

Matthias Cramer

Weimar

DER KAMPF UM DIE DEMOKRATIE



Begleitheft

Ausführliches Spielbeispiel (S. 2) ♦ Szenarien (S. 12)
Historische Beschreibung ausgewählter Karten (S. 20)
Design Notes (S. 24) ♦ Bildnachweise (S. 27)

Ausführliches Spielbeispiel

Einführung

Dieses ausführliche Spielbeispiel bildet die erste Runde des Haupt-szenarios ab. Es verdeutlicht die Regeln anhand konkreter Spielsitu-ationen und bietet Beispiele für die einzelnen Phasen. Um das Beispiel bestmöglich nachvollziehen zu können, empfehlen wir, den Spielauf- bau und die Aktionen mit dem Spielmaterial nachzuspielen. Zudem bietet es sich an, die genannten Karten herauszusuchen.

Wir benennen die teilnehmenden Personen nach ihrer Partei. Die Sitzreihenfolge ist SPD, DNVP, Zentrum und KPD. Nicht alle Spiel- züge in diesem Beispiel sind „optimale“ Züge. Stattdessen sind sie so ausgestaltet, möglichst viele Regeln an konkreten Spielsituationen zu demonstrieren.

Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung folgt den normalen Regeln in der Spielanleitung (Seite 6) mit den folgenden Ausnahmen:

- In Schritt 12a wurden folgende Städte für die 3 Armut-Bedrohungs- marker erwürfelt: München, Rostock, Essen.
- In Schritt 13 haben die Parteien folgende Städte für ihre Start- Parteibasen gewählt:
 - **SPD**: Berlin, München, Köln, Leipzig, Hamburg und Essen.
 - **Z**: Berlin, Hamburg, München, Frankfurt und Breslau.
 - **KPD**: Berlin, München, Leipzig und Essen.
 - **DNVP**: Köln, Breslau und Königsberg

Republikphase

Die erste Rundenkarte ist die Karte SCHUTZ DER REPUBLIK. Sie bringt den gleichnamigen gelben Themenmarker auf Feld 0 der Meinungsleiste ins Spiel. Er kann im Verlauf dieser Runde debattiert werden, wird aber erst in der Politikphase abge- handelt (wie alle anderen Themenmarker auch).



Agendaphase

Republikkarten ziehen

Zu Beginn der Agendaphase zieht jede Partei 2 Republikkarten:

SPD

1 Vertrag von Rapallo (A33)
 3
 ! Lege diese Karte neben.
 2 AKTION: Außenpolitik
 ! Nur wenn die Regierung nutzbar.
 4+ UNL +1 PRO +1
 ! Entferne die Karte aus dem Spiel.

1 Armenküchen (A51)
 0
 !
 UNL UNL
 -UNL-
 Bewege auf der Meinungsliste 4 Felder in deine Richtung. Wähle dann einen anderen Spieler, der ein anderes UNL +1
 3 Felder in seine Richtung bewegt.
 A 51 ! Entferne dann die Karte aus dem Spiel.

VERTRAG VON RAPALLO (A33) und ARMENKÜCHEN (A51)

DNVP

2 Die Macht der Straße (A23)
 2
 !
 ALLE SPIELER:
 3-5 Städte mit UNL +1
 6-7 Städte mit UNL +1
 8+ Städte mit UNL +1
 2 Kriegsheimkehrer (A54)
 0
 !
 Verstärkungen: in den DNVP-Vorrat
 -UNL-
 ! Nur falls du diese Karte in deinem ersten oder zweiten Impuls dieser Runde spielst:
 Falls UNL +1 auf der Meinungsliste liegt, bewege es 3 Felder in deine Richtung. Ansonsten: UNL +1 auf dein Feld 3.
 A 54 ! Entferne dann die Karte aus dem Spiel.

DIE MACHT DER STRASSE (A23) und KRIEGSHEIMKEHRER (A54)

Z

3 Reichstagswahl (A22)
 1
 !
 ALLE SPIELER:
 Jede Stadt mit mind. 2 UNL +1
 Versetze 1 von dort in das UNL +1
 5-7 UNL +1
 2 Albert Einstein (A35)
 2
 !
 UNL +1 UNL +1 UNL +1
 A 35 ! Entferne dann die Karte aus dem Spiel.

REICHSTAGSWAHL (A22) und ALBERT EINSTEIN (A35)

KPD

2 Bittere Armut (A25)
 2
 !
 -UNL-
 ! Nur falls UNL +1 aktiv ist:
 -UNL-
 ! Nur falls noch NICHT "Londoner Ultimatum"
 1 Misstrauensvotum (A28)
 3
 ! Ereignis NICHT in deinem ersten oder zweiten Impuls spielbar.
 Alle Spieler legen alle Parteikarten ab, die sie auf der Hand haben. Die Impulsphase endet, nachdem alle Republikkarten gespielt wurden.
 A 28 ! Entferne dann die Karte aus dem Spiel.

BITTERE ARMUT (A25) und MISSTRAUENSVOTUM (A28)

Agendakarten auswählen

Nun suchen die Parteien gleichzeitig und geheim ihre Agendakarte für die aktuelle Runde aus:



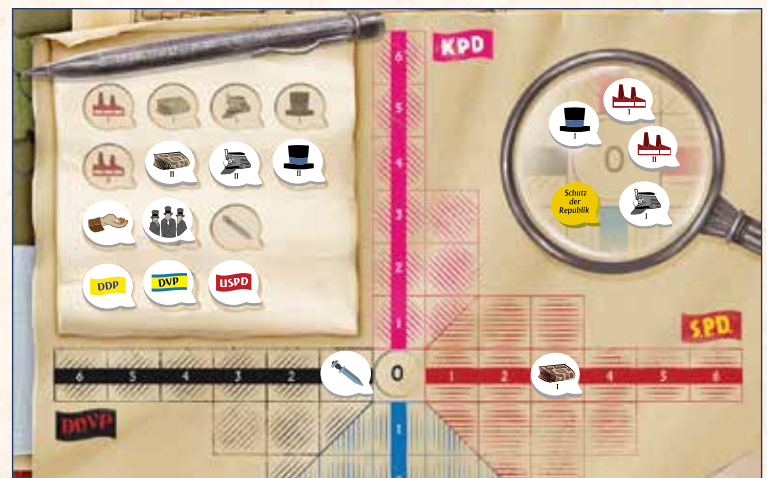
- Die SPD möchte die Republik stabilisieren und möglichst viele Bedrohungen loswerden. Die Agendakarte ZUSAMMENARBEIT bringt den Außenpolitik-Themenmarker auf Feld 0 ins Spiel und bietet dadurch die Möglichkeit, die Außenpolitikkarte VERSAILLER VERTRAG zu verhandeln zu können und den Blockade-Bedrohungsmarker zu entfernen.
- Die DNVP ist am Anfang des Spiels noch schwach. Die Agendakarte POPULISMUS ist eine gute Möglichkeit, eine Machtbasis auf der Straße zu errichten, weil sie 2 Parteibasen und den Dolchstoß-Themenmarker ins Spiel bringt.
- Das Zentrum möchte, wie die Sozialdemokraten auch, für Stabilität sorgen und wählt die gleichnamige Agendakarte. Sie bringt die Themenmarker „Wirtschaft“ und „Sicherheit“ ins Spiel und lässt die Partei eine zusätzliche Karte zu Beginn der Impulsphase spielen.

- Die Republik ist noch jung und kämpft mit mehreren Problemen. Die KPD möchte diese Chance nutzen und hofft auf einen schnellen Sieg. Daher wählt sie REVOLUTION JETZT!, mit der sie neue Karten mit Verstärkungs-Effekten in ihr Partei-Deck erhält.

Agendakarten abhandeln und Parteikarten ziehen

Die Agendakarten werden gleichzeitig aufgedeckt. Zuerst werden die auf den Agendakarten konkret benannten Themenmarker ins Spiel gebracht:

- Außenpolitik, Sicherheit, 2x Wirtschaft (jeweils auf Feld 0).
- Dolchstoß (auf Feld 1 der DNVP)
- Medien (auf Feld 3 der SPD)



In dieser Runde können insgesamt 7 Themen debattiert werden.

Danach werden alle weiteren Effekte der aufgedeckten Agendakarten nacheinander in Spielreihenfolge ausgeführt und Parteikarten gezogen (3 pro Partei plus zusätzlicher Karten, falls auf der Agendakarte angegeben). Die SPD stellt den Kanzler und wählt die Spielreihenfolge, weil in der ersten Runde noch kein Spieler das Thema „Reparationen“ gewonnen haben kann. Die SPD beschließt zu beginnen, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter:

- Die **SPD** platziert ihre Basis in Breslau und zieht 4 Parteikarten anstatt 3, muss davon jedoch 1 ablegen. Sie zieht folgende Karten und beschließt, PHILIPP SCHEIDEMANN abzulegen.



- Die **DNVP** setzt ihre Basen nach Essen und Rostock, da in beiden Städten bereits Bedrohungsmarker liegen und somit gute Putsch-Ziele sind. Dann zieht sie folgende 3 Parteikarten:



- Das **Zentrum** setzt 1 Polizeieinheit nach München, da sie die Räterepublik dort schnellstmöglich entfernen möchte, und zieht 1 zusätzliche Parteikarte, insgesamt also 4:



- Die **KPD** setzt ihren Reservemarker auf „+1“. Dann nimmt sie sich die 5 Karten ihres Erweiterungs-Sets „R“ und mischt sie in ihr Partei-Deck. Auch die KPD darf 1 zusätzliche Karte ziehen und erhält:



Impulsphase

Zu Beginn der Impulsphase

Sowohl das Zentrum als auch die KPD dürfen durch ihre Agendakarte 1 Karte „zu Beginn der Impulsphase“ spielen, also bevor die anderen Parteien an der Reihe sind. Auch hier bestimmt der Kanzler die Reihenfolge und wählt die KPD.

KPD: „Bewaffnet die Arbeiter!“ (K11)

Die KPD spielt die Karte als Ereignis, um den +1-Modifikator auf alle Demonstrationen in dieser Runde zu erhalten. Dann bewegt sie 3 ihrer Soldaten-Einheiten aus ihrem Vorrat (auf dem Parteitabellau) nach Rostock, Berlin und Essen. Schließlich führt sie in jeder der 3 Städte eine Demonstration durch. Für jede Demonstration hat sie 1 Würfel plus Würfel in Höhe der Stärke der dortigen Einheiten zu Verfügung, also jeweils 2 Würfel, weil jede Soldaten-Einheit eine Stärke von 1 hat.



- Die KPD würfelt für **Rostock** eine 4 und eine 6. Bei jedem Erfolgswurf zählt nur der höchste Würfel, die 6. Durch den +1-Modifikator ist das Ergebnis 7, wodurch die KPD einen Aufstand-Bedrohungsmarker in Rostock platziert. Zusätzlich darf sie 2 Basen dort platzieren. Da nur noch 1 Feld frei ist, muss sie die DNVP-Basis entfernen, statt ihre zweite Basis zu platzieren.
- Für **Berlin** wirft die KPD eine 4 und eine 5, was mit dem Modifikator zu einer 6 wird. Sie platziert 2 Basen auf die verbleibenden 2 leeren Felder in Berlin.
- Die Demonstration in **Essen** ergibt eine 3 und eine 6, mit Modifikator also 7. Ein weiterer Aufstand kommt samt 2 Basen ins Spiel! In Essen gibt es kein freies Feld mehr. Daher entfernt die KPD zunächst 1 gegnerische Basis ihrer Wahl (SPD) und platziert schließlich 1 eigene Basis auf dem nun freien Feld.

Die Karte wird aus dem Spiel entfernt, da sie für ihr Ereignis gespielt worden ist und im unteren Bereich eine entsprechende Anweisung enthält.

Was für ein fulminanter Start für die Kommunisten! Man spürt den Hauch der Revolution in den Straßen ...



Die Situation in Rostock, Berlin und Essen nach den erfolgreichen Demonstrationen.

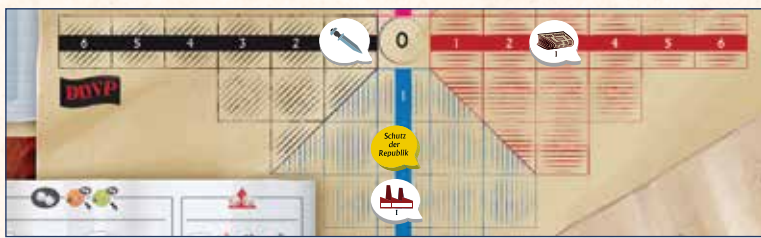
Zentrum: Bayerische Volkspartei (Z05)

Das Ereignis der Karte ist zu Spielbeginn nicht sehr nützlich. Daher spielt das Zentrum die Karte für eine Debatte, um mehrere Themenmarker auf die eigene Seite zu ziehen.

Das Zentrum darf ein Thema um 2 Felder bewegen und ein anderes um 3 Felder. Sie bewegt „Schutz der Republik“ auf ihr Feld 2 und „Wirtschaft I“ auf ihr Feld 3.



Die Karte kommt auf den Zentrum-Ablagestapel.



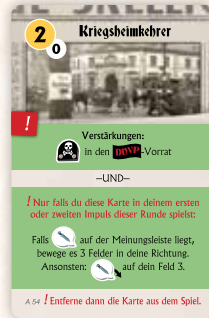
Die Meinungsleiste nach der gespielten Zentrum-Karte.

Impuls 1

Sowohl die KPD als auch das Zentrum haben ihre zusätzliche Karte zu Beginn der Impulsphase gespielt. Daher beginnt nun der Hauptteil des Spiels, in dem reihum jede Partei 1 Karte ausspielt, bis alle Handkarten gespielt worden sind. Erneut bestimmt der Kanzler die Reihenfolge und entscheidet, dass die DNVP beginnt. So ist die SPD in jedem Impuls zuletzt an der Reihe.

Impuls 1 – DNVP: Kriegsheimkehrer (A54)

Dies ist eine Republikkarte, daher wird die Karte zusätzlich zum Ereignis als Debatte oder für Aktionen gespielt. Die DNVP entscheidet, zuerst das Ereignis auszuführen. Sie nimmt sich 1 der noch nicht im Spiel befindlichen Freikorps-Einheiten mit Stärke 2 und legt sie in den Vorrat auf ihrem Parteitabellau. Durch den zweiten Teil des Ereignisses bewegt sie das Dolchstoß-Thema um 3 Schritte von ihrem Feld 1 auf ihr Feld 4.



Danach verwendet die DNVP die Karte zusätzlich für Aktionen in Stuttgart. Sie hat 2 Aktionspunkte. Für den 1. AP bewegt sie mittels Mobilisieren-Aktion das neue Freikorps aus ihrem Vorrat nach Stuttgart. Für den 2. AP führt sie dort eine Demonstration aus. Mit 3 Würfeln (1 + 2 für das Freikorps) erzielt sie 1, 6, 6. Jede zusätzliche 6 nach der ersten erhöht das Ergebnis um +1, daher ist das Ergebnis 7: Die DNVP platziert 2 Basen in Stuttgart (und dürfte dort 1 gegnerische Einheit auflösen, wenn eine vorhanden wäre).

Anschließend wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

Impuls 1 – Zentrum: „Der Feind steht rechts!“ (Z11)

Das Zentrum möchte die Karte für ihr Ereignis spielen und kündigt dies an. Daraufhin reagiert die DNVP mit ihrer Politikerkarte ALFRED HUGENBERG: Das Ereignis wird nicht ausgeführt, stattdessen muss das Zentrum seine Karte für eine Debatte oder für Aktionen spielen. Die DNVP legt die Hugenberg-Karte auf ihren Ablagestapel und zieht eine Partei-karte als Ersatz (ORGANISATION CONSUL, D06).

Das Zentrum beschließt, ihre Karte nun für Aktionen in Essen zu verwenden (= 3 Aktionspunkte), da die Lage dort mit 3 Bedrohungsmarkern und 1 KPD-Einheit prekär ist. Für die Aktionspunkte 1 und 2 bewegt sie 1 Reichswehr (Stärke 2) und 1 Polizei aus dem Vorrat des Regierungstabelleaus nach Essen. Den dritten und letzten Aktionspunkt speichert das Zentrum in der Reserve, um zukünftig in Städten mit eigener Basis reagieren zu können.



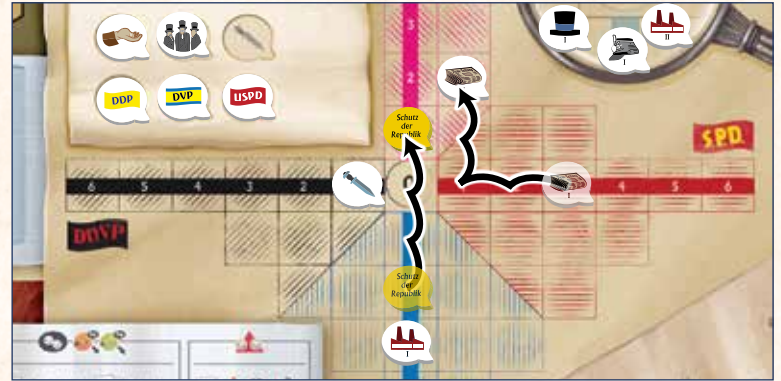
Die Lage in Essen ist aus demokratischer Sicht prekär.

Impuls 1 – KPD: Roter Frontkämpferbund (K23)

Da die KPD unbedingt weitere Einheiten für ihre Pläne benötigt, spielt sie die Karte für ihr Ereignis. Sie nimmt die 3 nicht im Spiel befindlichen Einheiten „Roter Frontkämpferbund“ und legt sie in ihren Vorrat. Auch die Debatte mit den hohen Werten dieser Karte ist der KPD willkommen. Sie bewegt das Medien-Thema um 4 Schritte, sodass es in ihrer Spalte 2 liegt, und das Thema „Schutz der Republik“ um 3 Schritte auf das eigene Feld 1.



Die Karte ROTER FRONTKÄMPFERBUND wird dann aus dem Spiel entfernt.



