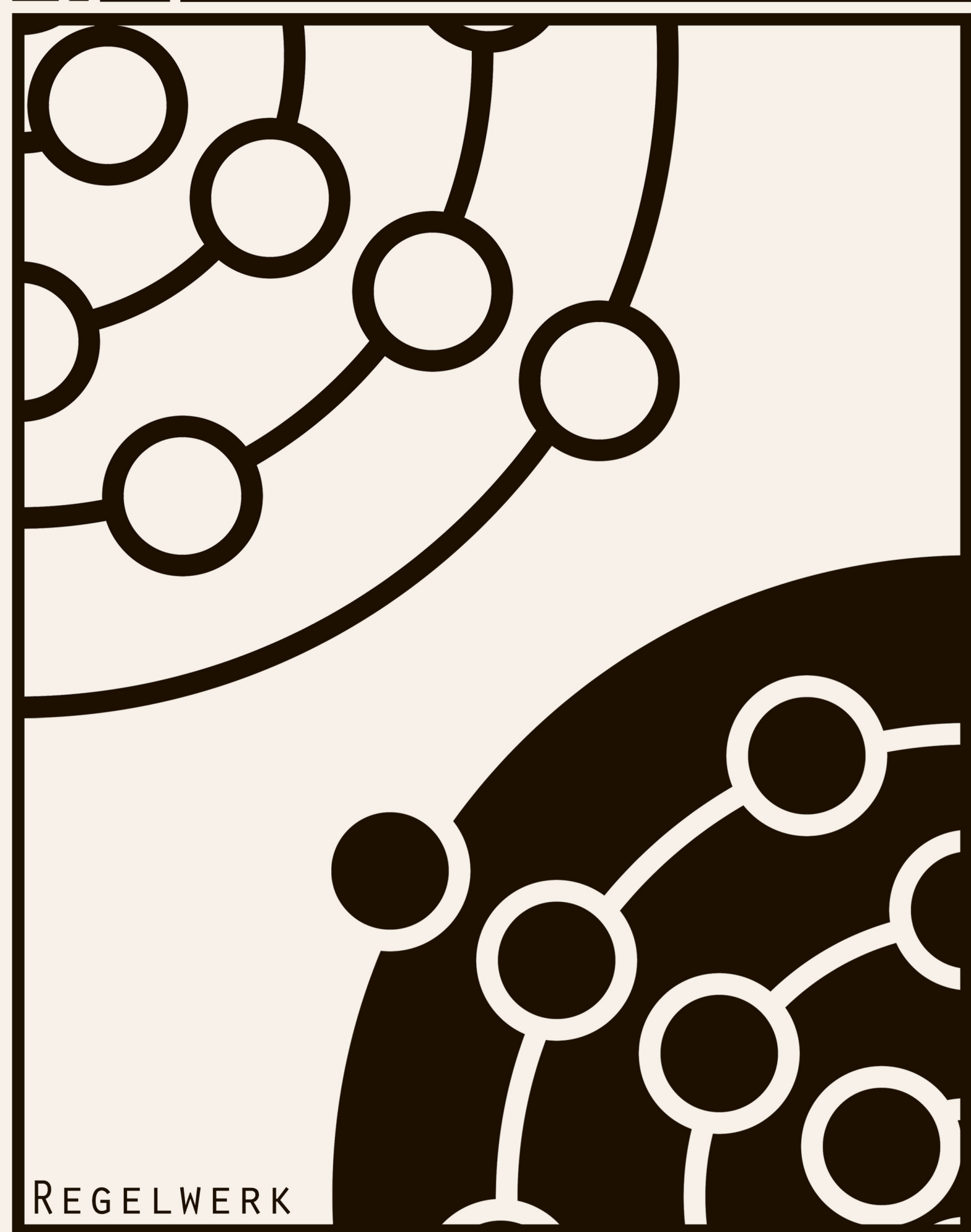


REVOLUTION



REGELWERK

REVOLUTION

UNTERSTÜTZEN SIE DIE EVOLUTION DER WELT,
ODER SEIEN SIE TEIL DER REVOLUTION!

