



Ein revolutionäres Spiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren von Philip duBarry

Spielidee

Unruhen und Intrigen bringen das Land zum Brodeln. Das Volk ist aufgebracht, die Revolution steht unmittelbar bevor.
Wen werden die Bürger unterstützen, wenn das alte Regime fällt?

In *Revolution!* bittest du geheim darauf, Einfluss auf Personen in wichtigen Positionen zu gewinnen.

Du bist nicht derjenige, der die Revolution herbeiführt. Du sorgst einfach nur dafür, dass du an der Spitze stehst, wenn alles vorbei ist.

Und dazu ist dir jedes Mittel recht: Heuere Spione an, erpresse den Stadtrat, heize die Stimmung mit Flugblättern auf – deine Überzeugungskraft ist gefragt! Aber vertraue nicht auf die Loyalität der Menschen, denn auch deine Widersacher sind nicht untätig.

Wenn es dir gelingt, die meiste Unterstützung des Volkes zu sammeln, gewinnst du das Spiel.

Spielmaterial



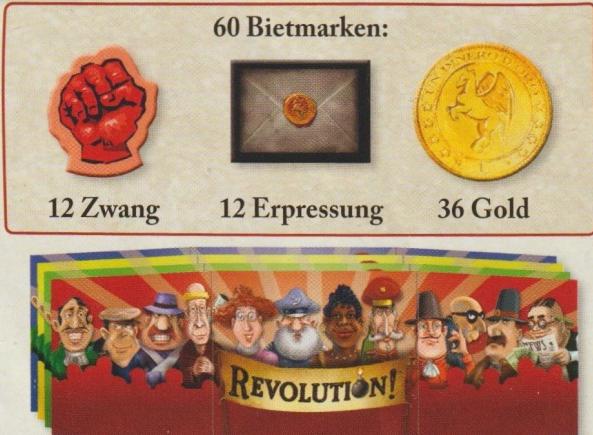
1 Spielplan



4 Biettafeln



100 Gefolgsleute
(in 4 Spielerfarben)



4 Sichtschirme (in 4 Spielerfarben)



4 Unterstüzungszähler
(in 4 Spielerfarben) 8 100er-Marken

Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Mitte. Er zeigt 7 verschiedene **Bereiche** der Stadt, die politisch bedeutsam sind. Jeder Bereich hat 4-8 **Felder**, auf denen ihr im Laufe des Spiels eure **Gefolgsleute** unterzubringen versucht. Zudem enthält der Plan am Rand eine **Punktleiste**, auf der ihr eure **Unterstützungspunkte** zählt.

Jeder Spieler wählt eine **Farbe** und nimmt sich den entsprechenden **Sichtschirm**, **Unterstüzungszähler** und alle **Gefolgsleute**. Weiterhin erhält jeder Spieler 1 **Biettafel** und folgende 5 **Bietmarken**: 1 **Zwang**, 1 **Erpressung** und 3 **Gold**.

Stellt euren **Sichtschirm** vor euch auf und legt die **Biettafel** dahinter. Platziert eure **Gefolgsleute** und die 5 **Bietmarken** neben den Sichtschirm.

Die überzähligen **Bietmarken** sowie alle **100er-Marken** legt ihr neben den Spielplan, sie bilden den **Vorrat**. Euren **Unterstüzungszähler** platziert ihr auf Feld 0 der **Punktleiste**. Falls ihr im Spielverlauf den Wert 99 überschreitet, nehmt ihr euch aus dem Vorrat 1 **100er-Marke** und zählt einfach weiter.



Die Bietmarken

Mit den **Bietmarken** bietet ihr im Spielverlauf geheim darum, Einfluss auf wichtige Personen zu gewinnen. Nur das höchste Gebot ist jeweils erfolgreich. Es gibt **3 verschiedene Bietmarken**, die verschiedene Mittel zur „Überzeugung“ darstellen. Sortiert nach ihrer Stärke sind das:



Zwang



Erpressung



Gold

Zwang ist am machtvollsten und stärker als jede Anzahl an Erpressung oder Gold.

