

Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

HEGEMONY (2-4 SPIELER)

Kürzel: A = **Arbeiterklasse**; M = Mittelschicht; K = Kapitalisten; S = Staat; **SP** = Siegpunkte; V = Währung („Vardis").

*Aufbau siehe **Seiten 8-10 der Anleitung**.*

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über **5 Runden** mit je 5 Phasen.

[01] VORBEREITUNGSPHASE

*Wird in der 1. Runde **übersprungen**.*

01. **Rundenzähler +1**; je Klasse auf **7 Handkarten** nachziehen; **5 V Zinsen (K aus Kapital)** pro **offenem Kredit** zahlen.

***Zinsen müssen gezahlt werden!** Zur Not **Kredit** aufnehmen.*

02. **Wohlstand** senken: A **−1**, M **−2**.
03. K alte Exportkarte gegen **1 neue** tauschen; alte Geschäftskarten entfernen, politikgemäß **0–2 neue**.

*siehe **6. Außenhandelspolitik (aktuelle Position)***

04. **Arbeitslose** hinzufügen: A & M **2 ungelernte; 1 ungelernte + 1 beliebige Fachkraft**. A & M ziehen je separat politikgemäß 0–2 Einwanderungskarten.

***Bevölkerungsmarker** um +1 je neuer Figur erhöhen.*

*siehe **7. Einwanderungspolitik (aktuelle Position)***

05. M / K: unerwünschte Unternehmenskarten abwerfen, auf **3/4 offene** auffüllen.
06. S: **2 neue Ereignisse + 1 neue Agenda** auslegen.

[02A] AKTIONSPHASE

***Zugfolge:** A → M → K → S*

→ Jede Klasse hat **7 Handkarten, 5 davon werden gespielt.**
→ Je Zug **1 Handkarte:** Für **Effekt** spielen oder für eine **Basisaktion** abwerfen.
→ Zusätzlich ist 1 freie Aktion pro Zug erlaubt.

*Manche Effekte sind **politikabhängig**.*

*Siehe **Aktionen im Detail***

[03] PRODUKTIONSPHASE

***Zugfolge:** S → K → M → A*

Jede Klasse: Unternehmen mit fremden Beschäftigten zahlen **deren Klasse Lohn** aus (Pauschal, nicht pro Arbeiter).

M *zahlt nur an* A.

[03.1] PRODUZIEREN

01. **Demonstrationen** auswerten (siehe **[02A.15]**).
02. Streiks prüfen:

→ **Lohnstufe 3:** Streik endet → Produktion.
→ **Lohnstufe 1/2:** Streik endet → **keine** Produktion → A erhält **1 Einfluss.**

03. Nach Lohnzahlung **produzieren** betriebsfähige Unternehmen (= mit Arbeitern) ihre Waren ins jeweilige Lager.

***Zugfolge:** S → K → M*

***Löhne müssen gezahlt werden!** Zur Not **Kredit** aufnehmen.*

*K**-Maschinen/** M**-Zusatzbeschäftigte** berücksichtigen.*
*Besetzte A**-Genossenschaften: 2 Nahrung.***
*Je aktive **Gewerkschaft: 1 Einfluss.***

Lagerlimits einhalten:
*K Überschuss **Nahrung/Luxusgüter** darf in Freihandelszone.*
*S Produktion aufs **Spielfeld** (Staatliche Leistungen);*
***Branchenkapazität:** = gesamte Branchenproduktion (auch unbesetzter Unternehmen) + 6.*

04. Alle **verpflichtete (=liegende) Arbeiter** wieder aufstellen.

A M [03.2] BEDARF DECKEN

1 Nahrung/Bevölkerung. Vorhandene **Nahrung** direkt aus Tableau-Bereichen nutzbar; Fehlmenge bei S / K bzw. im **Ausland** kaufen.

***Nahrung muss bezahlt werden!** Zur Not muss ein **Kredit** aufgenommen werden.*

Nur **exakte Bedarfsmenge** kaufen; **Nahrung** verbrauchen.