Impuls 1 – SPD: Pakt mit den alten Mächten (S05)

Angesichts der zahlreichen Bedrohungen beschließt die SPD, die Vorarbeit des Zentrums in Essen aufzugreifen. Das Ereignis der Karte passt perfekt: Zunächst bewegt sie 1 Reichswehr (Stärke 1) und 1 Polizei aus dem Regierungsvorrat nach Essen. Dann führt die SPD einen Gegenputsch aus, um den Aufstand niederzuschlagen. Für die SPD zählen alle eigenen Einheiten (keine vorhanden) sowie alle Regierungseinheiten (Stärke 5) abzüglich aller KPD-Einheiten (Stärke 1), weil der Aufstand ein Partei-Bedrohungsmarker der KPD ist.



Die SPD wirft 4 Würfeln und erzielt mit 5, 3, 3, 2 einen Erfolg! Der Aufstand wird aus Essen entfernt.

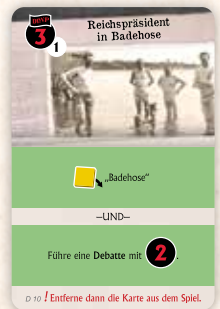
Der Kanzler atmet auf – ein Problem weniger. Mit den vielen Regierungseinheiten ist die Stadt gut gegen weitere Umsturzversuche gewappnet.

Impuls 2

Nachdem jede Partei genau 1 Karte gespielt hat, geht es nahtlos mit dem zweiten Impuls weiter.

Impuls 2 – DNVP: Reichspräsident in Badehose (D10)

Die DNVP möchte den Druck auf die Regierungspartei SPD erhöhen und spielt diese Karte als Ereignis. Es bringt den gelben Gesellschaftsmarker „Badehose“ auf der Gesellschaftsleiste ins Spiel. Solange dieser Marker im Spiel ist, verliert die SPD 1 Sitz in jeder Politikphase.



Für die Debatte mit 2 Punkten bewegt die DNVP das Sicherheit-Thema von Feld 0 auf ihr Feld 2. Sie möchte verhindern, dass eine ihrer Einheiten aufgelöst wird, falls das Thema unter die Kontrolle einer anderen Partei fällt.



Impulse 2 – Zentrum: Staatsbesuch (Z06)

Eigentlich würde das Zentrum die Karte gerne für ihr Ereignis spielen, um in der Außenpolitik tätig zu werden. Allerdings möchte sie unbedingt vermeiden, dass eine zweite Räterepublik platziert wird. Daher spielt das Zentrum die Karte für 3 Aktionspunkte, um in Rostock aufzurüsten und die dortige KPD-Einheiten zu bekämpfen.

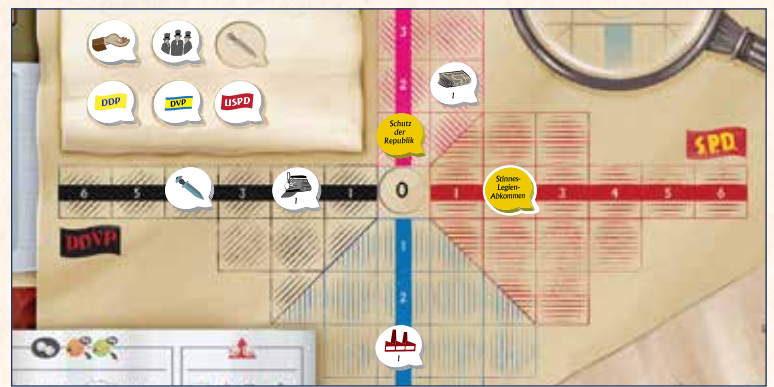
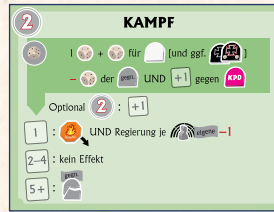
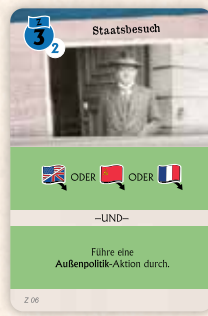
Mit dem ersten 1. AP bewegt sie 1 Polizei aus dem Regierungsvorrat nach Rostock. Mit den 2 übrigen AP führt sie eine Kampf-Aktion aus, die auf dem Regierungstableau angegeben ist. Das Zentrum hat zwar nur 1 Würfel zur Verfügung (1 + Stärke 1 der Polizei – Stärke 1 der KPD-Einheit), bekommt von der Kampf-Aktion aber einen +1-Modifikator, weil sie gegen die KPD kämpft. Sie würfelt nur eine 2, was ein Ergebnis von 3 ergibt und keinen Effekt hat.

Um doch noch einen Erfolg erzielen zu können, setzt das Zentrum die Sonderkarte GUSTAV STRESEMANN ein, um ihren Würfelwurf zu wiederholen. Sie würfelt eine 3, die zur 4 wird, was jedoch auch nicht ausreicht und keinen Effekt hat. Die Stresemann-Karte kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden. Um das anzuzeigen, wird sie auf ihre Rückseite gewendet.

Impuls 2 – KPD: Spartakusaufstand (K10)

Nach dem gescheiterten Kampf-Versuch des Zentrums entscheidet die KPD, in Rostock den Sack zuzumachen – die Demokraten sollen keine zweite Gelegenheit bekommen, KPD-Einheiten aufzulösen. Sie spielt die Karte für ihr Ereignis: Erst legt sie die 3 Spartakus-Einheiten in ihren Vorrat und bewegt dann 2 von ihnen direkt nach Rostock.

Für den anschließenden Putsch hat die KPD 2 Würfel zur Verfügung: +3 für ihre Einheiten und -1 für die dortige Polizei. Sie erzielt eine 1 und eine 5. Durch den Armut-Bedrohungsmarker erhöht sich das Ergebnis um +1 auf 6: Der Putsch ist erfolgreich! Der Aufstand wird durch eine Räterepublik ersetzt. Zudem wird nach jedem erfolgreichen Putsch 1 Bedrohungsmarker „Instabiler Staat“ in der DR-Box platziert, so also auch jetzt.

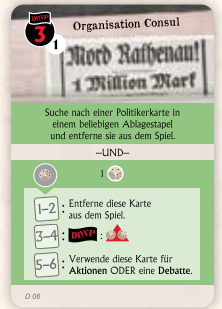


Der Stand der Debatte nach der Platzierung des Stinnes-Legien-Abkommens.

Impuls 3

Impuls 3 – DNVP: Organisation Consul (D06)

Die DNVP hat sich in den ersten Impulsen zwar nicht für eine aggressive Strategie entschieden, möchte aber trotzdem eine Putsch-Grundlage für spätere Impulse schaffen. Obwohl sie mit dem Ereignis den zuvor von der SPD abgelegten PHILIPP SCHEIDEMANN aus dem Spiel entfernen könnte, spielt die DNVP die Karte für Aktionen in Essen. Für 2 Aktionspunkte übernimmt sie die Kontrolle über die dortige Reichswehr (Stärke 2) und dreht sie auf die schwarze Seite. Sie gilt nun als DNVP-Einheit. Den letzten Aktionspunkt speichert die DNVP in der Reserve.



Impuls 3 – Zentrum: Garde-Kavallerie-Schützen (Z08)

Das Zentrum hat noch die Karte REICHSTAGSWAHL auf der Hand, aber keine gute Karte, um die Wertung, die dadurch ausgelöst wird, sinnvoll vorbereiten zu können.

Die Karte GARDE-KAVALLERIE-SCHÜTZEN ist mit einem Wert von 1 im großen Kreis nicht gut, um sie für Aktionen zu spielen, also verwendet das Zentrum die Karte für eine Debatte mit den Werten 1 und 4. Es bewegt das Außenpolitik-Thema von der 0 auf ihr Feld 4 und „Wirtschaft II“ ebenfalls von der 0 auf ihr Feld 1. Somit kontrolliert das Zentrum aktuell die Mehrzahl der Themen und hat berechtigte Hoffnung auf die 3 Zusatz-Sitze in Schritt 1 der Politikphase.



Impuls 3 – KPD: Misstrauensvotum (A28)

Um selbst möglichst wenig vom MISSTRAUENS-VOTUM betroffen zu sein, hat die KPD in den bisherigen Impulsen nur Parteikarten gespielt. Ihre verbleibende Parteikarte RUTH FISCHER ist in der aktuellen Situation recht schwach und so hofft die KPD, dass die anderen bessere Parteikarten abwerfen müssen, und spielt das MISSTRAUENS-VOTUM.



Da es sich um eine Republikkarte handelt, verwendet die KPD die Karte zuvor für eine Debatte und bewegt „Wirtschaft II“ auf ihr Feld 2 und „Medien“ um 1 Schritt nach oben neben ihr Feld 3.

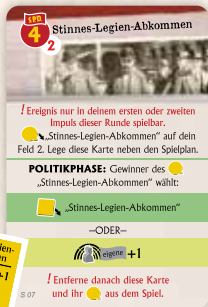
Nun müssen alle ihre Parteikarten von der Hand ablegen. Der SPD und dem Zentrum verbleiben je 2 Republikkarten und der KPD und DNVP je 1 Republikkarte.



Die Lage in Rostock nach dem erfolgreichen Putsch. Die KPD erhöht den Druck.

Impulse 2 – SPD: Stinnes-Legien-Abkommen (S07)

Die SPD hat großes Interesse am Gewinn dieses Themas, um den regelmäßigen Sitz-Verlust durch den Badehose-Gesellschaftsmarker auszugleichen. Da es bereits der zweite Impuls der SPD ist, ist dies die letzte Gelegenheit, die Karte für ihr Ereignis zu spielen. Der Themenmarker „Stinnes-Legien-Abkommen“ kommt auf Feld 2 der SPD ins Spiel.

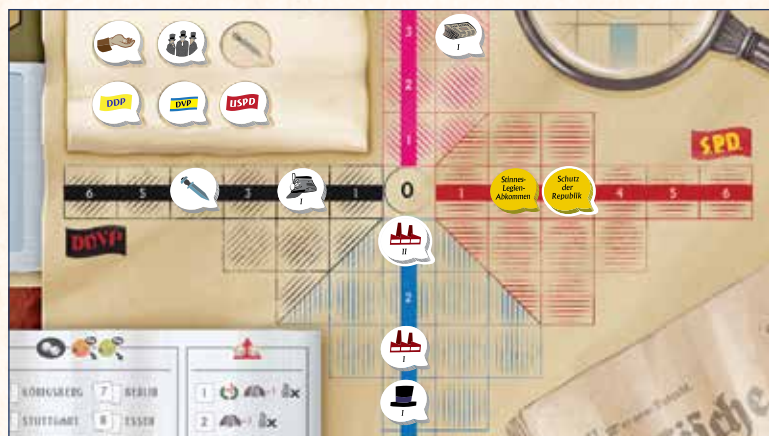


Impuls 3 – SPD: Armenküchen (A51)

Die SPD möchte den VERTRAG VON RAPALLO als letzte Karte behalten, um zum Schluss noch eine starke Debatte führen zu können. Daher spielt sie jetzt ARMENKÜCHEN und beginnt mit dem Ereignis.

Die Armut kommt in einer zufälligen Stadt ins Spiel. Die SPD würfelt mit 2 Würfeln eine Summe von 5, was gemäß der Stadt-Tabelle auf dem Spielplan der Stadt Köln entspricht. Der Inflation-Bedrohungsmarker wird in der DR-Box platziert, Inflation betrifft stets das gesamte Reich. Mit dem zweiten Effekt des Ereignisses bewegt die SPD das Thema „Schutz der Republik“ auf ihr Feld 3 und wählt das Zentrum, das seinerseits „Wirtschaft II“ vom KPD-Feld 2 wieder auf ihr eigenes Feld 1 bewegt. Die Wirtschaftspolitik scheint höchst umstritten zu sein! Die SPD hätte zwar gerne das Medien-Thema bewegt, sah sich aber in der Verantwortung den „Schutz der Republik“ zu sichern.

Abschließend verwendet die SPD die Karte für Aktionen und speichert den 1 Aktionspunkt in der Reserve.



Stand der Debatte nach dem dritten Impuls.

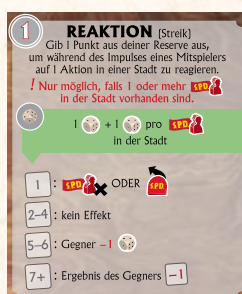
Impuls 4

Impuls 4 – DNVP: Die Macht der Straße (A23)

Die DNVP hat nur noch 1 Karte und muss daher diese spielen. Bevor sie das Ereignis ausführt, verwendet die DNVP die Karte für Aktionen in Hamburg. Sie bewegt 1 Freikorps (Stärke 2) aus ihrem Vorrat dorthin und kündigt dort eine Demonstration an.

Das passt den demokratischen Parteien gar nicht und sie kündigen an, darauf reagieren zu wollen. Also werden die Parteien in Spielreihenfolge gefragt:

- Das Zentrum könnte reagieren (Parteibasis und 1 Reservepunkt vorhanden), hätte aber nur 1 Würfel, weil keine Polizei in Hamburg ist. Daher verzichtet das Zentrum und hofft auf die SPD.
- Die KPD hat zwar 1 Reservepunkt, aber keine Parteibasis in Hamburg. Daher kann sie nicht reagieren.
- Die SPD sieht sich nun in der Pflicht und reagiert mit ihrer „Reaktion (Streik)“. Sie hat die dafür nötige Parteibasis in Hamburg und gibt 1 Reservepunkt aus. Sie hat 2 Würfel zur Verfügung: 1 standardmäßig und 1 weiteren pro eigener Basis (andere Parteien erhalten zusätzliche Würfel für eigene Einheiten). Sie würfelt 2, 5 und verringert damit die Würfelanzahl der DNVP um 1.



Für die Demonstration wirft die DNVP nun 2 Würfel (1 + Stärke 2 – 1 durch die Reaktion) und erhält 2, 6: Trotz der erfolgreichen Reaktion erzielt die DNVP einen Erfolg und platziert 2 Basen in Hamburg.

Nun wertet DIE MACHT DER STRASSE die Anzahl der Städte mit eigenen Parteibasen. Die Parteien erhalten folgende Siegpunkte:

- DNVP: 6 Städte für 3 SP
- Zentrum: 5 Städte für 1 SP
- KPD: 5 Städte für 1 SP
- SPD: 6 Städte für 3 SP

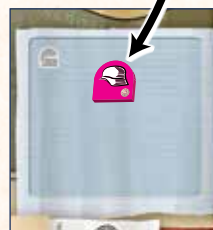
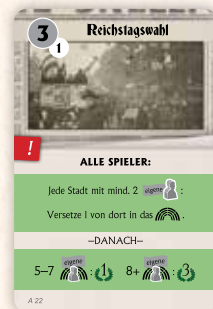
Da auf der Karte unten nicht angegeben ist, dass sie aus dem Spiel entfernt wird, kommt sie auf den Ablagestapel für Republikkarten.

Impuls – Zentrum: Reichstagswahl (A22)

Auch das Zentrum spielt nun ihre Republikkarte, die ebenfalls eine Wertung auslöst. Zuvor nutzt sie den Wert 3 der Karte für Aktionen.

Eine Möglichkeit wäre, Einheiten nach München zu bewegen, um die dortige Räterepublik zu entfernen. Das Zentrum beschließt jedoch, sich weiter um die Stadt Essen zu kümmern:

- Für 2 Aktionspunkte führt es eine Kampf-Aktion aus und wählt die KPD als Ziel. Obwohl die DNVP durch die schwarze Reichswehr in der Stadt vertreten ist, könnte sie nicht als Ziel gewählt werden, da Reichswehren niemals aufgelöst werden können (ebenso wenig wie Polizeieinheiten).
- Die Aktion gewährt standardmäßig 1 Würfel, 3 weitere erhält das Zentrum für die anwesenden Regierungseinheiten. Die KPD-Einheit gilt als gegnerische Einheit und reduziert die Würfelanzahl um 1. Die Reichswehr unter DNVP-Kontrolle könnte die Regierungseinheiten unterstützen, verzichtet jedoch darauf.
- Das Zentrum wirft 3 Würfel und erzielt 2, 3, 6. Ein Kampf gegen die KPD erhöht das Ergebnis immer um +1, also auf 7. Die Aktion war erfolgreich und die Soldaten-Einheit der KPD wird aufgelöst und in den Bereich für aufgelöste Einheiten (unterhalb von Breslau) gelegt. Diese Einheit ist damit aus dem Spiel. Die einzige Möglichkeit, eine aufgelöste Einheit wieder ins Spiel zu bringen, ist der Gewinn des Themas „Sicherheit“.

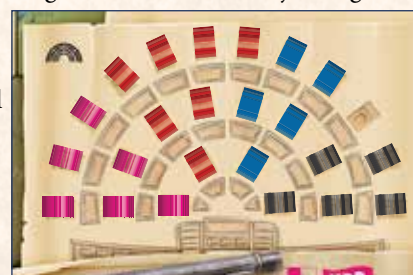


Den übrigen Aktionspunkt speichert das Zentrum in der Reserve (und ist damit beim Maximum von 2 Reservepunkten).

Dann wird das Ereignis der Karte ausgeführt:

- In jeder Stadt, in der eine Partei mindestens 2 Basen hat, versetzt sie 1 dieser Basen als Sitz ins Parlament. Die KPD erhält dadurch 2 Sitze für ihre Basen in Berlin und Essen. Die DNVP erhält ebenso 2 Sitze für Hamburg und Stuttgart. Die Figuren werden von der jeweiligen Stadt ins Parlament versetzt.

- Abschließend erhält jede Partei Siegpunkte je nach Anzahl ihrer Sitze im Parlament: Jede Partei hat zwischen 5 und 7 Sitze und erhält daher 1 Siegpunkt.



Impuls 4 – KPD: Bittere Armut (A25)

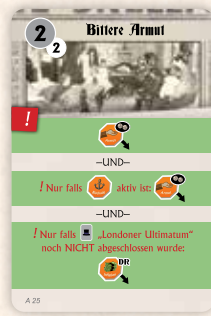
Mit dieser Karte kommen 2 Armut-Marker in zufälligen Städten ins Spiel, da die britische Seeblockade immer noch aktiv ist. Für jeden Marker wird mit 2 Würfeln auf die Stadt-Tabelle gewürfelt: eine 4 (Frankfurt) und eine 9 (München). Ein Marker kommt somit nach Frankfurt, der zweite jedoch in die DR-Box, da in München bereits eine Armut liegt. Zusätzlich wird ein weiterer Inflation-Marker in die DR-Box gelegt, da das LONDONER ULTIMATUM noch nicht abgeschlossen wurde (das ist die Außenpolitikkarte nach dem VERSAILLER VERTRAG).

