gelegenheit einzusetzen.

1.2 Spielziel/Siegerermittlung

Durch den Einsatz der Personen- und Zusatzkarten versuchen die Spieler, starke politische Strömungen zu kontrollieren, um so möglichst viele Ablaufkarten zu gewinnen. Auch der Aufbau und Einsatz militärischer Macht kann zum Gewinn von Karten führen und den am Ende erreichten Punktestand erhöhen. Die Spieler müssen zudem versuchen, die Geschehnisse im Sinne der von ihnen abgegebenen Prognose (→1.9) zum Verlauf der Revolution zu beeinflussen (z.B. durch ein bestimmtes Abstimmungsverhalten), denn auch die schließliche Bestätigung der Prognose bringt Punkte.

Punkte werden vergeben für gewonnene Ablaufkarten (je 2 oder 3 Punkte), Armeekarten (0 bis je 3 Punkte). Auch die richtige Prognose ergibt Punkte; eine falsche Prognose hingegen bedeutet Punktabzug.

1.3 Spielvorbereitung

Die Personenkarten und die Zusatzkarten werden gemischt und jeweils in getrennten Stapeln verdeckt bereitgestellt. (Wird ein Kartenstapel im Verlauf des Spieles aufgebraucht, so wird der entstandene Ablagestapel erneut gemischt und bereitgestellt.)


Die Ablaufkarten werden nach Reihenfolge sortiert und offen (mit A01 oben) bereitgestellt. Die nicht-nummerierten Karten werden ebenfalls bereitgelegt (sie dienen zum Passen).

1.4 Spielverlauf

Das *Ablaufschema* (→1.5) zeigt den Spielverlauf in der Gesamtheit und verdeutlicht, welche Möglichkeiten die Spieler haben, um in das Geschehen einzugreifen

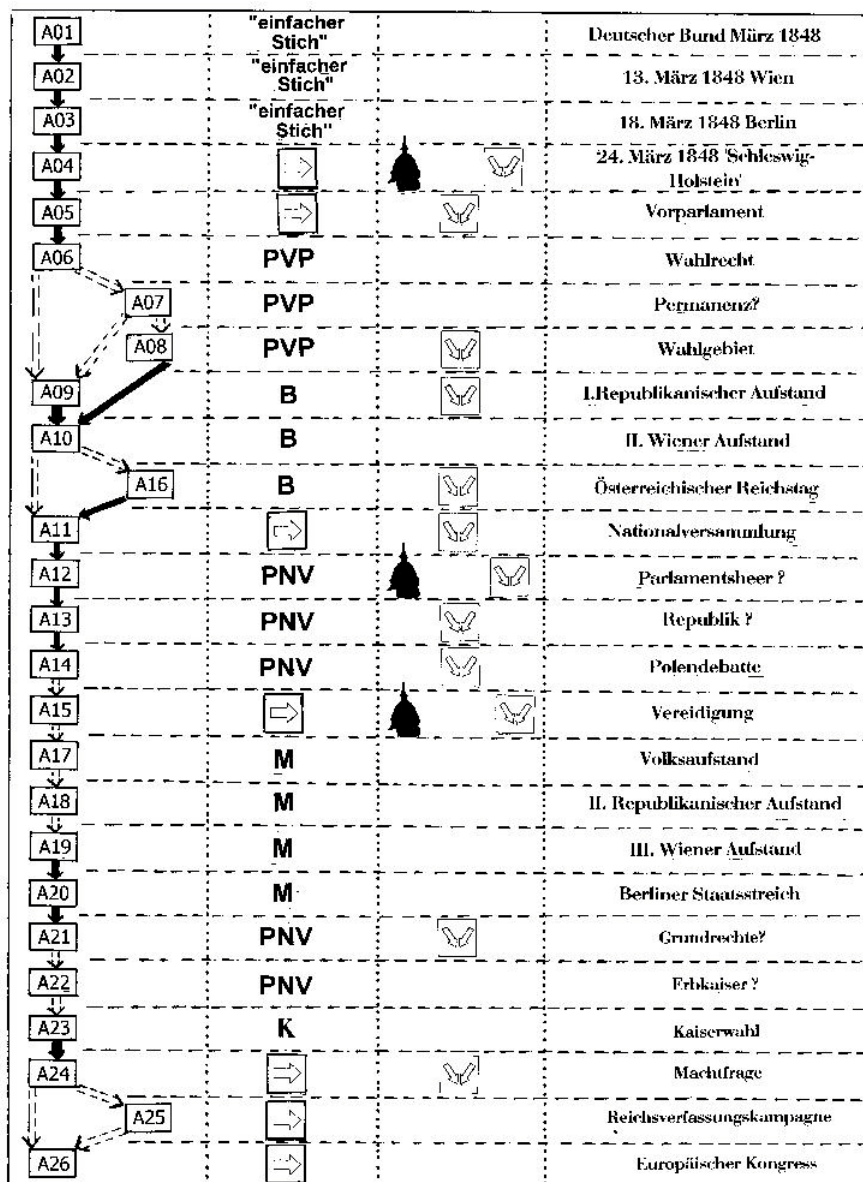
In der linken Spalte ist die Abfolge der Ablaufkarten dargestellt, in der Spalte ganz rechts ist das politische Ereignis genannt, auf welches sich die entsprechende Karte bezieht. Deutlich wird, dass es durchaus zu verschiedenen Spielverläufen kommen kann. So kann z.B. auf die Ablaufkarte A06 ("Parlamentsentscheid über das Wahlrecht") die Karte A07 ("Parlamentsentscheid: Das Parlament tagt in Permanenz") oder A09 ("I. Republikanischer Aufstand in Baden") folgen, je nachdem, wie die auf A06 dargestellte Abstimmung verläuft.

In den beiden mittleren Spalten ist dargestellt, welche Funktion die betreffende Ablaufkarte im Spielgeschehen hat bzw. welche Aktionsmöglichkeiten die Spieler in Bezug auf diese Karte haben.

Um alle **nicht** mit dem Symbol  in der 2. Spalte gekennzeichneten Ablaufkarten wird gespielt; diese Karten können von den Spielern gewonnen werden. Dabei sind zu unterscheiden:

- Spielrunden nach dem Modus „*einfacher Stich*“ (A01, A02, A03)
- Spielrunden nach dem Modus „*Parlamentsentscheid Vorparlament*“ (PVP) (A06, A07, A08)
- Spielrunden nach dem Modus „*Bündnis*“ (B) (A09, A10, A16)
- Spielrunden nach dem Modus „*Parlamentsentscheid Nationalversammlung*“ (PNV) (A12, A13, A14, A21, A22)
- Spielrunde nach dem Modus „*Kaiserwahl*“ (K) (A23)

1.5 Ablaufschema



1.6 Bedeutung der Symbole auf den Ablaufkarten

Um die mit dem Symbol  gekennzeichneten Ablaufkarten wird **nicht** gespielt (sie können von keinem Spieler gewonnen werden)



Die Karte mit diesem Symbol bleibt für den weiteren Verlauf des Spiels liegen.



Die Karte mit diesem Symbol bleibt im Fall der blau dargestellten Entscheidung liegen.



Die Karte mit diesem Symbol bleibt im Fall der rot dargestellten Entscheidung liegen.



Auf Karten mit Fahnsymbol können sich Militäraktionen beziehen.



An Karten mit diesem Symbol können militärische Zusatzkarten (Armeekarten) angelegt werden (wenn die angegebenen Bedingungen erfüllt sind).



Zahl oben rechts: Zahl der ausgespielten Karten, die auf jeder Seite nach abgeschlossener Runde liegen bleiben können.

1.7 Funktion der mit Symbol versehenen Ablaufkarten

A04 ("Aufstand in Schleswig-Holstein"): diese Karte eröffnet die Möglichkeit, militärische Zusatzkarten (Armeen) anzulegen. Die Karte bleibt liegen.

A05 ("Vorparlament in Frankfurt am Main"): diese Karte zeigt die im Vorparlament vertretenen Parteien und ihre jeweilige parlamentarische Stärke. Mit dem Bezug auf dieses Schema werden die in den Spielrunden um die Ablaufkarten A06, A07 und A08 durchgeführten Aktionen bewertet (Näheres dazu unter "Parlamentsentscheid Vorparlament"). Die Karte bleibt liegen.

A11 ("Deutsche Nationalversammlung"): diese Karte zeigt die in der Frankfurter Paulskirche vertretenen Parteien und ihre jeweilige parlamentarische Stärke. Mit dem Bezug auf dieses Schema werden die in den Spielrunden um die Ablaufkarten A12 - A14, A21 und A22 durchgeführten Aktionen bewertet (Näheres dazu unter "Parlamentsentscheid Nationalversammlung"). Die Karte bleibt liegen.

A15 ("Verteidigung der Armeen der Einzelstaaten"): Wenn Ablaufkarte A12 (Parlamentsentscheid für Parlamentsheer) ausliegt, wird A15 übergangen und das Spiel mit Ablaufkarte A17 fortgesetzt. Ist dies nicht der Fall, muss überprüft werden, ob militärische Zusatzkarten (Armeen) angelegt werden müssen. Ist dies der Fall, wird das Spiel dann ebenfalls mit Ablaufkarte A17 fortgesetzt. Die Karte A15 bleibt liegen.

A24 ("Die Machtfrage"): Hierbei werden die im bisherigen Spielverlauf aufgebauten militärischen Kräfte verglichen. Je nachdem, wie das Ergebnis ausfällt (zugunsten von Revolution oder Konterrevolution), geht es weiter mit Ablaufkarte A26 oder A25. Karte A24 bleibt liegen.

A25 ("Reichsverfassungskampagne"): Hierbei werden nochmals die Kräfte von Revolution und Konterrevolution verglichen, wobei zu den Kräften der Revolution jetzt ein bestimmter auf der Karte genannter Wert hinzuaddiert werden kann, wenn der bisherige Spielverlauf eine Parlamentsentscheidung für die Grundrechte (A21) ergeben hat. Karte A25 bleibt liegen.

A26 ("Europäischer Kongress"): Die Karte dokumentiert den schließlichen Sieg der Revolution. (Karte bleibt liegen.)



1.8 Ablauf einer Spielrunde

Alle Spielrunden, die sich auf Ablaufkarten beziehen, die von den Spielern gewonnen werden können, verlaufen in folgenden Spielphasen:

1. Auslegen der Ablaufkarte in der Mitte zwischen den Spielern
2. Falls sich auf der Karte oben rechts eine Zahl (weiß auf grün) befindet, können aus der vorigen Runde noch ausliegende Personen- und Zusatzkarten (auf jeder Seite) liegen bleiben (höchstens so viele, wie es der Zahl entspricht). Die Entscheidung, welche Karten auf die Ablagestapel kommen und welche liegen bleiben, trifft jeder Spieler für seine Seite. Damit dies quasi im geheimen geschieht, werden zunächst alle Personen- und Zusatzkarten der jeweiligen Seite auf die Hand genommen. Diejenigen Karten, die liegen bleiben sollen, werden wieder verdeckt abgelegt, dann von beiden Spielern gleichzeitig aufgedeckt. Die anderen Karten kommen auf die Ablagestapel
Hinweis: Ausliegende Zusatzkarten Z11 - Z14 und Z18 bleiben in jedem Falle liegen und werden nicht mitgezählt.
3. Beide Spieler füllen ihren Handkartenvorrat soweit auf, dass jeder 3 Personenkarten, 3 Zusatzkarten sowie 1 nicht-nummerierte Karte (zum Passen) auf der Hand hält
4. Durchführung der Aktionen. Beide Spieler spielen bei der Aktion gleichzeitig je eine Karte aus ihrem Handkartenvorrat aus (verdeckt ablegen, dann aufdecken). Wenn ein Spieler in der Runde keine Personen- oder Zusatzkarte mehr ausspielen möchte oder kann, so signalisiert er dies durch Ausspielen der zum Passen vorgesehenen Karte. Der andere kann weitere Karten ausspielen. Attackiert er mit einer Zusatzkarte auf der Gegenseite, so kann derjenige, der gepasst hat, wieder in das Geschehen eingreifen und seinerseits Handkarten ausspielen (er nimmt vorher die zum Passen bestimmte Karte wieder auf die Hand).
5. Nachdem alle Handkarten ausgespielt worden sind bzw. einer oder beide Spieler gepasst haben, wird ermittelt
 - a) wer die Runde (und damit die Ablaufkarte) gewonnen hat. (Ergibt sich bei der Auswertung ein Patt, sodass nicht entschieden werden kann, wer die Ablaufkarte gewinnt, wird die Runde nochmals ab 2. begonnen.)
 - b) ob die Ablaufkarte eventuell auf dem Tisch liegen bleibt (bei einer Entscheidung, die durch das Symbol unten links  (rot oder blau) ausgedrückt wird). Zur Dokumentation des Erfolgs erhält der betreffende Spieler eine andere (nicht benötigte) Karte.
 - c) mit welcher Ablaufkarte die nächste Runde durchgeführt wird (entsprechend dem Hinweis unten auf der Karte; falls kein Hinweis vorhanden ist, mit der in der fortlaufenden Nummerierung folgenden Ablaufkarte).
6. Militärationen (falls möglich). Militärregel →4
7. Nicht ausgespielte Handkarten können auf den entsprechenden Ablagestapel zurückgelegt werden.

Ablauf Spielrunde (Kurzfassung)

1. Ablaufkarte in der Mitte auslegen
2. Prüfen, ob Karten aus der vorigen Runde liegen bleiben können
3. Handkartenvorrat auffüllen (3 Personen-, 3 Zusatzkarten; 1 Passe-Karte)
4. Aktionen (Ausspielen von Karten aus dem Handkartenvorrat)
5. Wer hat nach Ausspielen der Handkarten bzw. Passen die Runde gewonnen? Bleibt die Ablaufkarte liegen? Mit welcher Ablaufkarte geht es weiter?
6. Militärationen (falls möglich)
7. Zurücklegen nicht ausgespielter Handkarten auf Ablagestapel möglich

1.9 Prognose

Die Spieler können nicht nur durch den Gewinn von Ablaufkarten und durch die richtige Platzierung von Armeekarten Siegpunkte gewinnen, sondern auch ganz erheblich durch eine richtige Voraussage der Ergebnisse der Revolution (Prognose).

Sobald die Karte „Vorparlament“ (**A05**) ausliegt und bevor „Parlamentsentscheid über das Wahlrecht“ (**A06**) aufgedeckt wird, notieren die Spieler auf einem Zettel ihre *Prognose* über den Ausgang der Revolution und legen sie verdeckt unter die Karte A05.

Sobald die Karte „Nationalversammlung“ (**A11**) ausliegt und bevor Parlamentsentscheidung „Parlamentsheer“ (**A12**) aufgedeckt wird, entscheidet der Spieler, der zuletzt eine Ablaufkarte gewonnen hat, ob er seine Prognose zurücknehmen will. Danach kann das der andere Spieler. (Eine zurückgenommene Prognose bedeutet automatisch "E".) Von da ab bleiben die Prognosen verbindlich (unter A11) liegen.