M K S [03.3] IWF-PRÜFUNG

01. S **(auch bei 2/3 Spielern):** Mehr unbezahlte Kredite als **Fiskalpolitiklimit** zulässt? Tilgung für **55 V** möglich.
→ **Wird das Limit nun eingehalten?** Keine IWF-Intervention.
→ **Ansonsten IWF-Intervention:** alle vorgeschlagenen Gesetzesentwürfe entfernen; **1 Einfluss pro eigenem Entwurf**. Politikbereiche & Zustände auf IWF-Werte setzen.

***Ändert sich dadurch die Arbeitsmarktpolitik?** Markiert den vorheringe Stand mit einem Marker!*

02. M / K **dürfen Warenpreise beliebig anpassen.**
03. S bezahlt möglichst viele Restkredite für **50 V**; übrige Kredite werden **stets abgeworfen**.

A M K [03.4] STEUERN

Alle außer S zahlen in die Staatskasse:

01. M / K**-Lohnsteuer: betriebsfähige Unternehmen (mit Arbeitern & Automatisiert) × Steuermultiplikator**.
02. K**-Körperschaftsteuer:** abhängig von verbleibenden Einnahmen & aktueller Steuerpolitik.
03. A / M**-Einkommensteuer:** abhängig von Arbeitsmarkt- & aktueller Steuerpolitik; **Personenbetrag × Bevölkerung**.

***Steuern müssen gezahlt werden!** Zur Not **Kredit** aufnehmen.*

*Siehe **Steuertabelle auf euren Spielhilfen***

[04] WAHL-PHASE

*Nur falls **vorgeschlagene Gesetzesentwürfe** vorhanden.*

01. **Abstimmungssteine** einwerfen:
→ K 1/2 der **betriebsfähigen Unternehmen** (aufgerundet)
→ A 1/2 der **Bevölkerung** (aufgerundet)
→ M 1/2 des **höheren Werts (Unternehmen/Bevölkerung)**

***2 Spieler:** +5 M**-Steine**.*

→ S keine Steine, aber persönlicher **Einfluss** entsprechend **niedrigster Legitimität**.

02. Gesetzesentwürfe **1–7** abarbeiten. Pro Entwurf **dafür/dagegen** in Folge A → M → K → S festlegen, keine Enthaltung möglich.

*Der Antragsteller ist **automatisch** dafür.*

03. **5 Steine ziehen** und gemäß der Stimmen zuordnen.
04. **Gesamten Einfluss** offenlegen (S ohne **Medieneinfluss!**), gewünschten Einsatz verdeckt bestimmen, gleichzeitig aufdecken. **1 Einfluss = 1 Zusatzstimme**.

→ **Nein-Mehrheit:** Entwurf abgelehnt, Politik unverändert.
→ **Ja-Mehrheit oder Gleichstand:** Entwurf angenommen, schwarzen Marker/Folgen umsetzen. Entwurfmarker stets zurück. **Antragsteller** erhält **3 SP**; Zustimmung **mit eigener gezogener Stimme und/odereingesetztem Einfluss: 1 SP**.

05. **Verliersteine** zurück in Beutel, **Gewinnersteine** zu Besitzern; eingesetzter **Einfluss** in Vorrat.

***2 Spieler:** gezogene M**-Steine** ohne Wirkung zurück in Vorrat. Werden nur M**-Steine** gezogen und kein Spieler nutzt **Einfluss** → **Gesetzesvorschlag wird angenommen**.*

***Einstimmigkeit:** trotzdem **5 Steine ziehen/abwerfen**.*

***Beutel leer?** Zweimal wie in **01.** gezeigt auffüllen.*

[04.1] POLITIKTABELLE

1. FISKALPOLITIK

→ Regelt offene S**-Unternehmen (3/6/9)** und zulässige **unbezahlte** S**-Kredite** bei IWF-Prüfung.
→ **Weitere Unternehmen eröffnen:** S zahlt Unternehmenskosten, notfalls Kredit; sofort passend verfügbare Arbeitskräfte einstellen. **Aktiver** S **wählt** Öffnungen/Schließungen bei korrekter Gesamtzahl, sonst von links nach rechts.
→ **Schließung:** Beschäftigte werden arbeitslos; S erhält **Unternehmenskosten**.