Damit liegen bereits 6 Bedrohungsmarker in der DR-Box – ein weiterer Bedrohungsmarker dort würde das Spiel beenden und die Republik in Anarchie versinken lassen!

Danach verwendet die KPD die Karte für Aktionen in Berlin und bewegt mit den 2 Aktionspunkten 2 Arbeiter-Einheiten aus ihrem Vorrat dorthin – eine gewichtige Drohung. Wenn der KPD in der nächsten Runde ein Putsch in Berlin gelingt, würde sie das Spiel vorzeitig gewinnen (Räterepubliken in Berlin und in 2 weiteren Städten)!

Impuls 4 – SPD: Vertrag von Rapallo (A33)

Der VERTRAG VON RAPALLO ist eine Außenpolitikkarte. Das Ereignis dieser Karte ist, dass sie offen neben dem Außenpolitikstapel ausgelegt wird.



gelegt wird. Fortan kann sie im Rahmen einer Außenpolitik-Aktion verhandelt werden, alternativ zum VERSAILLER VERTRAG, der auf dem Außenpolitikstapel liegt.

Dann verwendet die SPD die Karte für eine Debatte mit den Werten 1 und 3. Sie bewegt das Sicherheitsthema um 3 Schritte auf ihr Feld 1 und „Wirtschaft II“ um 1 Schritt auf das geteilte Feld 1 von SPD/Zentrum. Somit kontrolliert die SPD aktuell die Mehrzahl der Themen – allerdings ist das Zentrum noch ein letztes Mal an der Reihe.

Impuls 5

Im fünften Impuls ist nur noch das Zentrum an der Reihe, weil es als einzige Partei noch eine Karte auf der Hand hat.

Impuls 5 – Zentrum: Albert Einstein (A35)

Mit dem Ereignis legt das Zentrum eine französische Flagge in den Außenpolitik-Bereich (unten links auf dem Spielplan), um die Chance auf eine erfolgreiche Verhandlung des VERSAILLER VERTRAGS in der folgenden Politikphase zu haben. Die Werte der Karte bieten sich für eine Debatte an, um wieder die Mehrheit bei den Themen zu haben. Allerdings sorgt sich das Zentrum um einen möglichen Umsturz durch die KPD und möchte daher die Polizeipräsenz in Berlin erhöhen. Es verwendet die Karte für Aktionen und bewegt 2 Polizeieinheiten aus dem Regierungsvorrat nach Berlin.

Da alle Handkarten gespielt worden sind, endet die Impulsphase. Die aktuelle Spielsituation wird in der nun folgenden Politikphase ausgewertet.



Spielsituation nach der Impulsphase der ersten Runde

The image shows a comprehensive view of the board game '1918-1933'. At the top, a map of Germany is divided into regions like 'Deutsches Reich', 'Rostock', 'Königsberg', 'Essen', 'Hamburg', 'Berlin', 'Frankfurt', 'Leipzig', 'Breslau', 'Köln', 'Stuttgart', and 'München'. Each region has specific markers for 'Armut' (poverty), 'Inflation', 'Hunger', and 'Unruhe' (unrest). To the right, a political system is shown with a semi-circular arrangement of cards for different parties: SPD (red), KPD (black), DDP (yellow), DVP (orange), and USPD (green). A magnifying glass is positioned over the SPD card. Below the map, there are several stacks of cards, including 'Vertrag von Rapallo' and 'Versailler Vertrag'. On the left, there are cards for 'Republik' and 'Schutz der Republik'. At the bottom, there are various icons and a 'GAME OVER' indicator.

Politikphase

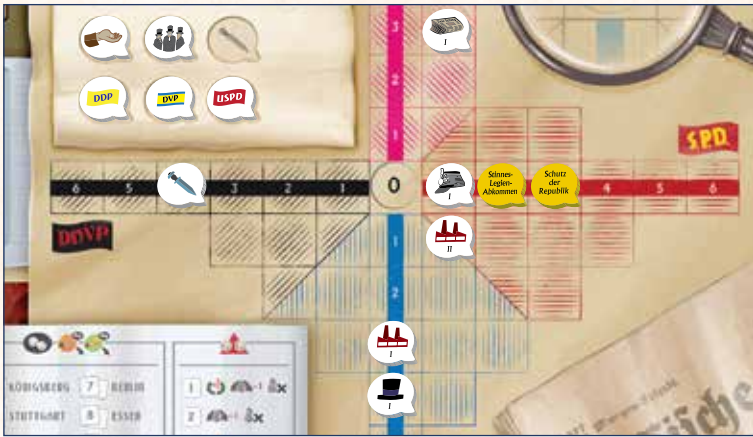
Wir empfehlen, die folgenden 8 Schritte der Politikphase zusammen mit der Anleitung ab Seite 16 durchzugehen.

1. Themenmehrheit werten

Die SPD gewinnt die Wertung der Themenmehrheit mit 3,5 kontrollierten Themen (Sicherheit, Stinnes-Legien-Abkommen, Schutz der Republik und Wirtschaft II zur Hälfte) und erhält dafür 3 Sitze (= 10 Sitze). Das Zentrum erhält 1 Sitz für die zweitmeisten Themen (= 6 Sitze). Da im Parlament nur noch 1 fester Sitz frei ist, werden alle drüber hinausgehenden Figuren auf das Überlauf-Feld daneben gestellt.

2. Gewonnene Themen abhandeln

Nun werden die einzelnen Themen abgehandelt. Die gewinnende Partei entscheidet jeweils. Es gibt kein Thema, das auf Feld 0 verblieben ist und ohne Effekt abgelegt werden würde. Zuerst werden alle weißen Themen gemäß der Reihenfolge auf dem Spielplan abgehandelt, danach die gelben Themen.

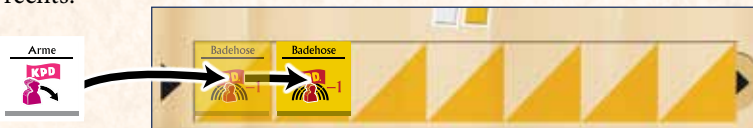


Wirtschaft I: Als Gewinner des Themas entscheidet sich das Zentrum für die Erhöhung der Wirtschaft, um weitere Armut zu vermeiden. Der Wirtschaftsmarker wird um 1 Feld nach rechts auf Stufe 2 gerückt. Zusätzlich wird 1 Wohlstand-Marker in einer zufälligen Stadt ins Spiel gebracht, der Würfelwurf ergibt eine Summe von 6: Hamburg.

Wirtschaft II: Das Thema liegt auf dem geteilten Feld von SPD/Zentrum, weshalb beide Parteien sich einvernehmlich für eine Option entscheiden müssen. Die SPD schlägt eine weitere Erhöhung der Wirtschaft vor, der das Zentrum zustimmt. Der Wirtschaftsmarker rückt 1 weiteres Feld nach rechts auf Stufe 3. Der Würfelwurf für 1 weiteren Wohlstand-Marker ergibt eine 8 für Essen. Da sich in Essen ein Armut-Marker befindet, wird der Wohlstand dort nicht platziert, sondern entfernt stattdessen die Armut aus Essen.



Medien I: Die KPD darf als Gewinnerin des Themas einen weißen Gesellschaftsmarker aus dem Vorrat ins Spiel bringen. Sie entscheidet sich für „Arme“, mit der sie in jeder Runde 1 Basis platzieren darf. Der Marker wird auf das linke Feld der Gesellschaftsleiste platziert, der vorhandene Gesellschaftsmarker „Badehose“ rutscht 1 Feld nach rechts.



Sicherheit I: Die SPD wählt die Option, 1 Einheit aufzulösen, und legt die Soldaten-Einheit der KPD von Berlin in den Bereich für aufgelöste Einheiten. Zusätzlich entfernt sie 1 Unruhe-Marker aus Berlin, um die Erfolgchancen eines KPD-Putsches zu verringern.

Außenpolitik I: Erst platziert das Zentrum eine weitere französische Flagge. Dann führt es eine Außenpolitik-Aktion aus, um eine der ausliegenden Außenpolitikkarten zu verhandeln und entscheidet sich für den VERSAILLER VERTRAG. Dies ist nicht ohne Risiko, weil die Karte in jedem Fall einen Gewaltfrieden-Marker in der DR-Box platzieren wird, während der Blockade-Marker nur bei einem Erfolg entfernt wird. Hat das Zentrum keinen Erfolg, würde das Spiel durch den siebten Bedrohungsmarker in der DR-Box enden. Die Karte jedoch nicht zu verhandeln, ist auch keine sinnvolle Option, da sonst ein weiterer Blockade-Marker am Rundenende ins Spiel kommen würde.



Hinweis: Der Versailler Vertrag ist eine Ausnahme unter den Außenpolitikkarten. Der Gewaltfrieden wird erst nach dem Erfolgswurf platziert, weshalb diese Karte jetzt noch verhandelt werden kann (obwohl die DR-Box bereits voll ist), siehe Anleitung (S. 22).

Zuvor erhält die DNVP 2 Parteibasen (Leipzig/Frankfurt) sowie 1 Sitz. Mit 3 Würfeln (1 plus 1 je französischer Flagge) erzielt das Zentrum 1, 2, 4 – gerade eben ein Erfolg! Das Zentrum erhält 2 Siegpunkte und rückt den Außenpolitikmarker 1 Feld nach rechts auf „1919 Versailles“. Dann werden alle Blockade-Marker aus der DR-Box entfernt (was einer ist) und der Gewaltfrieden-Marker auf dem nun freien Platz in der DR-Box platziert.

Beide Regierungsparteien müssen jeweils 1 Krisenwurf ausführen: Die SPD würfelt 4/6 und erleidet keinen negativen Effekt, während das Zentrum 3/5 würfelt und daher 1 Basis verliert (und Frankfurt wählt). Wie bei allen Krisen- und Erfolgswürfen zählt immer nur der höchste Würfel (SPD 6, Zentrum 5). Abschließend wird die Außenpolitikkarte aus dem Spiel entfernt, wodurch die nächste Karte sichtbar wird und zukünftig verhandelt werden kann: das LONDONER ULTIMATUM.

Dolchstoß: Die DNVP wählt natürlich die erste Option. Sie setzt die Basen nach Rostock und Berlin und erhält 1 Sitz im Parlament.

Nun folgen die gelben Themenmarker. Die Reihenfolge bestimmt wie üblich der Kanzler.

Schutz der Republik: Die SPD hat das Thema der aktuellen Rundenkarte gewonnen und darf daher 1 Option von der Karte wählen. Sie wählt die grüne Option, wodurch der gleichnamige gelbe Gesellschaftsmarker ins Spiel kommt. Zudem darf die SPD 1 Unruhe entfernen und wählt dafür Essen. Anschließend wird der Themenmarker aus dem Spiel entfernt, das Thema kann in dieser Partie nicht erneut debattiert werden.



Stinnes-Legien-Abkommen: Auch dieses Abkommen nimmt die SPD an, sodass ein weiterer Gesellschaftsmarker ins Spiel kommt. Der Themenmarker und die zugehörige SPD-Karte werden aus dem Spiel entfernt.

3. Gesellschaftsleiste abhandeln

Alle Marker auf der Gesellschaftsleiste werden von links nach rechts abgehandelt:



Stinnes-Legien-Abkommen: Die SPD erhält 1 Sitz und das Zentrum wählt Stuttgart, um dort 1 Basis zu platzieren.

Schutz der Republik: Der Kanzler (SPD) darf 1 Einheit auflösen. Er wählt das Freikorps (Stärke 2) in Hamburg und legt es von dort in den Bereich für aufgelöste Einheiten.

Arme: Die KPD darf 1 Basis platzieren und wählt Frankfurt.

Badehose: Die SPD verliert 1 Sitz (den sie gerade erst durch das Stinnes-Legien-Abkommen erhalten hatte).

4. Parteien werten

Zuerst erhält jede Partei Siegpunkte (SP) für die Erreichung ihrer Parteiziele:

- **KPD:** Die KPD erhält 6 SP, je 2 SP für ihre beiden Räterepubliken und 2 weitere SP, weil es kein einziges Regime auf dem Spielplan gibt.
- **SPD:** Es sind 5 Armut-Marker im Spiel (4 in Städten, 1 in der DR-Box), sodass die SPD dafür keine SP erhält. Allerdings erhält auch die SPD 2 SP, weil es kein einziges Regime auf dem Spielplan gibt.
- **Zentrum:** Da sich 3 Unruhe-Marker im Spiel befinden, geht das Zentrum in dieser Kategorie leer aus (es würde 2 SP erhalten, wenn höchstens 2 Unruhe-Marker im Spiel wären). Und da sich Räterepubliken in Rostock und München befinden, erhält das Zentrum auch dafür keine Punkte.
- **DNVP:** Auch die DNVP erhält keinerlei Punkte, weil sie kein Regime platzieren konnte, sich im Gegenzug aber Räterepubliken im Spiel befinden.

Dann gewährt jede Kleinpartei ihrer kontrollierenden Partei einen Bonus:

- **USPD:** Die USPD wird weiterhin von der KPD kontrolliert, wodurch sich ihre Reserve um 1 Punkt auf 2 erhöht.
- **DDP:** Die SPD könnte 1 eigene Parteibasis opfern, um 1 der ausliegenden Außenpolitikkarten zu verhandeln. Der VERTRAG VON RAPALLO würde der DNVP weitere Sitze einbringen und das nun auf dem Stapel sichtbare LONDONER ULTIMATUM würde weitere Bedrohungsmarker ins Spiel bringen (was der siebte wäre). Daher verzichtet die SPD auf diesen Bonus.
- **DVP:** Das Zentrum wendet die Karte GUSTAV STRESEMANN wieder auf ihre aktive Seite.

5. Lage der Republik prüfen

Wirtschaft: Die Wirtschaft konnte auf die solide Stufe 3 erhöht werden, sodass keine neue Armut ins Spiel kommt (aber auch noch kein Wohlstand).

Regierungserklärung: Die Regierungsparteien erhalten 1 SP für jede Stadt ohne Bedrohungen. Neben Hamburg, wo der durch das Thema „Wirtschaft I“ ins Spiel gekommene Wohlstand die Unruhe neutralisiert, gibt es 5 weitere Städte ohne Bedrohung (Königsberg, Berlin, Leipzig, Breslau und Stuttgart), sodass jede Regierungspartei 3 Punkte erhält.

Nun werden die Städte mit mindestens 2 Bedrohungen betrachtet. SPD und Zentrum verlieren jeweils 2 Sitze für München und Rostock.

Zuspitzung: Die Anzahl der Bedrohungen in der DR-Box beträgt 6, somit müssen SPD und Zentrum jeweils 5 Krisenwürfe ausführen. Hierbei verliert die SPD insgesamt 2 Basen (Hamburg, Breslau) und 1 Sitz. Das Zentrum hat mehr Glück beim Würfeln und verliert nur 1 Basis (Berlin) und 1 SP. Das hätte jeweils schlimmer ausgehen können.

Stabilisierung: Die Bedrohungsmarker „Gewaltfrieden“ und „Instabiler Staat“ werden aus der DR-Box entfernt.

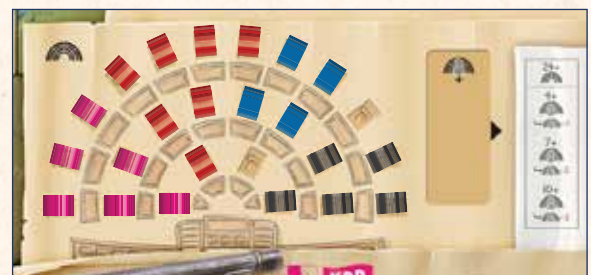
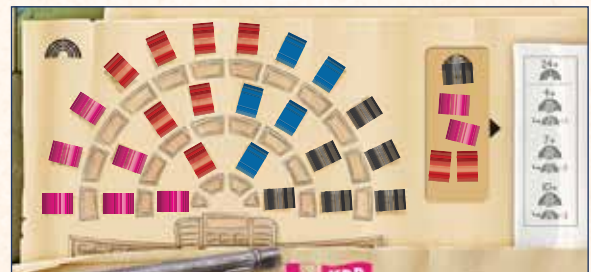
6. Sitze durch Kleinparteien erhalten

Die Parteien erhalten zusätzliche Sitze für die Kleinparteien, die sie kontrollieren: jeweils 2 Sitze für die KPD und SPD sowie 1 Sitz für das Zentrum. Da die 24 festen Sitze im Parlament bereits voll sind, werden die Figuren auf das Überlauf-Feld gestellt.



7. Parlamentsgröße überprüfen

Die Gesamtzahl der Sitze (29) übersteigt die Anzahl der festen Sitze (24). Daher werden Sitze gekürzt. Das Zentrum muss 1 Sitz aufgeben, alle anderen Parteien jeweils 2. Damit sind nun 22 Sitze vergeben, sodass nicht erneut gekürzt werden muss.



Das Parlament vor und nach dem Kürzen.

8. Neue Regierung bilden

Weder die KPD noch die DNVP haben mindestens 50 % der besetzten Sitze, weshalb es zu keinem Umsturz kommt, sondern eine neue Regierung gebildet wird. Da keine Partei die absolute Mehrheit hat, werden die drei möglichen Koalitionen in Reihenfolge ihrer Sitzanzahl betrachtet:

- Die Linke Koalition (aus SPD und KPD) wäre mit 13 Sitzen die größtmögliche Koalition. Diese Option würde einiges am Verlauf der Partie ändern. Als Regierungspartei könnte die KPD keine weiteren Putschversuche unternehmen, sondern müsste sich für die Stabilisierung der Republik einsetzen. Daher lehnt die KPD diese Koalition ab. Auch die SPD hätte ablehnen können.

