

Der Schnelleinstieg zu dritt

a) Bauen Sie das Spiel wie unter **Spiel Aufbau (S. 4)** beschrieben mit den Staaten Griechenland, Frankreich und Spanien auf. Verwenden Sie insbesondere die Regierungen und Ereignisse, wie hier abgebildet. Wählen Sie Spielerfarben so, dass die Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn Rot, Blau, Weiß ist und verteilen Sie das Material wie im Spiel Aufbau beschrieben.



GREECE



FRANCE

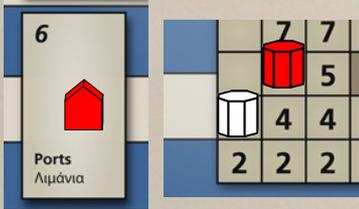


SPAIN



b) Nach dem Aufbau beginnt das Spiel nun mit der Initialrunde. Dabei setzt jeder Spieler zwei seiner vier Anleihe- marker und es kommt zu einer ersten Privatisierungswelle. Um einen ausgeglichenen Spielanfang zu gewährleisten, überspringen Sie die Initialrunde und setzen stattdessen die Anleihe- und Privatisierungsmarker wie gezeigt. Setzen Sie PP- und Einkommensscheiben ebenfalls wie gezeigt. Außerdem geben die Spieler unterschiedlich viel Gold ab (Rot 2, Blau 2, Weiß 0).

GREECE



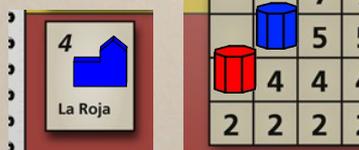
PP-Leiste



FRANCE



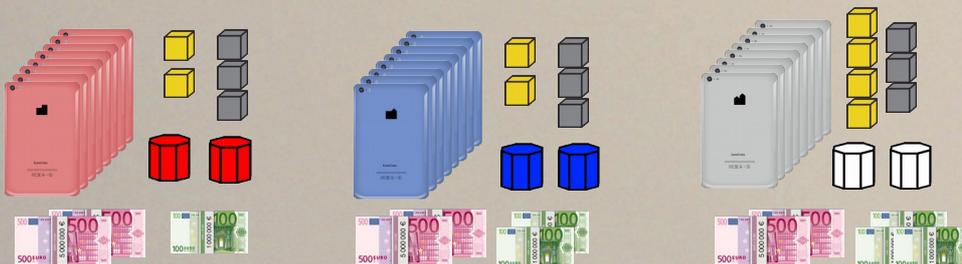
SPAIN



Einkommensleiste



c) Vor dem ersten Spieljahr liegt also vor den Spielern:



d) Das erste Spieljahr beginnt nun mit der **Quartalswahl**. Rot hat das höchste Einkommen (ihre Einkommensscheibe liegt obenauf) und darf zuerst wählen: Sie legt ihren Quartalsmarker auf das Feld des 3. Quartals. Danach ist Blau an der Reihe und wählt das 1., Weiß das 4. und Rot legt ihren zweiten Marker auf das 2. Quartal (im Spiel zu dritt ist der Spieler mit dem höchsten Einkommen in zwei Quartalen Startspieler)

Quartalswahl

Nach absteigendem Einkommen Quartale wählen, in denen man Startspieler ist.



e) Für das **erste Quartal** wählen alle verdeckt eine Aktionskarte aus (Rot: Frankfurt, Blau: London, Weiß: Moskau). Da Blau im ersten Quartal Startspielerin ist, deckt sie ihre Karte zuerst auf und führt die Aktion **London** durch: Sie setzt ihre zwei verbleibenden Anleihemarker wie gezeigt in den Verschuldungsbereich von Frankreich und erhöht ihr Einkommen um 10 auf 15.

1. - 4. Quartal

Gleichzeitig eine Aktionskarte auswählen, Startspieler des Quartals deckt Karte auf und führt entsprechende Aktion durch, danach in der Reihenfolge vorgegeben durch die Richtungskarte.

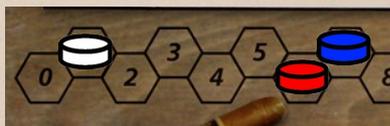
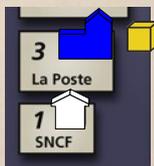
				5	5
4	4	4	4	4	4
2	2	2	2	2	2

14	15	16

London

Beliebig viele Anleihemarker aus dem persönlichen Vorrat in genau einen Staat setzen. In jede Spalte des Verschuldungsbereiches nur einen Marker setzen, zudem immer links des rosa Verschuldungsmarkers und in dessen Zeile. Erhöhung des Einkommens entsprechend der Zahlen auf den Feldern. Außerdem kommt es zu einer Privatisierung in diesem Staat.

