

訂正-カード

★ A63 《フリードリヒ・エーベルトの死去》

このカードに書かれている「自分の政党基盤ごとに+1 ダイス」は間違いです。正しくは「自分の政党基盤ごとに、ダイスロールの結果に+1」です(ルールブック 27 ページの《フリードリヒ・エーベルトの死去》と《ヤング案反対の請願書》の説明も間違っています)。

訂正-プレイブックのプレイの例

添付のプレイブック内にある広範なプレイの例には3つの間違いがあります。

★ DNVP の政策カードの解決 (4 ページ)

選んだ《大衆迎合主義》政策カードでは、DNVP は異なる都市に政策基盤を2個置くことはできません。カードが正しく、この例が間違っています。

衝動 1-SPD: 旧勢力との条約 (5 ページ)

エッセンには社会不安マーカーが1枚あるのに、このカードの3つ目の効果(その都市からの社会不安の除去)が実行されていません。これはルールの観点からは問題ありませんが、SPD の観点からはほとんど意味がないので、この社会不安マーカーは取り除かれるべきです。

衝動 5- 中央党: アルベルト・アインシュタイン (8 ページ)

この例では、政府のサブライからベルリンへと警察ユニット2枚を2アクションポイントで移動させています。しかし、この時点では政府のサブライに警察ユニットは1枚しかありません。このカードの実行手順は原則的には正しいのですが、このゲーム状況では不可能です。

全般

自分の政党デッキを混ぜ直すのはいつですか?

自分の政党デッキを混ぜ直す状況は2つあります。

- 政党デッキが尽きており、政党カードを引く必要があるとき。
- 特定の政策カードのプレイによって(13)、拡張セットのカードを追加して政党デッキの構成を変更したとき。

時系列カードを混ぜ直すのはいつですか?

ラウンド3と5の開始時に新たな時系列カードを追加したときのみ、時系列カードを混ぜ直します(13)。こうすることで、時系列デッキが尽きることはなくなります。

固定の席順/手番順はありますか?

いいえ、固定の席順はありません。手番順は常に時計回り順です(13)。もちろん、プレイヤーはゲームを始める前に席順を自由に決めることができます。

★ 政策フェイズ中と衝動フェイズ中で手番順が変わることはありますか?

ルールブックには「手番順は政策フェイズと変わりません」と書かれていますが、これは間違いです。正しくは「手番順は政策フェイズ中と同じ方法で決まります」となります。

このため、この2つのフェイズ中の手番順が同じなわけではなく、単にその決め方が同じなだけです(「賠償金」で勝利したプレイヤー(いない場合は首相が決めたプレイヤー)から始めます)。

複数のゲーム終了条件が同時に満たされた場合にはどうなりますか?

この状況は、いずれかの急進的政党が最後の評議会/政党トークンを置き、同時に7枚目の脅威マーカーがドイツ国ボックスに置かれたときに発生します。この場合、そのKPD/DNVPの勝利が優先されます。

★ 何らかの状況で引き分けが発生した場合にはどうなりますか?

このゲームのすべての引き分けは首相によって解決されます。これには以下のような状況も含まれます。

- ゲーム終了時に勝利点で引き分けた。
- A76《ホルスト・ヴェッセルの葬儀》やA77《アルトナ血の日曜日事件》のような、投票や犠牲を発生させるイベントカード。

★ 勝利点がマイナスになることはありますか?

いいえ。しかし、持っているより多くの勝利点を失った場合、最初にすべての勝利点を失います。そのあと、他の各プレイヤーは、そのプレイヤーが失うはずだった残りの勝利点に等しい値の勝利点を得ます。

例: プレイヤーAは2勝利点を持っており、3勝利点を失いました。Aは2勝利点をサブライに戻し、他のすべてのプレイヤーは1勝利点ずつ得ます。

政策カード上の拡張セットの追加詳細は何を意味していますか?

これらの詳細は、この新たなセットのカードがどのような効果を持つかを示しています。右図の例では、SPDは民主主義セット内のカードによって、新たな3枚のユニットをサブライに追加することができます。さらに、このセットのカードには共和国の敵(KPD/DNVP)に対して使えるイベントが含まれています。



国旗トークンは残り続けて、外交アクションを実行する誰でも使うことができますか?