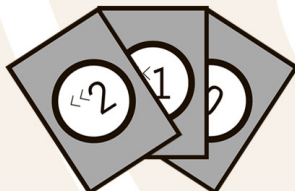
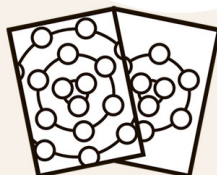
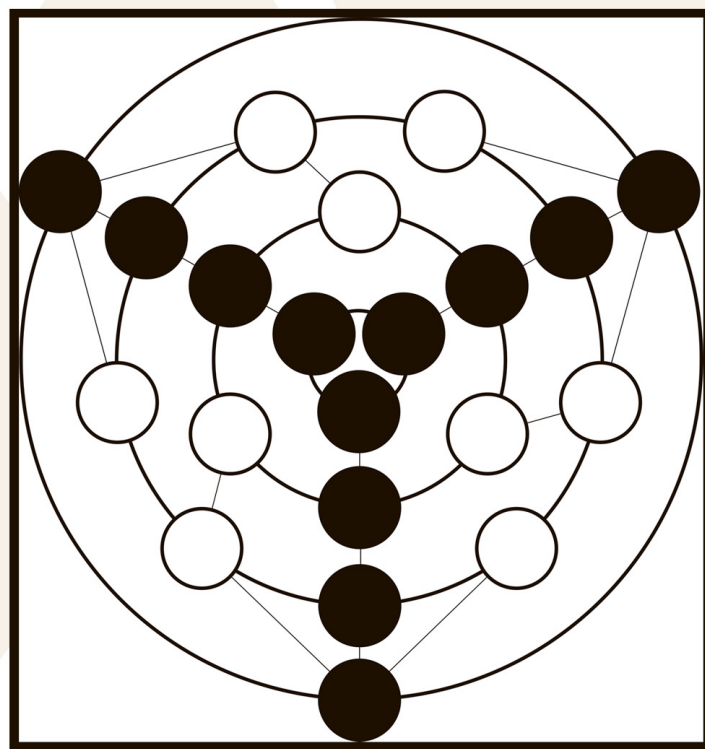
-
Steuern Sie die Entwicklung der Welt. Schlüpfen Sie in die Rolle
einer der Spielgruppen Mensch, Maschine, oder Pflanze. Nutzen Sie
die Ressourcen ihrer Fraktion, oder manipulieren Sie die Erfolge
anderer.
-

KURZÜBERBLICK

Eine Partie [R]Evolution umfasst 3 Spielrunden, denen jeweils ein Kartenstapel zugeordnet ist. Die Spieler entscheiden sich zu Beginn für eine der Spielparteien Mensch, Maschine, oder Pflanze. Durch Legen der Spielkarten, bestimmen die Spieler ihre Bewegungen. Sonderfelder auf dem Spielplan, lassen die Spieler Karten ziehen. Das Aufeinandertreffen der Parteien führt zu Interaktionen zwischen den Spielern. Am Ende der dritten Spielrunde berechnen die Spieler ihre Siegpunkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

MATERIAL

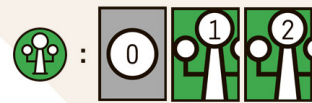
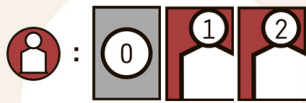
- 1 Spielbrett
- 3 Figuren
- 27 Karten für Spielrunde I
- 30 Karten für Spielrunde II
- 39 Karten für Spielrunde III
- 3 Fraktionsfeld-Marker
- 1 Startspieler-Emblem



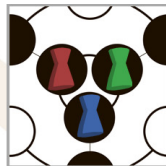
SPIELABLAUF

SPIELVORBEREITUNG:

Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler eine der FRAKTIONEN. Es wird außerdem ein Startspieler ausgelost und erhält das Startspieler-Emblem. Die Spieler erhalten die folgenden KARTEN auf ihre Starthand



Zuletzt werden die Spielfiguren in schlagender Reihenfolge auf dem inneren Ring platziert und die erste Runde beginnt.



