

The cover art is a vibrant, painterly illustration. It features three main figures: a man in a red military uniform with a peaked cap on the left, pointing upwards; a man in a red jacket and cap in the center, carrying a large white bundle on his back; and a man in a red jacket and cap on the right, holding a black book. The background is a dynamic mix of reds, oranges, and yellows, with streaks of light and a crowd of people at the bottom. The overall style is reminiscent of early 20th-century propaganda art.

DUAL POWERS

**REVOLUTION
1917**

Spielregeln

DUAL POWERS

REVOLUTION 1917

Übersicht

Zar Nikolaus II. war im März 1917 dazu gezwungen von seinem Amt abzudanken. An seiner Stelle wurde die konservative **Provisorische Regierung** gebildet, die die offizielle Autorität des Staates repräsentierte. Gegenüber der neugebildeten Regierung stand der **Petrograder Sowjet**, ein gewählter Rat von Arbeitern, organisiert von sozialistischen Aktivisten.

In den folgenden Monaten dominierte ein innerer Kampf um Macht und Einfluss das Land und entfachte so eine soziale Revolution. In diesem Zustand der Doppelherrschaft (dvoevlastie), nutzten charismatische und mächtige Anführer die steigende Unzufriedenheit der Bevölkerung aus und veränderten so für immer den Kurs der russischen Politik.

Ziel des Spiels

In *Dual Powers: Revolution 1917*, steuert jeder Spieler die Mächte einer Seite des Kampfes durch politische Aktionen, soziale Manöver und militärische Konflikte. Der Spieler mit der größeren Unterstützung am Ende des Spieles wird die Zukunft Russlands formen und entweder den drohenden Bürgerkrieg starten oder ihn im Keim unterdrücken.

Spielmaterial

1 Spielbrett

1 Spielregeln

6 Gebietsplättchen

56 Karten

- 48 Befehlskarten
- 6 Anführerkarten (3 rote, 3 weiße)
- 2 Spielerhilfen

8 Anführerplättchen

- 3 rote Anführer
- 3 weiße Anführer
- 2 Trotzki (1 neutral, 1 rot)

26 Einheitenplättchen

- 10 rote Einheiten
- 10 weiße Einheiten
- 6 neutrale Einheiten

1 Siegpunktmarker

1 Blockademarker

1 Tag Marker (Day Marker)

1 Monat Marker (Month Marker)

1 Wille des Volkes Marker

3 Zielmarker

27 Gegnerische Einheitenplättchen

(Für die Solitär Variante)

- 9 Stufe 1 Einheiten
- 9 Stufe 2 Einheiten
- 9 Stufe 3 Einheiten

3 Schwierigkeitsgradplättchen

(Für die Solitär Variante)

Spielbrett / Gebietsplättchen

Das Spielbrett ist in sechs Gebiete unterteilt, jedes durch eine eigene Farbe und Symbol gekennzeichnet. Außerdem gibt es sechs dazu passende Gebietsplättchen: eines für jedes Gebiet. Rundenabhängig geben diese Plättchen an, in welchem Gebiet Unruhe herrscht und welche Verbindung blockiert ist.



Befehlskarten

Jede Befehlskarte zeigt fünf wichtige Informationen an: **Tage**, **Gebietssymbol**, **Rekrutierungswert**, **Aktionssymbol** und **Siegpunktwert**.

1. **Tage:** Die Zahl gibt an, um wie viele Felder der Tag Marker auf dem Kalender voranschreitet, wenn diese Karte ausgespielt wird.
2. **Gebietssymbol:** Gibt entweder an, in welches Gebiet der Stadt der Spieler Einheiten rekrutieren kann, wenn er sie ausspielt, oder welches Gebiet gewertet wird, wenn die Karte als geheimes Ziel ausgewählt wird.
3. **Rekrutierungswert:** Gibt den Stärkewert von Einheiten an, wenn sie durch diese Karte rekrutiert werden— ■, ■■ oder ■■■.
4. **Aktionssymbol:** Steht für eine von drei möglichen Aktionen, wenn der Spieler diese Karte ausspielt: *Bewegung*, *Doppelte Bewegung* oder *Erholen*.
5. **Siegpunktwert:** Ist die Anzahl an Siegpunkten, die ein Spieler erhält, wenn er das angegebene Gebiet am Ende der Runde kontrolliert. Das geschieht nur, wenn der Spieler diese Karte als geheimes Ziel ausgewählt hat.