Bei Spielende (**A25** bzw. **A26**) werden die Prognosen aufgedeckt und die Punkte mit den Ergebnissen der Schlussabrechnung verrechnet.

Prognose

Zur Abgabe der Prognose eines der Voten unter A B C D oder E auswählen, den Buchstaben auf dem Zettel notieren. Falls am Ende der Zettel leer ist oder die Prognose zurückgenommen wurde (A11), wird **E** angenommen.

A - Die Revolution wird niedergeschlagen (Spielende mit A25).

Wenn dieses Ereignis eintritt, erhält der Spieler zusätzlich *13 Pluspunkte*. Wenn es **nicht** eintritt, *8 Minuspunkte*.

B - Die Revolution führt zu einer Reichsverfassung mit parlamentarischer Monarchie.

Wenn dieses Ereignis eintritt, erhält der Spieler zusätzlich *11 Pluspunkte*, wenn es **nicht** eintritt, *8 Minuspunkte*.

+ 2 Sonderpunkte, wenn Friedrich Wilhelm Kaiser wird (A23).

C - Wie "B" aber

+ 6 Sonderpunkte, falls Franz-Joseph Kaiser wird (A23).

D - Die Revolution führt zu einer Republik des Deutschen Bundes.

Wenn dieses Ereignis eintritt, erhält der Spieler zusätzlich *15 Pluspunkte*, wenn es **nicht** eintritt, *8 Minuspunkte*.

E - Ich gebe keine Prognose ab (2 Minuspunkte)

2 Spielrunden um Ablaufkarten

Wie das *Ablaufschema* (→1.5) zeigt, gibt es während des Spiels verschiedene Arten von Spielrunden. Es sind dies:

- Spielrunden nach dem Modus „**einfacher Stich**“. Dabei geht es um die Ablaufkarten A01, A02, A03.
- Spielrunden nach dem Modus „**Parlamentsentscheid Vorparlament**“ (PVP). Dabei geht es um die Ablaufkarten A06, A07, A08.
- Spielrunden nach dem Modus „**Bündnis**“. Dabei geht es um die Ablaufkarten A09, A10, A16.
- Spielrunden nach dem Modus „**Parlamentsentscheid Nationalversammlung**“ (PNV). Dabei geht es um die Ablaufkarten A12, A13, A14, A21, A22.

2.1 Einfacher Stich

Ablaufkarten A01, A02, A03. (vgl. das Beispiel des Grundspiels)

Jeder Spieler hält zu Beginn je 3 Personenkarten, 3 Zusatzkarten und 1 nicht-nummerierte Karte (zum Passen) auf der Hand. Bei den Aktionen wird gleichzeitig von beiden Spielern jeweils eine Handkarte ausgespielt (verdeckt ablegen, dann aufdecken). Der Auswertungsmodus entspricht dem Beispiel des Grundspiels. Der Spieler, der die stärkste Partei kontrolliert, gewinnt die Karte.

Die folgenden Beispiele dokumentieren Spielrunden, die in Testspielen so stattfanden, wie sie hier dargestellt sind. Für weniger geübte Spieler wird empfohlen, die Runden erst einmal mit den genannten Karten wie beschrieben mitzuspielen, um so Spielablauf und Auswertungsmodus besser verstehen zu können. Erfahrenen Spielern wird es wahrscheinlich ausreichen, sich die Schritte einer Auswertung einzuprägen und das Wesentliche noch einmal der kurzen Zusammenfassung am Ende der Runde zu entnehmen. Das Ablaufschema sowie das Datenblatt sind während eigener Spielrunden ständige Hilfsmittel, um den Überblick über das Geschehen zu behalten.

- Spielrunden nach dem Modus „**Bündnis**“ (Ablaufkarten A09, A10, A16)
Bsp.: Spielrunde um Ablaufkarte **A10** (II. Wiener Aufstand) →2.2

- Aktionen 1-6 mit **Analyse**
- **Kurze Zusammenfassung**



- Spielrunden nach dem Modus „**Parlamentsentscheid Vorparlament**“ (PVP) – (A06, A07, A08)

Bsp.: Spielrunde um Ablaufkarte **A06** („Parlamentsentscheid über das Wahlrecht“) →2.3

- Aktionen 1-6 mit **Analyse**
- **Kurze Zusammenfassung**



- Spielrunden nach dem Modus „**Parlamentsentscheid Nationalversammlung**“ (PNV) – (A12, A13, A14, A21, A22)

Bsp.: Spielrunde um Ablaufkarte **A14** („Parlamentsentscheid/Antrag Ruge“) →2.4

- Aktionen 1-6 mit **Analyse**
- **Kurze Zusammenfassung**



2.2 Spielrunden nach dem Modus „Bündnis“ (Ablaufkarten A09, A10, A16) Bsp.: Spielrunde um Ablaufkarte A10 (II. Wiener Aufstand)



Auf der Karte **A10** sind diejenigen politischen Kräfte in roter Schrift benannt, die den Aufstand unterstützen und zu diesem Zweck ein Bündnis eingehen: **Liberale, Demokraten** und **Republikaner**. Die **Reaktionäre** (blaue Schrift) bekämpfen den Aufstand.

Für die Auswertung der Spielrunde um Karte A10 wird festgestellt, ob **Unterstützer** oder **Bekämpfer** des Aufstands auf höhere Werte kommen und welcher Spieler die Unterstützer bzw. Bekämpfer kontrolliert. Bei einem **Bündnis*** zur Unterstützung des Aufstands ist entscheidend, welcher Spieler die Mehrheit im Bündnis kontrolliert.

Wie das **Ablaufschema** zeigt, haben Sieg oder Niederlage des Aufstands Auswirkungen auf den Fortgang des revolutionären Geschehens. Bei Sieg geht es in der folgenden Spielrunde um Ablaufkarte **A16** („Österreichischer Reichstag“), bei einer Niederlage um **A11** („Nationalversammlung“).

* Bündnis bedeutet, dass Personenkarten von mindestens 2 der als Unterstützer genannten politischen Strömungen ausgespielt werden.

Ausgangssituation

Auf der Mitte des Tisches liegt Ablaufkarte **A10** aus. Auf Seiten der Spieler liegen keine Karten aus.

Die Spieler halten folgende Karten auf der Hand:

Spieler A: Hans Kudlich, Demokrat (PE12); Ludolf von Camphausen, Liberaler (PE24), Otto von Bismarck, Reaktionär (PE38); Zusatzkarten „Strahlendes Vorbild Vereinigte Staaten“ (Z02), „Arbeiteraufstand in Paris“ (Z19), „Gemeine Satire“ (Z26).



Spieler B: Carl Schurz, Republikaner (PE03); Anton von Schmerling, Liberaler oder Demokrat (PE25); Eduard Simson, Liberaler (PE26); Zusatzkarten „Lola Montez“ (Z07), „Polnisches Nationalkomitee in Posen“ (Z14), „Liberale Presse“ (Z23).



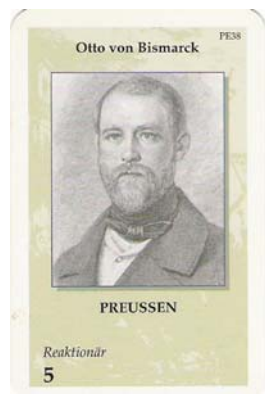
1. Aktion

Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ▶ Otto von Bismarck, Reaktionär (PE38, Wertigkeit 5).

Spieler B: ▶ „Polnisches Nationalkomitee in Posen“ (Z14).

Spieler A spielt aus:



PE38

Spieler B spielt aus:



Z14*

* Die Karte würde jede auf dieser Seite ausliegende Personenkarte von Demokraten und Republikanern um jeweils 2 Punkte verstärken.

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Es ist dies nur die Karte der Reaktionäre (PE38 auf der Seite des Spielers A).

? Wer gilt als Unterstützer, wer als Bekämpfer des auf der Ablaufkarte dargestellten Aufstands?

- Die Reaktionäre gelten als Bekämpfer.

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Reaktionäre: Wert 5

Auf der Seite des Spielers B:

kein Wert (da keine Personenkarte ausliegt und die ausgespielte Zusatzkarte ihre verstärkende Wirkung nicht entfalten kann).

? Welche Werte erzielen Unterstützer bzw. Bekämpfer?

- Die Reaktionäre (Bekämpfer) erzielen den Wert 5. (Karten von Unterstützern liegen nicht aus.)

? Tritt der Bündnisfall ein?

Nein. (Dies wäre nur der Fall, wenn Karten von mindestens 2 der als Unterstützer genannten politischen Richtungen ausliegen würden.)

? **Welcher Spieler kontrolliert die Unterstützer bzw. Bekämpfer des Aufstands (und ist damit aktuell im Vorteil?)**- Es kommt nur Spieler A in Betracht, der die Bekämpfer kontrolliert.

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler A

2. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B

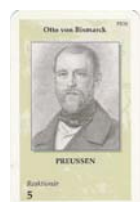
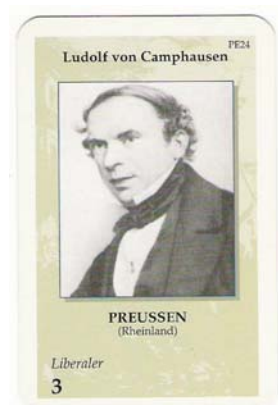


Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ► Ludolf von Camphausen, Liberaler (PE24, Wertigkeit 3).

Spieler B: ► Eduard Simson, Liberaler (PE26, Wertigkeit 2).

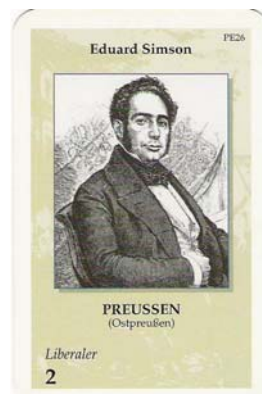
Spieler A spielt aus:



PE38

PE24

Spieler B spielt aus:



PE26



Z14

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Reaktionäre (auf der Seite des Spielers A).
- Liberale (auf beiden Seiten)

? Wer gilt als Unterstützer, wer als Bekämpfer des auf der Ablaufkarte dargestellten Aufstands?

- Die Reaktionäre gelten als Bekämpfer.
- Die Liberale gelten als Unterstützer

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Reaktionäre: Wert 5
- Liberale: Wert 3

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: Wert 2

? Welche Werte erzielen Unterstützer bzw. Bekämpfer? ►

? Welche Werte erzielen Unterstützer bzw. Bekämpfer?

- Die Reaktionäre (Bekämpfer) erzielen den Wert 5.
- Die Liberalen (Unterstützer) erzielen den Wert 5*
- *Berechnung: Wert der Liberalen auf Seite A (3) + Wert der Liberalen auf Seite B (2) = 5

? Tritt der Bündnisfall ein?

Nein. (Dies wäre nur der Fall, wenn Karten von mindestens 2 der als Unterstützer genannten politischen Richtungen ausliegen würden.)

? Welcher Spieler kontrolliert die Unterstützer bzw. Bekämpfer des Aufstands (und ist damit aktuell im Vorteil?)

- Spieler A kontrolliert nach wie vor die Bekämpfer (Reaktionäre).
- Die Unterstützer (Liberalen), deren Karten auf beiden Seiten ausliegen, werden von Spieler A kontrolliert (weil auf dessen Seite die Liberalen den höheren Wert erzielen).

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Es entsteht kein Vorteil, weil die Werte von Unterstützern und Bekämpfern gleich sind.

3. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ► „Arbeiteraufstand in Paris“ (Z19)

Spieler B: ► „Liberale Presse“ (Z23)

Spieler A spielt aus:

Spieler B spielt aus:



PE38

PE24

Z19: Mit der Karte wird der Liberale (PE24) zum Reaktionär



Z23: Mit der Karte wird der Liberale (PE26) um 2 Punkte verstärkt

PE26

Z19

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Reaktionäre (auf der Seite des Spielers A*)
- Liberale (auf der Seite des Spielers B)

* Durch die Zusatzkarte Z19 wurde der auf der Seite von A ausliegende Liberale zum Reaktionär.

? Wer gilt als Unterstützer, wer als Bekämpfer des auf der Ablaufkarte dargestellten Aufstands?

- Die Reaktionäre gelten als Bekämpfer.
- Die Liberalen gelten als Unterstützer.

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Reaktionäre: 8 (5+3)

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: 4 (2+2)

? Welche Werte erzielen Unterstützer bzw. Bekämpfer?

- Die Reaktionäre (Bekämpfer) erzielen den Wert 8.
- Die Liberalen (Unterstützer) erzielen den Wert 4.

? Tritt der Bündnisfall ein?

Nein. (Dies wäre nur der Fall, wenn Karten von mindestens 2 der als Unterstützer genannten politischen Richtungen ausliegen würden.)

? Welcher Spieler kontrolliert die Unterstützer bzw. Bekämpfer des Aufstands (und ist damit aktuell im Vorteil?)

- Spieler A, der die Bekämpfer kontrolliert, die stärker sind als die Unterstützer.

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler A

4. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ► „Gemeine Satire“ (Z26)

Spieler B: ► Anton von Schmerling, Liberaler oder Reaktionär (PE25, Wertigkeit 3).

ausliegende Karten bei Spieler A



ausliegende Karten bei Spieler B

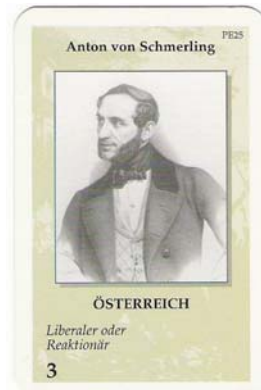


Spieler A spielt aus:



Z26*: Zusatzkarte mit Lokomotivsymbol (kann auf der Seite des Gegners ausgespielt werden)

Spieler B spielt aus:



PE25: Spieler B erklärt, dass von Schmerling Liberaler sein soll

* Mit der Satire-Karte (Z26) attackiert Spieler A die auf der Seite des Spielers B ausliegende Presse-Karte (Z23) und entwertet diese (beide Karten kommen auf den Ablagestapel der Zusatzkarten).



Es ergibt sich als Ergebnis der 4. Aktion folgendes Bild:

ausliegende Karten bei Spieler A



ausliegende Karten bei Spieler B



Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Reaktionäre (auf der Seite des Spielers A*)
- Liberale (auf der Seite des Spielers B)

* Durch die Zusatzkarte Z19 wurde der auf der Seite von A ausliegende Liberale zum Reaktionär.

? Wer gilt als Unterstützer, wer als Bekämpfer des auf der Ablaufkarte dargestellten Aufstands?

- Die Reaktionäre gelten als Bekämpfer.
- Die Liberalen gelten als Unterstützer.

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Reaktionäre: 8 (5+3)

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: 5 (3+2)

? Welche Werte erzielen Unterstützer bzw. Bekämpfer?

- Die Reaktionäre (Bekämpfer) erzielen den Wert 8.
- Die Liberalen (Unterstützer) erzielen den Wert 5.

? Tritt der Bündnisfall ein?

Nein. (Dies wäre nur der Fall, wenn Karten von mindestens 2 der als Unterstützer genannten politischen Richtungen ausliegen würden.)