ABLAUF DER 3 SPIELRUNDEN:

- Eine Spielrunde:
 - 1.) Startspieler gibt Emblem an linken Nachbarn (außer in Runde I)
 - 2.) Zulosen der Fraktionsfeld-Marker
 - 3.) Ausspielen der Züge bis die Große Evolution Karte gelegt wird
- Ein Zug:
 - 1.) Spieler ziehen im Uhrzeigersinn eine Karte (Startspieler fängt an)
 - 2.) Jeder Spieler legt eine Handkarte verdeckt vor sich ab
 - 3.) Alle verdeckten Karten werden gleichzeitig aufgedeckt
 - 4.) Ausspielen der Karteneffekte (Regeln siehe Abschnitt KARTEN)
 - 5.) Bewegung über das Spielfeld im Uhrzeigersinn
 - 6.) Karten ziehen durch Fraktionsfelder, KONFLIKTREGELN beachten!
 - 7.) Austragung verbleibender Konflikte (Regeln siehe Abschnitt KONFLIKTREGELN)
- Wechsel einer Spielrunde:
 - 1.) Durch Legen der Großen Evolution herbeigeführt
 - 2.) Karteneffekte werden ausgewertet
 - 3.) Bewegung im aktuellen Ring verfällt
 - 4.) Alle Spieler bewegen sich entlang der Pfade nach außen
 - 5.) Restliche Konflikte verfallen (außer zu SPIELENDE)

SPIELENDE:

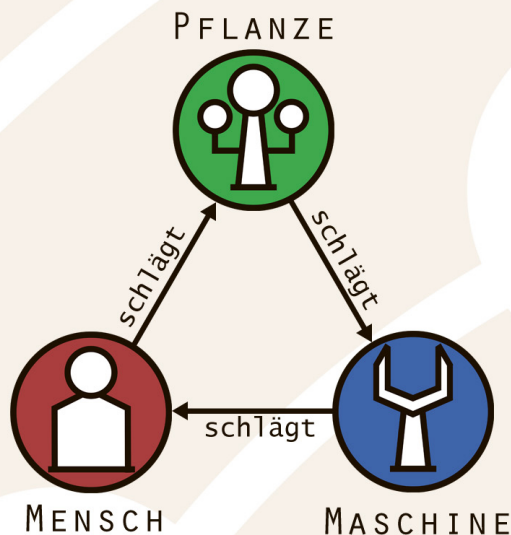
Das Spielende wird durch den Wechsel auf den äußersten Ring eingeleitet. Ein letztes Mal werden die Fraktionsfelder zugelost.

- Steht ein Spieler auf seinem Fraktionsfeld:
darf er eine Karte aus einem anderen Ablagestapel in seinen eigenen legen.
- Stehen mehrere Spieler auf einem Fraktionsfeld:
gelten stattdessen die KONFLIKTREGELN

Es folgt die Berechnung der SIEGPUNKTE, anhand der Karten im Ablagestapel der jeweiligen Spieler. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

FRAKTIONEN

Es sind die Fraktionen Mensch, Maschine und Pflanze spielbar. Die Unterscheidung dieser Spielparteien ist wichtig für die Regelung von KONFLIKTEN. Jede der Gruppen wird von einer Fraktion geschlagen und schlägt die jeweils andere. Hierbei gilt folgendes Diagramm.



KONFLIKTE

Konflikte entstehen, wenn mehrere Spieler auf dem gleichen Feld stehen, oder ein Spieler eine Karte der Fraktion auslegt, von welcher er geschlagen wird.

TRITT EINE DER KONFLIKTREGELN FÜR ALLE SPIELER GLEICHZEITIG AUF, GIBT ES STATTDESSEN KEINE KONFLIKT. Das Spiel wird dann ohne Auswirkung fortgesetzt.

KONFLIKTREGEL I. (STANDARTFELDER)

Stehen zwei Spieler auf demselben Standardfeld, darf sich der schlagende Spieler eine beliebige Karte aus den Handkarten des geschlagenen Spieler aussuchen. Er gibt danach eine der eigenen Handkarten an den geschlagenen Spieler zurück.

KONFLIKTREGEL II. (FRAKTIONSFELDER)

Stehen zwei Spieler auf dem gleichen Feld und ist es das Fraktionsfeld eines der Spieler, nimmt der schlagende Spieler eine Karte aus dem Ablagestapel des geschlagenen Spielers und legt sie in seinen eigenen Ablagestapel. Danach legt er eine Karte aus seinem Ablagestapel in den Ablagestapel des geschlagenen Spielers.