Anführerkarten

Jede Anführerkarte zeigt vier wichtige Informationen an: **Tage**, **Anführerstärke**, **Anführerrekrutierungssymbol** und **Anführerspezialaktionssymbol**.



1. **Tage:** Wie bei den Befehlskarten, gibt die Zahl an, um wie viele Felder der Tag Marker auf dem Kalender voranschreitet, wenn diese Karte ausgespielt wird.
2. **Anführerstärke:** Steht für die Stärke des passenden Anführermarkers, sowohl für die bereite Seite, als auch für die erschöpfte Seite. Die große Zahl zeigt den Stärkewert der bereiten Seite, die kleine Zahl steht für den Stärkewert der erschöpften Seite.
3. **Anführerrekrutierungssymbol:** Gibt an, dass der passende Anführermarker in **jedes** Gebiet der Stadt durch eine Anführerrekrutierungsaktion eingesetzt werden kann.
4. **Anführerspezialaktionssymbol:** Steht für eine von drei möglichen Aktionen, die der Spieler ausführen kann, wenn diese Karte ausgespielt wird: *Protest mobilisieren*, *ausspionieren* oder *das Volk begeistern*.

Einheiten- / Anführerplättchen

Jedes Einheiten- und jedes Anführerplättchen hat zwei Seiten: eine **bereite Seite** und eine **erschöpfte Seite**. Der **aktuelle Stärkewert** der Einheit oder des Anführers wird durch die größere Zahl angegeben. Die kleinere Zahl (unter dem Stärkewert) gibt den Stärkewert auf der Rückseite des Plättchens wieder.



Gegnerische Einheitenplättchen / Schwierigkeitsgradplättchen

Diese Plättchen werden in der Solitärvariante (siehe Seite 10-12) verwendet, um die Einheiten des automatischen Gegenspielers anzuzeigen. Jedes Gegnerische Einheitenplättchen hat ein "X" auf seiner erschöpften Seite, welches gleichbedeutend mit dem aktuellen Schwierigkeitsgrad ist.



Spielaufbau



1. Entscheidet wer als die Provisorische Regierung (weiß) und wer die Petrograder Sowjets (rot) spielen möchte. Jeder Spieler bekommt eine **Spielerhilfe**.
2. Legt das **Spielbrett** in die Mitte der Spielfläche so, dass jeder Spieler möglichst nah zu seiner Fraktionshälfte der **Siegpunktleiste** sitzt.
3. Jeder Spieler bekommt in seiner Farbe die drei **Anführerkarten**, drei **Anführerplättchen** und zehn **Einheitenplättchen**. Die Karten nimmt der Spieler auf die Hand. Die Anführerplättchen und die Einheitenplättchen werden als **Vorrat**, mit der bereiten Seite nach oben, direkt vor den Spieler gelegt.
4. Platziert ein zufällig gewähltes **neutrales Einheitenplättchen** in jedes Gebiet der Stadt (mit der bereiten Seite nach oben).
5. Platziert den **Siegpunktmarker** auf das mittlere Feld der Siegpunktleiste und legt den **Wille des Volkes Marker** auf das markierte Feld, auf der roten Spielerseite des Spielbrettes.
6. Platziert den **Monat Marker** und den **Tag Marker** auf dem Kalender, auf dem Spielbrett.

7. Legt in die Nähe des Kalenders das **neutrale Trotzki Plättchen** über das Mai/Juni Feld und das **rote Trotzki Plättchen** über das August Feld.
8. Platziert die drei **Zielmarker** auf die drei grünen Kreise neben der Unterstützungsleiste.
9. Mischt die sechs **Gebietsplättchen** und platziert sie verdeckt als Stapel neben dem Spielbrett.
10. Zieht die obersten beiden Gebietsplättchen von dem Stapel und legt jeweils aufgedeckt einen auf das "Unrest!" Feld und das andere auf das "Blockade!" Feld.
11. Platziert den **Blockademarker** auf die Verbindung (Pfeil), die farblich zu dem Gebietsplättchen auf dem "Blockade!" Feld passt.
12. Mischt die 48 **Befehlskarten** und platziert sie verdeckt neben dem Spielbrett.