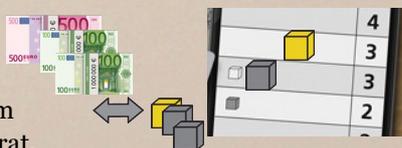
f) Nach London kommt es immer zu einer **Privatisierung**: In Frankreich wird also La Poste privatisiert. Alle Spieler bieten verdeckt mit Gold. Alle bieten 1 Gold. Blau gewinnt die Privatisierung, da Blau am meisten Anleihemarker in Frankreich hat, zahlt das Gold und setzt einen Privatisierungsmarker auf das Feld „La Poste“. Außerdem markiert Blau mit der PP-Scheibe den Gewinn von 3 Privatisierungspunkten.



Privatisierung

Mit Gold verdeckt bieten, bei Gleichstand entscheidet: mehr Anleihemarker im Staat, Anleihemarker weiter rechts, dann höheres Einkommen. Gewinner zahlt Gebot, setzt Privatisierungsmarker und markiert gewonnene Punkte auf PP-Leiste

g) Weiß deckt dann die Karte **Moskau** auf und kann nun Gold und/oder Waffen kaufen. Weiß entscheidet sich, 1 Gold und 2 Waffen zu kaufen, bezahlt 7 Mio. € und nimmt sich 1 Gold und 2 Waffen aus dem allgemeinen Vorrat. Danach werden der Gold- und Waffenpreismarker um ein Feld nach oben gesetzt.



Moskau

Bis zu 5 Waffen und / oder Gold für den angezeigten Preis kaufen. Danach Preis um 1 Feld erhöhen, falls gekauft wurde.

h) Rot ist an der Reihe und deckt die Karte **Frankfurt** auf. Rot nimmt sich 3 Anleihemarker und senkt ihr Einkommen um 6 (2 je Marker) auf -1.



	1	2
	-1	-2

Frankfurt

Beliebig viele Anleihemarker in den persönlichen Vorrat nehmen und je Marker das Einkommen um 2 senken.

i) Damit ist das erste Quartal beendet. Die ausgespielten Karten bleiben bis zum Jahresende vor den Spielern liegen. Jetzt wird das oberste Ereignis **Volkszorn** ausgeführt. Dabei sinkt die Zufriedenheit in Spanien um 3, in jedem anderen Staat um 1. Das Hexagon wird zurück in die Schachtel gelegt.



Ereignisse
Marker wie auf Hexagonen gezeigt verschieben (EU-Flagge = alle anderen Staaten)

j) Für das **zweite Quartal** wählen die Spieler unter den verbleibenden Aktionskarten je 1 Aktion aus (Rot: Rom, Blau: Brüssel, Weiß: London).

k) Rot deckt die Karte **Rom** auf und führt wie folgt 3 Reformen durch: Zwei echte Reformen mit den Kommunisten in Frankreich: Regierungs- und Verschuldungsmarker werden um 2 Felder nach oben gesetzt; Blau und Weiß zahlen je 2 Mio. €, da sie beide je eine Privatisierung in Frankreich besitzen; eine Leerreform mit den Konservativen in Griechenland, es passiert nichts, außer dass der Regierungsmarker ein Feld nach innen gerückt wird. Insgesamt muss Rot 3 Mio. € für die drei Reformen zahlen.

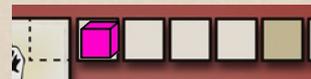


Rom
Bis zu vier Reformen für je 1 Mio. € durchführen. Echte Reform oder Leerreform, Effekte echter Reform siehe Spielhilfekarte oder Seite 11.

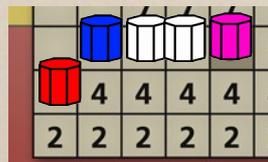
l) Blau führt nun die Aktion **Brüssel** durch und verändert die Regierung in Spanien, wie gezeigt. Dabei sinkt die Zufriedenheit um 1.

Brüssel

Die Regierung in einem Staat ändern, großer Regierungsmarker aufs äußerste Feld, kleinen aufs Feld mit Punkt einer anderen Parteiliste; vormals großer Koalitionspartner muss weiterhin vertreten sein



m) Weiß schließlich deckt ihre Karte **London** auf und führt die Aktion durch. Sie setzt ihre beiden Anleihemarker nach Spanien und erhöht ihr Einkommen um 10. Danach wird dort „RTVE“ privatisiert. Alle sollten nun selbst entscheiden, wieviel Gold sie bieten.



n) Führen Sie nun das Ereignis „Economy“ durch und in weiteren Aktionen die Krise zu Ende. **Schuldenschnitte** und **Aufstände** werden auf Seiten 12 bzw. 13 erklärt.