
★ 1984: Animal Farm ★

Vorbereitung s. OR – 6 oder 9 Spielrunden, jede Runde hat 6 Phasen:

1. Bewegung – in Reihenfolge kann jeder Spieler **einen** eigenen Agenten in beliebige andere Region bewegen oder passen.
- Mit entsprechender **Aktion** auch mehrere Agenten.

2. Bündnisse – alles kann verhandelt werden, außer Siegpunkte (SP).

- Beginnend mit Startregion, einzeln nacheinander, weiter in Pfeilrichtung.
 - Kein Zwang, Versprechen einzuhalten!
 - Jeder **Agent** in einer Region hat **Stärke 1**.
 - Bündnis muss **absolute Mehrheit** haben – auch „Einzelbündnis“ möglich.
 - Maximalanzahl Bündnispartner = Spieleranzahl – 1.
 - Bündnispartner können **pro eigenem Agenten 1 Einflussmarker** nehmen, *maximal* können aber nur so viele Einflussmarker genommen werden = Spieleranzahl + 2 (Verhandlung!).
- Genommene Einflussmarker in Bereich „Neuer Einfluss“ der Spielertafel legen (rechts oben).
- Falls keine Einigung, erhält niemand die Einflussmarker.

3. Spionage – in Reihenfolge mit **Känguruh Aktion(en)** Einflussmarker anderer Spieler entfernen (zurück in entsprechende Region(en)).
Anschließend müssen **alle Spieler alle Marker aus „Air Drop Zone“ zurück** in die entsprechenden Regionen legen.

4. Revolution - in Reihenfolge Einflussmarker auf Revolutionskarten legen, zusammen bzw. in Verhandlung mit linkem und rechtem Nachbarn.

Jeder Spieler kann 0 bis 3 Marker legen.

- **Erfolg:** beide Spieler erhalten 2 SP.
- In **geraden Runden** geben Karten **rechts** vom Spieler **+1 SP**, in **ungeraden Runden** geben Karten **links** vom Spieler **+1 SP**.
- Dafür eingesetzte Einflussmarker gehen zurück in entsprechende Regionen.
- **Misserfolg:** beide Spieler erhalten keine SP, nehmen ihre Einflussmarker zurück.

5. Stärkere Aktionen kaufen - in Reihenfolge mit beliebigen Einflussmarkern aus „Neuem Einfluss“ und „Bestehendem Einfluss“ stärkere

Aktionen kaufen*, eigenen Spielermarker auf Karte legen, Einflussmarker zurück in die entsprechenden Regionen legen.

- Spielermarker bleiben auf den Karten bis zum Spielende liegen.

- Marker verschiedener Spieler können auf Karte liegen. *Kosten = Anzahl Bomben rechts oben

6. Rundenende – alle Spieler verschieben ihre Einflussmarker aus Bereich „Neuer Einfluss“ in Bereiche „Air Drop Zone“ und „Bestehender Einfluss“.

- Maximal 2 Einflussmarker pro Bereich!
- Politikkarten in Pfeilrichtung verschieben, eine neue nachlegen. Herausgefallene Karte wird aus Spiel genommen.
- Startspieler schiebt Startregionsmarker weiter, Rundenmarker weiter und
- gibt Startspielermarker nach links.

SPIELENDENACH nach 6 („kurz“) oder 9 („lang“) Runden.

Zum Rundenende 2 und 4 (kurz) bzw. 3 und 6 (lang) folgende Maßnahmen:

- Neue Revolutionskarten auslegen (*nie 2 mit 2 gleichen ersten Markern, nie Wiederholung der 2 ersten Marker zwischen 2 Spielern*);
- Spieler legen *gegen Uhrzeigersinn* je einen neuen Agenten in beliebige Region.

SPIELERTAFEL

Rechts oben – neu erhaltene Einflussmarker, können keine Aktionskarten aktivieren.

Rechts unten – Limit 2, für alle Zwecke

Air Drop Zone – Limit 2, nur zur Aktivierung von Aktionskarten.

AKTIONEN – jede Aktion erfordert entsprechenden **Einflussmarker** (aus Bereich „Neuer Einfluss“ oder „Air Drop Zone“).

- Bestimmte Aktionen in bestimmten Phasen, siehe Karten.
- Grundaktionen beliebig oft.
- Stärkere Aktionen jeweils nur ein Mal pro Runde.
- Aktionen nur im eigenen Spielzug, außer **Elefantenaktion**.

POLITIKKARTEN – geben SP je nach Situation

SPIELSIEGER ist Spieler mit meisten SP, Gleichstand wird durch meiste Einflussmarker entschieden.