Spielablauf

Dual Powers wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde ist in fünf Phasen unterteilt, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Nachziehphase
2. Zielphase
3. Aktionsphase
4. Wertungsphase
5. Aufräumphase

1. NACHZIEHPHASE

In dieser Phase zieht jeder Spieler fünf Befehlskarten von dem Kartenstapel und nimmt sie auf die Hand. In der ersten Runde haben die Spieler dadurch acht Karten auf der Hand (Mit den drei Anführerkarten vom Spielaufbau). Die Spieler werden immer acht oder mehr Handkarten haben, aber niemals weniger. Es gibt kein Handkartenlimit.

Info: Sollte der Kartenstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

2. ZIELPHASE

Jeder Spieler wählt ein geheimes Ziel durch verdecktes Ablegen einer Befehlskarte auf das "Secret Objective" Feld auf der eigenen Spielbrettseite, ohne es dem anderen Spieler zu zeigen.

Die Spieler dürfen jederzeit ihr eigenes geheimes Ziel ansehen.

3. AKTIONSPHASE

In dieser Phase spielen die Spieler abwechselnd jeder vier Züge, beginnend mit dem Spieler, der den Wille des Volkes Marker besitzt. (Zu Beginn des Spiels ist dies der rote Spieler.)

Jeder Spieler geht die folgenden Schritte in seinem Zug in der angegebenen Reihenfolge durch, danach ist der andere Spieler an der Reihe:

1. Karte ausspielen
2. Datum vorrücken
3. Aktion ausführen
4. Bonusaktion ausführen (*wenn zutreffend*)

KARTE AUSSPIELEN - Der aktive Spieler wählt eine Karte (Befehlskarte oder Anführerkarte) von seiner Hand und legt sie offen vor sich aus.

DATUM VORRÜCKEN - Der aktive Spieler schiebt den Tag Marker auf dem Kalender um so viele Felder weiter, wie sie Tage auf der ausgespielten Karte anzeigt. Sollte der Tag Marker dabei das Feld mit der 31 überschreiten, wird er wieder beginnend bei der 1 weitergeschoben, außerdem rückt der Monat Marker ein Feld weiter.

Immer wenn der Monat Marker vorrückt, bekommt der aktuelle Spieler den Wille des Volkes Marker auf seine Seite des Spielbrettes. Alle neutralen Einheiten und neutralen Anführer in der Stadt sind nun unter seiner Kontrolle. (Besitzt der aktuelle Spieler bereits den Wille des Volkes Marker, passiert nichts.)

Endet der Tag Marker auf dem Feld mit der 29 oder 30, dann bewegt ihn weiter auf das Feld mit der 31. Wenn der Tag Marker genau auf dem Feld mit der 15 oder der 31 mit seiner Bewegung endet, darf der aktive Spieler eine Bonusaktion nach seiner normalen Aktion ausführen.

Beispiel A: Katja hat eine lila-4 Befehlskarte ausgespielt. Sie bewegt deshalb den Tag Marker 4 Felder auf dem Kalender und endet auf dem Feld mit der 30. Automatisch muss sie den Marker weiter auf die 31 schieben. Das erlaubt ihr eine Bonusaktion, die sie später in ihrem Zug ausführen darf.



SPEZIELLE EREIGNISSE AUF DEM KALENDER

Es gibt zwei spezielle Ereignisse auf dem Kalender:

Trotsky kommt aus dem Exil zurück: Tritt sofort ein, wenn der Monat Marker das Feld Mai/Juni erreicht.

Das neutrale Trotsky Plättchen wird in das Gebiet gelegt, dass durch das Plättchen auf dem "Unrest!" Feld angezeigt wird. Wie auch die neutralen Einheiten Plättchen, wird Trotsky von dem Spieler kontrolliert, der den Wille des Volkes Marker besitzt.

Trotsky tritt den Bolschewiki bei: Tritt sofort ein, wenn der Monat Marker das Feld August erreicht. Wenn sich das neutrale Trotsky Plättchen noch auf dem Spielbrett befindet, wird es sofort mit dem roten Trotsky Plättchen ersetzt. Der bereite oder erschöpfte Zustand bleibt dabei gleich, wie der des neutralen Plättchens. Der rote Spieler kontrolliert nun Trotsky. Sollte das neutrale Trotsky nicht mehr auf dem Spielbrett sein wenn das Ereignis eintritt, kann das rote Trotsky Plättchen nicht mehr ausgespielt werden und wird aus dem Spiel entfernt.