2. ARBEITSMARKT

→ Bestimmt **Mindestlohn**. Nach Änderungen mindestens darauf setzen, darüber frei anpassbar, niemals darunter.

***Bei 2/3 Spielern:** S zahlt stets den politischen **Mindestlohn**.*

*Diese Anpassung **verpflichtet nicht**!*

3. STEUERN

*Steuerpolitik bestimmt Beträge und zusammen mit **Gesundheit/Bildung** den **Steuermultiplikator**.*

→ **Symbol in Politikbereichen bestimmen den Steuermultiplikator**: Addiert den Wert der Steuerpolitik mit der dort angegebenen Anzahl von **Gesundheit** & **Bildung**.

*3A: **3** + **2x Gesundheit** + **2x Bildung***
*3B: **2** + **1x Gesundheit** + **1x Bildung***
*3C: **1***

4. GESUNDHEIT UND 5. BILDUNG

*Gibt an, wie teuer **öffentliche Gesundheit** bzw. **Bildung** sind.*

→ Staatlicher Einheitspreis **0-10 V**.
→ **Stufe B (5 V):** S erhält **1 SP** pro Kaufvorgang.
→ **Stufe A (0 V):** S erhält **1 Legitimität** des Käufers pro 3 genommenen Plättchen.

***Wohlfahrtsplättchen** erinnern daran.*

→ **Bei Politikänderung:** M / K dürfen Preise für **Gesundheit/Bildung** sofort ändern.

*Änderung der Pokitik beeinflusst auch **Steuermultiplikator**.*

6. AUSSENHANDEL

*Bestimmt die Anzahl der **Geschäftskarten** sowie die **Importzölle** während der nächsten **[01] Vorbereitungsphase**.*

Bei Politikänderung: M / K dürfen Preise für all ihrer **Waren** sofort ändern.

7. EINWANDERUNG

*Bestimmt die Anzahl weiterer **Einwanderungskarten** während der nächsten **[01] Vorbereitungsphase**.*

[05] WERTUNGSPHASE

*Siehe **Wertungsphase auf euren Spielhilfen***

01. A **2 SP für jede aktive Gewerkschaft**.
02. M **Wohlstand +1**, wenn die Azahl **voll besetzter Eigenunternehmen** höher ist als der **aktuelle Wohlstand**.
03. K Verschiebt alle Einnahmen ins Kapital und zählt das Gesamtvermögen. **Vermögensmarker** nur vorwärts bei höherem Wert; **3 SP pro vorgerückter Stufe**. **Weniger Kapital:** Marker bleibt. Zusätzlich **SP gemäß aktueller Markerposition**.
04. S **Unerledigte Ereignisse?** „Keine Aktion"-Strafe, dann Karten entfernen. **Zwei niedrigste Legitimitäten summieren → SP**. Danach **alle 3 halbieren/aufrunden**, Legitimitätsplättchen wieder addieren. **1 SP pro Übereinstimmung** mit der eigenen **Agendakarte**.

© BOARDGAMEFAN.DE

AKTIONEN IM DETAIL

[02A] BASISAKTIONEN

A M K S [02A.1] GESETZESENTWURF VORSCHLAGEN

A *links (Wohlfahrt, hohe Mindestlöhne),* M *Mitte (Arbeitgeber/-nehmer),* K *rechts (geringe Steuern/Mindestlöhne),* S *siehe* **Agenda**.

Entwurfmarker **benachbart** zum **schwarzen Marker**, **max. 1 Entwurf/Politikbereich**.

→ **Sofortige Abstimmung:** zahle **1 Einfluss** in den Vorrat.

Nach einer Abstimmung kommt der ***Entwurfsmarker*** *sofort zurück.* ***Erfolgreicher Antrag/Unterstützung:*** *sofort* **SP**.

Siehe [04] Wahlphase

A M K [02A.2] POLITISCHEN DRUCK AUSÜBEN

3 eigene Abstimmungssteine in Wahlbeutel.

K [02A.3] LOBBYIEREN

3 0 V für **3 Einfluss** zahlen.