- Die zweitgrößte Koalition ist die bestehende Weimarer Koalition aus SPD und Zentrum mit insgesamt 11 Sitzen. Diese Option darf nicht abgelehnt werden, sodass die alte Regierung im Amt bestätigt wird. Die SPD hat mehr Sitze als das Zentrum und stellt daher weiterhin den Kanzler. Die Regierung verfügt genau über 50 % der im Parlament besetzten Sitze (11 von 22) und zählt daher als Mehrheitsregierung.

Es sind keine Karten im Spiel, die einen Effekt „am Rundenende“ haben. Mit dem Ende der Politikphase der ersten Runde endet auch das ausführliche Spielbeispiel.

Ausblick

Die junge Republik ist relativ stabil und obwohl bereits einige negative Republikkarten gespielt worden sind, konnte sie einige wichtige Schritte für ihre Zukunft unternehmen. Die wirtschaftliche Situation konnte durch die Erhöhung der Wirtschaftsstufe zwar verbessert werden, die hohe Inflation ist jedoch weiterhin eine Gefahr. Die Unterzeichnung des Versailler Vertrags markiert den Beginn des Weges aus der internationalen Isolation.

Die KPD hatte einen starken Start und wird die Republik weiterhin herausfordern. Berlin wird vermutlich ihr primäres Ziel bleiben. Die nationalistische DNVP ist noch schwach, kann im weiteren Verlauf

aber zu einer weiteren Bedrohung heranwachsen. Die Regierung muss sich um die hohe Inflation kümmern und versuchen, Wohlstand zu erzeugen. Die Einführung der Rentenmark könnte dafür in der nächsten Runde eine Option sein. Die geringe Anzahl an Parteibasen ist ein Problem für beide demokratischen Parteien. Auch kann das Zentrum der SPD nicht mehr so einfach die Vorherrschaft bei den Themen überlassen, da es im Parlament zulegen muss.

So hat jede Partei ihre eigenen Ziele und Herausforderungen für die nächste Spielrunde ...



Szenarien

In der Spielanleitung ist das Hauptszenario von **Weimar** beschrieben, das für genau 4 Personen ist und bis zu 6 Spielrunden dauern kann. Neben diesem Hauptszenario gibt es drei weitere Szenarien, die in diesem Begleitheft beschrieben sind:

- **Republik am Abgrund (solo)**: Ein Solo-Szenario über die ersten 2 Spielrunden, das sich zum Vertiefen der Regeln eignet.
- **Bruderkrieg (4 Personen)**: Verläuft über die ersten 2 Spielrunden und ist somit dem Beginn des Hauptszenarios sehr ähnlich, aber deutlich kürzer. Eignet sich gut als Einstieg, wenn neue Personen dabei sind.
- **Tanz auf dem Vulkan (4 Personen)**: Verläuft über die letzten 2 Spielrunden und stellt somit die Jahre 1929 bis 1933 in den Mittelpunkt, in denen die Finanzkrise und der Aufstieg der NSDAP die Republik vor große Herausforderungen stellen.

1. Republik am Abgrund (solo)

Dieses Szenario wird solo gespielt und geht über 2 Runden. Es ist bestens dafür geeignet, die Regeln und Spielabläufe zu verinnerlichen, bevor du das Spiel anderen erklärst.

Du übernimmst die Kontrolle über die SPD und – mit einigen Einschränkungen – über das Zentrum. Deine Gegner (KPD, DNVP) sind „halbautomatische“ Bots. Ihre Handlungen ermittelst du über Entscheidungstabellen. Nach den 2 Runden überprüfst du anhand von 10 Kriterien, ob du gewonnen hast. Da die SPD deine „Hauptpartei“ ist, hängen 4 der Kriterien vom Erfolg der SPD ab.

Weimar ist ein sehr dynamisches Spiel, bei dem jede einzelne Karte mehrere Entscheidungen verlangt. Daher gibt es keine fürs Bots typische Flussdiagramme: Sie wären zu kompliziert, um Spaß zu machen. Stattdessen wird ihr Verhalten größtenteils über priorisierte Entscheidungstabellen ermittelt. Diese Prioritäten definieren die Spielweise und das gewünschte Verhalten der Bots.

Grundsätzlich gilt: Du musst die Bots bestmöglich gegen dich spielen lassen.

1.1. Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung entspricht dem normalen Spielaufbau (siehe Spielanleitung S. 6). Folge den Anweisungen dort. Bestimme zufällig, wie die Sitz-Reihenfolge der Parteien ist. Wie üblich bestimmt in der ersten Runde der Kanzler (also du), welche Partei beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Dem Spiel liegen 5 doppelseitige Übersichtskarten für dieses Szenario bei. Lege sie in deinen Spielbereich, wo du sie gut sehen kannst.

1.2. Spielende und Spielsieg

Dieses Szenario endet spätestens nach der Politikphase von Runde 2. Gehe dann die 10 Kriterien in der Tabelle rechts durch und überprüfe, wie viele du erfüllt hast:

- 5 oder mehr erfüllte Kriterien sind ein **kleiner Sieg**.
- 8 oder mehr erfüllte Kriterien sind ein **großer Sieg**.

Alle anderen Ergebnisse und jegliches vorzeitige Spielende (Umsturz/Anarchie) gelten als **Niederlage**.

Nr.	Kategorie	Kriterium
1	Sitze im Parlament	SPD hat 10+ Sitze im Parlament.
2	Parteibasen	SPD hat 10+ Basen in Städten.
3	Wirtschaft	Wirtschaft auf Stufe 3+.
4	Außenpolitik	 „Londoner Ultimatum“ erfolgreich abgeschlossen.
5	Inflation	Keine Inflation im Spiel.
6	Räterepubliken / Regimes	Höchstens 1 Stadt mit Räterepublik und/oder Regime.
7	Bedrohungen im Reich	Höchstens 2 Bedrohungsmarker in DR-Box.
8	Siegpunkte	SPD hat 15+ Siegpunkte.
9	Regierung	SPD ist nach der letzten Politikphase in der Regierung.
10	Aufgelöste Einheiten	3+ aufgelöste Einheiten von KPD und/oder DNVP

Hinweis: Eine Angabe wie „3+“ bedeutet stets „3 oder mehr“.

REPUBLIK AM ABGRUND

WERTUNGSTABELLE

Kleiner Sieg = 5+ Kriterien erfüllt
Großer Sieg = 8+ Kriterien erfüllt

1. 10+  SPD
2. 10+  in Städten
3.  auf Stufe 3+
4.  „Londoner Ultimatum“ abgeschlossen
5. keine  im Spiel
6. max. 1 Stadt mit  / 
7. max. 2  in DR-Box
8.  hat 15+ 
9.  in der Regierung
10. insgesamt 3+  / 

Diese Infos sind auch auf dieser Übersichtskarte zusammengefasst.

1.3. Regeln für deine Parteien

Du spielst die SPD und das Zentrum, also die beiden Parteien der „Weimarer Koalition“, wobei die SPD den Kanzler stellt. Bei der SPD hast du die gänzliche Kontrolle. Um jedoch die Rivalität zwischen beiden Parteien zu simulieren, musst du für das Zentrum folgende Regeln anwenden:

- **Debatte mit Wert 1:** Immer wenn das Zentrum einen Wert von 1 für eine Debatte zur Verfügung hat, musst du nach Möglichkeit ein Thema bewegen, das aktuell von der SPD kontrolliert wird.
- **Basis entfernen:** Immer wenn das Zentrum eine gegnerische Basis entfernen darf, wirf 1 Würfel.
 - **1 oder 2?** Entferne nach Möglichkeit eine SPD-Basis.
 - **3 bis 6 oder keine SPD-Basis vorhanden?** Du kannst frei wählen.
- **Reaktionen auf KPD/DNVP:** Immer wenn das Zentrum die Voraussetzungen (Basis + Reservepunkt) hat, auf eine Aktion der KPD oder DNVP zu reagieren, wirf 1 Würfel.
 - **KPD-Aktion?** Bei **3 oder mehr** führt das Zentrum die Reaktion aus.
 - **DNVP-Aktion?** Bei **5 oder mehr** führt das Zentrum die Reaktion aus.

Hinweis: Diese Regeln sind ebenfalls auf einer der Übersichtskarten dieses Szenarios zusammengefasst.

1.4. Regeln für die Bot-Parteien

1.4.1 Übergreifende Regeln

Für die Bots gelten folgende übergreifende Regeln:

- **Im Sinne der Partei:** Wann immer eine Handlung nicht vollständig durch die Szenario-Regeln bestimmt wird, tritt die Entscheidung stets im besten Sinne für den Bot und folge dabei der Priorisierung der entsprechenden Entscheidungstabelle.
- **Reaktion wann immer möglich:** Immer wenn ein Bot die Möglichkeit zur Reaktion hat, führt er diese Reaktion aus.
- **Keine Politiker als Reaktion:** Bots spielen ihre „Handkarten“ in zufälliger Reihenfolge. Daher können sie ihre Politiker nicht für Reaktionen einsetzen.
- **Neutral bei Putschen:** Wenn ein Putsch durchgeführt wird, gelten die Einheiten des anderen Bots (oder beider Bots, falls du einen Gegenputsch durchführst) stets als neutral.
- **Stadt-Auswahl bei Krisen-Würfen:** Muss ein Bot beim Effekt eines Krisen-Wurfs eine Stadt wählen, wählt er die Stadt mit der geringsten Priorität, auf die der Effekt angewendet werden kann.
- **Gewonnene Themen:** Wenn ein Bot ein Thema gewinnt, wählt er stets die Option, die ihm am meisten hilft.

1.4.2. Gegner-Priorität

Immer wenn ein Bot eine Partei bzw. einen Spieler für einen negativen Effekt wählen muss, wählt er die erste Partei der folgenden Liste aus, die den entsprechenden Effekt möglichst vollständig ausführen kann. (Im seltenen Fall eines positiven Effekts geht der Bot die folgende Liste von hinten nach vorne durch.)


- **KPD**: Zentrum > SPD > DNVP
- **DNVP**: SPD > KPD > Zentrum

1.4.3. Stadt-Priorität für Basen und Einheiten

Immer wenn ein Bot eine Stadt auswählen muss, um eine eigene Basis oder Einheit zu platzieren, folge der unten stehenden Tabelle. Beachte nur die zwei Bedingungen für „Basis“ oder „Einheit“, je nachdem, was platziert werden soll. Der Bot wählt die Stadt mit der höchsten Priorität, auf die Bedingung #1 zutrifft. Falls es keine solche Stadt gibt, geht er alle Städte für Bedingung #2 durch. Sonst wählt er die Stadt mit der höchsten Priorität ohne weitere Bedingung.

Wichtig: Überspringe beim Platzieren von Basen alle Städte, die nicht genügend freie Plätze haben.

		KPD	DNVP
Basis platzieren	#1	Stadt mit Räterepublik oder Aufstand (Räterepublik bevorzugt)	Stadt mit höchstens 1 gegnerischen Basis
	#2	Stadt ohne eigene Basis	Stadt ohne eigene Basis
Einheit platzieren	#1	Stadt mit 2+ Bedrohungsmerkern (Armut, Unruhe, Regime)	Stadt mit Räterepublik oder Aufstand (Räterepublik bevorzugt)
	#2	Stadt ohne gegnerische Einheit	Stadt mit Armut oder Unruhe (Stadt mit beidem bevorzugt, sonst Armut vor Unruhe)
sonst		Stadt mit höchster Priorität	
		Stadt-Prioritätsliste KPD	Stadt-Prioritätsliste DNVP
1.	Berlin	7.	Leipzig
2.	Hamburg	8.	Frankfurt
3.	München	9.	Stuttgart
4.	Essen	10.	Rostock
5.	Köln	11.	Königsberg
6.	Breslau		
1.	Königsberg	7.	Hamburg
2.	Rostock	8.	Stuttgart
3.	München	9.	Köln
4.	Berlin	10.	Frankfurt
5.	Essen	11.	Leipzig
6.	Breslau		



Diese Infos sind auch auf den zwei Seiten dieser Übersichtskarte zusammengefasst.

BEISPIEL 1: Der **KPD**-Bot muss eine Basis platzieren. Er überprüft alle Städte auf Bedingung 1: In Berlin (Priorität 1) gibt es einen Aufstand und in Essen (Priorität 4) sowie Frankfurt je eine Räterepublik. Da der Bot Städte mit Räterepublik bevorzugt, wählt er diejenige von ihnen mit der höheren Priorität aus: Essen.

BEISPIEL 2: Nun darf der **DNVP**-Bot eine Basis platzieren. Es gibt aktuell keine Stadt, auf die Bedingung #1 zutrifft (höchstens 1 gegnerische Basis). Daher überprüft er die Städte auf Bedingung #2. Die erste Stadt gemäß Prioritätsliste, in der die DNVP keine eigene Basis hat, ist München. Daher platziert der Bot die Basis in München.

1.4.4. Agendaphase

Agendakarte auswählen

Die Bots wählen ihre Agendakarte gemäß folgender Tabelle aus:



	KPD	DNVP
Runde 1	„Revolution jetzt!“	Wirf 1 Würfel: 1–3: „Marsch durch die Institutionen“ (Ignoriere den Kartenzieh-Effekt.) 4–6: „Populismus“
Runde 2	Wirf 1 Würfel: 1–3: „Marsch durch die Institutionen“ 4–6: „Populismus“	„Mit Gewalt an die Macht“ • Bringe zusätzlich das Thema „Dolchstoß“ auf Feld 0 ins Spiel (falls es noch nicht im Spiel ist). • Suche für den Verstärkungen-Effekt die erste Verstärkungen-Karte aus dem Nachziehstapel und mische sie in den Handkarten-Stapel der DNVP.

1.4.5. Impulsphase

Wenn einer der Bots in der Impulsphase an der Reihe ist, ziehe die oberste Karte von seinem Handkarten-Stapel und führe sie aus.
Wichtig: Die Karten funktionieren für die Bots anders als für dich. In den meisten Fällen führt ein Bot mehrere Optionen aus – je nachdem, ob es eine Republik- oder Parteikarte ist.









Aufgedeckte Karte ist eine Republikkarte

Ist die aufgedeckte Karte eine **Republikkarte**, führt der Bot alle 3 Optionen (Ereignis, Aktion, Debatte) in dieser Reihenfolge nacheinander aus:

1. Erst das Ereignis der Karte.
2. Dann eine Aktion mit dem Wert im großen Kreis .
3. Schließlich eine Debatte mit dem Wert im kleinen Kreis .

Aufgedeckte Karte ist eine Parteikarte

Ist die aufgedeckte Karte eine **Parteikarte**, führt der Bot immer 2 von 3 Optionen (Ereignis, Aktion, Debatte) aus. Gehe dafür die folgende Liste durch und führe den ersten Eintrag durch, dessen Bedingung zutrifft:

- **Wert im kleinen Kreis  3 oder höher?**
 - Erst das Ereignis, dann Debatte mit dem Wert im kleinen Kreis .
- **Wert im großen Kreis  übersteigt den Wert im kleinen Kreis um 2?**
 - Erst das Ereignis, dann eine Aktion mit dem Wert im großen Kreis .
- **Andernfalls wirf 1 Würfel:**
 - 1–2: Erst das Ereignis, dann Debatte mit dem Wert im kleinen Kreis .
 - 3–4: Erst das Ereignis, dann eine Aktion mit dem Wert im großen Kreis .
 - 5–6: Erst Debatte mit dem Wert im kleinen Kreis , dann eine Aktion mit dem Wert im großen Kreis .



Diese Infos sind auch auf dieser Übersichtskarte zusammengefasst.

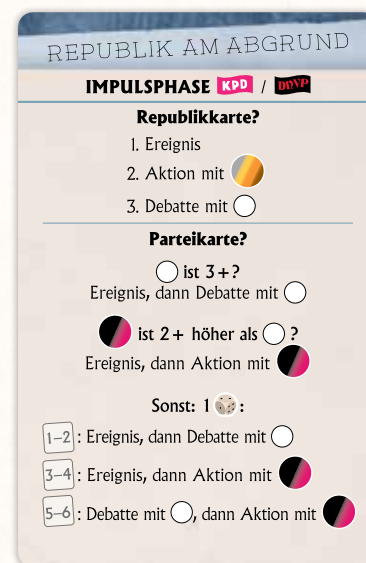
Beliebiges Thema ins Spiel bringen

Wenn ein Bot durch seine Agendakarte ein beliebiges Thema ins Spiel bringen darf, wählen sie wie folgt:

- **KPD**: Armut vor Reparationen
- **DNVP**: DVP (falls nicht bereits unter eigener Kontrolle) vor Dolchstoß

Handkarten vorbereiten

Beide Bots erhalten (wie üblich) 2 Republikkarten und ziehen 3 Parteikarten von ihrem jeweiligen Stapel. Bots haben jedoch keine wirkliche Kartenhand. Mische stattdessen jeweils diese 5 Karten zu einem verdeckten „Handkarten-Stapel“. In jedem Impuls deckst du die oberste Karte des Handkarten-Stapels des entsprechenden Bots auf und führst sie aus.



Diese Infos sind auch auf dieser Übersichtskarte zusammengefasst.

1.4.6. Debatte

Immer wenn ein Bot ein Thema zum Debattieren auswählen muss, folge der unten stehenden Tabelle. Der Bot wählt das Thema mit der höchsten Priorität (von 1 bis 9), auf das Bedingung #1 zutrifft. Falls es kein solches Thema gibt, geht er alle Themen für Bedingung #2 bzw. #3 durch. Sonst wählt er einfach das Thema mit der höchsten Priorität. Die Themen der Priorität 1 bis 5 sind für den Bot „wichtige“ Themen, aller anderen Themen nicht.

Wichtig: Ein Bot versucht immer, ein Thema um den gesamten möglichen Wert zu bewegen. Könnte er das nicht, wählt er jenes Thema nicht, sondern geht die Themen weiter durch, bis eine gesamte Bewegung möglich ist.

Falls der Bot 2 Themen debattieren darf (z. B. durch ein Ereignis), wähle erst das Thema für den Wert im großen Kreis der Karte. Wähle danach auf die gleiche Weise das zweite Thema für den Wert im kleinen Kreis der Karte.