? Welcher Spieler kontrolliert die Unterstützer bzw. Bekämpfer des Aufstands (und ist damit aktuell im Vorteil?)

- Spieler A, der die Bekämpfer kontrolliert, die stärker sind als die Unterstützer.

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler A

5. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

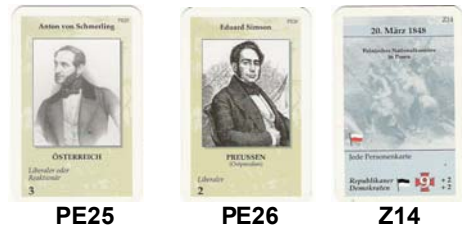
Spieler A: ► Hans Kudlich, Demokrat (PE12, Wertigkeit 6).

Spieler B: ► Carl Schurz, Republikaner (PE03, Wertigkeit 3).

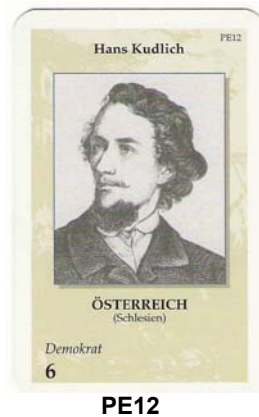
ausliegende Karten bei Spieler A



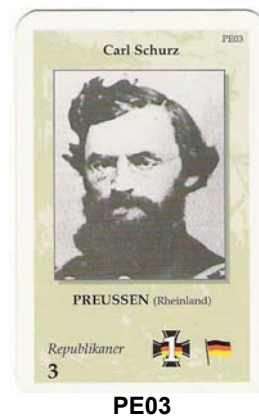
ausliegende Karten bei Spieler B



Spieler A spielt aus:



Spieler B spielt aus:



Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Reaktionäre (auf der Seite des Spielers A*)
- Demokraten (auf der Seite des Spielers A)
- Liberale (auf der Seite des Spielers B)
- Republikaner (auf der Seite des Spielers B)

* Durch die Zusatzkarte Z19 wurde der auf der Seite von A ausliegende Liberale zum Reaktionär.

? Wer gilt als Unterstützer, wer als Bekämpfer des auf der Ablaufkarte dargestellten Aufstands?

- Die Reaktionäre gelten als Bekämpfer.
- Demokraten, Liberale und Republikaner gelten als Unterstützer.

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Reaktionäre: 8 (5+3)
- Demokraten: 6

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: 5 (3+2)
- Republikaner: 5 (3+2)

? Welche Werte erzielen Unterstützer bzw. Bekämpfer?

- Die Reaktionäre (Bekämpfer) erzielen den Wert 8.
- Die Unterstützer (Demokraten+Liberale+Republikaner) 16 (6+5+5).

Die Unterstützer erzielen damit einen höheren Wert als die Bekämpfer. ►

? Tritt der Bündnisfall ein?

JA! (Dies ist der Fall, weil Karten von mindestens 2 der als Unterstützer genannten politischen Richtungen ausliegen.)*

* Im vorliegenden Fall liegen Karten sämtlicher der als Unterstützer genannten politischen Richtungen aus.

? Welcher Spieler kontrolliert die Unterstützer bzw. Bekämpfer des Aufstands (und ist damit aktuell im Vorteil?)

- Spieler A kontrolliert nach wie vor die Bekämpfer (die aber schwächer sind als die Unterstützer).

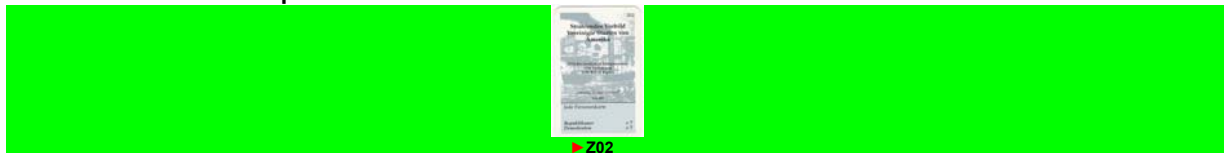
- Innerhalb des Bündnisses der Unterstützer kontrolliert Spieler A die Demokraten (Wert 6); B kontrolliert Liberale und Republikaner (Wert: 5+5=10). Damit erzielt Spieler B bei den Unterstützern den höheren Wert.

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler B

6. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ▶ “Strahlendes Vorbild Vereinigte Staaten“ (Z02).

Spieler B: ▶ “Lola Montez“ (Z07)

ausliegende Karten bei Spieler A



ausliegende Karten bei Spieler B



Spieler A spielt aus:

Spieler B spielt aus:



Z02*



Z07*

* Durch das „Strahlende Vorbild“ wollte Spieler A den Demokraten Kudlich (PE12) verstärken. Spieler B attackiert jedoch mit Lola Montez eben diesen Kudlich, der den Reizen der exzentrischen Tänzerin nicht widerstehen kann und ausgeschaltet wird. (Die Karte des Kudlich kommt ganz aus dem Spiel; die Montez-Karte kommt auf den Ablagestapel der Zusatzkarten.)



Die Situation am Ende der 6. Aktion stellt sich also so dar:

ausliegende Karten bei Spieler A



ausliegende Karten bei Spieler B



Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Reaktionäre (auf der Seite des Spielers A*)
- Liberale (auf der Seite des Spielers B)
- Republikaner (auf der Seite des Spielers B)

* Durch die Zusatzkarte Z19 wurde der auf der Seite von A ausliegende Liberale zum Reaktionär. ►

? Wer gilt als Unterstützer, wer als Bekämpfer des auf der Ablaufkarte dargestellten Aufstands?

- Die Reaktionäre gelten als Bekämpfer.
- Liberale und Republikaner gelten als Unterstützer.

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Reaktionäre: 8 (5+3)

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: 5 (3+2)
- Republikaner: 5 (3+2)

? Welche Werte erzielen Unterstützer bzw. Bekämpfer?

- Die Reaktionäre (Bekämpfer) erzielen den Wert 8.
- Die Unterstützer (Liberale+Republikaner) 10 (5+5).

Die Unterstützer erzielen damit einen höheren Wert als die Bekämpfer.

? Tritt der Bündnisfall ein?

JA! (Dies ist der Fall, weil Karten von 2 der als Unterstützer genannten politischen Richtungen ausliegen.)

? Welcher Spieler kontrolliert die Unterstützer bzw. Bekämpfer des Aufstands (und ist damit aktuell im Vorteil?)

- Spieler A kontrolliert nach wie vor die Bekämpfer (die aber schwächer sind als die Unterstützer).
- Sämtliche Unterstützer kontrolliert Spieler B.

! AM ENDE DIESER RUNDE VORTEIL FÜR:

- Da die Unterstützer stärker sind als die Bekämpfer* und Spieler B die Unterstützer kontrolliert, ist am Ende der Runde B im Vorteil und gewinnt die Ablaufkarte.

*Fortsetzung des Spiels in dem Fall mit Ablaufkarte A16 („Österreichischer Reichstag“)

Kurze Zusammenfassung

Bei den Spielrunden nach dem "Bündnis"-Modus stehen Unterstützer und Bekämpfer eines Aufstands (A09, A10) bzw. Befürworter oder Gegner einer politischen Entscheidung (A16) gegeneinander. Bei jeder Aktion wird das Kräfteverhältnis ermittelt (woraus sich der Vorteil für den einen oder anderen Spieler ergibt). Zunächst wird anhand der ausliegenden Personenkarten festgestellt, welche politischen Kräfte im Spiel sind und ob sie zu den Unterstützern oder Bekämpfern gehören. Dann wird unter Berücksichtigung der Werte der (auf Seiten beider Spieler) ausliegenden Personen- und Zusatzkarten ermittelt, ob die Unterstützer oder die Bekämpfer stärker sind. Daran schließt sich die Frage an, welcher Spieler Unterstützer bzw. Bekämpfer kontrolliert (Vergleich der jeweils in Bezug auf Unterstützer oder Bekämpfer erzielten Werte der Personen- und Zusatzkarten). Wenn zur Unterstützung/Befürwortung (A10/A16) bzw. Bekämpfung/Ablehnung (A09/A16) ein Bündnis zustande kommt, muss festgestellt werden, welcher Spieler die Mehrheit im Bündnis kontrolliert (Vergleich der jeweils bei Personen- und Zusatzkarten für die am Bündnis beteiligten Parteien erzielten Werte).

2.3 Spielrunden nach dem Modus „Parlamentsentscheid Vorparlament“ (PVP) – (A06, A07, A08)

Bsp.: Spielrunde um Ablaufkarte A06 („Parlamentsentscheid über das Wahlrecht“)



A05



A06

Auf der Karte **A05** sind die Parteien des Vorparlaments dargestellt. Ihre Parlamentswerte* werden durch Personenkarten entsprechender Parteizugehörigkeit aktiviert. Die Karte **A06** zeigt die Abstimmungsmöglichkeiten der Parteien des Vorparlaments beim „Parlamentsentscheid über das Wahlrecht“. Republikaner und Demokraten (rot) sind in ihrem Abstimmungsverhalten festgelegt; sie können nur für „Allgemeines, gleiches Wahlrecht“ votieren. Die Liberalen (eingeklammert, rot bzw. blau) haben beide Optionen („Allgemeines, gleiches Wahlrecht“ oder „Wahlzensus“). Je nachdem, wie die Abstimmung ausgeht, wird das Spiel mit Ablaufkarte **A07** oder **A09** fortgesetzt.

* Parlamentswert der Liberalen: **60**; der Demokraten: **15**; der Republikaner: **15**.

Ausgangssituation

Auf der Mitte des Tisches liegen aus: die Karten **A05** („Vorparlament“) und **A06** („Parlamentsentscheid über das Wahlrecht“).

Es sind folgende Karten der vorigen Runde (Spielrunde um Karte A03) liegen geblieben:

ausliegende Karten bei Spieler A



PE11

PE03

Z10

ausliegende Karten bei Spieler B



PE23

Z01

Z11

PE11: Arnold Ruge, Demokrat (Wertigkeit 5). Durch diese Karte wird der auf A05 dargestellte Parlamentswert der *Demokraten* (15) aktiviert.

PE03: Carl Schurz, Republikaner (Wertigkeit 3). Durch diese Karte wird der Parlamentswert der *Republikaner* (15) aktiviert.

Z10: „Frankreich verzichtet...“. Durch diese Zusatzkarte wird die bei A ausliegende Karte des Demokraten (PE11) um +5 Punkte verstärkt, ebenso die Karte des Republikaners (PE03).

PE23: Friedrich Bassermann, Liberaler (Wertigkeit 7). Durch diese Karte wird der Parlamentswert der *Liberalen* (60) aktiviert.

Z01: „Englisches Vorbild – Magna Charta“. Durch diese Zusatzkarte wird die Karte des bei B ausliegenden Liberalen (PE23) um +3 Punkte verstärkt.

Z11: „Revolution in Ungarn“. Durch diese Zusatzkarte wird PE23 um einen weiteren Punkt verstärkt.

Spieler B kontrolliert mit den **Liberalen** die stärkste politische Kraft im Vorparlament und ist von daher in der dargestellten Ausgangssituation im Vorteil.

Bei der Abstimmung könnte er entscheiden, ob die von ihm kontrollierten Liberalen des Vorparlaments für „Allgemeines, gleiches Wahlrecht“ oder „Wahlzensus“ stimmen.*

* Fortsetzung des Spiels entweder mit **A07** („Parlament tagt in Permanenz“) oder **A09** („I. Republikanischer Aufstand“)

1. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler halten folgende Karten auf der Hand:

Spieler A: Eduard Simson, Liberaler (PE26); Friedrich von Gagern, Liberaler (PE27); Fürst zu Windischgrätz, Reaktionär (PE35); Zusatzkarten „Schweizer Bundesverfassung“ (Z16), „Gemeine Satire“ (Z26), „Arbeiteraufstand in Paris“ (Z19).

Spieler B: Heinrich von Gagern, Liberaler (PE19); Georg und Emma Herwegh, Republikaner (PE04); August Schärttner und Hanauer Turner, Demokraten oder Republikaner (PE42); Zusatzkarten „Strahlendes Vorbild Vereinigte Staaten“ (Z02), „Liberale Presse“ (Z22), „Armee des Königs von Preußen“ (Z34).

Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ► „Schweizer Bundesverfassung“ (Z16)

Spieler B: ► August Schärttner und Hanauer Turner, Demokraten oder Republikaner (PE42, Wertigkeit 1).

ausliegende Karten bei Spieler A



ausliegende Karten bei Spieler B



Spieler A spielt aus:



Z16: Demokraten und Republikaner bei Spieler A werden um jeweils +1 verstärkt

Spieler B spielt aus:



PE42: Spieler B bestimmt als Parteizugehörigkeit „Demokraten“

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Demokraten (auf beiden Seiten*)
- Liberale (auf der Seite des Spielers B)
- Republikaner (auf der Seite des Spielers A)

* Für PE42 wurde von Spieler B als Parteizugehörigkeit „Demokraten“ bestimmt.

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Demokraten: $5 + (5+1) = 11$
- Republikaner: $3 + (5+1) = 9$

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: $7 + (3+1) = 11$
- Demokraten: $1 + 3 = 4$

? Welche Parlaments-Werte werden aktiviert?

Es werden aktiviert:

- der Parlamentswert der Liberalen (60) durch die auf der Seite des Spielers B ausliegende Karte PE23 (Bassermann).
- der Parlamentswert der Republikaner (15) durch die auf der Seite des Spielers A ausliegende Karte PE03 (Schurz).
- der Parlamentswert der Demokraten (15) durch die auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten-Karten (PE11 und PE42).

? Welcher Spieler kontrolliert die stärkste Parlamentspartei (und ist deshalb im Vorteil?)

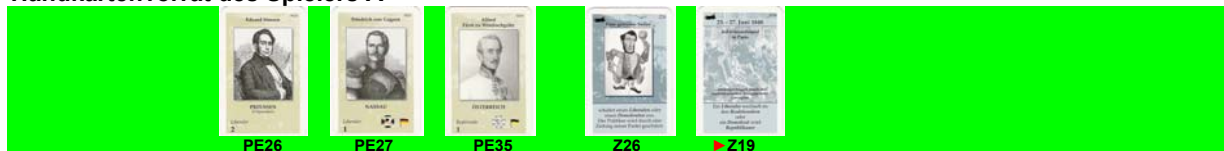
Spieler B kann mit der Liberalen-Karte (PE23) den höheren Parlamentswert aktivieren (60 für die Liberalen). Er kontrolliert die Liberalen im Vorparlament und ist im Vorteil gegenüber Spieler A (der Demokraten und Republikaner kontrolliert, deren addierter Parlamentswert 30 kleiner ist als derjenige der Liberalen).

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler B

2. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ▶ “Arbeiteraufstand in Paris“ (Z19)

Spieler B: ▶ “Strahlendes Vorbild Vereinigte Staaten“ (Z02)

ausliegende Karten bei Spieler A



ausliegende Karten bei Spieler B



Spieler A spielt aus:



Z19*: **Attacke gegen eine Karte des Gegenspielers möglich**

Spieler B spielt aus:



Z02: **Demokraten des Spielers B werden um +7 verstärkt**

* Mit Karte Z19 (Zusatzkarte mit Lokomotiv-Symbol) attackiert Spieler A den bei B ausliegenden Liberalen Bassermann (PE23) und macht ihn zum Reaktionär.