Erpressung ist schwächer als Zwang, schlägt aber jede Anzahl an Gold.

Gold ist die schwächste Marke und nur dort erfolgreich, wo weder Zwang noch Erpressung eingesetzt werden.

Falls bei einem Gebot gleich starke Bietmarken aufeinander treffen, ist ihre Anzahl ausschlaggebend. 3 Gold sind stärker als 2 Gold, 2 Zwang sind stärker als 1 Zwang + 2 Erpressung usw.

Falls bei einem Gebot gleich starke Bietmarken in gleicher Anzahl aufeinander treffen, sind die schwächeren Marken entscheidend. 1 Erpressung + 3 Gold sind stärker als 1 Erpressung + 2 Gold. 1 Zwang + 1 Gold sind stärker als 1 Zwang. 1 Zwang + 1 Erpressung sind stärker als 1 Zwang + 3 Gold usw.

Anders formuliert: Das Gebot auf den Einfluss einer Person gewinnt derjenige von euch, der die meisten Marken **Zwang** dort eingesetzt hat. Bei einem Gleichstand (oder wenn kein Zwang eingesetzt wurde) gewinnt derjenige das Gebot, der die meisten Marken **Erpressung** eingesetzt hat. Besteht bei Erpressung ein Gleichstand (oder wenn keine Erpressung eingesetzt wurde), dann gewinnt der Spieler mit dem meisten dort eingesetzten **Gold** das Gebot. Gibt es (auch) beim Gold einen Gleichstand, gewinnt niemand das Gebot.

Zu Spielbeginn verfügt jeder Spieler über 1 Zwang, 1 Erpressung und 3 Gold. Im weiteren Spielverlauf habt ihr die Bietmarken oft in unterschiedlichen Mengen zur Verfügung.

Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere **Runden**.

Jede Runde besteht aus **4 Phasen**:

- 1) Spionieren
- 2) Bieten
- 3) Auswerten
- 4) Spenden sammeln

In jeder Phase agieren alle Spieler gleichzeitig.

1) Spionieren

Zu Beginn jeder Runde müsst ihr euren Mitspielern zeigen, welche Bietmarken ihr zur Verfügung habt.

Die Stadt ist voller Spione, deshalb kennt jeder die Ressourcen seiner Konkurrenten.

2) Bieten

Platziert eure Biettafel so hinter euren Sichtschirm, dass eure Mitspieler die Tafel nicht mehr sehen können. Die Biettafel zeigt 12 Personen, die wichtige Positionen der Stadt innehaben. Legt eure Bietmarken auf diese Personen, um Einfluss auf sie zu gewinnen.

Dabei müsst ihr folgende **Bietregeln** beachten:

- Ihr müsst **alle** Bietmarken einsetzen, ihr könnt keine für spätere Runden aufbewahren.
- Ihr dürft in einer Runde auf **höchstens 6 Personen** Bietmarken legen. (Falls ihr versehentlich auf mehr als 6 Personen geboten habt, sind die ersten 6 Gebote (siehe Phase *Auswerten*) gültig. Alle weiteren Gebote gelten nicht, ihre Bietmarken kommen ohne Effekt in den allgemeinen Vorrat.)
- Ihr könnt **beliebig viele** Marken eurer Wahl auf 1 Person bieten und dabei auch **verschiedene** Marken miteinander kombinieren.

• Nicht jede Marke kann bei jeder Person eingesetzt werden. Die Biettafel zeigt, welche Personen gegen welche Überzeugungsmittel **immun** sind. Ihr könnt **keinen Zwang** auf Personen mit **rotem Hintergrund** bieten und **keine Erpressung** auf Personen mit **grauem Hintergrund**. Beachtet dazu die Übersicht unten auf der Biettafel. (Falls ihr gegen diese Regel verstößt, entfernt einfach alle falsch eingesetzten Bietmarken. Sie kommen ohne Effekt in den allgemeinen Vorrat.)



