

Wann mische ich mein Partei-Deck neu?

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

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

Wann werden die Republikkarten neu gemischt?

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

Gibt es eine feste Sitz- und/oder Spielreihenfolge?

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

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

Was passiert, wenn mehrere Spielende-Bedingungen gleichzeitig eintreten?

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

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

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

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

Diese Angaben sind eine Art Vorschau, welche Effekte die neuen Karten haben. Im Beispiel rechts könnte die SPD durch die Karten des Demokratie-Sets drei neue Einheiten in ihren Vorrat erhalten. Zudem enthalten die Karten Ereignisse, mit denen sie Republikgegner (KPD/DNVP) bekämpfen kann.



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

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

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

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

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

Spielbeispiel im Begleitheft – Errata

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

- **Seite 5, Impuls 1 – SPD: Pakt mit den alten Mächten**
Der dritte Effekt der Karte (Unruhe aus dieser Stadt entfernen) wird im Beispiel nicht ausgeführt, obwohl ein Unruhe-Marker in Essen liegt. Das ist zwar regeltechnisch okay, ergibt aus Sicht der SPD jedoch wenig Sinn. Ergo hätte die Unruhe entfernt werden sollen.
- **Seite 8, Impuls 5 – Zentrum: Albert Einstein**
Mit den 2 Aktionspunkten werden im Beispiel 2 Polizeieinheiten aus dem Regierungsvorrat nach Berlin bewegt. Es gibt zu diesem Zeitpunkt jedoch nur noch 1 Polizeieinheit im Regierungsvorrat. Die grundsätzliche Ausführung der Karte ist korrekt, aber in dieser Spielsituation nicht möglich.

→ **SIEHE SEITE 2 FÜR REGELKLARSTELLUNGEN**

Regelklarstellung zu Einheiten und Regierung

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

Eine Partei kontrolliert jederzeit die Einheiten, die sie besitzt (die also ihre Farbe haben). Eine Partei, die in der Regierung ist, kontrolliert zusätzlich alle Regierungseinheiten. Diese Regierungseinheiten gelten jedoch niemals als eigene Einheiten. Die Kontrolle einer Einheit erlaubt einer Partei, diese Einheit zu bewegen.

Aktionen in einer Stadt

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

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



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

Reichswehr / umgedrehte Reichswehr

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

Regelklarstellung zu Partei-Bedrohungsmarkern (Räterepublik/Aufstand und Regime)

Aufstand: Platzierung und Koexistenz

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

Regime und Räterepublik: Platzierung und Koexistenz

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

Gegenputsch

- Bei einem Gegenputsch in einer Stadt mit Aufstand und Regime gelten sowohl KPD- als auch DNVP-Einheiten als gegnerische Einheiten.
- Ein erfolgreicher Gegenputsch entfernt alle vorhandenen Partei-Bedrohungsmarker (also ein Regime plus ggf. Aufstand oder eine Räterepublik).