	KPD	DNVP
Bedingung 1	Thema, das mindestens ein KPD-Feld mit Wert 2 erreichen kann.	Thema, das mindestens ein DNVP-Feld mit Wert 2 erreichen kann.
Bedingung 2	Thema der Kategorie „wichtig“, das bereits von der KPD kontrolliert wird.	Thema der Kategorie „wichtig“, das von SPD oder Zentrum kontrolliert wird.
sonst	Thema mit höchster Priorität	Thema mit höchster Priorität
Kategorie „wichtig“	1. Medien 2. Armut 3. USPD 4. Thema der aktuellen Rundenkarte 5. Sicherheit	1. Dolchstoß 2. Thema der aktuellen Rundenkarte 3. Reparationen 4. DVP 5. Sicherheit
Kategorie „weitere“	6. Reparationen 7. Wirtschaft 8. Außenpolitik 9. Dolchstoß	6. Wirtschaft 7. Medien 8. Armut 9. Außenpolitik

1.4.7. Aktion (in einer Stadt)

Wenn ein Bot eine Aktion in einer Stadt ausführt, führt er immer nur genau 1 Aktion aus. Beide Bots versuchen stets einen Putsch durchzuführen, falls ausreichend Aktionspunkte vorhanden sind, andernfalls eine Demonstration. In beiden Fällen präferieren sie „erfolgsversprechende“ Aktionen, für die sie mindestens 3 Würfel zur Verfügung haben. Das grundsätzliche Vorgehen ist wie folgt:

- **Reserve leeren:** Zuerst nimmt der Bot alle Punkte aus seiner Reserve und zählt sie zum Kartenwert hinzu, den er für diese Aktion zur Verfügung hat. Das ergibt seine Aktionspunkte (AP).
- **Aktion bestimmen:** Hat der Bot genügend AP für einen Putsch (KPD: 4+ / DNVP: 3+), wird er einen Putsch durchführen oder zumindest vorbereiten. (*Putsch vorbereiten* ist eine neue Sonderaktion, die nur Bots zur Verfügung steht, siehe unten). Andernfalls wird er eine Demonstration durchführen. In beiden Fällen gibt er die für die Aktion nötigen AP aus.
- **Überschüssige AP:** Hat der Bot mehr AP, als er für die gewählte Aktion benötigt, gibt er diese überschüssigen AP gemäß den Angaben der Tabelle auf der nächsten Seite aus, wobei es Unterschiede zwischen beiden Bots gibt. Der KPD-Bot versucht vorrangig sein Ergebnis um +1 zu erhöhen (für 2 AP), während der DNVP-Bot den ersten überschüssigen AP immer in der Reserve speichert und weitere überschüssige AP für die Sonderaktion *Putsch vorbereiten* nutzt.
- **Ziel-Stadt bestimmen:** Um die Ziel-Stadt für die Aktion zu bestimmen, geht der Bot die drei Bedingungen in der Tabelle von oben nach unten durch und wählt die erste, die erfüllt ist. Dort führt er die Aktion aus. Kommen mehrere Städte infrage, wählt der Bot erst die Stadt, in der er die meisten Würfel für die Aktion zur Verfügung hat, und dann ggf. die Stadt mit der höheren Priorität (gemäß der Stadt-Prioritätsliste auf S. 13).

Sonderaktion: Putsch vorbereiten

Mit dieser Sonderaktion versucht der Bot in einer Stadt so viel Stärke zu versammeln, dass er dadurch mindestens 3 Würfel für den Putsch zur Verfügung hat. Dabei bevorzugt der KPD-Bot Städte mit Regime und der DNVP-Bot Städte mit Räterepublik/Aufstand (Bedingung 1), jeweils vor Städten ohne einen solchen Marker (Bedingung 2). Falls es so nicht möglich ist, in einer Stadt mindestens 3 Würfel zu erlangen, wählt er eine Stadt gemäß Bedingung 3 und bereitet dort nur einen Putsch vor, ohne ihn danach wirklich durchzuführen.

Wichtig: Es ist möglich, dass ein Bot erst durch *Putsch vorbereiten* Bedingung 1 oder 2 für die Auswahl der Ziel-Stadt erfüllt (siehe Beispiel 1 auf der nächsten Seite).

Der Bot versammelt weitere Einheiten in der Ziel-Stadt wie folgt:

1. Aktion *Kontrolle übernehmen* (2 AP, nur DNVP), falls eine Reichswehr in der Ziel-Stadt vorhanden ist.
2. Einheiten aus Vorrat in die Ziel-Stadt *mobilisieren* (1 AP).
3. Einheiten aus Städten mit der niedrigsten Priorität (gemäß Stadt-Prioritätsliste) in die Ziel-Stadt *mobilisieren* (1 AP).

Hinweis: Diese Sonderaktion steht nur den Bots in diesem Szenario zur Verfügung.

REPUBLIK AM ABGRUND

KPD – DEBATTE

Thema auswählen

1) Thema, das KPD-Feld 2+ erreichen kann
 2) „Wichtiges“ Thema, das bereits von der KPD kontrolliert wird
 Sonst: Thema mit höchster Priorität

Thema-Prioritätsliste

Wichtig	Weitere
1.	6.
2.	7.
3.	8.
4. aktuelle	9.
5.	

Diese Infos sind auch auf den zwei Seiten dieser Übersichtskarte zusammengefasst.

Die folgende Tabelle fasst das Vorgehen der Bots zusammen:

	KPD	DDVP
Aktionswahl	<ul style="list-style-type: none"> 4+ AP? → Putsch Sonst → Demonstration 	<ul style="list-style-type: none"> 3+ AP? → Putsch Sonst → Demonstration
Mehr AP als nötig?	<ul style="list-style-type: none"> 1 AP übrig? In Reserve speichern. 2 AP übrig? Ausgeben für +1. 3+ AP übrig (nur Putsch)? Erst +1 für 2 AP, dann <i>Putsch vorbereiten</i> mit allen übrigen AP. 	<ul style="list-style-type: none"> Den 1. übrigen AP in Reserve speichern Dann <i>Putsch vorbereiten</i> mit allen übrigen AP.
Demonstration:	<ol style="list-style-type: none"> In einer Stadt mit Aufstand und 3+ Würfeln. In einer Stadt ohne KPD-Basis. In einer beliebigen Stadt. 	<ol style="list-style-type: none"> In der Stadt mit den meisten Würfeln. In einer Stadt mit KPD-Einheiten. In der Stadt mit den meisten Bedrohungsmarkern.
Putsch:	<ol style="list-style-type: none"> In einer Stadt mit Regime und 3+ Würfeln. In der Stadt mit 3+ Würfeln. Nur <i>Putsch vorbereiten</i> in einer Stadt ohne Räterepublik/Aufstand und mit den wenigsten gegnerischen Einheiten. 	<ol style="list-style-type: none"> In einer Stadt mit Räterepublik/Aufstand und 3+ Würfeln. In einer Stadt mit 3+ Würfeln. Nur <i>Putsch vorbereiten</i> in Stadt ohne Regime und mit den wenigsten gegnerischen Einheiten.

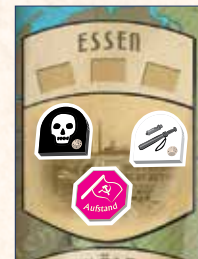
Beispiele

BEISPIEL. Der **DDVP**-Bot führt mit einem Kartenwert von 4 eine Aktion in einer Stadt aus. Zusammen mit seinen 2 Punkten aus der Reserve hat er insgesamt 6 Aktionspunkte (AP). Er gibt 3 AP für die Putsch-Aktion aus. Den ersten der 3 übrigen AP speichert er in der Reserve. Mit den 2 übrigen AP kann er den „Putsch vorbereiten“.

Die einzige Stadt mit einer Räterepublik oder einem Aufstand (Bedingung 1) ist Köln. Dort hat der **DDVP**-Bot aktuell nur 1 Würfel für den Putsch (Freikorps 2 minus Soldaten 1). Er kann den Putsch aber noch mit seinen 2 übrigen AP vorbereiten: Für diese 2 AP übernimmt er die Kontrolle über die Reichswehr und dreht sie um. Dadurch erhöht sich seine Stärke auf 4, was abzüglich der Soldaten-Einheit 3 Würfel für den Putsch ergibt. Dann führt der Bot den Putsch durch.



BEISPIEL 2: Dieses Mal hat der **DDVP**-Bot nur insgesamt 5 AP: 3 AP für die Putsch-Aktion, 1 AP in die Reserve und 1 AP für „Putsch vorbereiten“. Essen ist die einzige Stadt mit einem Bedrohungsmarker der KPD (Bedingung 1). Der 1 AP reicht jedoch nicht aus, um hier auf 3 Würfel für den Putsch zu kommen. Also versucht der Bot Bedingung 2 zu erfüllen. In Stuttgart fehlt ihm nur 1 Stärke, um auf 3 Würfel zu kommen. Daher mobilisiert er für 1 AP eine Einheit aus seinem Vorrat nach Stuttgart und führt dort den Putsch durch.



BEISPIEL 3: Der **KPD**-Bot hat 5 AP zur Verfügung und nutzt 4 AP für die Putsch-Aktion. Da nur 1 AP übrig ist, speichert er ihn in der Reserve. Der Bot überprüft erst Bedingung 1, es gibt jedoch keine Stadt mit einem Regime. Auch Bedingung 2 ist nicht erfüllt, weil der Bot in keiner Stadt so viel Stärke hat, dass er 3 Würfel hätte. Daher trifft zwangsläufig Bedingung 3 zu: Es gibt mehrere Städte ohne Räterepublik und ohne gegnerische Einheiten. Er wählt daher die mit der höchsten Priorität und führt dort „Putsch vorbereiten“ aus, um hoffentlich im nächsten Impuls ausreichend Stärke für einen Putsch zu haben.

REPUBLIK AM ABGRUND

KPD – AKTION in Stadt

Aktionswahl AP = Kartenwert + Reserve

- 4+ AP? → Putsch
- Sonst → Demonstration

Übrige AP?

- 1 AP übrig? Reserve
- 2 AP übrig? +1
- 3+ AP übrig? Erst +1, dann *Putsch vorbereiten*

Priorität für Demonstration

- Stadt mit und 3+
- Stadt ohne
- Beliebige Stadt

Priorität für Putsch

- Stadt mit und 3+
- Stadt mit 3+
- Nur *Putsch vorbereiten* in Stadt ohne / und den wenigsten .

Diese Infos sind auch auf den zwei Seiten dieser Übersichtskarte zusammengefasst.

2. Bruderkrieg (4 Personen)

Dieses Szenario ist für genau 4 Personen und geht über die ersten 2 Runden. „Bruderkrieg“ ist somit dem Beginn des Hauptszenarios ähnlich, aber deutlich kürzer. Es eignet sich gut als Einstieg, wenn neue Personen dabei sind oder nur begrenzt Zeit zur Verfügung steht.

2.1. Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung entspricht dem normalen Spielaufbau (siehe Spielanleitung S. 6), mit folgender Ausnahme:

- Entfernt die Republikkarte MISSTRAUENSVOTUM (A 28) ersatzlos aus dem Spiel.

Dem Spiel liegen 4 doppelseitige Übersichtskarten für dieses Szenario bei, 1 pro Person. Legt sie in euren Spielbereich, wo ihr sie gut sehen könnt.

2.2. Sonderregeln

Dieses Szenario folgt den normalen Regeln. Es gibt keine Sonderregeln.

2.3. Spielende und Spielsieg

Dieses Szenario endet spätestens nach der Politikphase von Runde 2. Dann hat die **Republik überlebt**. Das Spiel kann jedoch auch wie üblich vorzeitig enden. Dafür gelten die normalen Regeln (siehe Anleitung S. 12).

Falls die **Republik überlebt**, führt folgende zusätzliche Schlusswertung aus.

KPD / Z (jeweils)		KPD		DNVP	
-1 SP	„Londoner Ultimatum“ nicht erfolgreich abgeschlossen.	+1 SP	pro Räte-republik in Städten	+1 SP	pro Regime in Städten
-1 SP	Wirtschaft nicht auf Stufe 4+	+1 SP	2+ Aufstände in Städten	+1 SP	4+ Unruhe in Städten
-1 SP	nicht in Regierung nach letzter Politikphase	+1 SP	keine aufgelöste KPD-Einheit	+1 SP	keine aufgelöste DNVP-Einheit
-1 SP	4+ Bedrohungs-marker in DR-Box	+1 SP	4+ Sitze im Parlament	+1 SP	5+ Sitze im Parlament
-1 SP	1+ Inflation in DR-Box				

Hinweis: Eine Angabe wie „2+“ bedeutet stets „2 oder mehr“.

BRUDERKRIEG

WERTUNG (falls Republik überlebt)

KPD

⬆️: pro in Städten

⬆️: 2+ in Städten

⬆️: keine

⬆️: 4+

DNVP

⬆️: pro in Städten

⬆️: 4+ in Städten

⬆️: keine

⬆️: 5+

Diese Infos sind auch auf den zwei Seiten dieser Übersichtskarte zusammengefasst.

3. Tanz auf dem Vulkan (4 Personen)

Dieses Szenario ist für genau 4 Personen und geht über die letzten 2 Runden. Es beginnt also in Runde 5 und stellt die Jahre 1929 bis 1933 in den Mittelpunkt, in denen die Finanzkrise und der Aufstieg der NSDAP die Republik an den Rand des Abgrunds bringen. Dies ist eine vorteilhafte Ausgangssituation für die DNVP. Daher müssen SPD und Zentrum einige Anstrengungen unternehmen, um die Nationalisten zu schwächen. Die Befürwortung des Young-Plans kann eine wirtschaftliche Erleichterung bringen, birgt aber auch Gefahren hinsichtlich des Gewaltfriedens und anderer Vorteile für die DNVP.

3.1. Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung folgt grundsätzlich dem normalen Spielaufbau (siehe Spielanleitung S. 6) mit folgenden Änderungen:

Spielplan und Karten

1. Veränderte Positionen der Marker

- Rundenmarker: Feld 5
- Außenpolitikmarker: „1925 Locarno“
- Wirtschaftsmarker: Stufe 3

2. Republikkarten

- Entfernt folgende Republikkarten aus dem Spiel: A28, A31–40, A51–58, A61–70
- Erstellt einen verdeckten Stapel aus diesen Republikkarten: A21–27, A29, A30, A71–80

3. Rundenkarten

- Entfernt die Rundenkarten 1–4 aus dem Spiel.
- Legt die übrigen 2 Rundenkarte als offenen Stapel aus mit der Rundenkarte 5 SCHWARZER FREITAG oben.

4. Außenpolitikkarten

- Entfernt die ersten 5 Außenpolitikkarten (A10–A14) aus dem Spiel.
- Legt die übrigen 2 Außenpolitikkarten als offenen Stapel bereit mit der Außenpolitikkarte YOUNG-PLAN oben.

5. Reichspräsident: Hindenburg ist Reichspräsident. Die DNVP erhält die Karte REICHSPRÄSIDENT.

Parteien

7. Kleine Parteien

- Entfernt die USDP und die DDP (jeweils Karte und Themenmarker) sowie die Karte GUSTAV STRESEMANN aus dem Spiel.
- Die DNVP kontrolliert die DVP.

8. Parteikarten: Passt eure Kartenstapel gemäß den Angaben auf der nächsten Seite (oder den Übersichtskarten) an.

11. Einheiten

- Es befinden sich alle Polizei- und Reichswehr-Einheiten im Regierungsvorrat.
- Passt eure Partei-Einheiten gemäß den Angaben auf der nächsten Seite (oder den Übersichtskarten) an.

Spielplan befüllen

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

- 4 Wohlstand in verschiedene, zufällige Städte
- 1 Armut in zufällige Stadt (muss eine Stadt ohne Wohlstand sein, ggf. neu würfeln)
- 2 Unruhe in verschiedene, zufällige Städte
- 1 Regime in München

13. Parteifiguren:

- SPD**: 3 Figuren in verschiedene Städte, 6 Figuren ins Parlament
- Z**: 2 Figuren in verschiedene Städte, 5 Figuren ins Parlament
- KPD**: 5 Figuren in verschiedene Städte, 3 Figuren ins Parlament
- DNVP**: 7 Figuren in verschiedene Städte, 5 Figuren ins Parlament

14. Reservemarker:

- Z** und **DNVP**: jeweils 1 Punkt
- SPD** und **KPD**: jeweils 0 Punkte

Neue, zusätzliche Schritte

- Platziert **1 DNVP-Figur** auf das erste Feld der NSDAP-Leiste.
- Platziert **2 Flaggen** jeder Nation in den Außenpolitikbereich.
- Platziert folgende **Gesellschaftsmarker** von links nach rechts auf die Gesellschaftsleiste:
 - Arbeitslosenversicherung
 - Panzerkreuzer
 - Arbeiter (SPD +1 Sitz)
 - Arme (KPD +1 Basis),
 - Arme (DNVP platziert Unruhe)



Anpassung der Parteikarten und -einheiten

Nehmt euch jeweils die Übersichtskarte eurer Partei. Dort sind alle Anpassungen aufgeführt.

Entfernt alle Karten aus dem Spiel, die in der Tabelle angegeben sind. Eure Partei-Decks bestehen aus allen übrigen Basis-Parteikarten sowie zusätzlich den Erweiterungs-Karten, die in der Tabelle angegeben sind.

Stellt die Vorräte auf euren Parteitables so zusammen, wie in der Tabelle angegeben. Platziert Einheiten, die bereits aufgelöst sind, in den Bereich für aufgelöste Einheiten auf dem Spielplan. Entfernt schließlich die Einheiten aus dem Spiel, die ganz unten in der Tabelle angegeben sind.

3.2. Sonderregeln















Dieses Szenario folgt den normalen Regeln. Es gibt keine Sonderregeln.

3.3. Spielende und Spielsieg

Dieses Szenario endet spätestens nach der Politikphase von Runde 6. Dann hat die **Republik überlebt**. Führt in diesem Fall zusätzlich die folgende Schlusswertung aus:

1. -2 SP für jede eigene Parteibasis auf der NSDAP-Leiste.
2. +3 SP für jede Partei, die nach der letzten Politikphase in der Regierung ist.

