

# REVOLUTION!

2-4 Spieler (Sp)

**Ziel:** Meist SiegPkte durch Mehrheiten eig Gefolgsleute in den wichtig Gebäuden der Hauptstadt am SpEnde u durch direkte SiegPkte beeinflusster wichtiger Personen des Landes während des Sp

**Vor:** - jeder Sp erh 1 Sichtschirm, alle Gefolgsleute einer Farbe, 1 BietTaf (hint eig SichtSch)  
u 5 BietMark (1 Zwang = Faust, 1 Erpress = Brief u 3 Gold) (GefLeut u BietMark off neb SichtSch)

**Ablauf:** Sp besteht aus mehreren Runden, jede Runde aus 4 Phasen:

**1) Spionieren:** Jeder Sp muss alle eig BietMark off zeigen

**2) Bieten:** Alle eig BietMark auf die Personen der BietTaf legen (alle Sp gleichz verd hinter ihrem Sichtschirm)  
⇔ Sp versuchen höchst Einfluss auf die jeweilig Person auszuüben → deren Eigenschaften nutzen  
- es müssen immer alle eig BietMark auf die Taf gelegt werden  
- pro Bietphase nur Gebote bei insgesamt 6 verschied Personen  
- auf eine Person können beliebe viele u unterschiedliche BietMark gelegt werden  
- Nicht jede BietMark kann bei jeder Person eingesetzt werden. Biettafel zeigt bei den Personen jeweils farblich an, gegen welche Mittel eine Person jeweils immun ist!

**3) Auswerten:**

**3.1 Sichtschirme entfernen** (alle Sp gleichz)

**3.2 Personen auswerten:** Alle 12 einz u nacheinander (jede Reihe von li nach re)

→ nur Sp mit höchst Gebot auf einer Person gewinnt für die akt Runde deren Einfluss ⇔ bei GleichSt niemand  
- Zwang (Faust) ist immer höher als jede Anz Erpress/Gold. Erpress (Brief) höher als jedes Gold  
Bsp: 2 Zwang höher als 1 Zwang u 3 Erpressung, 1 Zwang u 1 Gold höher als 1 Zwang

→ Die jeweilig Gegenleistungen der Personen sind auf den Biettafeln aufgeführt  
(z.B. SiegPkte, neue BietMark u Möglichkeit, eig GefLeut zu setzen)  
→ danach: Alle auf dieser Pers lieg BietMark aller Sp zurück in Vorrat

**4) Spenden sammeln:**

Jeder Sp füllt seine BietMark mit Gold auf 5 auf (sofern er weniger als 5 in Phase 3 erh hat)  
- Sp mit mehr als 5 BietMark aus Phase 3 dürfen alle BietMark behalten

**Ende:** Alle Felder aller Gebäude sind mit GefLeut belegt → Sp endet sofort  
Wertung:

- Pkte für jede Bietmark der letzten Runde: 5 SP je Zwang; 3 SP je Erpress u 1 SP je Gold  
- Mehrheit an GefLeut in Gebäuden: Jeweils angegeb SPkte  
→ Sp mit meist SiegPkten gewinnt die Revolution (bei GleichSt: Mehrere Sieger)

Optionale Regeln:

**A) Bereichsbonus:** Wenn ein Sp alle Flder eines Bereichs besetzt hat, sind seine Gefolgsleute dort immun geg Spion u Apothekerin. Am SpEnde erh er einen Bonus von 10 SP

**B) Abmachungen:** Sp dürfen Verhandlungen miteinander führen. Bsp: Ich biete in dieser Runde nicht auf den Kapitän, wenn du nicht auf den General bietest.“ Abmachungen sind nicht bindend!