Beispiel: Spieler Grün hat versehentlich einige unerlaubte Gebote abgegeben. Der General ist immun gegen Zwang, die Wirtin gegen Erpressung. Der Gauner akzeptiert weder Zwang noch Erpressung, nur Gold. Deshalb legt Grün die 3 falschen Marken ohne Effekt in den Vorrat. Beachtet, dass die Goldmarke auf dem Gauner liegen bleibt! Grün könnte also durchaus trotzdem das Höchstgebot beim Gauner haben.

Wenn ihr euer **Bieten beendet** habt, hebt eine Hand. Sobald alle Spieler fertig sind, nehmt ihr eure Sichtschirme beiseite und wertet alle Gebote aus.

3) Auswerten

Ohne die Sichtschirme könnt ihr jetzt die Gebote aller Spieler sehen und miteinander vergleichen. Wertet die 12 Personen **einzel** und **nacheinander** aus, jede Reihe von links nach rechts, oben beginnend. Ihr beginnt also immer mit dem General und endet mit dem Söldner.

Wer auf eine Person **das höchste Gebot** abgegeben hat, **gewinnt** für diese Runde den Einfluss auf die Person. Haben 2 oder mehr Spieler ein **identisches** Höchstgebot abgegeben, gewinnt **niemand** den Einfluss auf die Person. Das gilt auch, falls auf eine Person gar kein Gebot abgegeben wurde.

Für ein **gewonnenes** Gebot erhaltet ihr von der jeweiligen Person eine **Gegenleistung**, welche auf ihrem Feld auf der Bietafel angezeigt wird. Meist sind das **Unterstützungspunkte**, neue **Bietmarken** und die Möglichkeit, eure **Gefolgsleute** auf dem Spielplan einzusetzen. Der **Spion** und die **Apothekerin** ermöglichen euch besondere Aktionen, die auf Seite 4 erläutert werden.

Die einzelnen Gegenleistungen:



Unterstützung: Du bekommst die angegebene Zahl an **Unterstützungspunkten**. Ziehe deinen Unterstützungszähler auf der **Punktleiste** entsprechend vorwärts.



Zwang: Du bekommst aus dem Vorrat die angegebene Zahl an Bietmarken Zwang.



Erpressung: Du bekommst aus dem Vorrat die angegebene Zahl an Bietmarken Erpressung.



Gold: Du bekommst aus dem Vorrat die angegebene Zahl an Bietmarken Gold.



Gefolgsmann einsetzen: Setze einen deiner **Gefolgsleute** auf ein freies Feld des genannten **Bereichs** auf dem **Spielplan**. Falls dort kein Feld mehr frei ist oder du keine Gefolgsleute mehr hast, entfällt **dieser Teil** der Gegenleistung.

Achtung: Haltet die so gewonnenen neuen Bietmarken, die euch in der kommenden Runde zur Verfügung stehen werden, unbedingt getrennt von den Bietmarken, die ihr in dieser Runde eingesetzt habt!

Sobald ihr eine Person ausgewertet habt, legt ihr **alle** Bietmarken, die auf diese Person geboten wurden, in den **Vorrat**. Am Ende dieser Phase verbleibt keine einzige Bietmarke auf irgendeiner Bietafel, alle eingesetzten Marken kommen in den **Vorrat**.

4) Spenden sammeln

Nachdem ihr alle Personen ausgewertet habt, überprüft ihr, wie viele Bietmarken ihr nun besitzt. Wer **weniger als 5 Bietmarken** hat (unabhängig von der Art der Marke), nimmt sich so viele **Goldmarken** aus dem Vorrat, bis er **insgesamt genau 5 Bietmarken** besitzt. Danach beginnt ihr eine neue Runde.