Das Spiel kann jedoch auch wie üblich vorzeitig enden. Dafür gelten die normalen Regeln.

				
Agenda-karten entfernen:	SA1 (SOZIALIS-MUS)	KA1 (REVOLU-TION JEZT!)	ZA2 (WIRT-SCHAFTS-KOMPETENZ)	DA2 (WIR BRAUCHEN EINEN STAR-KEN MANN!)
Partei-karten entfernen:	S07, S10, S11, S27, S28	K09, K10, K12, K22, K24	Z08, Z12, Z27, Z28, Z29	D04, D07, D08, D09, D11
Erweite-rungs-Karten im Partei-Deck:	S26, S29, S30	K21, K23, K25	Z26, Z30	D26-30
Einheiten im Vorrat:	wie auf Parteitablesau angegeben	1x  1x 	wie auf Parteitablesau angegeben	1x  1x 
Aufgelöste Einheiten:	keine	2x  2x 	keine	2x  2x 
Einheiten entfernen:	keine	3x  2x 	keine	keine



Diese Infos sind auch auf den zwei Seiten dieser Übersichtskarte zusammengefasst.

Historische Beschreibung ausgewählter Karten

Das Spiel **Weimar** erzählt nicht die Geschichte der Weimarer Republik, dafür sei auf die Literaturhinweise in den Design Notes auf S. 24 verwiesen. Stattdessen stellen die Karten mit ihren Titeln, Fotos und Effekten das zentrale Spielelement dar, um die Geschichte und Entwicklung der Republik im Rahmen dieses Spiels (neu) zu gestalten. Einige Karten stellen besonders relevante Ereignisse jener Epoche dar und sind nachfolgend mit etwas historischen Hintergrund beschrieben.

A 02 Rentenmark

Durch die Gebietsverluste und horrenden Reparationszahlungen infolge des Ersten Weltkrieges verlor die Reichsmark im Jahre 1923 so stark an Wert, dass schließlich im November die an Immobilien gebundene Rentenmark eingeführt wurde. Der Umtauschkurs der Rentenmark zur Papiermark wurde am 20.11.1923 mit 1:1 Billion festgelegt und stabilisierte die Wirtschaft.



A 10 Compiègne

Nach vier Tagen Verhandlung wurde am 11. November 1918 im „Eisenbahnwagen von Compiègne“, dem mobilen Büro des Oberkommandierenden der Entente, der Waffenstillstand für die Westfront unterzeichnet, u.a. vom Delegationsleiter Matthias Erzberger. Dieser Waffenstillstand beendete den Ersten Weltkrieg. Die Seeblockade durch die Royal Navy blieb aber als Druckmittel in Kraft.



A 11 Versailler Vertrag

Der Friedensvertrag von Versailles wurde am 28. Juni 1919 zwischen dem Deutschen Reich sowie Frankreich, Großbritannien, den Vereinigten Staaten und deren Verbündeten geschlossen. Er beendete den Ersten Weltkrieg auf völkerrechtlicher Ebene. Die Aushandlung erfolgte von den Alliierten und Assoziierten Mächten, ohne deutsche Beteiligung, auf der Pariser Friedenskonferenz 1919 im Schloss von Versailles.



A 12 Londoner Ultimatum

Am 5. Mai 1921 überreichte der britische Premierminister David Lloyd George der deutschen Reichsregierung ein Ultimatum, den Zahlungsplan über Reparationen von 132 Milliarden Goldmark anzuerkennen. Für den Fall der deutschen Ablehnung drohten die Alliierten mit der Besetzung des Ruhrgebiets. Am 11. Mai billigte der Reichstag die alliierte Forderung.



A 13 Dawes-Plan

Der Dawes-Plan vom 16. August 1924 regelte die Reparationszahlungen Deutschlands an die Siegermächte. Diese sollten sich an der wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit der Weimarer Republik orientieren. Der Dawes-Plan wurde vor allem durch Druck aus den USA und die Politik Gustav Stresemanns ermöglicht und erlaubte es der deutschen Wirtschaft, sich zu erholen.



A 14 Verträge von Locarno

Die Verträge von Locarno wurden vom 5. bis 16. Oktober 1925 in schweizerischen Locarno verhandelt und am 1. Dezember 1925 in London unterzeichnet, nachdem die Parlamente zugestimmt hatten. Sie traten am 10. September 1926 mit der Aufnahme Deutschlands in den Völkerbund in Kraft. Deutschland einerseits und Frankreich sowie Belgien andererseits verzichteten auf eine gewaltsame Veränderung ihrer im Friedensvertrag von Versailles gezogenen Grenzen. Festlegungen hinsichtlich Deutschlands Ost-Grenzen lehnte Großbritannien ab, wodurch Deutschland hierin Handlungsmöglichkeiten behielt.



A 15 Young-Plan

Der Young-Plan war der letzte der Reparationspläne, welche die Zahlungsverpflichtungen des Deutschen Reichs auf Grundlage des Versailler Vertrags regelten. Er wurde zwischen Februar und Juni 1929 in Paris ausgehandelt. Die endgültige Ausformulierung erfolgte auf zwei Regierungskonferenzen im August 1929 und im Januar 1930 in Den Haag. Er setzte eine durchschnittliche Annuität von rund zwei Milliarden Reichsmark fest und sollte bis 1988 gelten, wurde aber bereits im Juni 1931 durch das Hoover-Moratorium ausgesetzt und im Juli 1932 von der Konferenz von Lausanne aufgehoben.



A 16 Konferenz von Lausanne

In dem im Juni und Juli 1932 verhandelten Vertrag wurde die Weimarer Republik zu einer Restzahlung von drei Milliarden Goldmark verpflichtet. Die rechtsextreme Opposition in Deutschland lehnte den Vertrag von Lausanne als unzureichend ab, da er nicht die erwartete Streichung des Kriegsschuldartikels und der Abrüstungsbestimmungen aus dem Versailler Vertrag enthielt. Der Lausanner Vertrag sollte erst in Kraft treten, sobald eine entsprechende Übereinkunft mit den USA über die interalliierten Kriegsschulden zustande gekommen wäre. Er wurde aufgrund des Ausbleibens einer solchen Regelung von keinem der beteiligten Staaten ratifiziert und wurde daher nie rechtswirksam. Dennoch bedeutete er faktisch das Ende der Reparationsfrage.



A 21 Reichstagswahl

Die Reichstagswahlen in der Weimarer Republik fanden im Verhältniswahlrecht statt. Wichtige Parteien waren SPD, Zentrum und KPD, während die NSDAP in den ersten Jahren nur eine Splitterpartei war, aber ab 1930 sukzessive an parlamentarischem Einfluss gewann, während die demokratischen Kräfte schwächer wurden. Stabile Koalitionsregierungen aus Parteien, die die Weimarer Republik stützten, konnten später nicht mehr gebildet werden.



A 38 „Hier ist Berlin Vox-Haus!“

Im Vox-Haus in Berlin begann die Geschichte des Hörfunks in Deutschland, als am 29. Oktober 1923 der erste deutsche Rundfunksender „Funk-Stunde AG Berlin“ auf Sendung ging. Die erste Übertragung begann mit den Worten: »Achtung, Achtung! Hier ist die Sendestelle Berlin im Vox-Haus auf Welle 400 Meter. Meine Damen und Herren, wir machen Ihnen davon Mitteilung, dass am heutigen Tage der Unterhaltungsrundfunkdienst mit Verbreitung von Musikvorführungen auf drahtlos-telefonischem Wege beginnt. Die Benutzung ist genehmigungspflichtig.«



A 51 Armenküchen

Im Juli 1916 wurden die ersten städtischen Großküchen eingerichtet. Ziel war es, Hungeraufstände zu verhindern, die nicht zuletzt wegen der britischen Seeblockade drohten. Die Rezepte waren vor allem einfach und „effizient“. Beispielsweise wurde das Abwasser von Kartoffelschälmaschinen zusammen mit Gemüseabfällen zu einem dicken Extrakt eingekocht.



A 56 Der Rote Kaiser

Ebert war seit seinem Amtsantritt 1913 als SPD-Vorsitzender stark umstritten. Auf der einen Seite standen Bewunderung und Verehrung für den Vertreter der „kleinen Leute“, der sich aus einfachen Verhältnissen zum Vorsitzenden der größten und fortschrittlichsten Partei emporgearbeitet hatte. Seinen Ruf als einheitsstiftender „Roter Kaiser“ bewahrte Ebert noch bis weit in die Novemberrevolution von 1918 hinein. Nach seinem Entschluss, im gesamten Reich das Militär gegen revolutionäre Arbeiter und „Räte-republiken“ einzusetzen, galt er der radikalen Linken als „Verräter der Arbeiterklasse“.



A 66 Die Dreigroschenoper

Die Uraufführung dieses Theaterstücks mit einer Mischung aus Jazz, Tango, Blues und Jahrmarkts-Musik fand am 31. August 1928 statt, wobei zunächst eisige Stimmung und offensichtliche Ablehnung im Zuschauer-raum herrschte. Erst mit dem Kanonensong brach das Eis. Beifallsstürme erklangen, das Publikum trampelte, der Song musste sogar wiederholt werden. Von da an wurde jeder Satz beklatscht, und die Dreigroschenoper von Weill und Brecht wurde zum größten Theatererfolg der Weimarer Republik.



A 72 Deflation

Firmenzusammenbrüche, Bankenschließungen und Massenarbeitslosigkeit waren die Folgen der Weltwirtschaftskrise ab 1929. Die Haushaltssanierung des Reichskanzlers Heinrich Brüning verschärfte die Deflation durch staatlich verordnete Lohn- und Preissenkungen erheblich. Mit Erfolg entfesselten die Gegner der Weimarer Republik von rechts und links eine beispiellose Agitation und konnten viele Wählerstimmen einfahren.



A 75 Preußenschlag

Der Preußenschlag bezeichnet einen de facto Staatsstreich in Preußen. Reichspräsident Hindenburg erließ im Juli 1932 eine Notverordnung, um die legale Regierung des Freistaates Preußen durch Reichskanzler von Papen als Reichskommissar zu ersetzen. Eine zweite, am selben Tag folgende Verordnung schränkte die Grundrechte ein und übertrug die vollziehende Gewalt in Preußen auf den Reichswehrminister. So ging die Staatsgewalt im größten Land des Deutschen Reiches auf die Reichsregierung über. Auslöser war der „Altonaer Blutsonntag“ (siehe unten).



A 76 Begräbnis von Horst Wessel

Der junge Berliner SA-Führer Horst Wessel wurde im Januar 1930 von Kommunisten niedergeschossen. Für den NS-Gauleiter der Reichshauptstadt, Joseph Goebbels, war der Überfall ein Geschenk, das er propagandistisch ausnutzte. Dadurch brachte der Mord an Horst Wessel viele damalige Nazi-Sympathisanten aus „Solidarität“ zum Eintritt in die Hitler-Partei. Infolge dieses Mords wurde das Horst-Wessel-Lied alsbald zur NSDAP-Parteihymne.



A 77 Altonaer Blutsonntag

Als Altonaer Blutsonntag wird der 17. Juli 1932 bezeichnet, an dem es bei einem Marsch der SA durch Altona zu gewalttätigen Auseinandersetzungen kam, bei denen 18 Personen erschossen wurden. Dieser Vorfall wurde von der Reichsregierung unter Franz von Papen und vom Reichspräsidenten Hindenburg zum Vorwand genommen, um die amtierende preußische Regierung im „Preußenschlag“ am 20. Juli 1932 durch eine Notverordnung abzusetzen.



A 78 Die Kamarilla

Dieser Begriff wird auf das Umfeld des zweiten deutschen Reichspräsidenten Paul von Hindenburg angewendet. Den Männern der „Hindenburg-Kamarilla“ wird eine (Mit-) Verantwortung für das politische Wirken des weit über 80-jährigen Hindenburgs in den Jahren 1930 bis 1933 zugeschrieben. Zur Kamarilla gehörten Otto Meißner, Hindenburgs Sohn Oskar, Kurt von Schleicher, Franz von Papen und Elard von Oldenburg-Januschau.



A 79 BVG-Streik

Im November 1932 kam der öffentliche Nahverkehr in Berlin durch einen Streik der Berliner Verkehrsbetriebe (BVG) zum Erliegen. Getragen wurde der Streik von KPD- und NSDAP-nahen Gewerkschaftsgruppen. Bei einer Massenkundgebung agierten die Vertreter der diametral gegensätzlichen Kräfte von KPD und NSDAP, Walter Ulbricht und Joseph Goebbels, nebeneinander auf der Bühne.



D 05 „Im Felde ungeschlagen“

Das Motiv des von hinten erdolchten Soldaten fand in der Weimarer Republik durch rechte Organisationen und Parteien häufige Verwendung. Die Lüge des an der Front unbesiegten Heeres wurde gezielt verbreitet, um die Verantwortung an der Niederlage im ersten Weltkrieg auf die demokratischen Kräfte und das „bolschewistische Judentum“ abzuwälzen. Die Dolchstoßlüge gilt in der Zeitgeschichte als bewusst konstruierte Geschichtsfälschung der militärischen und national-konservativen Eliten des Kaiserreichs. Mit zunehmendem zeitlichen Abstand vom Krieg wurde sie zu einem Propagandainstrument der Rechten, z. B. sprachen die Nationalsozialisten von demokratischen Politikern stets als „Novembervbrecher“.



D 06 Organisation Consul

Die Organisation Consul war eine nationalistisch ausgerichtete und antisemitisch gesinnte terroristische Vereinigung, geführt von Hermann Ehrhardt. Sie verübte politische Morde, u. a. 1922 an Reichsaußenminister Walther Rathenau, mit dem Ziel, das demokratische System zu destabilisieren, eine Militärdiktatur zu errichten und den Friedensvertrag von Versailles zu revidieren.



D 08 Marine-Brigade Erhardt

Die Marine-Brigade Ehrhardt, die hauptsächlich aus vom Krieg zurückgekehrten Soldaten bestand, wurde im April 1919 gegen die Räterepublik in München eingesetzt und war maßgeblich am gescheiterten Kapp-Putsch im März 1920 beteiligt.



D 10 Reichspräsident in Badehose

Die Weimarer Republik war erst wenige Monate alt, da bescherte ihr ein harmloses Foto von Reichspräsident Ebert am Ostseestrand den ersten Skandal. In jener Zeit galten auch bei Männern nur Badekostüme als schicklich, die auch den Oberkörper verdeckten. Das war ein gefundenes Fressen für die Presse, vor allem für jene am rechten Rand, die es auf die erste deutsche Demokratie abgesehen hatte.



K 02 Rosa Luxemburg

Rosa Luxemburg war eine einflussreiche Vertreterin der europäischen Arbeiterbewegung. Sie gehörte zunächst dem linken Flügel der SPD an, wurde im Krieg aber aus der Partei ausgeschlossen und arbeitete zusammen mit Karl Liebknecht an der Gründung einer kommunistischen Partei in Deutschland.



Nach der Niederschlagung des Spartakusaufstands ließ Hauptmann Waldemar Pabst, Erster Stabsoffizier der Garde-Kavallerie-Schützen-Division, Rosa Luxemburg, Gründerin der KPD, und Karl Liebknecht ermorden. Erst vier Monate später wurden Rosa Luxemburgs Leiche aus dem Berliner Landwehrkanal geborgen.

K 22 Rote Ruhrarmee

1920 wird der von rechten Freikorps geführte Kapp-Putsch binnen weniger Tage durch einen Generalstreik niedergeschlagen. Im Ruhrgebiet wurde der Arbeiteraufstand fortgesetzt und eine etwa 50.000 Bewaffnete zählende Rote Ruhrarmee übernahm die Kontrolle über die Ruhrstädte. Mit dem Einmarsch mehrerer Freikorps endete dieser Aufstand mit ca. 1.200 Toten.



K 26 Ernst Thälmann

1925 wurde Ernst Thälmann Vorsitzender der KPD. Dies verdankte er nicht zuletzt seiner Verbundenheit mit Stalin, dem neuen starken Mann in Moskau. Nach dem Tod von Reichspräsident Ebert 1925 wurde Thälmann als Präsidentschaftskandidat der KPD deutschlandweit bekannt.



K 30 Fürstenenteignung

Wie mit dem beschlagnahmten Vermögen der deutschen Fürstenhäuser, die für den Krieg verantwortlich gemacht wurden, umgehen? Über diese Frage gab es jahrelange Auseinandersetzungen. Höhepunkte des Konflikts waren das erfolgreiche Volksbegehren im März 1926 und der gescheiterte Volksentscheid zur entschädigungslosen Enteignung am 20. Juni 1926.



S 04 „Der neue Rhythmus“

Bis 1922 war der Import ausländischer Produkte verboten – wovon ebenso Schallplatten aus den USA betroffen waren. Lediglich einige deutsche Rückkehrer aus amerikanischer Kriegsgefangenschaft berichten von den neuen Klängen namens Jazz. Mit der Einführung des Radios gelangte der Jazz zu kommerziellem Erfolg, während er von rechten Kräften als „undeutsch“ abgelehnt wurde.



S09 Frauenwahlrecht

Nach der Novemberrevolution 1918 hatte der Rat der Volksbeauftragten am 12. November 1918 in Berlin das gleiche, geheime, direkte und allgemeine Wahlrecht für alle mindestens 20 Jahre alten männlichen und weiblichen Personen ausgerufen. Damit wurde das feudale Dreiklassenwahlrecht abgeschafft, nach dem nur Männer wahlberechtigt waren.



S 11 „Einer muss der Bluthund werden!“

Bis heute ist der Sozialdemokrat Gustav Noske eine der umstrittensten Figuren der deutschen Zeitgeschichte. Anlässlich des Spartakusaufstands und der Besetzung der Redaktion des „Vorwärts“ sagte er: »Meinetwegen. Einer muss der Bluthund werden. Ich scheue die Verantwortung nicht.«. Damit hatten die Freikorps in Berlin freie Hand, um den Spartakusaufstand militärisch niederzuschlagen.



S27 Arbeitslosenversicherung

Kranken-, Unfall- und Rentenversicherung waren schon Ende des 19. Jahrhunderts unter Bismarck eingeführt worden. Am 16. Juli 1927 trat dann das „Gesetz über Arbeitsvermittlung und Arbeitslosenversicherung“ in Kraft. Mit ihm war nun ein echter Rechtsanspruch auf Arbeitslosenunterstützung gegeben – ein wichtiges Anliegen der Sozialdemokratie.