A M [02A.4] ARBEITSKRÄFTE ZUWEISEN

→ Bis **3 eigene Arbeitskräfte** setzen/versetzen.
→ Arbeitskräfte aus Arbeitslosigkeit/bestehenden Stellen ihrer Klasse. Entsteht eine Lücke, werden übrige Beschäftigte arbeitslos, **sofern nicht im selben Zug geschlossen**.

K-/S-UNTERNEHMEN

Produktion **nur voll besetzt**; Teilbesetzung ist nicht möglich.

Graue Stellen: *ungelernte Arbeiter* ***oder*** *Fachkräfte;* ***farbige:*** *nur gleichfarbige Fachkräfte. Passende* M *ersetzt* A

Keine Klassenmischung *im Unternehmen erlaubt!*

M-UNTERNEHMEN

→ Häufig Produktion mit **1 M-Arbeitskraft**, zusätzliche Arbeitskraft (auch A) ermöglicht Bonus.

Misch- & Teilbesetzung *ist ausdrücklich erlaubt.*

→ **Verpflichtete Arbeiter hinlegen**. Bis Wiederaufstellung (z.B. in [03.1] Produktion) sind sie **nicht** versetzbar.

A-GEWERKSCHAFT

→ branchenpassende **Fachkraft** aus der Arbeitslosigkeit dauerhaft aufs Tableau **verpflichten**.

Voraussetzung: *4+ eigene Beschäftigte in Unternehmen der entsprechenden Branche tätig, gelernt/ungelernt.*

Voraussetzung nicht mehr erfüllt? *Gewerkschaft auflösen!*

A M [02A.5] WAREN & DIENSTLEISTUNGEN KAUFEN

Nahrung, Luxusgüter, Gesundheit, Bildung & Einfluss

→ 1 Warenart aus **max. 2 Quellen** in „Waren & Dienstleistungen" bis Bevölkerungslimit kaufen.

Quellen: *Mitspieler, Ausland,* M*-Eigenlägern.* M *kauft aus Eigenlägern* ***kostenlos***.

→ **Import:** angezeigter Einheitenpreis an Bank, politikabhängiger **Zoll pro Einheit an die Staatskasse.** S verkauft aus dem Bereich „Öffentliche Dienstleistungen" oder von seinem Tableau zum Festpreis. Öffentliche **Gesundheit/Bildung** sind politikabhängig: zu **5 V = 1 SP/Kauf**; zu **0 V = +1 Legitimität** des Käufers **pro 3 Plättchen**.
→ K / S keine allgemeine Kaufbasisaktion.

„Versorgen": *alle Klassen dürfen zweckgebunden benötigte Waren kaufen, etwa bei Produktion/Karteneffekten.*

K M S [02A.6] AUSLANDSVERKAUF

Exportkarte mit **8 Transaktionen**, jede **max. einmal/Aktion**, somit bis **8 Verkäufe**. M **1 SP/Handel**, nur **Lagerwaren** verkaufen (nicht Waren & Dienstleistungen).

M K [02A.7] UNTERNEHMEN VERKAUFEN

Eigenes Unternehmen ohne **verpflichtete (liegende) Beschäftigte** verkaufen. Karte entfernen; übrige Beschäftigte arbeitslos; Erlös = **Unternehmenskosten**.

S*-Unternehmen: siehe* ***Fiskalpolitik*** *in [04.1].*

M K [02A.8] UNTERNEHMEN GRÜNDEN

→ M / K Aus **3 bzw. 4 offenen Unternehmenskarten** wählen, Kosten zahlen, im eigenen Spielfeldbereich auslegen. K zahlt grundsätzlich aus **Einnahmen**; außer „Kapital" wird ausdrücklich verlangt.
→ **Lohnmarker** mindestens auf **politischen Mindestlohn**; Bei ausschließlich eigenen M-Beschäftigten: kein Lohn.
→ K darf sofort Arbeitslose einstellen, **nur bei vollständiger Besetzbarkeit**. Graue Stellen: **ungelernte vor gelernten Arbeitslosen**, solange passende verfügbar; ebenso M. M darf zusätzlich eigene **nicht verpflichtete** Beschäftigte von überall auf dem Spielplan versetzen.