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Demokraten (auf beiden Seiten*)
- Republikaner (auf der Seite des Spielers A)
- Reaktionäre (auf der Seite des Spielers B**)

* Für PE42 wurde von Spieler B als Parteizugehörigkeit „Demokraten“ bestimmt.

** Durch die mit Z19 durchgeführte Attacke wurde der Liberale des Spielers B (PE23) zum Reaktionär.

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Demokraten: $5 + (5+1) = 11$
- Republikaner: $3 + (5+1) = 9$

Auf der Seite des Spielers B:

- Demokraten: $1 + (3+7) = 11$
- Reaktionäre: 7

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten erzielt keiner der Spieler einen höheren Wert als der andere.



? Welche Parlaments-Werte werden aktiviert?

Es werden aktiviert:

- der Parlamentswert der Republikaner (15) durch die auf der Seite des Spielers A ausliegende Karte PE03 (Schurz).
- der Parlamentswert der Demokraten (15) durch die auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten-Karten (PE11 und PE42).

? Welcher Spieler kontrolliert die stärkste Parlamentspartei (und ist deshalb im Vorteil?)

Da der Liberale des Spielers B durch eine Attacke des Gegenspielers zum Reaktionär gemacht worden ist, kann der Parlamentswert der Liberalen in dieser Runde nicht aktiviert werden.

Da bei den Demokraten beide Spieler bei den Personen- und Zusatzkarten den gleichen Wert erzielen (11), kann keiner der Spieler diese politische Strömung im Vorparlament kontrollieren.

Es nützt Spieler A nichts, dass er die Republikaner kontrolliert, da die aktivierten Parlamentswerte von Demokraten und Republikanern gleich sind (Patt).

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

Kein Vorteil

3. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ▶ Eduard Simson, Liberaler (PE26, Wertigkeit 2)

Spieler B: ▶ Georg und Emma Herwegh, Republikaner (PE04, Wertigkeit 2)

ausliegende Karten bei Spieler A

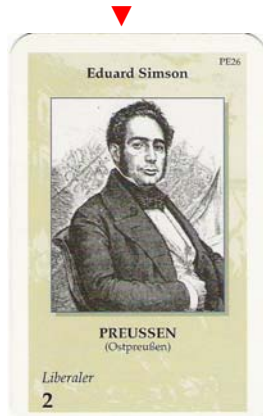


ausliegende Karten bei Spieler B



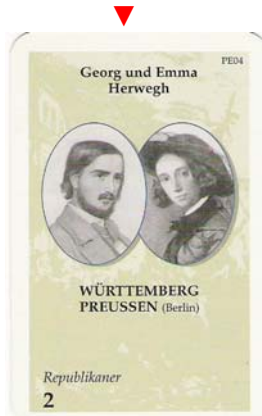
*PE23 (Bassermann, Liberaler) wurde durch Attacke mit Zusatzkarte Z19 zum Reaktionär gemacht

Spieler A spielt aus:



PE26

Spieler B spielt aus:



PE04

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Liberale (auf der Seite des Spielers A)
- Demokraten (auf beiden Seiten*)
- Republikaner (auf beiden Seiten)
- Reaktionäre (auf der Seite des Spielers B)

* Für PE42 wurde von Spieler B als Parteizugehörigkeit „Demokraten“ bestimmt.

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Liberale: $2 + (5+1) = 8$
- Demokraten: $5 + (5+1) = 11$
- Republikaner: $3 + (5+1) = 9$

Auf der Seite des Spielers B:

- Demokraten: $1 + (3+7) = 11$
- Republikaner: $2 + (7+3) = 12$
- Reaktionäre: 7

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten erzielt keiner der Spieler einen höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Republikanern erzielt Spieler B den höheren Wert.

? Welche Parlaments-Werte werden aktiviert?

Es werden aktiviert:

- der Parlamentswert der Liberalen (60) durch die auf der Seite des Spielers A ausliegende Karte PE26 (Simson).
- der Parlamentswert der Republikaner (15) durch die auf beiden Seiten ausliegenden Karten PE03 (Schurz) bzw. PE04 (Georg und Emma Herwegh)
- der Parlamentswert der Demokraten (15) durch die auf beiden Seiten ausliegenden Karten PE11 (Ruge) bzw. PE42 (August Schärttner und Hanauer Turner).

? Welcher Spieler kontrolliert die stärkste Parlamentspartei (und ist deshalb im Vorteil?)

Da wieder eine Liberalen-Karte ausgespielt wurde (Eduard Simson, von Spieler A), ist der Parlamentswert der Liberalen (60) erneut aktiviert worden. Die Liberalen im Vorparlament werden von Spieler A kontrolliert, der dadurch im Vorteil gegenüber Spieler B ist.*

* Spieler B wollte die Kontrolle über die Republikaner erlangen, um zu verhindern, dass A durch eine mögliche Verstärkung seiner Demokraten die bei der vorigen Aktion entstandene Patt-Situation zu seinen Gunsten aufheben könnte. ►

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:
- Spieler A

4. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ► Friedrich von Gagern, Liberaler (PE27, Wertigkeit 1)

Spieler B: ► Heinrich von Gagern, Liberaler (PE19, Wertigkeit 8)

ausliegende Karten bei Spieler A

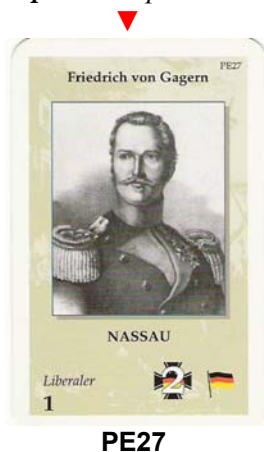


*PE23 (Bassermann, Liberaler) wurde durch Attacke mit Zusatzkarte Z19 zum Reaktionär gemacht

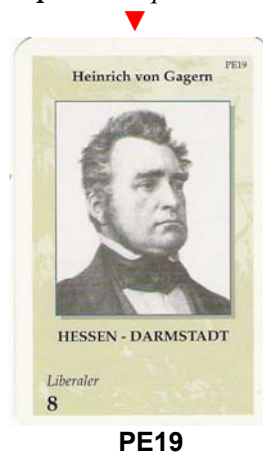
ausliegende Karten bei Spieler B



Spieler A spielt aus:



Spieler B spielt aus:



Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Liberale (auf beiden Seiten)
- Demokraten (auf beiden Seiten*)
- Republikaner (auf beiden Seiten)
- Reaktionäre (auf der Seite des Spielers B)

* Für PE42 wurde von Spieler B als Parteizugehörigkeit „Demokraten“ bestimmt.

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Liberale: $(2+1) + (2 \times 1) + (2 \times 1) = 7$
- Demokraten: $5 + (5+1) = 11$
- Republikaner: $3 + (5+1) = 9$

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: $8 + (3+1) = 12$
- Demokraten: $1 + (7+3) = 11$
- Republikaner: $2 + (7+3) = 12$
- Reaktionäre: 7

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Liberalen erzielt Spieler B den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Republikanern erzielt ebenfalls Spieler B den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten erzielt keiner von beiden einen höheren Wert.

? Welche Parlaments-Werte werden aktiviert?

Es werden aktiviert:

- der Parlamentswert der Liberalen (60) durch die auf beiden Seiten ausliegenden Liberalen-Karten PE26, PE27 und PE19 (Simson, Friedrich von Gagern sowie Heinrich von Gagern).
- der Parlamentswert der Republikaner (15) durch die auf beiden Seiten ausliegenden Republikaner-Karten PE03 und PE04 (Schurz und Georg und Emma Herwegh).
- der Parlamentswert der Demokraten (15) durch die auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten-Karten PE11 und PE42 (Ruge sowie August Schärttner und Hanauer Turner).

? Welcher Spieler kontrolliert die stärkste Parlamentspartei (und ist deshalb im Vorteil?)

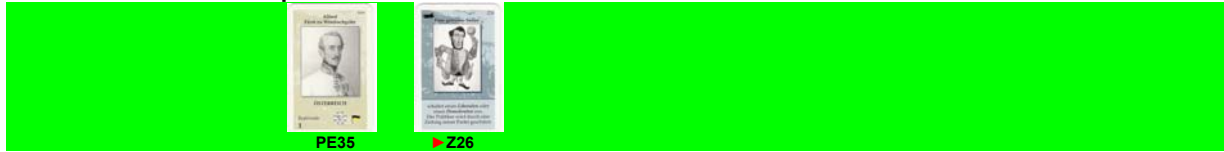
Diesmal wird der Parlamentswert der Liberalen (60) durch auf beiden Seiten ausliegende Personenkarten aktiviert. A hatte versucht, durch Ausspielen einer weiteren Liberalen-Karte seine Position noch zu verbessern. Da B ebenfalls eine Liberalen-Karte ausgespielt hat, muss der Vergleich der bei Personen- und Zusatzkarten jeweils erzielten Werte ergeben, welcher Spieler die Liberalen im Vorparlament kontrolliert. Dies ist in diesem Fall Spieler B, der damit die stärkste politische Kraft im Vorparlament vertritt.

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler B

5. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ► "Gemeine Satire" (Z26)

Spieler B: ► "Liberale Presse" (Z22)

ausliegende Karten bei Spieler A



ausliegende Karten bei Spieler B



*PE23 (Bassermann, Liberaler) wurde durch Attacke mit Zusatzkarte Z19 zum Reaktionär gemacht

Spieler A spielt aus:



Z26*: Attacke gegen Karte des Gegners möglich

Spieler B spielt aus:



Z22*: Schutzfunktion für Liberale u.a. gegen Z26

*Mit der Satire-Karte (Z26, Zusatzkarte mit Lokomotiv-Symbol) wollte Spieler A den Liberalen Heinrich von Gagern (PE19) des Spielers B attackieren und ausschalten. Durch Ausspielen der Presse-Karte (Z22) konnte B die Attacke abwehren. (Die Karten Z26 und Z22 kommen auf den Ablagestapel.)

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Liberale (auf beiden Seiten)
- Demokraten (auf beiden Seiten*)
- Republikaner (auf beiden Seiten)
- Reaktionäre (auf der Seite des Spielers B)

* Für PE42 wurde von Spieler B als Parteizugehörigkeit „Demokraten“ bestimmt.

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Liberale: $(2+1) + (2 \times 1) + (2 \times 1) = 7$
- Demokraten: $5 + (5+1) = 11$
- Republikaner: $3 + (5+1) = 9$

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: $8 + (3+1) = 12$
- Demokraten: $1 + (7+3) = 11$
- Republikaner: $2 + (7+3) = 12$
- Reaktionäre: 7

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Liberalen erzielt Spieler B den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Republikanern erzielt ebenfalls Spieler B den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten erzielt keiner von beiden einen höheren Wert.

? Welche Parlaments-Werte werden aktiviert?

Es werden aktiviert:

- der Parlamentswert der Liberalen (60) durch die auf beiden Seiten ausliegenden Liberalen-Karten PE26, PE27 und PE19 (Simson, Friedrich von Gagern sowie Heinrich von Gagern).
- der Parlamentswert der Republikaner (15) durch die auf beiden Seiten ausliegenden Republikaner-Karten PE03 und PE04 (Schurz und Georg und Emma Herwegh).
- der Parlamentswert der Demokraten (15) durch die auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten-Karten PE11 und PE42 (Ruge sowie August Schärttner und Hanauer Turner).

? Welcher Spieler kontrolliert die stärkste Parlamentspartei (und ist deshalb im Vorteil?)

Da die Satire-Attacke gegen Heinrich von Gagern erfolgreich abgewehrt werden konnte, erzielt der Spieler B bei den Liberalen immer noch den höheren Wert. B kontrolliert damit weiterhin die stärkste politische Kraft im Vorparlament. Wäre die Attacke erfolgreich gewesen, hätte Spieler A die Kontrolle über die Liberalen übernommen. So aber bleibt B im Vorteil.

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler B

6. Aktion

Beide Spieler passen.

Gewinn der Karte/Abstimmung

Da Spieler B die Liberalen als stärkste Parlamentspartei kontrolliert (und der Gegenspieler daran nichts mehr ändern kann), gewinnt er die Ablaufkarte A06. B kann zudem die auf A06 benannte Abstimmung entscheiden. Die Liberalen (eingeklammert) können für a) „Allgemeines Wahlrecht“ oder b) für „Wahlzensus“ votieren. Bei Entscheidung für a) würde das Spiel mit Ablaufkarte A07 weitergehen (weiterer Parlamentsentscheid im Vorparlament), bei Entscheidung für b) mit Ablaufkarte A09 („Republikanischer Aufstand“). Da B über zwei starke Liberalen-Karten verfügt, die er bei Fortsetzung des Spiels mit Karte A07 liegen lassen könnte* (was für ihn weiterhin eine starke Ausgangsposition im Vorparlament bedeuten würde), entscheidet er sich dafür, die Liberalen für „Allgemeines, gleiches Wahlrecht“ stimmen zu lassen (Fortsetzung des Spiels also mit Ablaufkarte A07).

* Der Spieler kann die Zusatzkarte „Arbeiteraufstand“ (Z19) zurücklegen. Wenn er die Personenkarte PE23 (Bassermann) liegen lässt (was möglich ist), bedeutet das, dass Bassermann in der nächsten Runde wieder Liberaler ist. Zusammen mit Heinrich von Gagern (PE19) hätte der Spieler dann eine sehr starke Ausgangsposition in Bezug auf die Liberalen.

Kurze Zusammenfassung

Bei den Spielrunden nach dem Modus „Parlamentsentscheid Vorparlament“ wird das Kräfteverhältnis innerhalb dieses Parlaments ermittelt. Die Parlaments-Werte der vertretenen Parteien (dargestellt durch Karte A05) werden durch ausliegende Personenkarten entsprechender Parteizugehörigkeit aktiviert. Es wird also a) festgestellt, Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit ausliegen und die entsprechenden Parlaments-Werte aktivieren; b) welcher Spieler welche Partei kontrolliert (unter Berücksichtigung der jeweils durch die Personen- und Zusatzkarten für diese Partei erzielten Werte), und c) wer die stärkste Parlamentspartei kontrolliert und deshalb im Vorteil ist. Das mögliche Abstimmungsverhalten in Bezug auf die anstehende Entscheidung ergibt sich aus den Angaben auf der Ablaufkarte.

2.4 Spielrunden nach dem Modus „Parlamentsentscheid Nationalversammlung“ (PNV) – (A12, A13, A14, A21, A22) Bsp.: Spielrunde um Ablaufkarte A14 („Parlamentsentscheid/Antrag Ruge“)



A11



A14

Ablaufkarte **A11** zeigt die Parteien der Nationalversammlung. Ihre Parlamentswerte* werden durch Personenkarten entsprechender Parteizugehörigkeit aktiviert (Rechte bzw. Linke Liberale durch Liberalen-Karten).