Z01 Matthias Erzberger

Nachdem bereits im Januar 1920 ein gescheitertes Attentat auf Erzberger, den Leiter der Waffenstillstandskommission von 1918, verübt worden war, wurde er im August 1921 während eines Erholungsurlaubs im Schwarzwald von zwei Mitgliedern der Organisation Consul erschossen. Bei den Kolporteurs der Dolchstoßlegende galt er mit seiner Unterzeichnung des Waffenstillstands als „Novemberverbrecher“.



Z24 Reichsexekution

Reichsexekutionen waren ein verfassungsrechtlich verankertes Mittel, die Einheit des Staates auch mit militärischen Mitteln durchzusetzen. So wurde dieses Mittel z. B. 1923 zur Absetzung der gewählten SPD-KPD-Regierungen in Sachsen und Thüringen eingesetzt.



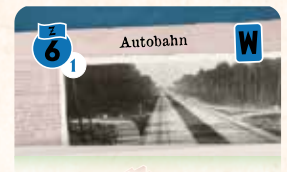
Z27 Hanomag Kommissbrot

Der Kleinwagen mit 10 PS des deutschen Herstellers Hanomag (Hannover) war der erste in Fließbandfertigung gebaute Kleinwagen in Deutschland. Wenige hundert Umdrehungen zum Anfahren und eine Verdichtung von 6:1, die auch den Betrieb mit minderwertigen Treibstoffen erlaubte, waren die Markenzeichen des Hanomag. Im Volksmund wurde der Wagen wegen seines Aussehens „Kommissbrot“ genannt.



Z30 Autobahn

Der Begriff „Autobahn“ trat zum ersten Mal 1932 auf und bezeichnete die Vorstellung einer kreuzungsfreien Schnellstraße ohne Gegenverkehr. Als einer der ersten Autobahnvorläufer wurde am 6. August 1932 die offiziell als „Rheinische Provinzialstraße“ bezeichnete Straße zwischen Köln und Bonn vom Kölner Oberbürgermeister Adenauer eröffnet. Die kreuzungsfreie Strecke war 20 Kilometer lang.



Design Notes von Matthias Cramer

Die ältesten Dateien, die heute im Ordner „Weimar“ auf meiner Festplatte gespeichert sind, stammen aus dem Jahr 2016. Hier finde ich sowohl erste Listen mit geschichtlichen Ereignissen, die auf jeden Fall in das Spiel sollten, als auch viele andere Elemente, die während der Entwicklung dem Rotstift zum Opfer fielen.



Die erste Version des Spielplans unterschied sich noch zwischen den Ländern des Deutschen Reiches und hob einzelne Ballungszentren hervor. Die Parteien durchlebten ihre Krisen in Form von Karten, von denen Siegpunktabzüge am Ende des Spieles drohten, wenn die Krise nicht beseitigt wurde. Die paramilitärischen Einheiten hatten noch verschiedene Kampfwerte und das Markieren von Demonstrationen in einzelnen Städten auf dem Spielplan wirkt in der Rückschau befremdlich.



In den folgenden sechs Jahren musste ich schmerzlich lernen, dass es – im Gegensatz zum klassischen 90-Minüter – etwas ganz anderes ist, ein 6-Stunden-„Monster“ für genau vier Personen zu testen. Ich möchte hier nicht mit einer umfassenden Design-Historie langweilen, sondern einige Aspekte herausgreifen und zu einem Mosaik zusammenfügen.

Harald Juhnke als Geburtshelfer

Wie kommt man auf die Idee, ein derartiges Spiel zu konzipieren?

Hier möchte ich zwei Spiele nennen.

Das erste ist „Churchill“ von Mark Herman, das die Rivalität der drei Siegermächte des Zweiten Weltkriegs auf wunderbare Weise einfängt. Bei „Churchill“ beeinflussen verschiedene Personen der Verhandlungsdelegationen aktuell wichtige Themen hoffentlich in meinem Sinne, um die Kriegsanstrengungen vorzugeben und die Nachkriegsordnung mitzugestalten. Ich wollte diese Mechanik in ein Card-Driven-Game einbetten.

Zum anderen gab es ein Prototyp, bei dem ich mich leider weder an Titel noch an Autor erinnere. Hier stritten die vier größten politischen Parteien der Bundesrepublik Deutschland um Wählerstimmen. Der Prototyp funktionierte mechanisch nicht sonderlich gut, verstand es aber trotzdem, die Jahrzehnte nach dem 2. Weltkrieg durch seine Karten einzufangen. So gab es eine eigene Karte für Harald Juhnke,

einem Schauspieler, der auch für seinen übermäßigen Alkoholkonsum bekannt war. Juhnke erzeugte nur einen kleinen Effekt im Spiel, aber eine große Wirkung am Tisch, schließlich kannten wir alle sein Gesicht aus dem Fernsehen unserer Kindheitstage und verbanden etwas damit.

Das Spektrum des politischen Chaos



Wahlkampf

Um das politische Spektrum der Weimarer Republik gänzlich und realistisch abzudecken, bräuchte es mehr als die vier Parteien, die es letztendlich ins Spiel geschafft haben. Die drei kleinen Parteien im Spiel und die BVP (Bayerische

Volkspartei) waren mindestens einmal an der Regierung beteiligt, zusätzlich gab es zahlreiche Splitterparteien und Parteiabsplitterungen. Ich musste mich also beschränken – **Weimar** ist eben ein Spiel und kein Geschichtsbuch. Das Vier-Parteien-System bot die Chance, dass alle an zwei Konfliktfronten mit wechselnden Partnern kämpfen können: links gegen rechts und Demokraten gegen Anti-Demokraten. Gleichzeitig braucht es eben genau vier Personen dafür. Ohne alle vier Parteien ist das politische Spektrum unvollständig und einzelne Geschehnisse, die das Spiel auf die Tagesordnung setzt, würden wegfallen oder bedeutungslos werden. Die Verknüpfung der Spieler mit einer Partei ermöglicht erst die hohe Interaktion und Dynamik, die das Spiel ausmacht – und schränkt es gleichzeitig ein. Dies ist mir erst im Laufe der Entwicklung klar geworden, aber zurück zu einem anderen Konzept wollte ich an keinem Zeitpunkt. Eine weitere Hürde – das Herausarbeiten der Unterschiede zwischen SPD und Zentrum – hat mich mehr als ein Jahr gekostet.

Ereignisse und Entscheidungen

Unter Autorinnen und Autoren gibt es eine Art Sprichwort: Wenn einem nichts mehr einfällt, greift man zu Ereigniskarten. Warum mache ich also ein Spiel mit gleich 150 davon?

Thematisch erlauben sie mir ein weites Spektrum. Ich kann Innen- und Außen-

politik, Kultur, Gesellschaft, Wirtschaft und das Leben der Menschen abbilden. Jede einzelne Karte erzählt eine kleine Geschichte. Gustav Noske hat sich selbst als Bluthund bezeichnet und die Autobahn ist eben keine Erfindung der Nazis. Der zweite wichtige Aspekt, der den Karten zugrunde liegt, ist der der Entscheidungen. Es sind Multifunktionskarten, also Karten, die mehrere Optionen bieten. Jede Karte stellt einen vor die Wahl, wie sie am besten einzusetzen ist. Selbst bei den Ereignistexten wollte ich möglichst selten Ereignisse im Sinne des



„Einer muss der Bluthund werden!“

Sprichworts haben, sondern habe versucht, kleine Entscheidungen einzubauen. Die Ereignisse auf den Karten sind somit immer ein Angebot, manchmal sogar ein unmoralisches. Man kann es annehmen und damit der Historie folgen oder mit dieser Karte eine andere Entscheidung treffen – eben genau das, was ein Spiel ausmacht.

Geschichte spielen

Geschichtsbücher sind linear, selbst wenn man sie nicht von vorne bis hinten durchliest. Sie haben im Normalfall eine rote Linie und folgen, so zumeist der Anspruch, dem aktuellen Stand der Forschung.

Geschichte in einem Spiel folgt nicht dieser Linearität. Wer glaubt, man spiele in einem Geschichtsspiel die Geschichte nach, der irrt. Der Handlungsfaden ist Teil des Spiels und wird von den Spielern gesponnen, selbst wenn der Autor oder die Autorin in einem übergreifenden Rahmen oder Thema folgt.



Autobahn



Friedrich Ebert stirbt

dessen soll es die Möglichkeit bieten, die Geschichte und Entwicklung der Republik zu gestalten. Die Machtergreifung der Faschisten war keine notwendige historische Konsequenz, auf die alle Handlungsstränge zuliefen – ebenso wenig, wie es heute der Fall ist.

Bots

Noch bevor ich diese Überschrift fertig geschrieben habe, war mir bereits klar, dass dies ein kurzes Kapitel wird. Karten mit Entscheidungen sind der Alptraum jedes Solo-Entwicklers. Erschwerend hinzu kommt, dass ich selbst nicht solo spiele. Dennoch war mir wichtig, ein Solo-Szenario zu entwerfen und einen Leitfaden an die Hand zu geben, wie einige Parteien simuliert werden können. Vorausgehenden Versuche, Solo-Regeln mit vollständigen Entscheidungsbäumen zu entwickeln, waren nicht erfolgreich – was sicherlich an meiner begrenzten Erfahrung lag und daran, dass es für andere Autoren sehr schwierig ist, sich in ein solch umfangreiches Spiel einzuarbeiten. Grundsätzlich würde ich (und ebenso die beteiligten Verlage) einem erneuten Versuch positiv gegenüberstehen.

Drei Revolutionen und die Macht der KPD



„Brüder! Nicht schießen!“



Spartakusbund

Am 9. November 1918 ereignete sich in Berlin eine waschechte Revolution, die sich aus der Bevölkerung heraus Bahn brach. Gleichzeitig war diese Revolution der Ausgangspunkt des Konflikts zwischen der Sozialdemokratie und den deutschen Kommunisten. Friedrich Ebert waren schon vorher freie Wahlen zugesichert worden, er hatte kein Interesse an dieser Revolution. Als klar geworden war, dass sie nicht mehr abzuwenden war, okkupierten die Sozialdemokraten die Revolution und setzten alles daran, das Land zu stabilisieren. Auch die Kräfte der kurze Zeit später

gegründeten KPD versuchten, die Revolution für sich zu besetzen, um diese nach russischem Vorbild zu vervollständigen. Doch hierbei stießen sie auf wenig Gegenliebe in den Arbeiter- und Soldatenräten, sodass diese Bemühungen folgenlos blieben.

Die Betrachtung des Konflikts zwischen der staatserhaltenden SPD und den Revolutionsbemühungen der KPD verläuft widersprüchlich. Das reale Kräfteverhältnis glich David gegen Goliath mit hoffnungsvoll unterlegenen Kommunisten. Andererseits wurde die „rote Gefahr“ stets überbewertet, vor allem aufgrund der sogenannten Oktoberrevolution und den ersten Anzeichen des russischen Bürgerkriegs. Diese Überbewertung hat über eine lange Zeit die Handlungen der Republikverteidiger bestimmt, ihr liegt der Pakt zwischen Ebert und der Heeresführung zugrunde. So hat das Spiel eine KPD bekommen, die eigentlich „zu stark“ ist, aber gerade deswegen gut erklären kann, warum Gustav Noske die Freikorps in Berlin gewähren ließ.

Ein Skeptiker rettet die Republik

Kaum ein anderer Politiker der Weimarer Republik weist mehr Ambivalenz auf als Gustav Stresemann. Er lehnte eine Vereinigung der beiden liberalen Parteien ab, sah im Versailler Vertrag eine Entehrung Deutschlands und führte einen stetigen Briefwechsel mit Wilhelm II. im Exil. Dann aber, im Krisenjahr 1923 mit Ruhrbesetzung, Putschversuchen und Hyperinflation, formte Stresemann die große Koalition aus den vier demokratischen Parteien. Er wurde Reichskanzler, beendete den Ruhrkampf, führte die Rentenmark ein und lenkte damit Deutschland in die so genannten „Goldenen Zwanziger“.



Gustav Stresemann

Die Stresemann-Karte, mit der ein beliebiger Würfelwurf wiederholt werden kann, findet sich schon in den ersten Versionen von **Weimar** um 2017.



Auf dem rechten Auge blind

Der Wandel einer demokratischen Revolution zu einer nationalsozialistischen Tyrannei in nur 14 Jahren ist das Thema dieses Spiels. Der Aufstieg der NSDAP ist ein fortwährender Streitpunkt in der Geschichtswissenschaft. Die Liste der möglichen Gründe ist lang: der sogenannte „Schandfrieden“ von Versailles und die damit zusammenhängende Reparationsfrage, die Dolchstoßlüge und verwandte Narrative, die Weltwirtschaftskrise von 1929 mit dem damit verbundenen Wegbrechen der

amerikanischen Kredite und schließlich ein Reichspräsident, der als Kandidat des antirepublikanischen „Reichsblocks“ in dieses Amt kam und nach der Wirtschaftskrise die Präsidialkabinette Brüning, von Papen und Schleicher einberief.

Mir sind hierbei zwei Aspekte wichtig. Zum einen vermag keiner dieser Gründe allein den Aufstieg der NSDAP ausreichend zu erklären. Zum anderen ist die Machtergreifung der Nazis nicht deterministisch. Vor allem der Rechtsruck der Konservativen und die spätere Einbeziehung der Nationalsozialisten in die Verantwortung sind zwei wichtige Voraussetzungen für das spätere Regime. Wie heute dachte man auch 1933, dass sich die NSDAP in der Realpolitik selbst demaskieren würde – und genau wie heute ist das grundfalsch.

Sauron und die NSDAP

Folglich stelle ich schon früh die Frage, wie ich mit der NSDAP umgehen möchte. Meine Antwort stand ebenso früh fest: Ich möchte nicht die NSDAP spielen. Und ich möchte nicht, dass jemand anderes sie spielt. Das liegt zum einen an der Bedeutungslosigkeit, die die Nationalsozialisten bis 1929 innehatten – selbst



Harzburger Front

der „Hitler-Ludendorff-Putsch“ 1923 konnte von ein paar Streifenpolizisten gestoppt werden. Bei der Reichstagswahl 1928 kam die Partei auf 2,6 % der Stimmen. Vor allem aber liegt es an der Bedeutung, die der Nationalsozialismus hat. Sauron mag Kriege führen und Darth Vader einen ganzen Planeten in die Luft gejagt haben, aber das ist und bleibt abstrakte Fiktion. Die Millionen Toten des Nationalsozialismus haben Namen und man kann ihre Geschichte in der Yad Vashem oder im Jüdischen Museum Berlin erfahren. Selbst das demokratische Nachkriegsdeutschland hat sehr lange gebraucht, um sich der Schuldfrage zu stellen und eine Erinnerungskultur aufzubauen.

Stattdessen war von Beginn an wichtig, solche Entscheidungen über die NSDAP-Leiste in die Hände der Spielerinnen und Spieler zu legen. So spielt einerseits niemand die Nazis und andererseits bestimmen alle den Weg der NSDAP und damit das Schicksal der Republik.

Zum Schluss möchte ich noch einige Empfehlungen zur Einführung und Vertiefung hinzufügen. Ich selbst habe zur Recherche einen riesigen Flickenteppich aus Literatur und Webseiten verwendet, vieles davon kursorisch oder „quergelesen“, um hauptsächlich verschiedene Sichtweisen auf die Aspekte, die ich abdecke, zu gewinnen. Aber einige Werke verdienen eine Nennung:

- Barth, Rüdiger, Friederichs, Hauke: Die Totengräber. Der letzte Winter der Republik, Frankfurt a.M. 2018
- Conze, Eckart: Die große Illusion, Versailles 1919 und die Neuordnung der Welt, München 2018
- Möller, Horst: Die Weimarer Republik: Demokratie in der Krise, München 2018
- Niess, Wolfgang: Die Revolution von 1918/19, Der wahre Beginn unserer Demokratie, München 2017
- Schmidt, Rainer F.: Der Untergang einer Republik: Weimar und der Aufstieg des Nationalsozialismus (1918-1933), Bonn 2020
- Winkler, Heinrich August: Weimar 1918-1933, München 2019
- Lebendiges Museum Online (<https://www.dhm.de/lemo/kapitel/weimarer-republik>): Das LeMO ist ein Angebot des Deutschen Historischen Museums zur deutschen Geschichte im Web. Es beinhaltet ein gutes Überblickswissen in verschiedene Kapitel unterteilt, eignet sich durch die Zeitstrahl-Funktion gut zum Nachschlagen zu einzelnen Ereignissen und Personen. Im „Bestand“ sind zudem viele interaktive Objekte wie Fotos und Videos abrufbar.

Die folgende Liste enthält alle Quellennachweise zu den im Spiel verwendeten historischen Bildern und Fotografien.