AKTION AUSFÜHREN - Der aktive Spieler führt eine Aktion seiner ausgespielten Karte aus. Hat er eine Befehlskarte gespielt, kann er die angegebene Einheit rekrutieren oder die andere, auf der Karte angezeigte Aktion ausführen: Bewegen, doppelte Bewegung oder Erholen. Der Spieler darf nur eine der angegebenen Aktionen ausführen. Hat der Spieler eine Anführerkarte gespielt, darf er die Anführerrekrutierungsaktion und die auf der Karte angegebene Spezialaktion ausführen.

BEFEHLSKARTENAKTIONEN



Rekrutieren: Der aktive Spieler darf eine oder mehrere Einheitenplättchen aus seinem Vorrat, mit einem Gesamtstärkewert ■ der gleich oder weniger dem Rekrutierungswert der ausgespielten Karte entspricht legen. Diese kommen in das auf der ausgespielten Karte durch das Gebietssymbol angezeigte Gebiet, mit der bereiten Seite nach oben. Sollte der Spieler keine Einheiten mehr in seinem Vorrat besitzen, die einen gleichen oder niedrigeren Stärkewert passend zu dem Rekrutierungswert haben, kann die Rekrutierungsaktion nicht ausgewählt werden.

Beispiel B: Viktor wählt die Aktion Rekrutieren. Seine gespielte Karte (grün-4) hat einen Rekrutierungswert von ■■. Er entscheidet sich für zwei ■ Einheitenplättchen aus seinem Vorrat, welche er in das grüne Gebiet der Stadt einsetzen muss.



Bewegen: Der aktive Spieler wählt ein Einheiten- oder ein Anführerplättchen, welches er kontrolliert (bereit oder erschöpft) und bewegt das Plättchen ein Gebiet entlang der unversperrten Verbindungen in der Stadt.

Beispiel C: Katja wählt die Aktion Bewegen. Sie möchte ihr Kerenski Anführerplättchen von dem grünen Gebiet in das rote Gebiet bewegen. Sie kann das allerdings nicht ausführen, weil die Verbindung zwischen den beiden Gebieten durch eine Blockade versperrt ist. Stattdessen entscheidet sie sich eine ihrer Einheiten aus dem blauen Gebiet in das weiße Gebiet zu bewegen.



Doppelte Bewegung: Der aktive Spieler wählt ein Einheiten- oder ein Anführerplättchen, welches er kontrolliert (bereit oder erschöpft) und bewegt das Plättchen ein oder zwei Gebiete entlang der unversperrten Verbindungen in der Stadt. Es ist mit dieser Aktion nicht erlaubt zwei Einheiten ein Gebiet weit zu bewegen.



Erholen: Der aktive Spieler dreht eines seiner Einheiten- oder Anführerplättchen, welches er kontrolliert, von seiner erschöpften Seite auf die bereite Seite. Es ist mit dieser Aktion nicht möglich ein Plättchen von seiner bereiten Seite auf die erschöpfte Seite zu drehen.

ANFÜHRERKARTENAKTIONEN



Anführer Rekrutieren: Der aktive Spieler nimmt das entsprechende Anführerplättchen aus seinem Vorrat und legt es mit der bereiten Seite nach oben in ein **beliebiges** Gebiet. Alle erschöpften neutralen Einheitenplättchen, die der Spieler in diesem Gebiet kontrolliert, werden sofort auf die bereite Seite gedreht.

ANFÜHRESPEZIALAKTIONEN



Protest mobilisieren: Der aktive Spieler darf sofort den Blockademarker von seiner aktuellen Position auf eine andere beliebige Verbindung zweier Gebiete stellen.



Ausspionieren: Der aktive Spieler darf sofort das geheime Ziel ("Secret Objective") des Gegenspielers durch umdrehen der Karte enthüllen.



Das Volk begeistern: Der aktive Spieler darf sofort die Kontrolle des Wille des Volkes durch bewegen des Wille des Volkes Marker auf seine Seite des Spielbretts übernehmen. Alle neutralen Einheiten- und neutralen Anführerplättchen in der Stadt sind nun unter Kontrolle des aktiven Spielers.