Auf der Karte **A14** sind die Abstimmungsmöglichkeiten der Parteien der Nationalversammlung beim Parlamentsentscheid über einen Antrag des Abgeordneten Ruge dargestellt sowie deren Möglichkeiten, Parlamentsbündnisse zu schließen. Bündnisfähig sind demnach: **Republikaner, Demokraten, Rechte** und **Linke Liberale** oder **Reaktionäre, Rechte/Linke Liberale** und **Demokraten**. Die in **roter** Schrift benannten politischen Strömungen stimmen gegen den Antrag, die in **blauer** Schrift dafür. Die eingeklammerten Parteien sind in Bezug auf ihr Abstimmungsverhalten und ihre Bündnisfähigkeit flexibel; nicht eingeklammerte Parteien sind festgelegt.

* Reaktionäre: **50**; Rechte Liberale: **170**; Linke Liberale: **115**; Demokraten: **70**; Republikaner: **50**

Ausgangssituation

Auf der Mitte des Tisches liegen aus: die Karten **A11** („Nationalversammlung“) und **A14** („Parlamentsentscheid/Antrag Ruge“).

Es sind folgende Karten der vorigen Runde (Spielrunde um Karte A10) liegen geblieben:

ausliegende Karten bei Spieler A



ausliegende Karten bei Spieler B



PE28: Carl von Leiningen, Liberaler (Wertigkeit 2). Die Karte aktiviert einen Parlamentswert der *Liberalen* (Rechte oder Linke Liberale).

PE29: Gabriel Riesser, Liberaler (Wertigkeit 5). Die Karte aktiviert einen Parlamentswert der *Liberalen* (Rechte oder Linke Liberale).

Z01: „Englisches Vorbild – Magna Charta“. Durch diese Zusatzkarte werden die bei A ausliegenden Liberalen-Karten um je 3 Punkte verstärkt.

PE22: Karl Theodor Welcker, Liberaler (Wertigkeit 5). Die Karte aktiviert einen Parlamentswert der *Liberalen* (Rechte oder Linke Liberale).

PE33: August Hergenbahn, Liberaler (Wertigkeit 2). Die Karte aktiviert einen Parlamentswert der *Liberalen* (Rechte oder Linke Liberale).

PE16: Cäsar Wenzel Messenhauser, Demokrat (Wertigkeit 1). Durch diese Karte wird der Parlamentswert der *Demokraten* aktiviert.

Die Addition der Wertigkeiten der Liberalen-Karten plus Verstärkungen durch Zusatzkarten ergibt für den Spieler A: $(2+5) + (2 \times 3) = 13$.

Die Addition der Wertigkeiten der Liberalen-Karten des Spielers B ergibt: $5 + 2 = 7$.
Wertigkeit des Demokraten von Spieler B: 1.

Bei den **Liberalen** erzielt Spieler A mit **13** den höheren Wert der Personen- und Zusatzkarten als Spieler B (7). Das bedeutet für A das Vorrecht, zu bestimmen, ob seine Liberalen bei der 1. Aktion *Rechte* oder *Linke* Liberale sein sollen.

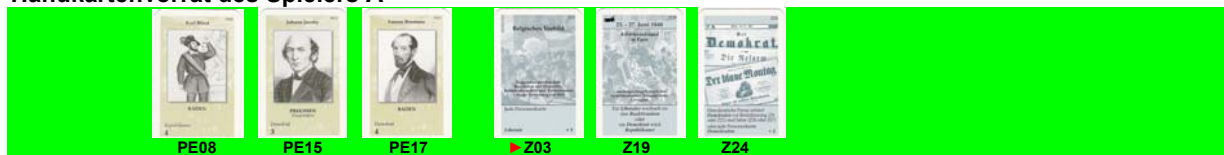
Erklärt er seine Liberalen zu *Rechten Liberalen*, so wird der Parlamentswert **170** aktiviert. Spieler B würde seine Liberalen dann* zu *Linken Liberalen* erklären (Aktivierung des Parlamentswerts **115**). Da Spieler B noch über eine Demokraten-Karte verfügt (Aktivierung von **70**), kann er das Parlamentsbündnis von *Linken Liberalen* und *Demokraten* herstellen und kontrollieren, dessen Parlamentswert **185** beträgt ($115+70$).

Da Spieler **B** dadurch einen höheren (Gesamt-)Parlamentswert als A erreicht, ist B in der dargestellten Ausgangssituation im Vorteil.

* - Es ist auch möglich, dass ein Spieler beide Liberalen-Fraktionen beherrscht. Dies kann einmal der Fall sein, wenn ein Spieler allein über 2 Liberalen-Karten verfügt. Es kann aber auch der Fall sein, wenn Liberalen-Karten auf beiden Seiten ausliegen. Ist dann einer der Spieler bei der Berechnung im Schritt 2 mit jeder seiner Liberalen-Karten jeweils stärker als alle Liberalen-Karten des anderen zusammen, dann kontrolliert er sowohl Rechte als auch Linke Liberale (während dem anderen seine Liberalen-Karten - jedenfalls in dieser Situation - nichts nutzen).

1. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler halten folgende Karten auf der Hand:

Spieler A: Karl Blind, Republikaner (PE08); Johann Jacoby, Demokrat (PE15); Lorenz Brentano, Demokrat (PE17); Zusatzkarten „Belgisches Vorbild“ (Z03), „Arbeiteraufstand in Paris“ (Z19), „Demokratische Presse“ (Z24).

Spieler B: Friedrich Hecker, Republikaner (PE01); Ludwig und Elise Blenker, Republikaner (PE06); Friedrich Christoph Dahlmann, Liberaler (PE20); Zusatzkarten „Erhebung in der Lombardei“ (Z12), „Kroatien unter Jellacic“ (Z15), „Gemeine Satire“ (Z26).

Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ► „Belgisches Vorbild“ (Z03)

Spieler B: ► „Erhebung in der Lombardei“ (Z12)

Spieler A spielt aus:



Z03: Liberale des Spielers A (aktuell PE 28 u. 29) werden um jeweils +1 verstärkt

Spieler B spielt aus:



Z12: Verstärkung der Demokraten bei Spieler B (aktuell PE16) um +2

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Liberale (auf beiden Seiten)
- Demokraten (auf der Seite des Spielers B)

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Liberale: $(2+5) + (2 \times 3) + (2 \times 1) = 15$

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: $5 + 2 = 7$
- Demokraten: $1 + 2 = 3$

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Liberalen erzielt Spieler A den höheren Wert.

? Welche Parlaments-Werte werden aktiviert?

Da Spieler A bei den Liberalen mit 15 den höheren Wert der Personen- und Zusatzkarten erzielt als Spieler B (7), kann A bestimmen, ob er seine Liberalen zu Rechten oder Linken Liberalen erklären will. Er entscheidet sich für die Rechten Liberalen und aktiviert damit deren Parlamentswert von **170**.

Spieler B muss dann seine Liberalen zu Linken Liberalen erklären (Aktivierung von **115**). Da Spieler B noch über einen Demokraten verfügt, wird auch deren Parlamentswert (**70**) aktiviert.

Spieler B kontrolliert damit das Parlamentsbündnis von Linken Liberalen und Demokraten; dieses Bündnis erzielt einen (Gesamt-)Parlamentswert von **185**.

? Wer erzielt den höheren Parlamentswert (Bündnis oder einzelne Partei)?

Da Spieler B das Parlamentsbündnis von Linken Liberalen und Demokraten herstellt (Parlamentswert 185), ist er im Vorteil gegenüber Spieler A, der kein Bündnis herstellen kann (und dessen Rechte Liberale mit ihrem Parlamentswert 170 schwächer sind als das von B hergestellte Bündnis).

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler B

2. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ► Johann Jacoby, Demokrat (PE15, Wertigkeit 3)

Spieler B: ► "Kroatien unter Jellacic" (Z15)

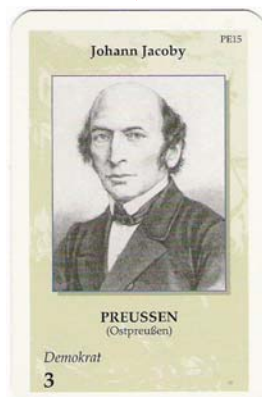
ausliegende Karten bei Spieler A



ausliegende Karten bei Spieler B



Spieler A spielt aus:



PE15

Spieler B spielt aus:



Z15*

* Mit der Zusatzkarte Z15 (Karte mit Lokomotivsymbol) attackiert Spieler B Karten des Gegenspielers. Alle dort ausliegenden Liberalen-, Republikaner- und Demokraten-Karten werden geschwächt.

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Liberale (auf beiden Seiten)
- Demokraten (auf der beiden Seiten)



? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Liberale: $(2+5) + (2 \times 3) + (2 \times 1) - (2 \times 1) = 13$
- Demokraten: $3 - 2 = 1$

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: $5 + 2 = 7$
- Demokraten: $1 + 2 = 3$

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Liberalen erzielt Spieler A den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten-Karten erzielt Spieler B den höheren Wert.

? Welche Parlaments-Werte werden aktiviert?

Da Spieler A bei den Liberalen immer noch den höheren Wert der Personen- und Zusatzkarten erzielt als Spieler B, kann A weiterhin bestimmen, ob er seine Liberalen zu Rechten oder Linken Liberalen erklären will. Er kommt jedoch über den Parlamentswert 170 (Rechte Liberale) nicht hinaus, da er kein Parlamentsbündnis zustande bringen kann (obwohl auch auf seiner Seite jetzt eine Demokraten-Karte ausliegt).

Da Spieler B bei den Demokraten für die Personen- und Zusatzkarten auf seiner Seite den höheren Wert gegenüber A erzielt, aktiviert B deren Parlamentswert 70. Weiterhin aktiviert er für die Linken Liberalen den Wert 115, so dass B auf einen (Gesamt-)Parlamentswert von **185** kommt.

? Wer erzielt den höheren Parlamentswert (Bündnis oder einzelne Partei)?

Da Spieler B das Parlamentsbündnis von Linken Liberalen und Demokraten herstellt (Parlamentswert 185), ist er im Vorteil gegenüber Spieler A, der kein Bündnis herstellen kann (und dessen Rechte Liberale mit ihrem Parlamentswert 170 schwächer sind als das von B hergestellte Bündnis).*

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler B

*Wäre Z15 nicht ausgespielt worden, wäre bei den Demokraten "Patt" (keine Kontrolle möglich). Es würden dann nur die Parlaments-Werte der Rechten Liberalen (kontrolliert von Spieler A) und der Linken Liberalen (kontrolliert von Spieler B) verglichen, wodurch sich der Vorteil für A ergäbe

3.Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



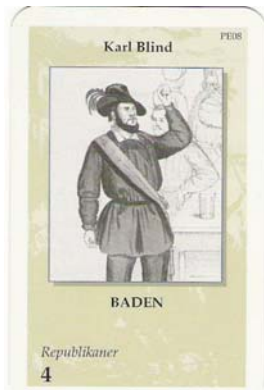
Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ► Karl Blind, Republikaner (PE08, Wertigkeit 4)

Spieler B: ► Ludwig und Elise Blenker, Republikaner (PE06, Wertigkeit 2)

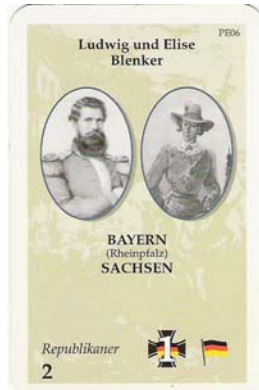


Spieler A spielt aus:



PE08

Spieler B spielt aus:



PE06

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Liberale (auf beiden Seiten)
- Demokraten (auf beiden Seiten)
- Republikaner (auf beiden Seiten)

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Liberale: $(2+5) + (2 \times 3) + (2 \times 1) - (2 \times 1) = 13$
- Demokraten: $3 - 2 = 1$
- Republikaner: $4 - 2 = 2$

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: $5 + 2 = 7$
- Demokraten: $1 + 2 = 3$
- Republikaner: $2 + 2 = 4$

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Liberalen erzielt Spieler A den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten erzielt Spieler B den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Republikanern erzielt Spieler B den höheren Wert.

? Welche Parlaments-Werte werden aktiviert?

Zwar erzielt Spieler A bei den Liberalen nach wie vor den höheren Wert der Personen- und Zusatzkarten, weshalb er seine Liberalen zu Rechten Liberalen erklären kann (Aktivierung von 170). Da er aber bei Demokraten und Republikanern als den möglichen Bündnispartnern geringere Werte erzielt als der Gegenspieler, bleibt es dabei, dass nur Spieler B ein Parlamentsbündnis herstellen und kontrollieren kann. B aktiviert die Parlamentswerte für Linke Liberale (115), Demokraten (70) und Republikaner (50) und stellt das Bündnis dieser Kräfte in der Nationalversammlung her (Gesamt-Parlamentswert dieses Bündnisses: 235). ►

? Wer erzielt den höheren Parlamentswert (Bündnis oder einzelne Partei)?

Da Spieler B das Parlamentsbündnis von Linken Liberalen, Demokraten und Republikanern herstellt (Parlamentswert 235), ist er im Vorteil gegenüber Spieler A, der kein Bündnis herstellen kann (und dessen Rechte Liberale mit ihrem Parlamentswert 170 schwächer sind als das von B hergestellte Bündnis).

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler B

4. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ▶ Lorenz Brentano, Demokrat, (PE17, Wertigkeit 4)

Spieler B: ▶ Friedrich Hecker, Republikaner (PE01, Wertigkeit 6)

ausliegende Karten bei Spieler A

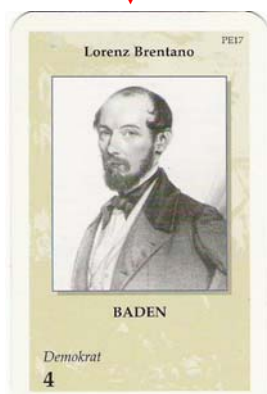


ausliegende Karten bei Spieler B



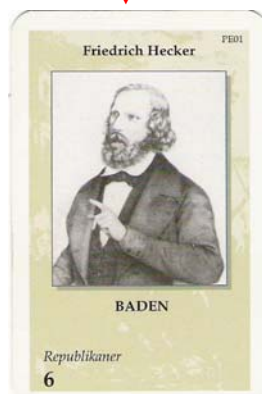
* Karte Z15 schwächt auf der Seite von Spieler A ausliegende Liberalen-, Demokraten- und Republikanerkarten

Spieler A spielt aus:



PE17

Spieler B spielt aus:



PE01

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Liberale (auf beiden Seiten)
- Demokraten (auf beiden Seiten)
- Republikaner (auf beiden Seiten)

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Liberale: $(2+5) + (2 \times 3) + (2 \times 1) - (2 \times 1) = 15$
- Demokraten: $(4+3) - (2 \times 2) = 3$
- Republikaner: $4 - 2 = 2$

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: $5 + 2 = 7$
- Demokraten: $1 + 2 = 3$
- Republikaner: $(6+2) + (2 \times 2) = 12$

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Liberalen erzielt Spieler A den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Republikanern erzielt Spieler B den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten erzielt keiner von beiden einen höheren Wert als der andere.