Link zu CC-BY-SA 3.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode.de>

Link zu CC-BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de>

Karten A 01 – A 80

A 01 Bundesarchiv, Bild 102-10884 / Georg Pahl / CC-BY-SA 3.0	A 27 Bundesarchiv, Bild 146-1998-020-30A / Herbert Hoffmann	A 57 League of Nations Treaty Series, Germany and United States of America – Agreement supplementary to the Treaty of August 25, 1921, signed at Berlin, August 10, 1922 / Public domain
A 02 One Rentenmark Note / Drrcs15 / CC-BY-SA 4.0 International license	A 28 Bundesarchiv, Bild 102-09036 / CC-BY-SA 3.0	A 58 AK - München - Trauerzug Kurt Eisner - 1919 / Public domain
A 03 U.S. Naval Historical Center, photo # NH 73285 / Public domain	A 29 Bundesarchiv, Bild 102-13774 / Heinrich Hoffmann / CC-BY-SA 3.0	A 61 Bundesarchiv, B 145 Bild-P046278 / Weinrother, Carl / CC-BY-SA 3.0
A 04 Deutsches Historisches Museum, Berlin / 1990/130	A 30 Bundesarchiv, Bild 102-13412 / CC-BY-SA 3.0	A 62 Bundesarchiv, Bild 102-08501 / CC-BY-SA 3.0
A 05 Associated Press, Crowds gathering outside New York Stock Exchange, 1929 / Public domain	A 31 Bundesarchiv, Bild 183-1987-0204-305 / CC-BY-SA 3.0	A 63 Bundesarchiv, Bild 183-H0109-0502-007 / CC-BY-SA 3.0
A 06 Bundesarchiv, Bild 102-01258 / CC-BY-SA 3.0	A 32 Deutsches Historisches Museum, bpk / Kunstbibliothek, SMB, Photothek Willy Römer / F 61/1616	A 64 Bundesarchiv, Bild 102-03337 / Georg Pahl
A 08 → Hindenburg, Thälmann, Braun, Marx	A 33 Bundesarchiv, Bild 183-R14433 / CC-BY-SA 3.0	A 65 Bundesarchiv, Bild 102-06949 / CC-BY-SA 3.0
A 09 Bundesarchiv, Bild 146-1982-092-11 / CC-BY-SA 3.0	A 34 Deutsches Historisches Museum Berlin / Ph 003318	A 66 Bundesarchiv, Bild 146-2005-0119 / CC-BY-SA 3.0
A 10 Deutsches Historisches Museum, Berlin, Übergabe der Waffenstillstandsbedingungen am 11. November 1918 / Gr 2002/11	A 35 Bundesarchiv, Bild 102-00487A / CC-BY-SA 3.0	A 67 Bundesarchiv, Bild 102-10867 / CC-BY-SA 3.0
A 11 Library of Congress, via New York Times, Negotiators for the Treaty of Versailles, 1919, Helen Johns Kirtland / Public domain	A 36 Hugo Stinnes, Chronik eine Elektrizitätswerkes / Public domain	A 68 Bundesarchiv, Bild 102-08491 / Georg Pahl / CC-BY-SA 3.0
A 12 Deutsches Historisches Museum, Berlin / F 52/2229	A 37 Bundesarchiv, Bild 183-L40010 / CC-BY-SA 3.0	A 69 Bundesarchiv, Bild 146-2004-0008 / CC-BY-SA 3.0
A 13 L'illustration, Budget du Reich, 12-04-1924 / Public domain	A 38 Bundesarchiv, Bild 102-00231 / Georg Pahl / CC-BY-SA 3.0	A 70 Bundesarchiv, Bild 102-10887 / CC-BY-SA 3.0
A 14 Bundesarchiv, Bild 183-R03618 / CC-BY-SA 3.0	A 39 Bundesarchiv, Bild 102-00088A / Georg Pahl	A 71 Bundesarchiv, Bild 183-2007-0307-500 / CC-BY-SA 3.0
A 15 Bundesarchiv, Bild 102-18480	A 40 Bundesarchiv, Bild 102-05291 / CC-BY-SA 3.0	A 72 Deutsches Historisches Museum, Berlin / F 73/422
A 16 Deutsches Historisches Museum, Berlin / F 80/296	A 41 Deutsches Historisches Museum, Berlin / Ph 003321	A 73 Deutsches Historisches Museum, Berlin / Ph 92/104 / Walter Ballhause
A 21 Bundesarchiv, B 145 Bild-P046280 / Weinrother, Carl / CC-BY-SA 3.0	A 42 National Museum of Health and Medicine, The Spanish Influenza. Chart showing mortality from the 1918 influenza pandemic in the US and Europe / Public domain	A 74 Bundesarchiv, Bild 183-R1230-505 / CC-BY-SA 3.0
A 22 Bundesarchiv, Bild 102-00886 / CC-BY-SA 3.0	A 43 Bundesarchiv, Bild 183-R27436 / CC-BY-SA 3.0	A 75 Bundesarchiv, Bild 102-10131 / CC-BY-SA 3.0
A 23 Bundesarchiv, Bild 146-1972-030-51 / CC-BY-SA 3.0	A 44 Rheinische Post, Deutsche Kriegsrückkehrer nach der Kapitulation, Hofgärtnerhaus Düsseldorf / Julius Sohn / Public domain	A 76 Bundesarchiv, Bild 102-03016 / CC-BY-SA 3.0
A 24 Bundesarchiv, Bild 183-J0908-0600-005 / CC-BY-SA 3.0	A 45 Deutsches Historisches Museum, Berlin / Do 75/290 I (2288)	A 77 Deutsches Historisches Museum, Berlin / BA 97/6559
A 25 Bundesarchiv, Bild 183-1983-0225-309 / CC-BY-SA 3.0	A 46 Bundesarchiv, Bild 102-01111	A 78 AKG Images, Political meeting in Neudeck, 1932 / AKG133676
A 26 Deutsches Historisches Museum, Berlin / Ph 92/140 / Walter Ballhause		A 79 Bundesarchiv, Bild 102-13992 / CC-BY-SA 3.0
		A 80 Publicity photograph for the film Der Blaue Engel (w:The Blue Angel), 1930 / Public domain

Karten D 01 – D 30 , DA 1 – DA 4, DNVP-Reichspräsident-Marker

D 01 Library of Congress, Bain News Service, ggbain.37266 / Public domain	D 10 Bundesarchiv, Bild 146-1987-076-13 / Wilhelm Steffen / CC-BY-SA 3.0	D 27 Bundesarchiv, Bild 146-1992-005-36 / CC-BY-SA 3.0
D 02 Bundesarchiv, Bild 183-2005-0621-500 / CC-BY-SA 3.0	D 11 Presses universitaires de France, Thule Society emblem / Stéphane François / Public domain	D 28 Bundesarchiv, Bild 183-R17929
D 03 Library of Congress, New York World-Telegram & Sun, cph.3c27236 / Public domain	D 12 Bundesarchiv, Bild 183-R73068	D 29 Bundesarchiv, Bild 102-02134 / CC-BY-SA 3.0
D 04 Deutsches Historisches Museum, Berlin / Do2 95/756	D 21 Bundesarchiv, Bild 146-2008-0277 / Sawatzki, Karl / CC-BY-SA 3.0	D 30 Bundesarchiv, Plak 002-029-111
D 05 Bundesarchiv, Bild 102-00139 / CC-BY-SA 3.0	D 22 Bundesarchiv, Bild 102-00344A / Heinrich Hoffmann / CC-BY-SA 3.0	DA 1 Deutsches Historisches Museum, Berlin / P 57/98
D 06 Bundesarchiv, Plak 002-009-023	D 23 Bundesarchiv, Bild 119-1983-0007	DA 2 Deutsches Historisches Museum, Berlin / P 62/8
D 07 Bundesarchiv, Bild 119-1983-0015 / CC-BY-SA 3.0	D 24 Bundesarchiv, Bild 183-R41120 / CC-BY-SA 3.0	DA 3 Deutsches Historisches Museum, Berlin / P 61/1574
D 08 Bundesarchiv, Bild 119-1983-0012 / CC-BY-SA 3.0	D 25 Bundesarchiv, Bild 102-10883 / CC-BY-SA	DA 4 Bundesarchiv, Plak 002-029-082
D 09 Bundesarchiv, Bild 183-R29341	D 26 Bundesarchiv, Bild 183-B0527-0001-020 / CC-BY-SA 3.0	Hindenburg Bundesarchiv, Bild 183-R17929

Karten K 01 – K 30 , KA 1 – KA 4, KPD-Reichspräsident-Marker

K 01 Karl Liebknecht (um 1912) / Public domain	K 10 Rheinische Post, Spartakisten errichten Barrikaden an der Ellerstraße Düsseldorf / Julius Sohn / Public domain	K 27 Bundesarchiv, Bild 183-Z0127-305 / CC-BY-SA 3.0
K 02 Bundesarchiv, BildY 10-RL2-438	K 11 Rotarmisten. Ruhrgebiet, Dortmund, 1920 / Public domain	K 28 Tsarist soldiers march down the Odessa Steps, Goskino film Battleship Potemkin, 1923 / Public domain
K 03 bpk / Bild-Nr.: 30010450	K 12 Bundesarchiv, Bild 146-1976-067-10A / CC-BY-SA 3.0	K 29 Ordzhonikidze, Stalin and Mikoyan, 1925 / Public domain
K 04 Bundesarchiv, Bild 146-1983-024-19 / CC-BY-SA 3.0	K 21 Library of Congress, Ruth Fischer (1895-1961), Bain News Service / Public Domain	K 30 Bundesarchiv, Bild 102-00685 / Georg Pahl / CC-BY-SA 3.0
K 05 Deutsches Historisches Museum, Berlin / B 57/3610	K 22 Bundesarchiv, Bild 183-R11927	KA 1 Deutsches Historisches Museum, Berlin / P 63/498
K 06 Deutsches Historisches Museum, Berlin / F 65/1268	K 23 Deutsches Historisches Museum, Berlin / BA 90/2000	KA 2 Bundesarchiv, Plak 002-017-022
K 07 bpk / Bild-Nr.: 50110099	K 24 Bundesarchiv, Bild 183-R11868	KA 3 Imperial War Museum, Hinein in die KPD!, 1919 / Karl Jakob Hirsch / Public domain
K 08 Deutsches Historisches Museum, Berlin / 1989/2045.45	K 25 Bundesarchiv, Bild 183-K0105-0601-004 / CC-BY-SA 3.0	KA 4 Plakat der KPD zur Reichstagswahl vom 6. Juni 1920 / Public domain
K 09 Deutsches Historisches Museum, bpk / Kunstbibliothek, SMB, Photothek Willy Römer / F 51/27	K 26 Bundesarchiv, Bild 102-12940 / CC-BY-SA 3.0	Thälmann Bundesarchiv, Bild 102-12940 / CC-BY-SA 3.0

Karten S01–S30, SA 1–SA 4, SPD-Reichspräsident-Marker

S 01	Bundesarchiv, Bild 146-1970-051-17 / Grohs (Groá), Alfred / CC-BY-SA 3.0	S 10	Bundesarchiv, Bild 146-1977-074-08 / Sennecke, Robert / CC-BY-SA 3.0	S 27	Bundesarchiv, Bild 183-R79053 / CC-BY-SA 3.0
S 02	Deutsches Historisches Museum, Noske Gustav before 1918 / Public domain	S 11	Bundesarchiv, BildY 1-334-965-65	S 28	Deutsches Historisches Museum, Berlin / 56/768
S 03	Deutsches Historisches Museum, Berlin / F 52/2565	S 12	Bundesarchiv, Bild 146-1972-033-15 / Gebrüder Haekkel / CC-BY-SA 3.0	S 29	Gedenktafel Köpenicker Landstraße 186 (Baums) Fussball Route Berlin Arbeitersportverein Fichte/ OTFW, Berlin / CC-BY-SA 3.0
S 04	Library of Congress, New York World-Telegram & Sun, cph.3c27236/ Public domain	S 21	Otto Wels portrait, 1924 / CC-BY-SA 4.0	S 30	Bundesarchiv, Bild 146-1971-109-32
S 05	Bundesarchiv, BildY 1-543-873-86	S 22	Deutsches Historisches Museum, Berlin / P 2007/70	SA 1	Bundesarchiv, Plak 002-020-120
S 06	Bundesarchiv, Bild 146-1986-014-10 / CC-BY-SA 3.	S 23	Verlag J.H.W. Dietz Nachf. Berlin, Sozialdemokratischer Parteitag 1925 in Heidelberg. Protokoll mit dem Bericht der Frauenkonferenz, 1925.	SA 2	Deutsches Historisches Museum, Berlin / P 61/1481
S 07	Library of congress, Bain News Service, ggbain.31076 / Public domain	S 24	Bundesarchiv, Bild 102-12412 / CC-BY-SA 3.0	SA 3	Deutsches Historisches Museum, Berlin / P 90/13007
S 08	Bundesarchiv, Bild 102-13212 / CC-BY-SA 3.0	S 25	Bundesarchiv, Bild 102-08218 / CC-BY-SA 3.0	SA 4	Friedrich Ebert Stiftung, SPD Wahlplakat1920 / Gottfried Kirchbach / 6/PLKA002606
S 09	Deutsches Historisches Museum, Berlin / BA 97/8088.2 / Ursula Röhnert	S 26	Bundesarchiv, Bild 146-1979-122-28A / CC-BY-SA 3.0	Ebert	Bundesarchiv, Bild 102-01111
				Braun	Deutsches Historisches Museum, Berlin / F 52/2565

Karten Z01–Z30, ZA 1–ZA 4, Zentrum-Reichspräsident-Marker

Z 01	Bundesarchiv, Bild 146-1989-072-16 / Kerbs, Diethart / CC-BY-SA 3.0 DE	Z 10	Bundesarchiv, Bild 102-01827 / Georg Pahl	Z 28	Luftschiff LZ 127 Graf Zeppelin nach der Landung am 5. Oktober 1930 in Leipzig-Mockau / Public domain
Z 02	Bundesarchiv, Bild 146-2007-0187 / CC-BY-SA 3.0	Z 11	Bundesarchiv, Bild 102-12370 / CC-BY-SA 3.0	Z 29	Stettin 1927 - Carl Meurling & Yngve Larsson - Lufthansa, 1927 / Theod. Müller / Public domain
Z 03	Library of Congress, Bain News Service, ggbain.36651 / Public domain	Z 12	Bundesarchiv, Bild 102-00130 / CC-BY-SA 3.0	Z 30	Bundesarchiv, Bild 146-1979-025-30A / CC-BY-SA 3.0
Z 04	bpk / Bild-Nr.: 30010450	Z 21	Bundesarchiv, Bild 183-1989-0630-504 / CC-BY-SA 3.0	ZA 1	Bundesarchiv, Plak 002-014-017
Z 05	Berlin Document Centre, Gustav Ritter von Kahr (1920) / Artur Braun / Public domain	Z 22	Bundesarchiv, Bild 102-00189 / CC-BY-SA 3.0	ZA 2	Deutsches Historisches Museum, Berlin / P 96/1971
Z 06	Bundesarchiv, Bild 102-00143 / CC-BY-SA 3.0	Z 23	Bundesarchiv, Bild 102-00190 / CC-BY-SA 3.0	ZA 3	Deutsches Historisches Museum, Berlin / P 57/198
Z 07	Bundesarchiv, Bild 102-12412 / CC-BY-SA 3.0	Z 24	Bundesarchiv, Bild 102-00191 / CC-BY-SA 3.0	ZA 4	Bundesarchiv, Plak 002-037-030
Z 08	Bundesarchiv, BildY 1-310-10280	Z 25	Bundesarchiv, DVM 10 Bild-23-63-51 / CC-BY-SA 3.0	Marx	Library of Congress, Bain News Service, ggbain.36651 / Public domain
Z 09	Deutsches Historisches Museum, Berlin / F 64/164	Z 26	Bundesarchiv, Bild 146III-105 / CC-BY-SA 3.0		
Z 10	Bundesarchiv, Bild 102-01827 / Georg Pahl	Z 27	Conam.info, Hanomag (D) - Keekstra, Apeldoorn advertentie april 1928 / Public domain		
Z 11	Bundesarchiv, Bild 102-12370 / CC-BY-SA 3.0				

Spielplan

Rostock	Rostock Jakobikirche, alter Hafen, 1913 / Public domain	Berlin	Globus Verlag, Berlin Nationaldenkmal Kaiser Wilhelm mit Schloss 1900, Berlin 1904 / Unknown author / Public domain	Breslau	Polona Digital Library, Breslau – Tauentzienplatz. 1918-1939 / Public domain
Königsberg	Bundesarchiv, Bild 183-2005-0621-500 / CC-BY-SA 3.0	Köln	Album von Köln, Köln Justizgebäude Appellhofplatz 1902 / Public domain	Stuttgart	Stuttgart und Umgebung, Stuttgart, Schlossplatz, 1905 / Julius Bazlen / Public domain
Essen	Zeno.org, ID number 20001882449 / Public domain	Frankfurt	ETH-Bibliothek-Zürich, Bildarchiv, Dia_247-05281 / Wehrli, Leo / CC-BY-SA 4.0	München	Private collection of Wolfgang Sauber (Xenophon), München – Karlstor 1, ca. 1918 / Public domain
Hamburg	Hamburg Blick vom Baumwall auf die Binnenhafenbrücke 1912 / Public domain	Leipzig	Stadtgeschichtliches Museum Leipzig, Inv.-Nr. 3300 / Public domain	Vossische Zeitung	Staatsbibliothek zu Berlin, Vossische Zeitung, Ausgabe am Montag, 11.11.1918

Regierungstableau, Parteitables, Kleinpartei-Karten

Regierung	Library of Congress, cph.3g11636 / Heubner, F / Public domain	Zentrum	Deutsches Historisches Museum, Berlin / BA161671
DNVP	Deutsches Historisches Museum, bpk / Kunstbibliothek, SMB, Photothek Willy Römer / F 51/9a	DDP	Bundesarchiv, Plak 002-027-008
KPD	Bundesarchiv, Bild 102-01355	DVP	Deutsches Historisches Museum, Berlin / P 74/3621
SPD	Bundesarchiv, Bild 102-00774	USPD	Deutsches Historisches Museum, Berlin / P 62/343

Spielschachtel

Deckel/ Inlay	→ D 23, D 09, KPD, K 02, Z08, A 11, A 35, A 09, A 56, D 28, + Bundesarchiv: Bild 102-12356, Bild 102-14722, BildY 10-KL-5-1399-70, Plak 002-006-080, Plak 002-009-008, Plak 002-009-018 + Marlene Dietrich Ross-Verlag 0875 / Public domain	Rückseite	→ A 09, K 02, KPD, D 09, Z 08
---------------	---	-----------	-------------------------------

Anleitung

S. 1	→ Deckel/Inlay
S. 2-3	→ A 64, Z 10, A 35, A 39, K 22, D 09, D 23, D 28, K 24, S 30, A56, KPD, S 11, A 27 + Bundesarchiv, BildY 10-KL-5-1399-70
S. 11-12	→ S 01, Z 01, K 02, D 02, USPD, DDP, DVP,
S. 18	→ SA 1, KA 2
S. 28	→ SPD

Begleitheft

S. 24	→ A 22, S 11
S. 25	→ Z 23, A 30, K 07, K 10, A 09
S. 26	→ A 29, D 29