1848 - Regel für 2, 3 oder 4 Spieler mit erweiterter Grundspielregel

Was ist anders, was ist gleich?

Es gelten die Regeln des Grundspiels, sofern hier nicht ausdrücklich etwas anderes festgelegt ist.

„Die Regel“ „Beispiele, Erläuterungen, Spezialfragen“

Das kommt hinzu:

Die Armeekarten (Z28 – Z34) werden unter den Stapel der Zusatzkarten gemischt.

Passen und im Spiel bleiben: Schieben.

Statt eine Karte offen abzulegen oder zu passen, kann man auch eine Handkarte verdeckt unter den jeweiligen Kartenstapel schieben. Damit bleibt ein Spieler im Spiel und kann, wenn er wieder dran ist als nächste Aktion wieder eine Karte ausspielen.

Hinweis: Handkarten, die ein Spieler zum Ende eines Stiches noch auf der Hand hält, können nicht zurückgelegt werden.

Wie man mehr als vier Handkarten bekommt.

Jeder Spieler zieht nach jedem Stich Karten nach (maximal 2 Personenkarten und 2 Zusatzkarten bzw. bis er maximal 6 Handkarten hält).

Beispiel: Ein Spieler, der von Anfang an gepaßt hat und zwei Personen- und zwei Zusatzkarten auf der Hand hält, darf zwei weitere Karten ziehen (eine Personenkarte und eine Zusatzkarte). Ein Spieler, der zwei Zusatzkarten auf der Hand hält, kann je zwei Personenkarten und zwei Zusatzkarten ziehen. Ein Spieler mit fünf Handkarten darf frei wählen, ob er eine Personenkarte oder eine Zusatzkarte zieht. Ein Spieler mit drei Handkarten zieht eine Personen- und eine Zusatzkarte und darf dann entscheiden, ob er noch eine Personen- oder eine Zusatzkarte ziehen möchte. Ein Spieler, der bereits 6 Handkarten hat darf keine Karte mehr nachziehen.
Wie im Grundspiel kann ein Spieler alle seine Handkarten ausspielen (auch 6 Handkarten). Er darf aber stets nur maximal 2 Personenkarten und 2 Zusatzkarten ziehen.

Und was passiert mit den Armeekarten?

Eine Armeekarte (Z28-Z34) kann jederzeit ausgespielt werden. Für sich allein bewirkt sie gar nichts. Aber sobald ein Heerführer anliegt, wird‘s militärisch. Heerführer sind alle Personenkarten mit Militärsymbol.
Die militärische Stärke wird dargestellt durch die Zahl in den Symbolen für die österreichische oder preußische Armee. Diese Symbole können bei Armeekarten, Personenkarten oder „Kroatien“ (Z15) vorkommen. Das Symbol „Deutsche Bundesfahne“ wird für mögliche republikanische u.a. Heerführer verwendet. Das Symbol für Aufstände und Revolutionen „Rot“ kennzeichnet Zusatzkarten, die nur der Reaktion weh tun.

So wechselt eine Armee die Seite:

Eine Armeekarte kann von einem anderen Spieler übernommen werden, wenn dieser einen geeigneteren Heerführer ausspielt.
Der Spieler nimmt sich die Armeekarte und ordnet sie seinem Heerführer zu.

Erläuterung: Der abgesetzte Heerführer bleibt bei dem anderen Spieler ausliegen.
Es gilt: Armeen folgen zuerst den Heerführern ihrer eigenen Flagge (Österreich zu Österreich, Preußen zu Preußen; Bund zu Bund). Sind mehrere Heerführer der eigenen Flagge verfügbar, gilt die Wertigkeit der Heerführer. Der stärkste Heerführer hat das Recht, sich als erster eine Armee auszusuchen. Sind keine Heerführer der eigenen Flagge frei, gilt ausschließlich die Wertigkeit der verfügbaren Heerführer, d.h. .eine preußische Armee einem österreichischen oder Bundes-Heerführer zugeteilt werden, wenn kein preußischer Heerführer verfügbar ist.