? Welche Parlaments-Werte werden aktiviert?

Spieler A kommt bei den Liberalen nach wie vor auf den höheren Wert der Personen- und Zusatzkarten; er kann seine Liberalen zu Rechten Liberalen erklären und den Parlamentswert 170 aktivieren.

Spieler B erklärt seine Liberalen zu Linken Liberalen und aktiviert 115.

Bei den Demokraten erzielen beide den gleichen Wert, weswegen sie diesmal als parlamentarische Kraft ohne Bedeutung sind (und als Bündnispartner nicht zur Verfügung stehen).

Spieler B dominiert nach wie vor die Republikaner (Aktivierung von 50) und kann das Parlamentsbündnis aus Linken Liberalen und Republikanern herstellen (Parlamentswert: 165).

? Wer erzielt den höheren Parlamentswert (Bündnis oder einzelne Partei)?

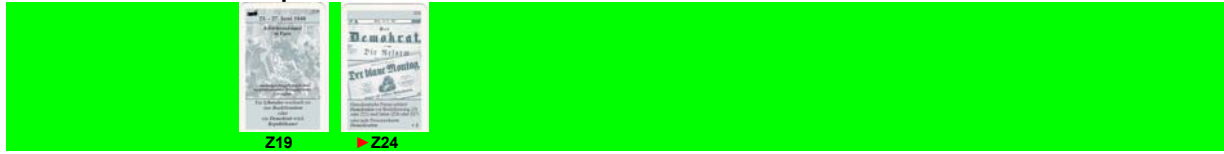
Obwohl Spieler A kein Parlamentsbündnis herstellen kann, so erzielt er doch mit den Rechten Liberalen den höheren Parlamentswert (170) als Spieler B mit dem Bündnis aus Linken Liberalen und Republikanern (165). Es entsteht der Vorteil für Spieler A.

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler A

5. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ► “Demokratische Presse“ (Z24)

Spieler B: ► “Satire“ (Z26)

ausliegende Karten bei Spieler A



ausliegende Karten bei Spieler B



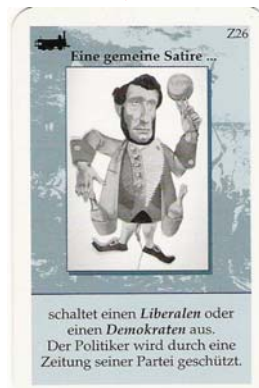
* Karte Z15 schwächt auf der Seite von Spieler A ausliegende Liberalen-, Demokraten- und Republikanerkarten

Spieler A spielt aus:



Z24: Verstärkung der Demokraten um je 2 Punkte; Schutz vor Beeinflussung und Satire

Spieler B spielt aus:



Z26*: kann auf der Seite des Gegenspielers ausgespielt werden)

* Mit der Karte Z26 (Karte mit Lokomotivsymbol) attackiert Spieler B den Liberalen Riesser (PE29) des Spielers A, der dadurch ausgeschaltet wird.



nach der 5. Aktion bei A ausliegende Karten**



bei B ausliegende Karten



* Karte Z15 schwächt auf der Seite von Spieler A ausliegende Liberalen-, Demokraten- und Republikanerkarten.

** PE29 wurde von Spieler B durch Ausspielen der Karte Z26 ausgeschaltet.

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Liberale (auf beiden Seiten)
- Demokraten (auf beiden Seiten)
- Republikaner (auf beiden Seiten)

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Liberale: $2 + (3+1) - 1 = 5$
- Demokraten: $(4+3) + (2 \times 2) - (2 \times 2) = 7$
- Republikaner: $4 - 2 = 2$

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: $5 + 2 = 7$
- Demokraten: $1 + 2 = 3$
- Republikaner: $(6+2) + (2 \times 2) = 12$

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Liberalen erzielt Spieler **B** den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten erzielt Spieler **A** den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Republikanern erzielt Spieler **B** den höheren Wert.

? Welche Parlaments-Werte werden aktiviert?

Bei den Liberalen kommt jetzt Spieler B auf den höheren Wert bei den Personen- und Zusatzkarten. Er erklärt seine Liberalen zu Rechten Liberalen und aktiviert 170.

Spieler A erklärt seine Liberalen zu Linken Liberalen und aktiviert 115.

Da Spieler B auch bei den Republikanern (Parlamentswert 50) den höheren Wert der Personen- und Zusatzkarten erzielt, kann er das Parlamentsbündnis von Rechten Liberalen und Republikanern zustande bringen (dessen Parlamentswert **220** ausmacht).

Spieler A dominiert die Demokraten (Parlamentswert 70) und schließt das Bündnis aus Linken Liberalen und Demokraten. Der erreichte Parlamentswert dieses Bündnisses (**185**) ist jedoch niedriger als derjenige des von B kontrollierten Bündnisses.

? Wer erzielt den höheren Parlamentswert (Bündnis oder einzelne Partei)?

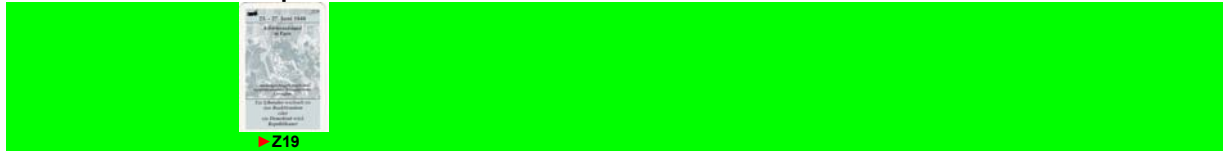
Spieler B

! AKTUELLER VORTEIL FÜR:

- Spieler B

6. Aktion

Handkartenvorrat des Spielers A



Handkartenvorrat des Spielers B



Die Spieler entscheiden sich, folgende Karten auszuspielen (verdeckt ablegen, dann gleichzeitig aufdecken):

Spieler A: ► “Arbeiteraufstand in Paris“ (Z19)

Spieler B: ► Friedrich Christoph Dahlmann, Liberaler (PE20, Wertigkeit 6)

Vor der 6. Aktion bei A ausliegende Karten**



bei B ausliegende Karten



* Karte Z15 schwächt auf der Seite von Spieler A ausliegende Liberalen-, Demokraten- und Republikanerkarten.

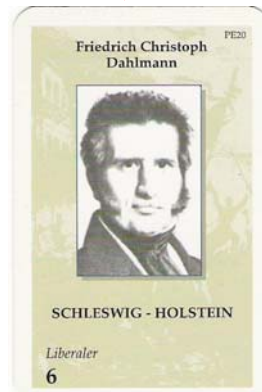
** PE29 wurde von Spieler B durch Ausspielen der Karte Z26 ausgeschaltet.

Spieler A spielt aus:



Z19*: kann gegen eine Karte des Gegners ausgespielt werden

Spieler B spielt aus:



PE20

* Mit der Karte Z24 (Karte mit Lokomotivsymbol) attackiert Spieler B den Liberalen Dahlmann (PE20) des Spielers B und macht ihn zum Reaktionär.

nach der 6. Aktion bei A ausliegende Karten**



bei B ausliegende Karten



* Karte Z15 schwächt auf der Seite von Spieler A ausliegende Liberalen-, Demokraten- und Republikanerkarten.

** PE29 wurde von Spieler B durch Ausspielen der Karte Z26 ausgeschaltet.

*** Karte Z19 macht PE20 zum Reaktionär

Analyse (Wer ist im Vorteil?)

Zur Ermittlung desjenigen Spielers, der bei den aktuell ausliegenden Karten im Vorteil ist, sind folgende Analyseschritte erforderlich:

? Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit liegen aus?

- Liberale (auf beiden Seiten)
- Demokraten (auf beiden Seiten)
- Republikaner (auf beiden Seiten)
- Reaktionäre (auf der Seite des Spielers B)*

* Der Liberale Dahlmann (PE20) wurde durch Karte Z19 zum Reaktionär gemacht.

? Welche Werte werden erzielt (Personen- und Zusatzkarten)?

Auf der Seite des Spielers A:

- Liberale: $2 + (3+1) - 1 = 5$
- Demokraten: $(4+3) + (2 \times 2) - (2 \times 2) = 7$
- Republikaner: $4 - 2 = 2$

Auf der Seite des Spielers B:

- Liberale: $5 + 2 = 7$
- Demokraten: $1 + 2 = 3$
- Republikaner: $(6+2) + (2 \times 2) = 12$
- Reaktionäre: 6

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Liberalen erzielt Spieler **B** den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Demokraten erzielt Spieler **A** den höheren Wert.

Bei den auf beiden Seiten ausliegenden Republikanern erzielt Spieler **B** den höheren Wert.

? Welche Parlaments-Werte werden aktiviert?

Spieler B erzielt bei den Liberalen den höheren Wert der Personen- und Zusatzkarten. Er hat von daher das Vorrecht, seine Liberalen zu Rechten oder Linken Liberalen zu erklären. Bei den Demokraten erzielt A den höheren Wert, bei den Republikanern B. Durch die bei Spieler B attackierte Liberalen-Karte (PE20) ist auch der Parlamentswert der Reaktionäre aktiviert worden.

Falls B seine Liberalen zu Rechten Liberalen erklärt, kann er sie mit den Republikanern oder den Reaktionären verbünden. In beiden Fällen ergäbe das für B einen Parlamentswert von 220 (170+50). A würde dann seine Liberalen zu Linken Liberalen erklären und könnte das Bündnis mit den Demokraten schließen. Das ergäbe einen Parlamentswert von 185 (115+70). Wenn B das Bündnis Rechte Liberale/Republikaner schließt, so bedeutet das, dass die von ihm beherrschten Reaktionäre an diesem Bündnis nicht teilnehmen könnten. (Reaktionäre und Republikaner sind bei A14 festgelegt und können sich nicht miteinander verbünden). B kann also den Parlamentswert der Reaktionäre (50) nicht hinzuaddieren.

Gleichwohl sind die Reaktionäre als parlamentarische Kraft aktiviert*, weswegen sie sich bei einem Bündnis von Rechten Liberalen und Republikanern dem von A geschlossenen Bündnis von Linken Liberalen und Demokraten anschließen würden (obwohl Personenkarte, die den Parlamentswert der Reaktionäre aktiviert, auf der anderen Seite ausliegt). Das so entstehende Bündnis Linke Liberale/Demokraten/Reaktionäre kommt auf einen (Gesamt-)Parlamentswert von 235 (115+70+50). Dieser von Spieler A erreichte Parlamentswert ist höher als derjenige, den Spieler B erreichen kann.

Es nützt Spieler B auch nichts, das Bündnis Rechte Liberale/Reaktionäre zu schließen, was für ihn auch möglich wäre (und wiederum einen Parlamentswert von 220 ergäbe). Die von B kontrollierten Republikaner könnten sich daran nicht beteiligen, sind aber als parlamentarische Kraft aktiviert. Sie würden daher in das Parlamentsbündnis von Linken Liberalen und Demokraten eintreten (kontrolliert von A), was wiederum den Parlamentswert von 235 erreichen würde. ►

Fazit: B kann **220** erzielen (Rechte Liberale/Reaktionäre oder Rechte Liberale/Republikaner). A kommt hingegen auf **235** (Linke Liberale/Demokraten/Republikaner oder Linke Liberale/Demokraten/Reaktionäre).

! Wer erzielt den höheren Parlamentswert (Bündnis oder einzelne Partei)?

Spieler A

! AM ENDE DIESER RUNDE VORTEIL FÜR:

- Spieler A*

* Damit gewinnt Spieler A die Karte. Für die Abstimmung bei der Karte A14 bedeutet das: entscheidet sich A für das Bündnis Linke Liberale/Demokraten/Republikaner, wird für „Ablehnen“ votiert; beim Bündnis Linke Liberale/Demokraten/Reaktionäre für „Anerkennen“.

* Es ist nicht möglich, dass ein Spieler einer auf seiner Seite ausliegenden Personenkarte quasi "verbietet", einen Parlamentswert zu aktivieren (auch wenn der Spieler dann die entsprechende Parlamentspartei nicht kontrollieren kann, wie in diesem Fall Spieler B mit den Reaktionären). Etwas anderes sind die in Bezug auf die Kontrolle der Liberalen-Fraktionen gegebenen Wahlmöglichkeiten, die für den betreffenden Spieler u.U. die Entscheidung bedeuten, eine bestimmte parlamentarische Kraft nicht zu aktivieren.

Kurze Zusammenfassung

Bei den Spielrunden nach dem Modus "Parlamentsentscheid Nationalversammlung" werden ebenfalls Parlaments-Werte durch ausliegende Personenkarten entsprechender Parteizugehörigkeit aktiviert (entsprechend dem Schema auf Ablaufkarte A11). Dabei kann es zwei liberale Fraktionen geben (Rechte Liberale, Linke Liberale; Aktivierung durch Personenkarten liberaler Politiker). Die Kontrolle über eine Parlamentspartei übt derjenige Spieler aus, der bei den diese Partei betreffenden Personen- und Zusatzkarten auf seiner Seite die höheren Werte erzielt. Von entscheidender Bedeutung für das Kräfteverhältnis in der Nationalversammlung ist, ob es gelingt, parlamentarische Bündnisse zu schließen (entsprechend den Angaben über die Zusammensetzung möglicher Parlamentsbündnisse auf der Ablaufkarte). Kommt ein Parlamentsbündnis zustande, so wird ermittelt, welcher Spieler dieses Bündnis kontrolliert (unter Berücksichtigung der jeweils bei den Personen- und Zusatzkarten in Bezug auf die betreffenden Bündnisparteien erzielten Werte). Die Ablaufkarte gewinnt der Spieler, der (mit einer Partei oder mit einem Parlamentsbündnis) am Ende der Aktionen den höheren Parlaments-Wert erzielt als der Gegenspieler. Die Abstimmungsmöglichkeiten bei den in der Nationalversammlung zu treffenden Entscheidungen ergeben sich aus den Angaben der jeweiligen Ablaufkarte.

2.5 Kurzzusammenfassungen im Überblick

Modus „Bündnis“ →2.2

Bei den Spielrunden nach dem "Bündnis"-Modus stehen Unterstützer und Bekämpfer eines Aufstands (A09, A10) bzw. Befürworter oder Gegner einer politischen Entscheidung (A16) gegeneinander. Bei jeder Aktion wird das Kräfteverhältnis ermittelt (woraus sich der Vorteil für den einen oder anderen Spieler ergibt). Zunächst wird anhand der ausliegenden Personenkarten festgestellt, welche politischen Kräfte im Spiel sind und ob sie zu den Unterstützern oder Bekämpfern gehören. Dann wird unter Berücksichtigung der Werte der (auf Seiten beider Spieler) ausliegenden Personen- und Zusatzkarten ermittelt, ob die Unterstützer oder die Bekämpfer stärker sind. Daran schließt sich die Frage an, welcher Spieler Unterstützer bzw. Bekämpfer kontrolliert (Vergleich der jeweils in Bezug auf Unterstützer oder Bekämpfer erzielten Werte der Personen- und Zusatzkarten). Wenn zur Unterstützung/Befürwortung (A10/A16) bzw. Bekämpfung/Ablehnung (A09/A16) ein Bündnis zustande kommt, muss festgestellt werden, welcher Spieler die Mehrheit im Bündnis kontrolliert (Vergleich der jeweils bei Personen- und Zusatzkarten für die am Bündnis beteiligten Parteien erzielten Werte).