KONFLIKTREGEL III. (FRAKTIONSKARTEN)

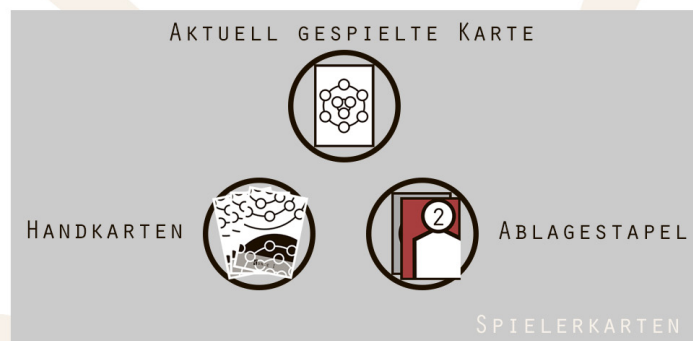
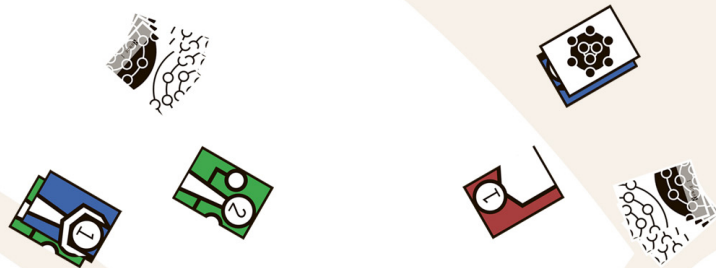
Legt ein Spieler eine Fraktionskarte der Fraktion aus, welche ihn schlägt, darf der schlagende Spieler eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

KONFLIKTREGEL IV. (KARTEN ZUGREIHENFOLGE)

Ziehen zwei Spieler aufgrund eines Fraktionsfelds eine Karte vom Nachziehstapel, zieht der schlagenden Spieler zuerst.

KARTEN

Es existieren 3 Nachziehstapel von Spielkarten, die abhängig von der Spielrunde, in welcher sich die Spieler aktuell befinden, genutzt werden. Außerdem halten die Spieler eine Anzahl von Karten verdeckt auf ihrer Hand. Jeder Spieler legt jede Runde eine dieser Karten, um seine Bewegung auf dem Spielbrett zu steuern und mit anderen Spielern zu interagieren. Gelegte Karten sammeln die Spieler auf ihrem jeweiligen Ablagestapel. Am Ende der Partie zählen die Spieler ihre SIEGPUNKTE anhand der Karten in ihrem Ablagestapel aus.



FRAKTIONS-KARTEN: Die abgebildete Zahl bestimmt die Schrittweite auf dem Spielplan (im Uhrzeigersinn), sowie die Höhe der SIEGPUNKTE.



NEUTRALE KARTEN: Die abgebildete Zahl bestimmt die Schrittweite auf dem Spielplan. Ist ein „<<“ Symbol auf der Karte zu finden, erfolgt die Bewegung gegen den Uhrzeigersinn.



EVOLUTION KARTEN:



Die GROBE EVOLUTION leitet die Bewegung aller Spieler auf den nächsten Ring des Spielbretts ein. Die Bewegung durch andere aktuell gespielte Karten verfällt. 5 SIEGPUNKTE.



Beim Ausspielen der KLEINEN EVOLUTION darf der Spieler seine Schrittweite zwischen 0-4 (einschließlich 0 & 4) frei wählen. Wird diese Karte mehrfach gelegt, so ist die Schrittweite auf 4 festgelegt. 3 SIEGPUNKTE.



REVOLUTION KARTEN:

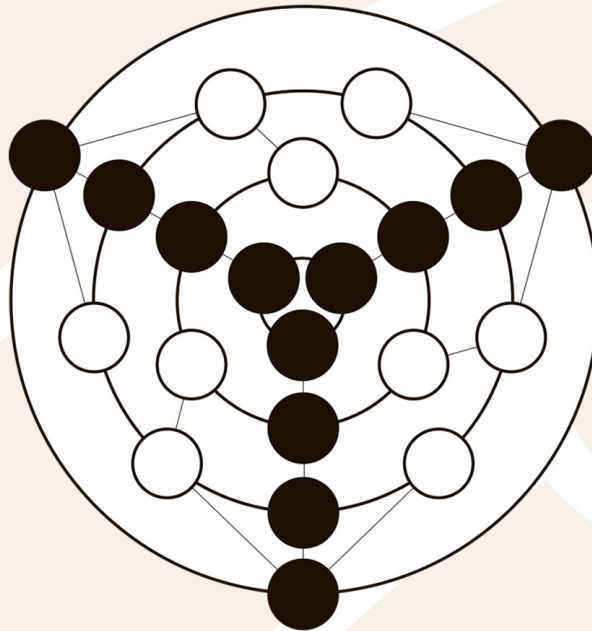


Beim Ausspielen der GROBEN REVOLUTION darf der Spieler alle aktuell ausliegenden Karten miteinander vertauschen. 3 SIEGPUNKTE ABZUG.



