

# REVOLUTION: Der niederländische Unabhängigkeitskrieg 1568 – 1648

## Spielerreihenfolge

### Eröffnungsrunde/Spielrunde „0“

Die Eröffnungsrunde wird in folgender Reihenfolge

#### gespielt

- ❖ Katholiken,
- ❖ Habsburger,
- ❖ Adel,
- ❖ Bürger,
- ❖ Reformier

Nicht im Spiel befindliche Parteien werden übersprungen.

## Spezielle Spielziele der einzelnen Parteien

Jede der am Spiel beteiligten Parteien verfolgt eigene Ziele wie nachfolgend angegeben:

- ❖ **Katholiken: Diözesen** – Die Katholiken erhalten 1 Siegpunkt für jede Diözese, welche nicht reformiert ist (der Spielplan weist insgesamt 6 Diözesen auf).
- ❖ **Habsburger: Garnisonen** – Die Habsburger erhalten 1 Siegpunkt für jede Region, in der sich mindestens eine Habsburger Armee befindet. Es wird immer nur 1 Siegpunkt pro Region vergeben, auch wenn sich mehrere Habsburger Armeen darin befinden sollten.
- ❖ **Adel: Loyalität der Bevölkerung** – Im Spiel zu dritt erhält der Adel einen Siegpunkt für jeweils 5 Ressourcensteine, welche dem Adel gehören. Im Spiel zu fünf erhält der Adelsspieler einen Siegpunkt für jeweils 3 adelige Ressourcensteine. Betrachtet werden hierbei nur Spielsteine des Adels in Provinzen und Ortschaften, nicht in Städten und Unterstützungsboxen.
- ❖ **Bürger: Städte** – Jede Handelsstadt (insgesamt 7 – erkennbar daran, dass der Name in weiß gedruckt ist) unter der Kontrolle der Bürger bringt dem entsprechenden Spieler einen Siegpunkt.
- ❖ **Reformier: Universitäten** – Die Reformier erhalten je einen Siegpunkt für jede reformierte Universität. Im Spiel gibt es insgesamt 7 Universitäten.

In der Eröffnungsrunde werden folgende Phasen gespielt:

- ❖ Unterstützung: Bewegen von Ressourcen aus den Unterstützungsboxen,
- ❖ Neue Einheiten: das Einsetzen neuer Spielsteine auf den Spielplan,
- ❖ Konflikte: überall dort, wo das *Provinzlimit* überschritten wird,
- ❖ Neutrale Einheiten: Neutrale (unbeteiligte) Spielsteine kommen ins Spiel,
- ❖ Abwanderungen: nur im Bedarfsfall,
- ❖ Bewegung: innerhalb von Provinzen,
- ❖ Besitzerwechsel: Städte, Provinzen, Diözesen und Universitäten,

## Neue Einheiten in der Eröffnungsrunde/Spielrunde „0“

Neue Ressourcenmarker werden auf den Spielplan oder in Unterstützungsboxen gelegt. Die einzelnen Parteien erhalten dabei die folgende Anzahl von Spielsteinen:

- ❖ Katholiken: 7,
- ❖ Habsburg: 6,
- ❖ Adel: 5,
- ❖ Bürger: 4,
- ❖ Reformier: 3

## Spielrunden 1 bis 5

Die Spielrunden 1 bis 5 werden in der *Spielerreihenfolge* gespielt, welche in der Abschlussphase der vorausgehenden Spielrunde festgelegt wurde.

Die Runden 1 bis 5 beinhalten folgende Phasen:

- ❖ Steuereinnahmen von Provinzen und Städten,
- ❖ Unterstützung,
- ❖ Versorgung bestehender Armeen,
- ❖ Ausheben neuer Armeen,
- ❖ Kämpfe,
- ❖ Beginn von Belagerungen,
- ❖ Wassergeusen,
- ❖ Bewegen von Armeen,
- ❖ Militärischer Einfluss,
- ❖ Neue Einheiten: Neue Spielsteine werden auf den Spielplan gelegt,
- ❖ Konflikte: überall dort, wo das *Provinzlimit* überschritten wird,
- ❖ Einsetzen neutraler Einheiten,
- ❖ Abwanderungen: nur im Bedarfsfall,
- ❖ Bewegung: innerhalb von Provinzen,
- ❖ Auswerten von Belagerungen,
- ❖ Beeinflussen der Konfessionszugehörigkeit der Bürger (einschließlich daraus resultierender Anpassungen),
- ❖ Besitzerwechsel von Provinzen und Städten,
- ❖ Konfessionszugehörigkeit von Diözesen,
- ❖ Konfessionszugehörigkeit von Universitäten,
- ❖ Statusphase

Im Anschluss daran beginnt eine neue Spielrunde, es sei denn,

es wurden bereits 6 Runden gespielt

In diesem Fall wird nun der Sieger ermittelt.

## Aushebung von Truppen

	1 Armee	2 Armeen	3 Armeen
<b>Katholiken</b>	3	7	11
<b>Habsburger</b>	3	6	10
<b>Adel</b>	2	5	8
<b>Bürger</b>	2	4	7
<b>Reformier</b>	2	4	6

## Neue Einheiten in den Spielrunden 1 bis 5

Alle Parteien erhalten in jeder Runde neue Spielsteine. Diese werden aus dem Vorrat genommen und gemäß der aktuell gültigen Spielerreihenfolge auf dem Spielplan eingesetzt. Wie viele Spielsteine man erhält, wird wie folgt bestimmt:

### Städte:

- ❖ 1 neuer Spielstein für jede *Stadtkarte*, die man besitzt, sowie 1 zusätzlicher Spielstein für jede auf dieser Karte genannte Stadt oder Ortschaft, sofern diese ebenfalls von der entsprechenden Partei kontrolliert werden. (Eine Stadt wird von der Partei kontrolliert, die die zugehörige Stadtkarte besitzt. Eine Ortschaft gilt als kontrolliert, wenn sie von der entsprechenden Partei besetzt ist).

### Ortschaften:

- ❖ 1 neuer Spielstein pro kontrollierter Ortschaft.

### „Land“:

- ❖ 1 neuer Spielstein pro 5 Spielsteinen in Provinzen, welche sich allerdings nicht in Ortschaften oder Städten befinden dürfen. Das Teilungsergebnis wird gegebenenfalls abgerundet.

### Unterstützung:

- ❖ 1 neuer Spielstein pro vorhandenem Spielstein in einer Unterstützungsbox.