はい。いったん置かれた国旗トークンは残り続けます。

はい、そして誰が置いたかに関係なく、外交アクションを実行する任意の与党は国旗トークンを使うことができます。

特殊な状況

★ 対応によってダイスの数が0になったらどうなりますか?

この場合、元のアクションはダイスを振ることなく(そして何の効果もなく)終了します。

- ★ 「貧困」脅威マーカーを置く必要があるときに(ドイツ国ボックス内に2枚以上あるために) サプライにない場合、どうなりますか?

すべての種類の脅威マーカーは、このゲームに含まれている数しかありません。脅威マーカーを置くべきときにサプライにない場合、その効果を省略します。

- ★ 政策カードが(白い) 論点マーカーを登場させるよう指示したとき、そのマーカーが社会マーカーによってすでに登場している場合、どうなりますか?

すでに登場している論点マーカーを登場させようとする政策カードを選んだ場合、その政党は代わりに、対応する論点マーカーを示されているスペース数だけ自分の方向に移動させます。

例:政治フェイズ中、「失業保険」社会マーカーが「貧困」論点マーカーをSPDのスペース3に登場させました。次の政策フェイズ中、KPDは《大衆迎合主義》政策カードを選んだので、「貧困」論点マーカーを(登場させる代わりに) 自分の方へと2スペース移動させました。

「トゥーレ」社会マーカーとDNVPの《大衆迎合主義》政策を組み合わせた場合、この論点マーカーをDNVPのスペース2に移動させます。

- ★ D21《エーリヒ・ルーデンドルフ》: 政府ユニットが移動したとき、DNVPはこのカードを使って対応できますか?

いいえ。このカードは他プレイヤーが自分のユニット(つまり特定の政党の色のユニット)を移動させたときのみ使うことができます。これには白い政府ユニットは含まれません。

- ★ K07《同胞よ、撃つな!》: このカード上の「多数を占めている」とは、正確にはどういう意味ですか?

KPDはその都市で、他のすべての政党の政党基盤の合計より多くの政党基盤を持っていない限りなりません。例:ベルリンでKPDとSPDが2つずつ、DNVPが1つの政党基盤を持っている場合、KPDは多数を占めていません(2 < 2 + 1)。

- ★ S05《旧勢力との条約》とZ22《法と秩序》: 自分が与党でない場合でさえ、これらのイベントの鎮圧/対抗政変アクションを実行することができますか?

いいえ。これらのアクションは与党としてのみ実行することができます。

政党脅威マーカーのルールの明確化

暴動: 配置と共存

- 「暴動」マーカーは「評議会」マーカーの前触れなので、「評議会」マーカーがある都市に「暴動」マーカーを置くことはできません。
- 「暴動」マーカーの配置は「政権」マーカーを取り除きません。
 - このため、「暴動」と「政権」マーカーは同じ都市で同時に共存することが(「政権」マーカーが先に置かれた場合には)できます。すべての点で、これらは異なる2枚の脅威マーカーと見なされます。
- デモやその他の効果(K07やA27など)によって、同じ都市に2枚目の「暴動」マーカーを置くことになった場合には常に「評議会」マーカーを置き、その都市から「暴動」マーカーを取り除きます。

政権と評議会: 配置と共存

- 「政権」マーカーの配置は「暴動」か「評議会」マーカー(どちらか存在する方)を取り除きます。「評議会」マーカーの配置は「政権」マーカーを取り除きます。
 - このため、「評議会」と「政権」マーカーは同じ都市で同時に共存することはできません(これらはいわば同じ脅威の両側面、すなわち非民主的な地方政府なのです)。
- いずれの場合も、その「評議会」/「政権」マーカーがどの効果(政変、カード効果、「暴動」の2枚目の配置など)によって置かれたかは問いません。

対抗政変

- 「暴動」と「政権」マーカーがある都市での対抗政変では、KPDとDNVPの両方のユニットが相手ユニットと見なされます。
- 対抗政変に成功した場合、存在するすべての政権脅威マーカー(つまり「評議会」マーカー1枚か、「政権」マーカー1枚+もしあれば「暴動」マーカー1枚)を取り除きます。

DNVP/KPDとして、与党であるあいだに新たな政権脅威マーカーを置くことはできますか?