Innerhalb einer Flagge setzt sich ein an Militärpunkten Stärkerer gegen einen Schwächeren durch. Gibt es mehr Heerführer als Armeen, können einer Armeekarte mehrere Heerführer (bei einem Spieler) zugeordnet werden.

Erläuterung: Bei der Bewertung werden alle Heerführer derselben Flagge, die bei demselben Spieler ausliegen und keiner Armeekarte zugeordnet sind addiert. Ein Spieler, der Schwarzenberg und Windischgrätz ausgespielt hat (5 österreichische Militärpunkte) kann einem anderen Spieler, der Radetzky (4 österreichische Militärpunkte) ausgespielt hat, die Armee wegnehmen.
Sonderfall: Ein Spieler spielt eine Armeekarte aus, und es liegen gleichzeitig zwei geeignete Heerführer (bei verschiedenen Spielern) mit gleicher Armeestärke aus.
Der ausspielende Spieler entscheidet, welchem Heerführer die Armee zugeordnet wird.

Und was macht der gute Jellacic?

Ein Spieler kann mit der Karte „Kroatien“ (Z15) jeden schwarz-gelben Heerführer um 5 Militärpunkte verstärken. Das kann auch ein Spieler gegen den diese Karte ausgespielt worden ist.

Erläuterung: Z15 hat also nur dann einen militärischen Wert, wenn der Spieler gleichzeitig einen österreichischen Heerführer ausgelegt hat.

Vorn-gepasst-von Armee angegriffen-aus?

Nachdem eine Armeekarte (Z28-Z34) ausgespielt wurde, kommen auch die Spieler, die gepasst haben, wieder ins Spiel.

Erläuterung: Genauso, wie das bislang schon bei den Karten mit dem Symbol gehandhabt wird.)

Auswertung eines Kartenstichs mit Armeekarte

Armeepunkte zählen in der Wertung nur halb. Liegt nur eine Armeekarte aus, erhält die Partei des zugeordneten Heerführers die Armeepunkte (Armeewert plus Heerführerwert). Diese Punkte geteilt durch 2 schreibt sich der Spieler gut, auf dessen Platz die Armeekarte liegt. Brüche werden abgerundet.

Beispiel: 15 Armeepunkte bedeutet, daß „7“ Punkte notiert werden.

Liegen mehrere Armeekarten mit Heerführern aus, werden alle Armeekarten nach ihren Parteizugehörigkeiten addiert.

Erläuterung: Bei zwei Armeen, denen Heerführer derselben Partei zugeordnet sind, werden die Militärpunkte zusammengezählt (auch bei unterschiedlichen Flaggen wie Preußen und Österreich).

Auswertung eines Stiches mit mehreren Armeekarten:

Liegen Armeen unterschiedlicher Parteien aus, erhält der Spieler der stärkeren Partei die Punkte. Verteilt sich die siegreiche Partei auf Armeen bei verschiedenen Spielern, erhält der Spieler mit der stärkeren Armee die Punkte beider Armeen gutgeschrieben.

Beispiel 1:
Spieler 1 Es liegen Z33 (Preußen 15) mit PE41 (Wrangel Preußen 3)
Spieler 2 keine Armee
Spieler 3 Z29 (Österreich 17) mit PE35 (Windischgrätz Österreich 3))
Spieler 4 keine Armee
Spieler 3 erhält 19 Punkte Reaktionäre (15 plus 3 plus 17 plus 3 = 38 / 2 = 19), da die österreichische Armee stärker ist als die preußische.

Beispiel 2:
Spieler 1 Es liegen Z33 (Preußen 15) mit PE40 (Prinz Wilhelm Preußen 2)
Spieler 2 keine Armee
Spieler 3 Z29 (ohne Heerführer)
Spieler 4 Z13 18.März Polnisches Nationalkomitee (11)
Spieler 1 erhält 3 Punkte Reaktionäre (17-11)

Ein Stich wird nur dann durch Militärwerte entschieden, wenn eine oder mehrere Armeekarten mit jeweils mindestens einem Heerführer ausliegen. Eine ausliegende Armeekarte ohne Heerführer hat keine Auswirkung.