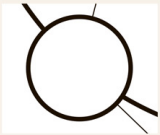
Beim Ausspielen der KLEINEN REVOLUTION darf der Spieler alle aktuell ausliegenden Karten miteinander vertauschen. Wird diese Karte mehrfach gelegt, oder liegt eine Große Revolution, gilt diese Karte als neutrale 0.

SPIELPLAN

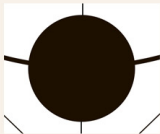


Der Spielplan ist in 4 Ringen aufgebaut. Abhängig von der Spielrunde befinden sich die Spieler auf einem dieser Ringe. Zu Beginn einer Partie befinden sich alle Spieler auf dem inneren Ring des Feldes. Die Bewegung erfolgt im Uhrzeigersinn entlang des Ringes, auf dem sich die Spieler befinden.

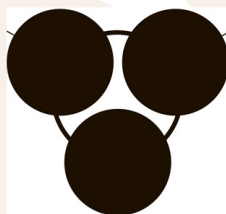
FELDTYPEN



Helle Felder auf dem Spielplan sind **STANDARTFELDER** und haben keine weitere Auswirkung, wenn sie von einem Spieler betreten werden.



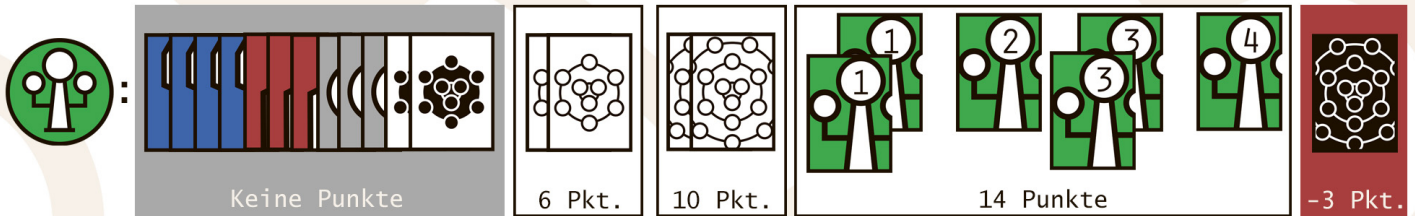
Dunkle Felder sind **SONDERFELDER** und müssen, wenn die Spieler den Zug auf einem Ring das erste Mal beginnen einer Fraktion zugelost werden. Hierzu dienen die **FRAKTIONSFELD-MARKER**. Diese Marker verbleiben auf den Sonderfeldern bis zum Rundenwechsel.



Ist ein Sonderfeld einer Fraktion zugelost, so wird es zum **FRAKTIONS-FELD**. Betritt ein Spieler der jeweiligen Fraktion sein Fraktionsfeld, zieht er eine Karte vom Nachziehstapel. **KONFLIKTREGELN** beeinflussen die Interaktion auf und mit den Feldern.