BONUSAKTIONEN - Wenn der aktive Spieler durch Erreichen der Felder 15 oder 31 auf dem Kalender zu Beginn seines Zuges dazu berechtigt ist, darf er jetzt eine Bonusaktion durch Auswählen einer der vier folgenden Aktionen ausführen:



- **Bonus Rekrutieren:** Der aktive Spieler darf ein ■ Einheitenplättchen aus seinem Vorrat mit der bereiten Seite nach oben in ein **beliebiges** Gebiet legen. Hat der Spieler keine ■ unit token in their supply, this action cannot be taken.
- **Bonus Bewegen:** Der aktive Spieler wählt ein Einheiten- oder ein Anführerplättchen, welches er kontrolliert (bereit oder erschöpft), und bewegt das Plättchen ein Gebiet entlang der unversperrten Verbindungen zweier Gebiete.
- **Bonus Erholen:** Der aktive Spieler dreht eines seiner Einheiten- oder Anführerplättchen, welches er kontrolliert, von seiner erschöpften Seite auf die bereite Seite. Es ist mit dieser Aktion nicht möglich ein Plättchen von seiner bereiten Seite auf die erschöpfte Seite zu drehen.
- **Bonus Karte ziehen:** Der aktive Spieler darf eine Befehlskarte vom Kartenstapel auf die Hand nehmen.

Beispiel D: Viktor ist berechtigt eine Bonusaktion auszuführen, weil er früher in seinem Zug mit dem Tag Marker genau auf der 15 geendet hat. Als seine reguläre Aktion hat er ein ■■ Einheitenplättchen in das lila Gebiet rekrutiert (welches sein geheimes Ziel für diese Runde ist). Danach wählt Viktor die Bonusaktion Bewegen eines neutralen Einheitenplättchens, welches er momentan kontrolliert, und verschiebt es aus dem braunen Gebiet in das lilafarbene.

4. WERTUNGSPHASE

In dieser Phase werden die folgenden Schritte in Reihenfolge ausgeführt:

1. Das Unruhe Gebiet auflösen
2. Offenlegen der geheimen Ziele
3. Wertung der geheimen Zielgebiete
4. Erschöpfen der Einheiten- und Anführerplättchen

BESTIMMUNG DER STÄRKE

Um zu bestimmen welcher Spieler die größerer Stärke in einem Gebiet besitzt, werden die Stärkewerte aller Einheiten- und Anführerplättchen (bereit und erschöpft), die ein Spieler in diesem Gebiet kontrolliert, zusammengezählt und mit dem Wert des anderen Spielers verglichen.

Der Spieler mit dem **Wille des Volkes Marker** kontrolliert die neutralen Einheiten in den Gebieten. Neutrale Einheiten zählen zu dem Stärkewert dieses Spielers dazu, solange mindestens eine nicht neutrale Einheit unter der Kontrolle des Spielers in dem gleichen Gebiet ist.

Der Spieler mit dem höheren Wert hat die größere Stärke.

Haben die Spieler gleichviel Stärke in einem Gebiet, hat der Spieler, der mehr Plättchen in dem Gebiet kontrolliert, die größere Stärke. Sollten beide Spieler auch gleichviel Plättchen in einem Gebiet haben, hat der Spieler, der den Wille des Volkes Marker besitzt, die größere Stärke. Wenn in einem Gebiet keine Plättchen liegen (oder nur neutrale), hat kein Spieler die größere Stärke.

Beispiel E: Beide Spieler kontrollieren Einheiten in dem gelben Gebiet. Viktor hat drei Einheiten (3 + 1 + 0) und Katja hat zwei (2 + 2). Beide haben den selben Stärkewert in der Summe. Viktor bekommt aber die größere Stärke, da er mehr Einheiten als Katja kontrolliert.

DAS UNRUHEGEBIET AUFLÖSEN - Das Gebietsplättchen in dem "Unrest!" Feld gibt an, in welchem Gebiet der Stadt gerade Unruhe herrscht. Platziert den "1" Zielmarker in diesem Gebiet und wertet aus, welcher Spieler die größere Stärke in diesem Gebiet besitzt. Der Spieler mit der größeren Stärke wählt entweder dieses Gebiet als zusätzliches Ziel oder eine Bonusaktion.



- Entscheidet sich der Spieler für das zusätzliche Ziel, bekommt er Siegpunkte entsprechend des aktuellen Monats:
 - März - Juni = 2 Siegpunkte
 - Juli = 3 Siegpunkte
 - August = 4 Siegpunkte
 - September = 5 Siegpunkte
 - Oktober - November = 6 Siegpunkte
- Wählt der Spieler stattdessen die Bonusaktion, führt er sofort eine der vier möglichen Bonusaktionen aus (Bonus Rekrutieren, Bonus Bewegen, Bonus Erholen, oder Bonus Karte ziehen) siehe Seite 7.