Heerführer sind nicht so verletzbar

Zusatzkarten beziehen sich niemals auf einen Heerführer. Ausnahme: „Lola Montez“ und „Bauernaufstand“

Es kann auch negativ enden

Bei Armeewertung: Wenn die stärkste(n) Armee(n) reaktionär sind, werden die Werte aller ausliegenden Karten mit dem Symbol „Rot“ abgezogen. Ergeben sich dabei negative Werte, werden diese bei dem Spieler mit der stärksten reaktionären Armee notiert. Karten mit dem Symbol „Rot“ haben keine Auswirkung auf eine Armee, die von einem Feldherrn mit „Bundesfahne“ geführt wird.
Bei politischer Wertung: Werden durch Zusatzkarten die Werte einzelner Personenkarten negativ, so wird das berücksichtigt.

Beispiel: Claudia hat Friedrich Hecker (PE01 Republikaner Wert 6) Franz Sigel (PE07 Republikaner Wert 1) und die Herweghs (PE4 Republikaner Wert 2) ausgespielt. Vanessa hat ihr mit „Louis Napoleon“ arg zugesetzt. (Jede Personenkarte Republikaner –3) 6-3 (Hecker)+1-3 (Sigel)+2-3 (Herweghs) =0

Manchmal fliegen Karten raus

Armeekarten, (Z28 – Z34), die einmal auf dem Tisch lagen, kommen aus dem Spiel. **Hinweis:** (Genauso wie im Grundspiel Personenkarten, die durch Lola Montez ausgeschaltet wurden.) Ebenso kommen die Kartenpaare „Strahlendes Vorbild Amerika“ und „Sklaverei“ sowie „Englisches Vorbild“ und „Irische Hungersnot“ aus dem Spiel, wenn sie in einem Stich aufeinander treffen.

Patt kann Taktik sein

Kann ein Stich nicht entschieden werden, weil entweder die beiden stärksten Parteien gleich stark sind oder weil keiner der Spieler die Mehrheit an der stärksten Partei hält, erhält jeder der am Patt beteiligten Spieler seine Punkte gut geschrieben.
Die Ablaufkarte bleibt für eine neue Runde liegen. Die neue Runde (Handkarten ergänzen und aufspielen) eröffnet der Spieler links von dem Mitspieler, der als erster gepaßt hat.

Bei „vier“ ist Schluß

Nach jedem Stich erhält der Spieler, der den Stich gewonnen hat, die ausliegende Ablaufkarte und zur nächsten Runde wird die nächste Karte aufgedeckt. Bei einem Patt wird erneut um dieselbe Ablaufkarte gespielt.
Das Vier-Spieler-Spiel wird sofort beendet, sobald ein Spieler vier Ablaufkarten gewonnen hat. Das Drei-Spieler Spiel endet, wenn ein Spieler fünf und das Zwei-Spieler Spiel, sobald einer sechs Ablaufkarten gewonnen hat.

Und so wird abgerechnet!

Für jede Partei werden alle Punkte der Spieler addiert. Hat eine der Parteien allein mehr Stimmen als alle anderen zusammen (absolute Mehrheit), so erhält der Spieler, der über die meisten Punkte an dieser Partei verfügt, 5 Siegpunkte und alle anderen Spieler 0 Punkte.
Gibt es keine absolute Mehrheit, wird für jede Partei der Spieler mit dem meisten Punkten ermittelt. Für die stärkste Partei erhält der jeweilige Spieler 4 Siegpunkte, für die zweitstärkste Partei 3, für die drittstärkste Partei 2 und für die schwächste Partei noch 1 Punkt. Siegpunkte werden nur für eine Partei vergeben, die mehr als 0 Punkte erreicht hat. Haben zwei Spieler bei einer Partei genau dieselbe Punktzahl, erhält jeder Spieler die entsprechenden Siegpunkte.

©G.H. Kuhlmann, Oktober 1999 (Nachdruck) V15109
www.ghkuhlmann.de