Neueingestellte werden ***verpflichtet/hingelegt!***

→ M**-Unternehmen:** Eigene M-Stellen entweder **alle besetzen** oder **alle leer lassen**.

A*-Genossenschaften: nur per Karteneffekt und 3 Arbeiter.*

S*-Unternehmen: siehe* ***Fiskalpolitik*** *in [04.1].*

M [02A.9] EXTRASCHICHT (ZUSATZPRODUKTION)

Zusatzproduktion in **1 eigenen Unternehmen**, eingesetzte Arbeitskräfte müssen **unverpflichtet** sein. M**-Beschäftigte** lohnfrei, A**-Beschäftigte** werden bezahlt.

→ **Ist nur A-Beschäftigter verpflichtet?** Unverpflichteter M**-Beschäftigter** produziert **allein** (kein **Lohn/Bonus**).

S [02A.10] EXTRASTEUER

Jede andere Klasse zahlt **1 0 V** in Staatskasse; Zahlungsunfähige nehmen **5 0 V-Kredit + Kreditkarte**.

Bei 2 der niedrigsten Legitimitätsklassen: *je −1 Legitimität!*

S [02A.11] TREFFEN MIT ABGEORDNETEN

2 persönliche Einflussmarker an andere Klasse um die Legitimität bei ihr um 1 Stufe zu erhöhen.

S [02A.12] KAMPAGNE

Bis zu **3 Einflussmarker** aus **öffentlichen Dienstleistungen** aufs persönliche Tableau nehmen.

K [02A.13] GESCHÄFTE, FREIHANDELSZONE & LAGER

Offene Geschäftskarte wählen, **Grundkosten** zahlen, dargestellte Waren erhalten, Karte ersatzlos entfernen.

→ **Freihandelszone:** zwar gebührenfrei, aber kapazitätsbegrenzte Lagerung; Waren **nur für den Export-Markt.**
→ **Normallager:** Kapazitätslimit; zahle politikabhängige **Zölle** für importierte Waren **an** S.

Siehe [02B.8] Lager kaufen

[02A.13A] MASCHINENPLÄTTCHEN & AUTOM. UNTERNEHMEN

Über K**-Karten: 1 Maschinenplättchen** auf zahnradmarkiertes Unternehmen. **Mehrproduktion, ersetzt aber keine eingesetzten Arbeiter. Max. 1 Maschine/Unternehmen.**

A [02A.14] STREIK

Streiks per Plättchen in **1–2 Unternehmen** von K / M / **aktiver** S).

Nicht bei ***höchster Lohnstufe*** *und/oder* ***verpflichteten Arbeitskräften!***

Streik: Keine Produktion, außer Eigentümer erhöht den Lohn innerhalb der Runde auf **Stufe 3**.

Lohnerhöhung ***verpflichtet*** *betroffene Beschäftigte.*

*Siehe [02A.9] Extraschicht (*M*-Zusatzproduktion)*
Siehe [02B.4] Löhne anpassen
Siehe [03.1] Produzieren

A [02A.15] DEMONSTRATION

Voraussetzung: 2+ A-Arbeitslose mehr als verfügbare Stellen. Demo-Plättchen zu Arbeitslosen legen. Es bleibt dort, bis Gründungen die Voraussetzung beseitigen.

→ **Zu Beginn der Produktionsphase noch vorhanden?** A verteilt **SP**-Verluste auf andere Klassen, in Höhe der **Arbeitslosen + aktive Gewerkschaften**. Je Zielklasse maximaler Verlust in der Anzahl **freier Unternehmensfelder**. Danach Demo-Plättchen entfernen.

S [02A.16] EREIGNISAKTION

Ereignisse erfüllen. Unerledigt → Wertungsphasenstrafe „Keine Aktion".

„Ausgeben": *nur vorhandene Mittel, Geld/Waren in Vorrat.*
„Versorgen": *Waren kaufen/in staatliche Leistungen.*

Meist **sofortige Legitimität** oder **Legitimitätsplättchen**.

[02B] FREIE AKTIONEN

Jede Klasse darf **genau 1 pro Zug**; **keine Handkarte** nötig.