Modus „Parlamentsentscheid Vorparlament“ (PVP) →2.3

Bei den Spielrunden nach dem Modus „Parlamentsentscheid Vorparlament“ wird das Kräfteverhältnis innerhalb dieses Parlaments ermittelt. Die Parlaments-Werte der vertretenen Parteien (dargestellt durch Karte A05) werden durch ausliegende Personenkarten entsprechender Parteizugehörigkeit aktiviert. Es wird also a) festgestellt, Personenkarten welcher Parteizugehörigkeit ausliegen und die entsprechenden Parlaments-Werte aktivieren; b) welcher Spieler welche Partei kontrolliert (unter Berücksichtigung der jeweils durch die Personen- und Zusatzkarten für diese Partei erzielten Werte), und c) wer die stärkste Parlamentspartei kontrolliert und deshalb im Vorteil ist. Das mögliche Abstimmungsverhalten in Bezug auf die anstehende Entscheidung ergibt sich aus den Angaben auf der Ablaufkarte.

Modus „Parlamentsentscheid Nationalversammlung“ (PNV) →2.4

Bei den Spielrunden nach dem Modus "Parlamentsentscheid Nationalversammlung" werden ebenfalls Parlaments-Werte durch ausliegende Personenkarten entsprechender Parteizugehörigkeit aktiviert (entsprechend dem Schema auf Ablaufkarte A11). Dabei kann es zwei liberale Fraktionen geben (Rechte Liberale, Linke Liberale; Aktivierung durch Personenkarten liberaler Politiker). Die Kontrolle über eine Parlamentspartei übt derjenige Spieler aus, der bei den diese Partei betreffenden Personen- und Zusatzkarten auf seiner Seite die höheren Werte erzielt. Von entscheidender Bedeutung für das Kräfteverhältnis in der Nationalversammlung ist, ob es gelingt, parlamentarische Bündnisse zu schließen (entsprechend den Angaben über die Zusammensetzung möglicher Parlamentsbündnisse auf der Ablaufkarte). Kommt ein Parlamentsbündnis zustande, so wird ermittelt, welcher Spieler dieses Bündnis kontrolliert (unter Berücksichtigung der jeweils bei den Personen- und Zusatzkarten in Bezug auf die betreffenden Bündnisparteien erzielten Werte). Die Ablaufkarte gewinnt der Spieler, der (mit einer Partei oder mit einem Parlamentsbündnis) am Ende der Aktionen den höheren Parlaments-Wert erzielt als der Gegenspieler. Die Abstimmungsmöglichkeiten bei den in der Nationalversammlung zu treffenden Entscheidungen ergeben sich aus den Angaben der jeweiligen Ablaufkarte.

2.6 Kaiserwahl (A23)



A23

Ablaufkarte **A23** zeigt die Porträts der beiden Monarchen, die für eine von der Nationalversammlung beschlossene Kaiserwahl in Betracht kamen: der Hohenzoller Friedrich Wilhelm IV. bzw. der Habsburger Franz Joseph I. Falls die Ablaufkarte A13 ausliegt (d.h. die Nationalversammlung hat als Staatsform die Republik beschlossen), wird A23 übergangen (keine Kaiserwahl). Ansonsten beachte man die auf der Karte genannten Bedingungen, falls die Zusatzkarten Z11 („Revolution in Ungarn“) und Z12 („Erhebung in der Lombardei und Venetien“) zum Zeitpunkt der Wahl ausliegen. Wenn diese Karten **nicht** ausliegen, steht nur der Hohenzollern-König zur Wahl.

Es wird nicht nach Parteien abgestimmt (kein „Fraktionszwang“; die Zusammensetzung des Parlaments entsprechend Ablaufkarte A11 spielt keine Rolle).

Es werden die Werte der auf beiden Seiten ausliegenden Personen- und Zusatzkarten verglichen. Der Spieler, auf dessen Seite ein höherer Gesamtwert erzielt wird, entscheidet und gewinnt die Karte.

3 Radikalisierung



A09

Wenn der I. Republikanische Aufstand in Baden (Karte A09) erfolgreich ist (Republikaner allein sind stärker als alle anderen Parteien zusammen), kommt es zur *Radikalisierung* der Revolution.

Das bedeutet, dass die Demokraten und die Linken Liberalen ihre Einstellung zu verschiedenen Entscheidungen verändern. Die Chancen für eine Republik werden damit verbessert. Folgende Ablaufkarten sind davon betroffen:

A16 („Österreichischer Reichstag in Wien“): Bei der Abstimmung übernehmen die Demokraten die Position der Republikaner. D.h.:

Dafür können stimmen: **Republikaner, Demokraten, (Liberale).**

Dagegen können stimmen: **Reaktionäre, (Liberale).**

Bei Votum **dafür** gilt: Karte bleibt liegen. Eine Intervention von Armeen des Kaisers von Österreich kann erst ab 6 Karten Stärke erfolgen.



A12 („Parlamentsheer“): Bei der Abstimmung übernehmen die Demokraten die Position der Republikaner. Die Linken Liberalen können dafür oder dagegen stimmen. D.h.:

Dafür können stimmen: **Republikaner, Demokraten, (Linke Liberale).**

Dagegen können stimmen: **Reaktionäre, Rechte Liberale, (Linke Liberale).**

Bei Votum **dafür** gilt: Karte bleibt liegen. Armeekarten können angelegt werden.

A13 („Parlamentsentscheid Zentralgewalt“): Bei der Abstimmung können die Linken Liberalen für Republik oder für Zentralgewalt stimmen. D.h.:

Für **Republik** können stimmen: **Republikaner, Demokraten, (Linke Liberale).**

Für **Zentralgewalt** können stimmen: **Rechte Liberale, (Linke Liberale), Reaktionäre.**



A14 (Polendebatte): Die Demokraten übernehmen die Position der Republikaner. D.h.:

Für **Ablehnen** können stimmen: **Republikaner, Demokraten, (Rechte Liberale), (Linke Liberale).**

Für **Anerkennen** können stimmen: **Reaktionäre, (Rechte Liberale), (Linke Liberale).**

Bei Votum „**Ablehnen**“ gilt: Eine Intervention von Armeen des Königs von Preußen gegen

Karte Z14 („Polnisches Nationalkomitee in Posen“) kann erst ab 5 Karten Stärke erfolgen.

A22 (Wahl des Kaisers oder Erbkaisers?): Die Demokraten übernehmen die Position der Republikaner.

D.h.:

Für **Kaiserwahl** können stimmen: **Republikaner, Demokraten, (Linke Liberale).**

Für **Erbkaiser** können stimmen: **Reaktionäre, Rechte Liberale, (Linke Liberale).**



4 Militärregel



Die Revolution von 1848/49 wurde in Deutschland – wie fast überall in Europa – militärisch niedergeworfen. Zwar waren zunächst sowohl die königlich preußische als auch die kaiserlich österreichische Armee außerstande gewesen, sich gegen die Märzrevolution durchzusetzen. Im Laufe des Jahres 1848 erhielten jedoch beide Armeen – oft im Einklang mit der öffentlichen Meinung in Berlin, Wien und Frankfurt – die Gelegenheit, sich im Kampf gegen Revolutionen der Nachbarvölker der Polen, Tschechen und Italiener sowie im Krieg gegen Dänemark um Schleswig zu reorganisieren. Im Oktober gelang es der von Windischgrätz geführten Armee des Kaisers, in wochenlangen blutigen Kämpfen die Revolution in Wien niederzuwerfen. Unter dem Eindruck dieses Exempels verzichteten die Liberalen und Demokraten in Berlin auf Gewalt und ergaben sich in „passivem Widerstand“ (der Begriff wurde damals geprägt).

Im Spiel sind die Armeen auf mehrere Karten verteilt. Bei Spielbeginn sind sie handlungsunfähig. Die Karten können aber im Laufe des Spieles von den Spielern eingesetzt werden. Sie werden dadurch zu Machtfaktoren entweder der Reaktion (Monarchenarmeen) oder der Revolution (es gibt auch die Möglichkeit, dass Armeeteile sich dem Parlament, einer deutschen Republik oder der vom Parlament gewählten Zentralgewalt gegenüber loyal verhalten.)

Bei Spielende (A24/A25) wird ermittelt, ob die Armeen der Monarchen oder die für die Revolution ins Gewicht fallenden Machtfaktoren stärker sind.

4.1 Symbole für Karten mit militärischer Bedeutung



Kreuz mit Fahne schwarz-rot-gold (auf Personenkarten)



Kreuz mit Fahne schwarz-gelb oder schwarz-weiß (auf Personen- und Armeekarten)



Kreuz mit Fahne schwarz-weiß oder schwarz-gelb (auf Zusatzkarten)



Fahnen auf Ablaufkarten



An Ablaufkarten mit diesem Symbol können Armeekarten angelegt werden.

4.2 Welche Karten haben im Spiel militärische Bedeutung?



- **Armeekarten** (Zusatzkarten Z28-34). Mindestens eine dieser Karten muss in einer Armee vorhanden sein. Die Zahl auf dem Symbol „Kreuz“ gibt die militärische Stärke der Armee an. Das Fahnsymbol signalisiert, ob es sich um eine Armee des Königs von Preußen (schwarz-weiß) oder des Kaisers von Österreich handelt (schwarz-gelb).

* z.B. **Z32**: Die Karte stellt eine Armee des Königs von Preußen dar (schwarz-weißes Fahnsymbol). Bestehend nur aus dieser einen Karte hätte die Armee eine militärische Stärke von 19.

- **Heerführerkarten** (Personenkarten). Dies sind Personenkarten mit dem Symbol „Kreuz“ sowie einem Fahnsymbol. Dabei sind zu unterscheiden:

- österreichische Heerführer (schwarz-gelbes Fahnsymbol, Karten PE 34,35,36,37);
- preußische Heerführer (schwarz-weißes Fahnsymbol, Karten PE 39,40,41);
- revolutionäre Heerführer (schwarz-rot-goldenes Fahnsymbol, Karten PE03,05,06,07, 16,27,42).

** z.B. **PE16**: Der auf der Karte abgebildete Demokrat kann revolutionärer Heerführer sein (schwarz-rot-goldenes Fahnsymbol). Einer Armee zugeordnet würde er diese um 1 Punkt militärisch verstärken. Revolutionäre Heerführer haben besondere Bedeutung in Bezug auf die Ablaufkarten A12 („Parlamentsheer“) und A15 („Vereidigung“).

- „**Kroatien unter Jellacic Ban**“ (Z15). Diese Karte kann eine österreichische Armee verstärken (keine Heerführerkarte).

- „**Interventionsgelegenheiten**“ (Zusatzkarten Z11,12,13,14,18). Diese Karten haben zum einen die Funktion „normaler“ Zusatzkarten. Da sie in Phase 2 einer Runde nicht berücksichtigt werden, bleiben sie u.U. lange Zeit liegen. Die einzige Möglichkeit, diese Karten auszuschalten, besteht in ihrer Bekämpfung (Eroberung) durch Armeen.

*** z.B. **Z18**: Beispiel für eine militärische Interventionsgelegenheit. Eine österreichische Armee (Fahnsymbol schwarz-gelb) kann den Pfingstauaufstand in Prag bekämpfen. Deren militärische Stärke muss aber größer sein als die Zahl auf dem Kreuz (also >8).



- **Ablaufkarten mit militärischer Bedeutung**. Dies sind:

- Karte A04 („Krieg mit Dänemark“): Hier können Armeen angelegt werden.
- Karten A12 bzw. A15 („Schaffung eines Parlamentsheeres“ bzw. „Vereidigung der Armeen der Einzelstaaten“): Hier können Armeen angelegt werden.
- Karten A17-A20. Dabei handelt es sich um Aufstände, die von Armeen bekämpft werden können.

4.3 Aus welchen Karten setzen sich Armeen zusammen?

Eine Armee besteht aus:

- einer oder mehreren *Armeekarte(n)* mit entsprechendem Fahnsymbol.

Dabei stellen die Karten Z28-31 Armeen des Kaisers von Österreich dar (schwarz-gelbes Fahnsymbol); die Karten Z32-34 stellen preußische Armeen dar (schwarz-weißes Fahnsymbol).

Einer Armee können *Heerführer* zugeordnet werden. Dabei können die auf den Personenkarten PE39-41 dargestellten Heerführer *preußischen* Armeen zugeordnet werden (entsprechendes Fahnsymbol schwarz-weiß). Die auf den Personenkarten PE34-37 dargestellten Heerführer können *österreichischen* Armeen zugeordnet werden (entsprechendes Fahnsymbol schwarz-gelb).



PE41*

*PE41: Preußischer Heerführer

Revolutionäre Heerführer (PE03, PE05, PE06, PE07, PE16, PE27, PE42; Fahnsymbol schwarz-rot-gold) können Armeen zugeordnet werden, die an den Ablaufkarten A12 bzw. A15 anliegen.

Einer österreichischen Armee kann ferner die Zusatzkarte Z15 („Kroatien unter Jellacic Ban“) zugeordnet werden.

Zu einer Armee gehören auch die von dieser Armee eroberten Karten „Interventionsgelegenheiten“ (Z11,12,13,14,18) sowie eroberte Ablaufkarten.

Das Zuordnen jeder Armeekarte, jeder Heerführerkarte sowie der Karte Z15 zu (bzw. das Wegnehmen von) einer bestehenden Armee erfolgt in Spielphase 6 einer Runde (und ist gleichbedeutend mit einer Militäraktion).

4.4 Stärke und Moral einer Armee

Die Kampfkraft einer Armee hängt von ihrer militärischen Stärke und ihrer Moral ab.

Die *militärische Stärke* einer Armee ergibt sich aus der Zahl, die sich auf dem Symbol „Kreuz“ unten auf einer Armeekarte bzw. Heerführer-Karte (bzw. der Karte Z15) befindet. Je nachdem, wie viele Karten eine Armee bilden, ergibt sich deren Gesamtstärke aus der Addition dieser Zahlenwerte.



Eine österreichische Armee, die sich gebildet hat aus 3 Armeekarten (Z28-30) und einem Heerführer (PE35). Ihre militärische Stärke beträgt 50.

Die *Moral* einer Armee ergibt sich aus der Anzahl aller sie bildenden Karten. Eroberte Karten „Interventionsgelegenheiten“ und eroberte Ablaufkarten erhöhen die Moral einer Armee (nicht deren Stärke).

4.5 Militäraktionen

Ab Ablaufkarte A06 ("Parlamentsentscheid über das Wahlrecht") können in Spielphase 6 einer Runde militärische Aktionen durchgeführt werden. Der Spieler, der in Spielphase 4 die Karte gewonnen hat, kann entscheiden, ob er in Spielphase 6 eine Militäraktion durchführt. Danach trifft der andere seine Entscheidung, der die Militäraktion auch dann durchführen darf, wenn sein Gegenspieler darauf verzichtet hat.