WERTUNG DER SIEGPUNKTE

Wenn ein Spieler Siegpunkte bekommt, bewegt er den Siegpunktmarker auf der Siegpunkteleiste ein Feld für jeden erhaltenen Siegpunkt, in Richtung seiner Spielerseite auf dem Spielbrett.

Beispiel F: Das braune Gebiet ist momentan in Unruhe. Katja (1 + 1 + 1) hat die größere Stärke in dem Gebiet als Viktor (2 + 0). Katja wählt das braune Gebiet als zusätzliches Ziel und bekommt 3 Siegpunkte, weil aktuell Juli ist. Sie schiebt den Siegpunktmarker um drei Felder in ihre Richtung auf der Siegpunkteleiste.

OFFENLEGEN DER GEHEIMEN ZIELE - Der Spieler mit weniger Siegpunkten legt als erstes sein geheimes Ziel offen und platziert den "2" Zielmarker in das Gebiet mit dem passenden Gebietssymbol der offengelegten Karte. Der andere Spieler deckt danach sein geheimes Ziel auf und platziert den "3" Zielmarker in das Gebiet mit dem passenden Gebietssymbol der offengelegten Karte.

In dem Fall, dass es ein Unentschieden bei den Siegpunkten gibt (wenn der Siegpunktmarker auf dem mittleren Feld der Siegpunkteiste liegt), legt der Spieler ohne den Wille des Volkes Marker sein geheimes Ziel als erstes offen.

WERTUNG DER GEHEIMEN ZIELGEBIETE - Wertet das Gebiet mit dem "2" Zielmarker, um zu sehen welcher Spieler die größere Stärke besitzt und wer somit die Siegpunkte des geheimen Zieles bekommt. Fahrt genauso mit dem "3" Zielmarker fort. Sollten in einem Gebiet mehrere Zielmarker liegen, wertet ihr diese separat nacheinander aus.

ERSCHÖPFEN DER EINHEITEN- UND ANFÜHRERPLÄTTCHEN - In jedem Gebiet mit einem oder mehreren Zielmarkern werden alle Einheiten- und Anführerplättchen von ihrer bereiten Seite auf die erschöpfte Seite umgedreht.

Ist ein Plättchen bereits erschöpft, wird es stattdessen von dem Spielbrett entfernt. Rote und weiße Einheitenplättchen kommen in den entsprechenden Spielervorrat zurück. Anführer- und neutrale Plättchen sind nicht mehr verfügbar und werden aus dem Spiel entfernt.

Beispiel G: Das weiße Gebiet wurde gerade als geheimes Zielgebiet gewertet. Katja hat zwei Plättchen (2 + 1) in dem Gebiet, Viktor hat eines (3). Eines von Katjas Plättchen wird danach auf die erschöpfte Seite gedreht. Viktors Plättchen und Katjas anderes Plättchen, welche beide bereits mit der erschöpften Seite nach oben liegen, werden von dem Spielbrett genommen. Viktors Einheitenplättchen kommt in seinen Vorrat zurück. Da Katja ein Anführerplättchen vom Spielbrett nehmen muss, kommt es stattdessen ganz aus dem Spiel.

5. AUFRÄUMPHASE

In dieser Phase werden die folgenden Schritte in Reihenfolge abgehandelt um die nächste Runde vorzubereiten.

- Entfernt das Gebietsplättchen von dem "Unrest!" Feld auf dem Spielbrett und schiebt das Gebietsplättchen von dem "Blockade!" Feld auf das leere "Unrest!" Feld.
- Zieht das oberste Gebietsplättchen von dem Stapel, legt es auf das "Blockade!" Feld und stellt den Blockademarker auf die Verbindung zum passenden Gebiet.
- Entfernt die Zielmarker aus den Gebieten und legt sie auf ihre Anfangsposition neben der Siegpunkteiste zurück.
- Legt alle Befehlskarten (inklusive die geheimen Ziele) ab. Alle ausgespielten Anführerkarten dieser Runde werden getrennt abgelegt.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

1. Der Siegpunktmarker erreicht ein Ende der Siegpunkteiste. Wenn das passiert, gewinnt der Spieler mit dem Siegpunktmarker auf seiner Seite der Siegpunkteiste.
2. Der Monat Marker erreicht das Oktober oder November Feld am Ende der Wertungsphase. Wenn das passiert, gewinnt der Spieler, auf dessen Seite der Siegpunkteiste der Siegpunktmarker liegt. Sollte der Siegpunktmarker genau in der Mitte der Siegpunkteiste liegen, gewinnt der Spieler mit dem Wille des Volkes Marker.