A M [02B.1] GESUNDHEIT, BILDUNG & LUXUSGÜTER NUTZEN

→ Wohlstand durch **Gesundheit/Bildung/Luxusgüter**. Waren **bereits besitzen**, kein aktionsbezogener Zukauf; M nur aus **„Waren und Dienstleistungen"**, nicht direkt aus Lagern.
→ **1 Warenart, Menge = Bevölkerung** ausgeben → **Wohlstand +1 Feld** → **SP = neue Stufe**.
→ **Gesundheit:** zusätzlich **2 SP**, **1 eigene ungelernte Arbeitskraft** arbeitslos aufstellen, **Bevölkerungsmarker +1**.
→ **Bildung:** **1 eigene Arbeitskraft auf Spielplan** aufwerten (wird farbig) oder Farbe eines Arbeitslosen ändern.

Auch ***Verpflichtete*** *sind ersetzbar, bleiben aber verpflichtet.*

→ **Luxusgüter:** kein Zusatzeffekt.

A M [02B.2] ARBEITSKRÄFTE TAUSCHEN

eigene Fachkraft auf **grauer Stelle** gegen eigene **ungelernte arbeitslose Arbeitskraft** tauschen.

Auch ***Verpflichtete*** *sind ersetzbar, bleiben aber verpflichtet.*

M K [02B.3] PREISE ANPASSEN

Preise **beliebig vieler eigener Lagerwaren** ändern.

M K S [02B.4] LÖHNE ANPASSEN

Löhne **beliebig vieler eigener Unternehmen** ändern.

Nicht bei ***verpflichteten Arbeitskräften!***
Nicht unter ***politischen Mindestlohn!***

Jede Erhöhung per freier Aktion ***verpflichtet alle Betroffenen.***

K [02B.5] BONUS GEBEN

Eigenes Unternehmen wählen, Beschäftigtenklasse **5 V** zahlen → dessen Arbeitskräfte **werden verpflichtet**.

A M K S [02B.6] KREDIT ABBEZAHLEN

1 Kredit tilgen: **50 V an Bank**, Kreditkarte abgeben.

A M K [02B.7] LEISTUNGEN ERHALTEN

Staatliche Leistungen (Spielplan) beanspruchen:

→ Spieler erhält die Ressourcen vom Spielplan.
→ **1 SP für S** pro ausgeführter Aktion.

K [02B.8] LAGER KAUFEN

20 V zahlen → **1 Lagerplättchen** unter 1 Waren-/Dienstleistungslager (außer **Einfluss**) anlegen.

> *Max. **1 Lagerplättchen** pro Typ.*

SPIELENDE & ENDWERTUNG

01. SP für Politikpräferenzen (Position der Politikmarker 1-5):
→ **A (links): 1/4/8/12/18 SP**
→ **M (Mitte): 1/3/6/10/15 SP**
→ **K (rechts): 1/4/8/12/18 SP**
→ **S keine Präferenzen**, daher **keine SP**

02. SP für Restgeld (außer K):

→ **A 1 SP für 10 V** auf deinem Tableau (max. 15 SP)
→ **M 1SP für 15 V**
→ **K keine SP** für Restgeld
→ **S 1 SP für 30 V**

03. Schulden zurückzahlen:

→ **K sofort −5 SP pro offenem Kredit**,
→ **A / M / S** dürfen für **55 V pro Kredit** tilgen, dann **−1 SP pro fehlenden 5 V**.

04. SP für Waren im Besitz:

→ **A keine SP** für Waren,
→ **M / K / S 1 SP pro 2 Nahrung** bzw. **3 Luxusgüter/3 Gesundheit/3 Bildung** im Besitz.

> **K** ***alle Waren;*** **M / S** *nur ihre jeweiligen **Lagerwaren**.*

→ **S 1 SP/3 persönlichen Einfluss.**

Der Spieler mit den meisten **SP** gewinnt.

GLEICHSTANDSBRECHER

01. Meiste Übereinstimmungen aus **Politikbereichen 1-5 & Klassenpräferenz** (**A M K**) bzw. **Agendakarte** (**S**).
02. Ist S nun am Gleichstand beteiligt? Er gewinnt.
03. Abstimmungssteinzahl im Beutel.