4.5.1 Anlegen von Armeekarten an Karte A04 („Krieg mit Dänemark“)

Zunächst bedeutet Militäraktion, dass jeder Spieler auf seiner Seite Armeekarten an die Ablaufkarte A04 ("Aufstand in Schleswig-Holstein/Krieg mit Dänemark") anlegen kann (Spielphase 6. Fahnsymbole beachten! Das Anlegen jeder Karte ist eine Militäraktion.) Dadurch entstehen Armeen, denen entsprechende Heerführer zugeordnet werden können (Fahnsymbol beachten!), und die im weiteren Spielverlauf militärisch eingreifen können.

4.5.2 Militärische Eroberung von Karten „Interventionsgelegenheiten“

Ist eine Armee hinreichend *militärisch* stark, so kann sie (in Spielphase 6) gegen eine ausliegende Karte „Interventionsgelegenheiten“ eingesetzt werden und diese erobern. Dabei ist entscheidend, dass die eingesetzte Armee den auf der angegriffenen Karte angegebenen Zahlenwert (Zahl auf Symbol „Kreuz“) übertrifft.

Es kann z. B. eingesetzt werden:

- eine österreichische Armee (schwarz-gelbes Fahnsymbol) mit einer den Zahlenwert 11 übertreffenden Stärke gegen das „Polnische Nationalkomitee in Krakau“ (Z13).

Eroberte Karten „Interventionsgelegenheiten“ werden der erfolgreichen Armee zugeordnet. Zugeordnete Karten Z11 - Z14 erhöhen die Moral der betreffenden Armee (nicht ihre Stärke).

Hinweis: Die Möglichkeit zur Intervention kann bei „Radikalisierung“ erschwert werden.

4.5.3 Militäraktionen gegen Ablaufkarten

Ist eine Armee hinreichend *moralisch* stark, so kann sie eine ausliegende Ablaufkarte (A17, A18, A19, A20) erobern. Dabei kann

- eine österreichische Armee (Fahnsymbol schwarz-gelb) mit hinreichender moralischer Stärke (d.h. bestehend aus mindestens 4 Karten) den „III. Wiener Aufstand“ (A19) bekämpfen;

- eine preußische Armee (Fahnsymbol schwarz-weiß) mit hinreichender moralischer Stärke (d.h. bestehend aus mindestens 5 Karten) gegen das Abgeordnetenhaus in Berlin vorgehen (A20).

Eine preußische oder eine österreichische Armee mit hinreichender moralischer Stärke (d.h. insgesamt bestehend aus mindestens 4 Karten) kann den „II. Republikanischen Aufstand in Baden“ (A18) niederschlagen.

Eine preußische oder eine österreichische Armee mit hinreichender moralischer Stärke (d.h. insgesamt bestehend aus mindestens 3 Karten) kann den „Volksaufstand in Frankfurt“ (A19) niederschlagen.

In den Fällen, wo zwei Armeen eingreifen können, hat die moralisch stärkere, bei gleicher Moral die an Militärmachtpunkten stärkere den Vorrang.

Die eroberte Ablaufkarte wird der siegreichen Armee zugeordnet und erhöht deren moralischen Wert. Eroberte Ablaufkarten A18, A19 werden entsprechend einer österreichischen oder preußischen Armee zugeordnet.

Hinweis: Bei der Schlusswertung zählen die gewonnen Karten A17-A20 als Ablaufkarten.

4.5.4 „Freie“ Monarchenarmee

Wenn eine Armee von Schleswig-Holstein (A04) aus eine Karte „Interventionsgelegenheiten“ oder eine der Ablaufkarten A17-A20 erobert hat, wird sie unmittelbar nach erfolgter Aktion zur „freien“ Monarchenarmee, frei deshalb, weil sie an keiner Ablaufkarte mehr anliegt. Der betreffende Spieler legt die Armee auf seiner Seite aus. Sie kann durch Anlegen weiterer Karten verstärkt werden.

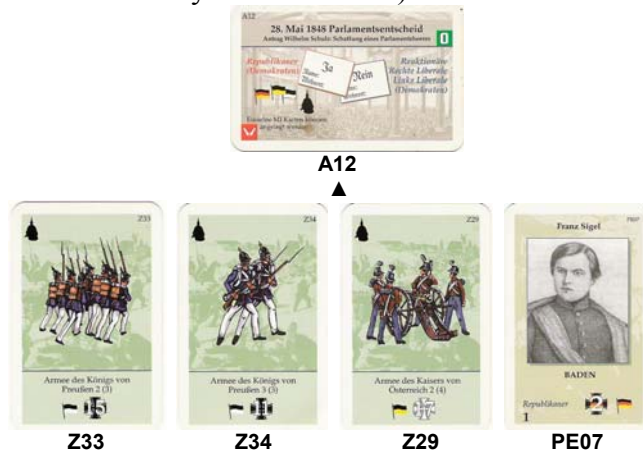
4.5.5 Parlamentsheer (Anlegen von Armeen an Ablaufkarte A12)

Wenn die auf der Karte A12 dargestellte politische Entscheidung für ein Parlamentsheer ausfällt, können an A04 anliegende Armeen oder „freie“ Monarchenarmeen sich dem Parlament unterstellen (d.h. an A12 angelegt werden). Es können dies sowohl österreichische

als auch preußische Armeen sein. Voraussetzung: In diesen Armeen dürfen sich **keine** Heerführer-Karten befinden! Dieses Anlegen von Armeen an Karte A12 erfolgt automatisch nur in dieser Runde und stellt keine Militäraktion im Sinne der Spielphase 6 dar. Später ist das Anlegen jeder einzelnen Karte an A12 eine Militäraktion.

Wenn mindestens eine Armeekarte an A12 anliegt, können Personenkarten mit revolutionären Heerführern (Fahnsymbol schwarz-rot-gold) dieser Armee zugeordnet werden. Auch dies wird als eigenständige Militäraktion betrachtet.

An A12 anliegende Armeekarten werden nicht mehr nach österreichischen oder preußischen Armeen getrennt (die militärische Stärke ergibt sich aus der Addition aller auf einer Seite bei A12 vorhandenen Zahlenwerte des Symbols "Kreuz").



Parlamentsheer. Eine Situation, wie sie in der historischen Wirklichkeit nicht vorkam: Bei der Abstimmung über die Schaffung eines Parlamentsheeres konnte sich eine Mehrheit von Republikanern und Demokraten durchsetzen. Die verfügbaren Armeekarten (Z33, Z34, Z29; Armeen z.Zt. der Abstimmung ohne Heerführer) wurden an A12 angelegt; ein Parlamentsheer ward geschaffen! In der Folgerunde kam ein revolutionärer Heerführer dazu (PE07), so dass der revolutionären Bewegung loyale militärische Kräfte zur Verfügung stehen. In dieser Konstellation sind diese Kräfte quasi an das Parlament der Paulskirche „gebunden“ und können nicht zu konterrevolutionären Zwecken eingesetzt werden.

Von A12 können keine Armeekarten mehr abgezogen werden, solange dieser Armee ein revolutionärer Heerführer zugeordnet ist (Fahnsymbol schwarz-rot-gold). An A12 anliegende Armeekarten können keine Militäraktionen gegen Interventionsgelegenheiten durchführen.

4.5.6 Anlegen von Armeen an Ablaufkarte A15 „Vereidigung“

Wenn die Parlamentsentscheidung der Karte A12 für ein Parlamentsheer positiv ausgefallen ist, wird Ablaufkarte A15 übergangen (weiter mit A17).

Wenn die Entscheidung bei A12 gegen die Schaffung eines Parlamentsheeres ausgefallen ist, kommt A15 zum Einsatz. Falls dann Ablaufkarte A13 ausliegt (Parlamentsentscheid für eine Republik), werden alle zu dem Zeitpunkt bestehenden freien Monarchenarmeen, die aus maximal 2 Karten bestehen, sofort an die Karte A15 angelegt (für jeden Spieler auf seiner Seite, preußische und österreichische Armeen getrennt). Dieser Vorgang bedeutet die Vereidigung der Armeen auf die Republik.

Falls Ablaufkarte A13 **nicht** ausliegt, werden alle zu dem Zeitpunkt bestehenden freien Monarchenarmeen, die aus maximal 3 Karten bestehen, sofort an A15 angelegt (für jeden Spieler auf seiner Seite, preußische und österreichische Armeen getrennt). Dieser Vorgang bedeutet die Vereidigung der Armeen auf den Reichsverweser.

Dieses Anlegen von Armeen an Karte A15 erfolgt automatisch nur in dieser Runde und stellt keine Militäraktion im Sinne der Spielphase 6 dar.

Ab der folgenden Runde können (in Spielphase 6), sofern mindestens 1 Armeekarte an A15 anliegt, Heerführer-Karten zugeordnet werden. Dies gilt auch für revolutionäre Heerführer, die einer anliegenden Armee auf einer Seite zugeordnet werden können (zu der allerdings kein österreichischer oder preußischer Heerführer gehören darf). Durch die Zuordnung eines

revolutionären Heerführers verschmelzen preußische und österreichische Armee auf einer Seite. Das Zuordnen einer Heerführer-Karte zu einer Armee ist eine Militäraktion (ebenso das Entfernen). Solange einer an A15 anliegenden Armee ein revolutionärer Heerführer zugeordnet ist, darf dieser Armee kein österreichischer oder preußischer Heerführer zugeordnet werden.

Es können in folgenden Runden weitere Armeekarten an A15 angelegt werden. Es kann eine komplette "freie" Monarchenarmee oder eine Armee von A04 (Schleswig-Holstein) in einer Militäraktion zur Verteidigung nach A15 verlegt werden.

Solange einer an A15 anliegenden Armee ein *revolutionärer* Heerführer zugeordnet ist, kann diese Armee **nicht** abgezogen werden. Nur wenn einer an A15 anliegenden Armee ein *preußischer* bzw. *österreichischer* Heerführer zugeordnet ist, kann diese Armee (z.B. zu Interventionszwecken) abgezogen werden. Das Abziehen einer Armee von A15 zu Interventionszwecken ist eine Militäraktion. Nach der Intervention wird eine solche Armee wieder zur freien Monarchenarmee.

Ebenso können Armeen mit preußischem oder österreichischem Heerführer zur Niederschlagung von Aufständen (Ablaufkarten A17 - A20) abgezogen werden (= Militäraktion). Eine solche Armee wird dann ebenfalls "freie" Monarchenarmee.



Verteidigung von Armeen auf den Reichsverweser. Aber wie loyal sind diese militärischen Kräfte in ihrem Verhältnis zur revolutionären Bewegung und zur Nationalversammlung? Von der Seite des Spielers A liegen an: 2 Karten „Armee des Kaisers von Österreich“ (Z28, Z30) sowie 1 Karte mit österreichischem Heerführer (PE35). Von der Seite des Spielers B liegen an: 2 Karten „Armee des Königs von Preußen“ (Z32, Z34), 1 Karte „Armee des Kaisers von Österreich“ (Z29). Durch Zuordnung eines revolutionären Heerführers (PE05) verschmelzen alle bei Spieler B ausliegenden Karten zu einer Armee. Die von der Seite des Spielers A anliegende Armee (mit österreichischem Heerführer) kann – z.B. zwecks Eroberung von Karten „Interventionsgelegenheiten“ oder zur Eroberung von Ablaufkarten mit Aufständen – abgezogen werden; damit tritt sie in Gegensatz zur revolutionären Bewegung (wird im Spiel zur „freien Monarchenarmee“). Die von der Seite des Spielers B her anliegende (verschmolzene) Armee mit revolutionärem Heerführer kann für solche reaktionären Zwecke nicht eingesetzt

werden; sie ist in dieser Konstellation „gebunden“ (was nicht ausschließt, dass sie ihrerseits Armeen der Reaktion angreifen kann).

4.5.7 Armee gegen Armee

Auch der Angriff gegen eine auf der Seite des Gegenspielers ausliegende Armee ist eine mögliche Militäraktion. Möglich sind:

- Eine vereidigte Armee (A15) oder ein Parlamentsheer (A12) jeweils mit einem revolutionären Heerführer kann eine "freie" Monarchenarmee angreifen.
- Eine freie Monarchenarmee kann eine vereidigte Armee (A15) oder ein Parlamentsheer (A12) angreifen.
- Ebenso kann eine an A04 anliegende Armee eine an A12 oder A15 anliegende angreifen. (Eine solche Armee wird nach der Militäraktion freie Monarchenarmee.)

Um gegen eine Armee auf der Seite des Gegenspielers vorgehen zu können, muss die angreifende Armee sowohl hinsichtlich der *militärischen* Stärke als auch hinsichtlich der *Moral* der angegriffenen Armee überlegen sein.

Nach erfolgreichem Angriff ist die Armee des Gegenspielers geschwächt. Er muss deshalb von seiner Armee 1 Karte wegnehmen (nach eigener Wahl) und auf den betreffenden Ablagestapel legen.

4.6 Bewertung der militärischen Kräfte am Ende des Spiels

Sieg der Revolution?

Bei der „Machtfrage“ (A24) werden entsprechend den Angaben auf dieser Karte die zu diesem Zeitpunkt bestehenden Kräfte der Revolution und der Konterrevolution verglichen.

Die Stärke der Kräfte der *Revolution* wird ermittelt durch Addition:

1. alle Zahlenwerte "Kreuz" der an A12 bzw. A15 liegenden Armeen
2. alle Zahlenwerte "Kreuz" der noch ausliegenden, d.h. der noch nicht eroberten Karten "Interventionsgelegenheiten“

Die Stärke der *Reaktion* wird ermittelt durch Addition aller Zahlenwerte „Kreuz“ bei „freien“ Monarchenarmeen.

An A04 anliegende Armeen werden nicht berücksichtigt.

Wenn sich dabei ergibt, dass die Armeen der Monarchen stärker sind, geht das Spiel mit der Ablaufkarte A25 („Reichsverfassungskampagne“) weiter. Hierbei wird nochmals das Kräfteverhältnis ermittelt, wobei diesmal zur ermittelten Stärke der Kräfte der Revolution der Wert 20 hinzu addiert wird, sofern die Ablaufkarte A21 („Grundrechte“) ausliegt.

Sind die Monarchenarmeen dann immer noch stärker, bedeutet dies das Scheitern der Revolution. Ist dies nicht der Fall, wird das Spiel mit Ablaufkarte A26 fortgesetzt (= Sieg der Revolution).

Wenn die Bewertung der „Machtfrage“ (A24) ergibt, dass die Kräfte der Revolution stärker sind, wird unmittelbar zur Karte A26 übergegangen (= Sieg der Revolution).

Bewertung der militärischen Kräfte bei der Endabrechnung

Endet das Spiel mit Karte A25, so werden zusätzlich zu den gewonnenen A-Karten alle auf der Seite der jeweiligen Spieler ausliegenden Armeekarten von freien Monarchenarmeen mit je 3 Punkten bewertet.

Endet das Spiel mit Karte A26, werden zusätzlich zu den gewonnenen A-Karten alle auf der Seite der jeweiligen Spieler an A12 bzw. A15 anliegenden Armeekarten mit je 2 Punkten bewertet.