In dieser Phase könnt ihr niemals **Zwang** oder **Erpressung** bekommen, diese könnt ihr nur über erfolgreiche Gebote auf Personen erlangen. Eure geheimen Förderer geben euch ausschließlich **Gold**, und das auch nur dann, wenn ihr es wirklich braucht.

Spielende

Sobald **am Ende** einer Phase *Auswerten alle Felder in allen Bereichen* auf dem Spielplan durch Gefolgsleute **besetzt** sind, endet das Spiel **sofort**. Die Phase *Spenden sammeln* findet nicht mehr statt.

Ihr erhaltet nun weitere **Unterstützungspunkte** für die **Bietmarken**, die ihr in der letzten Runde gewonnen habt, und für die **Bereiche** auf dem Spielplan:

- **Bietmarken:** Ihr erhaltet pro Zwang 5, pro Erpressung 3 und pro Goldmarke 1 Unterstützungspunkt.

• **Bereiche:** Wer in einem Bereich auf dem Spielplan die **meisten** Gefolgsleute hat, bekommt so viele Unterstützungspunkte, wie dort angegeben ist. Bei einem Gleichstand bekommt **niemand** die Unterstützungspunkte.

Wer die **meisten** Unterstützungspunkte besitzt, **gewinnt** das Spiel. Vergesst dabei eure **100er-Marken** nicht! Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Beispiel: Die Kathedrale hat 7 Felder. Gelb und Grün haben jeweils 2 Gefolgsleute, Blau hat 3 und somit die meisten. Blau bekommt für die Kathedrale 35 Unterstützungspunkte.

Beispiel: Blau und Gelb haben je 3 Gefolgsleute, Grün nur 1. Es gibt einen Gleichstand, deshalb bekommt niemand Unterstützungspunkte.

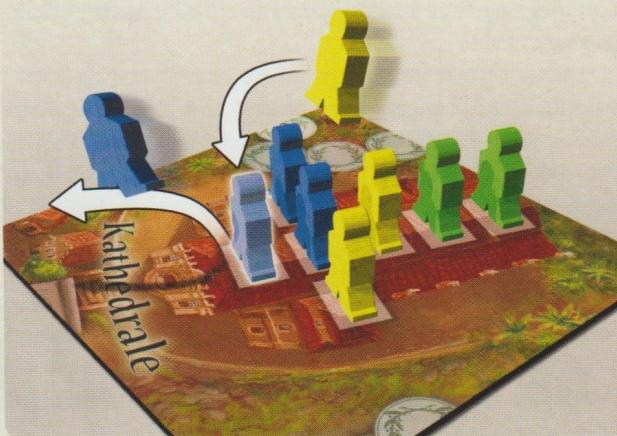
Spion und Apothekerin

Bei geschickter Einflussnahme können der Spion und die Apothekerin äußerst starke Personen sein – insbesondere, je näher ihr dem Spielende kommt. Sie bieten die einzigen Möglichkeiten, Positionen der Gefolgsleute auf dem Spielplan zu verändern. Und das können sie auch dann, wenn alle Felder eines Bereichs bereits besetzt sind!

Spion



Wer das Höchstgebot auf den Spion abgegeben hat, darf einen **Gefolgsmann** seiner Wahl eines anderen Spielers vom **Spielplan** nehmen und durch einen **eigenen Gefolgsmann ersetzen**. Den entfernten Gefolgsmann erhält sein Besitzer zurück.