Solitärvariante

In der Solitärvariante wird nicht gegen einen anderen Spieler gespielt, sondern der Spieler tritt gegen einen automatischen Gegenspieler an, genannt "Die Gegenseite".

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau wird wie das normale Zweispieler Spiel aufgebaut, mit den folgenden Änderungen:

1. Nach der Wahl, mit welcher Fraktion du spielen möchtest, kommen die Einheitenplättchen der anderen Fraktion zurück in die Spielschachtel.
2. Wähle einen Schwierigkeitsgrad zum spielen (1-6). Nimm das passende **Schwierigkeitsgradplättchen** und lege es offen in deine Nähe. (Info: Für dein erstes Solitär Spiel empfiehlt es sich mit dem Schwierigkeitsgrad 1 zu beginnen, erfahrene Spieler sollten einen höheren Schwierigkeitsgrad versuchen.)
3. Lege die 27 **Gegnerischen Einheitenplättchen** mit der bereiten Seite nach oben neben das Spielbrett.
4. Mische die drei Anführerkarten der gegnerischen Fraktion und lege sie verdeckt als Stapel neben den Stapel der Gebietsplättchen.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf läuft wie im normalen Zweispieler Spiel ab, aber mit den folgenden Änderungen:

1. NACHZIEHPHASE

Ziehe in der Nachziehphase auf folgende Weise fünf Befehlskarten für dich und fünf Befehlskarten für die Gegenseite:

- Ziehe vier Karten als deine Handkarten
- Ziehe eine fünfte Karte und platziere sie verdeckt (ohne sie dabei anzusehen) als dein geheimes Ziel auf das "Secret Objective" Feld.
- Ziehe fünf Karten und lege sie verdeckt (ohne sie dabei anzusehen) als Stapel auf die gegnerische Seite neben das Spielbrett.

Info: Das "Secret Objective" Feld der Gegenseite bleibt in der Solitär Variante leer.

2. ZIELPHASE

Decke die oberste Anführerkarte der Gegenseite auf und lege das passende Anführerplättchen in das Gebiet mit der Unruhe. Das zählt nicht als Aktion. Die Anführerspezialaktion wird nicht ausgelöst und der Tag Marker wird auf dem Kalender auch nicht weitergeschoben.

Der Wille des Volkes Marker kommt auf die gegnerische Seite der Siegpunkteleiste. Auf diese Weise kontrolliert die Gegenseite immer den Wille des Volkes vor der Aktions Phase jeder Runde.

Info: Dein geheimes Ziel wird (in der Solitär Variante) in der Zug Phase zufällig gewählt. Du weißt nicht, welches geheime Ziel du hast.

3. AKTIONSPHASE

The opposition will take five turns every round, although you (the player) will only take four. Therefore, this means that the opposition always takes the first and last turn of each round.

OPPOSITION TURN

1. Wenn die Gegenseite am Zug ist, decke die oberste Befehlskarte der Gegenseite auf und verschiebe den Tag Marker passend zur angegebenen Zahl auf der Karte (wie auch im Zweispieler Spiel).
2. Dann platziere eine gegnerische Einheit, passend zu dem Stärkewert auf der Karte — ■, ■■ oder ■■■ — in das auf der Karte angezeigte Gebiet.

Die Gegenseite bewegt oder erholt niemals ihre Einheiten; sie fügt nur neue Einheiten auf dem Spielbrett hinzu.

Endet die Gegenseite auf dem Feld 15 oder 31 auf dem Kalender, wählt sie die Bonusrekrutierungsaktion, lege ein gegnerisches ■ Einheitenplättchen in das Gebiet mit der Unruhe.

Wenn die Gegenseite das Kalenderfeld mit der 31 überschreitet, bekommt sie den Wille des Volkes Marker (wenn sie ihn nicht schon hat).

Platziere die von der Gegenseite ausgespielten Karten offen von links nach rechts in einer Reihe. Die Reihenfolge kann in der Wertungsphase wichtig werden.

ZUG DES SPIELERS

Du führst deine Züge wie im Zweispieler Spiel aus, mit folgenden Ausnahmen:

Dir steht eine neue Bonusaktion zur Verfügung: **Organisieren** — Anstelle einer der vier regulären Bonusaktionen, darfst du dein geheimes Ziel aufdecken.