SIEGPUNKTE

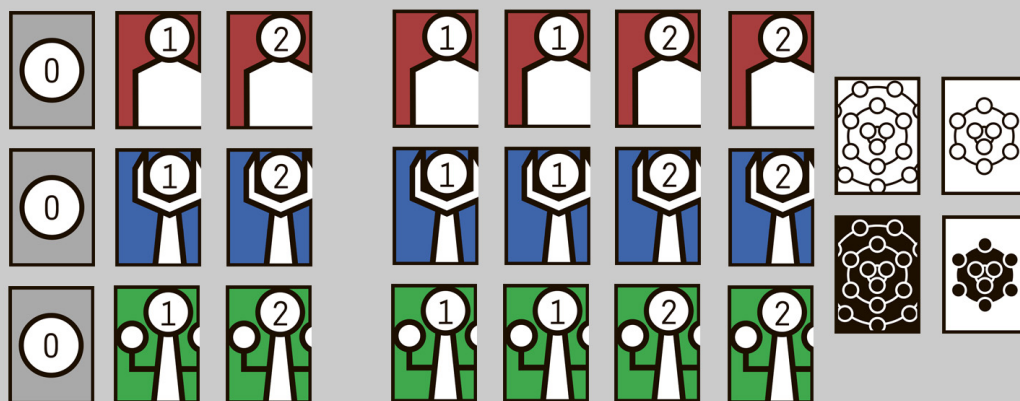
Jeder Spieler berechnet seine SIEGPUNKTE am Ende des Spiels, anhand des ihm zugeordneten Ablagestapels. Bei der Auszählung erhält jeder Spieler Punkte in Höhe der summierten Werte gespielter FRAKTIONS-KARTEN seiner EIGENEN FRAKTION. Zusätzlich gibt jede GROBE EVOLUTION im Ablagestapel 5 Siegpunkte und jede KLEINE EVOLUTION 3 Siegpunkte. Für jede GROBE REVOLUTION im Ablagestapel erhält der Spieler einen Abzug von 3 Siegpunkten. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Partie.



Das Beispiel zeigt die Vergabe von Siegpunkten für einen Spieler, welcher die Fraktion Pflanze spielt. Er bekommt deshalb keine Punkte für Fraktionskarten der Spielparteien Maschine und Mensch. Neutrale Karten, sowie die Kleine Revolution haben auch keine Auswirkung auf die Punktevergabe.

Die Summe der Pflanzen-Fraktionskarten bringt dem Spieler insgesamt 14 Siegpunkte. Für die beiden Kleinen Evolutionen bekommt er jeweils 3 Siegpunkte. Pro Große Evolution kommen 5 Siegpunkte dazu. Jede Große Revolution führt zu einem Punkteabzug von 3 Siegpunkten. Insgesamt erreicht der Spieler demnach 27 Siegpunkte.

KARTENVERTEILUNG



RUNDE I



RUNDE II



RUNDE III

KARTENÜBERSICHT



GROBE EVOLUTION: Beendet die aktuelle Spielrunde. Alle Spieler gehen auf den nächsten Ring. 5 Siegpunkte.



KLEINE EVOLUTION: Zwischen 0-4 (einschließlich 0 & 4) Schritte im Uhrzeigersinn. Legen mehrere Spieler die Karte, ist Schrittweite 4. 3 Siegpunkte.



GROBE REVOLUTION: Tausche die gelegten Karten unter den Spielern. Legen mehrere Spieler die Karte, ist die Karte die Neutrale 0. 3 Siegpunkte ABZUG.



KLEINE REVOLUTION: Tausche die gelegten Karten unter den Spielern. Legen mehrere Spieler die Karte, oder liegt eine Große Revolution, ist die Karte die Neutrale 0.



NEUTRALE 0: Keine Bewegung. Keine Siegpunkte.



NEUTRALE 1: 1 Schritt gegen den Uhrzeigersinn. Keine Siegpunkte.



NEUTRALE 2: 2 Schritt gegen den Uhrzeigersinn. Keine Siegpunkte.



FRAKTIONS-KARTEN 1: 1 Schritt im Uhrzeigersinn. 1 Siegpunkte, wenn die abgebildete Fraktion der eigenen Fraktion entspricht.



FRAKTIONS-KARTEN 2: 2 Schritt im Uhrzeigersinn. 2 Siegpunkte, wenn die abgebildete Fraktion der eigenen Fraktion entspricht.



FRAKTIONS-KARTEN 3: 3 Schritt im Uhrzeigersinn. 3 Siegpunkte, wenn die abgebildete Fraktion der eigenen Fraktion entspricht.



FRAKTIONS-KARTEN 4: 4 Schritt im Uhrzeigersinn. 4 Siegpunkte, wenn die abgebildete Fraktion der eigenen Fraktion entspricht.

AUTOR: Sebastian Stickert

LAYOUT UND ILLUSTRATION: Sebastian Stickert

TESTSPIELER: Hagen Hiller, Ephraim Schott, Julius Bergmann, Julia Röwer,
Stephanie Popp, Christina Stickert, Hanna Stickert, Patrick Braun

-
Mein besonderer Dank gilt Hagen Hiller, Ephraim Schott und Christina Stickert, die
mich bei der Spielkonzeption maßgeblich unterstützt haben.
-