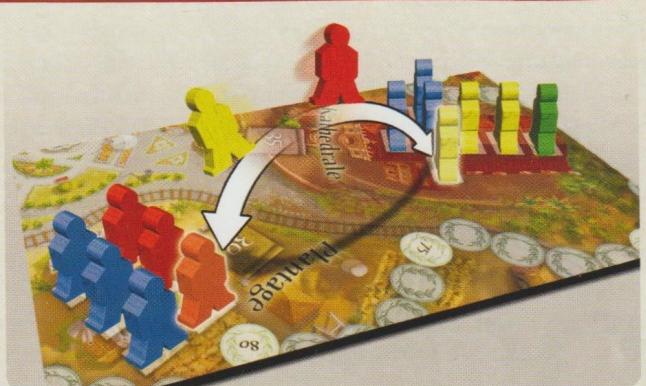


Beispiel: Gelb hat das Höchstgebot beim Spion. Er nimmt eine blaue Figur vom Spielplan und setzt dafür eine eigene Figur ein. Wäre das Spiel danach zu Ende, hätte Gelb dadurch 35 Unterstützungspunkte gewonnen, die zuvor noch Blau erhalten hätte.

Apothekerin



Die Apothekerin ermöglicht dem Höchstbieter, **2 Gefolgsleute** seiner Wahl auf dem Spielplan **gegeneinander auszutauschen**. Dazu darf er die Bereiche frei wählen und muss nicht unbedingt einen eigenen Gefolgsmann versetzen.



Beispiel: In der Kathedrale und der Plantage haben jeweils 2 Spieler die meisten Gefolgsleute. Bei Spielende würde niemand die Unterstützungspunkte für diese Bereiche erhalten. Blau hat das Höchstgebot bei der Apothekerin. Er vertauscht eine gelbe Figur aus der Kathedrale mit einer roten Figur aus der Plantage. Nun hat er in beiden Bereichen die meisten Gefolgsleute. Wäre das Spiel jetzt zu Ende, bekäme Blau $35+30=65$ Unterstützungspunkte.

Optionale Regeln

Diese Zusatzregeln könnt ihr nach eigenem Geschmack und Ermessen verwenden. Jede dieser Regeln könnt ihr alleine hinzunehmen oder auch gemeinsam mit den anderen optionalen Regeln.

Gebotserstattung

Die Grundregeln gehen davon aus, dass die Personen alle Bietmarken annehmen, die ihr auf sie bietet. Wie wäre es, wenn sie nur für eine tatsächliche Gegenleistung etwas erhalten?

Die Marken der Höchstgebote kommen wie gehabt in den Vorrat, aber die Marken von Geboten, die nichts gewinnen, bekommt ihr – noch vor dem Sammeln von Spenden – wieder zurück und setzt sie in der nächsten Runde erneut ein! Am Spielende bekommt ihr für erstattete Bietmarken der letzten Runde ebenfalls Unterstützungspunkte.

Bereichsbonus

Wenn ein Spieler **alle** Felder eines Bereichs mit eigenen Gefolgsleuten besetzt hat, kann sein Einfluss dort nicht mehr gebrochen werden. Seine Gefolgsleute in diesem Bereich sind immun gegen Spion und Apothekerin. Am Spielende erhält der Spieler einen Bonus von 10 zusätzlichen Unterstützungspunkten für diesen Bereich.

Abmachungen

Ihr dürft Verhandlungen führen. Beispiel: „Ich biete in dieser Runde nicht auf den Kapitän, wenn du nicht auf den General bietest.“ Solche Abmachungen sind nicht bindend! Aber wer solche Versprechungen bricht, wird nicht mehr so leicht jemanden finden, der mit ihm verhandelt.

Impressum

Autor: Philip duBarry

Illustration: Claus Stephan

Titel-Schriftzug: Ben Williams

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider

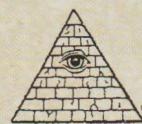
Übersetzung: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Pegasus Spiele bedankt sich bei Paul Chapman, Philip Reed, Randy Scheunemann, Will Schoonover, Steve Jackson, Ben Williams, Lisa Cox, Cole Chaudoin, Robert Chaudoin, Karen duBarry, Mark duBarry,

Stephen duBarry, Laura Fox, Randy Moore, Aaron Pitman, David Pitman und Ryan Vogel

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Revolution!* und die alles sehende Pyramide sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated. Copyright © 2010 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. • www.pegasus.de



STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com



Pegasus Spiele