いいえ。DNVPかKPDが与党になった場合、その政権脅威マーカーを裏返して休止面を表向きにし(ルールブックで説明されています)、さらにその政党に政党脅威マーカーを置かせるすべての効果を無視します。これには以下のものが含まれます。

- カードD24《秩序の独房、バイエルン》
- カードK07(《同胞よ、撃つな!》)
- KPDのデモアクション(与党のKPDが7以上の結果を出した場合、政党基盤を2個置きますが、「暴動」マーカーは置きません)。

休止中の政党脅威マーカーは通常通りに(たとえば政変/対抗政変で)取り除くことができますか?

はい。ルールブック25ページには「これらはすべての得点計算において無視されますが、依然として効果によって取り除くことができます。」に訂正してください。

- ★ 「休止中の政党脅威マーカーはすべての得点計算において無視される」とは、正確にはどういう意味ですか?

休止中の政党脅威マーカーは、以下の時点で考慮に入れません。

- 政治フェイズのステップ4(政党の得点計算)とステップ5(共和国の情勢)中。
- 現在の経済レベルの条件を確認するとき。

全般

中央党を除く各政党は、自分の色のすべてのユニットを所有しています。一方、政府ユニットは白色です。言い換えると、ユニットを誰が所有しているかはその色によって決まります。

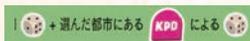
政党は自分の色のユニットを常に支配しています。さらに、与党内の政党はすべての政府ユニットを支配しています。しかし、これらの政府ユニットを自分のユニットと見なすことはありません。

ユニットを支配している政党は、そのユニットを移動させることができます。

都市内でのアクション

都市内でのアクションでは、政党ボードに示されている色に対応しているユニットだけを、活動中の政党のために（または活動中の政党に敵対するものとして）考慮に入れます。

例：KPD は与党内におり、そのため政府ユニットを支配しています。しかし、デモアクションを実行するときには、政党ボード上に示されているように自分の（桃色の）ユニットだけが追加のダイスをもたらします。



ワイマール共和国軍／裏返されたワイマール共和国軍

- 通常のワイマール共和国軍ユニットは白色で、そのため政府ユニットです。これらは両方の与党政党が支配しています。
- 裏返されたワイマール共和国軍ユニットは黒色で、そのため DNVP ユニットであり、政府ユニットではありません。
- 白色か黒色かに関係なく、ワイマール共和国軍ユニットを解体することはできません（23「ユニットの解体」）。
- 鎮圧アクション中、DNVP は自分が与党であるかどうかに関係なく、その都市にある黒いワイマール共和国軍ユニットを政府側として戦わせるかどうかを自由に決めることができます。

★中央党は独自のユニットを持っていません。しかし、対抗政変の結果が1の場合には独自のユニットを1枚取り除かなければなりません。どうすればいいですか？

中央党が1の結果で対抗政変に失敗した場合、その都市にある任意の政府ユニットを政府のサブライに戻さなければなりません。

政党ボード上のシンボルは（「中央党のユニット」ではなく）「任意の白いユニット」であるべきでした。

★与党ではない中央党は警察ユニットを使って何をする事ができますか？

中央党は警察ユニットを所有していませんが、与党ではない場合でさえ警察ユニットを支配しています。このため、与党ではない中央党は警察ユニットを使って動員、デモ、対応を実行することができます。

★「政権」マーカーがある都市で KPD が政変を実行した（または「暴動」／「評議会」マーカーがある都市で DNVP が政変を実行した）とします。相手政党は自分のユニットがその政変に対して中立でいるか、敵対するかを決めることができます。中央党も警察ユニットが中立でいるか敵対するかを決めることができますか？

警察とワイマール共和国軍ユニットは政府ユニットなので、それらが中立でいるか敵対するかを決めるのは与党です。このため、この決定を成すためには中央党が与党内にいる必要があります。

・ルールブック、カード（多数）

誤：大頭領

正：大統領

・ルールブック 26 ページ「5.13. 小政党 (DDP, DVP, USPD)」

誤：

- 現在のラウンド数に応じて、ステップ 7 中に追加の議席をもたらします（18）。

正：

- 現在のラウンド数に応じて、ステップ 6 中に追加の議席をもたらします（18）。

KPD の政党ボードの裏面：デモアクションの 7 + の結果

誤：

「評議会」マーカーの配置。または「暴動」マーカーを「評議会」マーカーへ。

正：

「暴動」マーカーの配置。または「暴動」マーカーを「評議会」マーカーへ。