Wenn du die Anführeraktion Ausspionieren ausführst, darfst du dein eigenes geheimes Ziel aufdecken (die Gegenseite hat kein geheimes Ziel).

4. WERTUNGSPHASE

DAS UNRUHEGEBIET AUFLÖSEN - Dieser Schritt wird wie im Zweispieler Spiel abgehandelt. Wenn die Gegenseite die größere Stärke in dem Gebiet besitzt, wird sie immer das zusätzliche Ziel und somit die Siegpunkte, anstelle einer Bonusaktion nehmen.

OFFENLEGEN DES GEHEIMEN ZIELS - Decke dein geheimes Ziel auf (wenn es nicht schon offen ausliegt). Prüfe die fünf von der Gegenseite ausgespielten Befehlskarten, um das geheime Ziel der Gegenseite herauszufinden. Zähle dazu pro Gebiet alle Tage auf den Karten zusammen. Das Gebiet mit der höchsten Summe ist das geheime Zielgebiet der Gegenseite. Die Karte mit dem höchsten Siegpunktwert für das Gebiet wird als geheimes Ziel gewertet.

Gibt es ein Unentschieden zwischen mehreren Gebieten mit der höchsten Summe, wird das Gebiet mit den meisten Befehlskarten das geheime Zielgebiet. Gibt es weiterhin ein Unentschieden, wird die zuletzt gespielte Karte die diese Gebiete betrifft als geheimes Zielgebiet der Gegenseite gewählt.

Beispiel H: Die Gegenseite spielt in der ersten Runde des Spiels die folgenden fünf Befehlskarten in Reihenfolge: rot-2, rot-4, lila-4, braun-5 und lila-2. Somit sind es 6 Punkte in dem roten Gebiet, 6 Punkte in dem lila Gebiet und 5 Punkte in dem braunen Gebiet. Die Summe von rot und lila ergeben ein Unentschieden für den höchsten Wert. Beide haben zwei Karten in jedem Gebiet, somit gibt es immer noch ein Unentschieden. Lila-4 wird als letzte gespielte Karte der beiden unentschiedenen Gebieten zum Zielgebiet und gleichzeitig zum geheimen Ziel durch den höchsten Siegpunktwert.



WERTUNG DER GEHEIMEN ZIELGEBIETE - Die Wertung erfolgt wie im Zweispieler Spiel.

ERSCHÖPFEN DER EINHEITEN- UND ANFÜHRERPLÄTTCHEN - Erschöpfe die Plättchen wie im Zweispieler Spiel. Nachdem die Einheiten der Gegenseite erschöpft wurden, wird ihr Stärkewert zu "X". Der Wert von "X" ist gleich zu dem beim Spielaufbau gewählten Schwierigkeitsgrad (1–6).

5. AUFRÄUMPHASE

Die Aufräumphase ist identisch zum Zweispielerspiel.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

1. Der Siegpunktmarker erreicht ein Ende der Siegpunktleiste. Wenn das passiert, gewinnt derjenige mit dem Siegpunktmarker auf seiner Seite der Siegpunktleiste.
2. In der **dritten Runde** endet das Spiel in der Wertungsphase. Wenn das passiert, gewinnt derjenige, auf dessen Seite der Siegpunktleiste der Siegpunktmarker liegt. Sollte der Siegpunktmarker genau in der Mitte der Siegpunktleiste liegen, gewinnt derjenige mit dem Wille des Volkes Marker.

DANKSAGUNG

Designer: Brett Myers

Solitärregeln: James Kyle & Brett Myers

Entwickler: Keith Matejka

Grafikdesigner: Luis Francisco

Illustrator: Kwanchai Moriya

Redakteure: Dustin Schwartz, Steven Dast, and Peter Dast

Übersetzung: Tino Zimmermann

Spezieller Dank an: Vielen Dank an alle meine Spieltester, vor allem Mark Goadrich, James More, the Roundhouse Gamers, Eric Schlautman, und mein Designerkollegen von Protospiele.

Dieses Spiel ist der Erinnerung an Jason "Patch" Abbott gewidmet.

© 2018 Thunderworks Games. Alle Rechte vorbehalten.

Für weitere Informationen oder Unterstützung, besucht uns bitte unter www.thunderworksgames.com

