



Riot – Wirf den ersten Stein

Inhalt:

1 Spielbrett

42 Demonstranten Karten

10 **öffentliche Meinung Karten (PO)**

2 **Nationalistisches-Ziel Karten (NG)**

4 Übersichtsmatten

96 Einheiten-spielsteine

Das Spielbrett

Das Spielbrett beinhaltet:

das **Polizeihauptquartier (PHQ)** mit einem Krankenhaus im Inneren

und 6 Bereiche durch weiße Linien voneinander getrennt.

Jeder Bereich ist eingeteilt in:

Gebäude (erzeugt 1 oder 2 Kredit/Verdienst(e)),

die Strasse und 2 Zugangspunkte (das Polizei-HQ und der Einstiegspunkt für die Demonstranten)

Die Teams

In RIOT gibt es 4 unterschiedliche Einheiten:

Polizisten und 3 verschiedene Typen von Demonstranten: Autonome, Anarchisten und Nationalisten

Gewinnbedingungen

Die Gewinnbedingungen hängen vom gewählten Team ab.

Die Polizei gewinnt wenn die letzte PO-Karte vollendet wurde.

Beide, Autonome und Anarchisten, gewinnen wenn sie 7 Bereichspunkte eingenommen/erobert/besetzt haben.

Die Nationalisten gewinnen sobald sie ihr geheimes Ziel erfüllt haben welches ihnen in den Nationalistisches-Ziel Karten erteilt wurde, diese wird zufällig zu Beginn des Spieles gezogen.

Öffentliche Meinungs Karten(PO)

Eine PO-Karte wird jedes Mal gezogen sobald die Polizei in eine direkte Auseinandersetzung mit den Demonstranten gerät, egal ob die Polizei oder die Demonstranten gewinnen.

Am Ende des Zuges, in welchem der Zusammenstoß passierte, wird die PO-Karte umgedreht und die Polizei muss die Bestrafung erdulden, die auf ihr geschrieben steht, aber sie kommen auch einen Schritt näher zum Ziel (siehe oben).

Pro Zug kann nur eine PO-Karte offengelegt werden (dies bedeutet dass, bei 4 Spielern, maximal 4 PO-Karten in einer kompletten Runde aufgedeckt werden können) selbst wenn es mehr als einen zulässigen/gültigen Zusammenstoß mit der Polizei gegeben hat.

Hingegen können die Demonstranten-Teams ohne Strafe Zusammenstoßen und gegeneinander kämpfen, solange die Polizei nicht involviert ist.

Bereichspunkte

Zu Beginn ihres Zuges bekommen beide, Autonome wie Anarchisten, 1 Bereichspunkt für jeden Bereich in dem sie momentan alle Gebäude besetzt halten.

Zug Phasen

- 1) Zusammenrechnen der Bereichspunkte und Verdienste**
- 2) Erwerb der Karten und Einheiten**
- 3) Einheiten aufstellen**
- 4) Einheiten bewegen und Karten benutzen**
- 5) Zusammenstöße**

1) Zusammenrechnen der Bereichspunkte und Verdienste

Zu Beginn schauen Autonome und Anarchisten ob sie Bereichspunkte erhalten, falls ja wird dies auf den Übersichtsmatten vermerkt. Die Nationalisten erhalten keine Bereichspunkte, jedoch erhalten diese Verdienste/Kredit für besetzte Gebäude (siehe unten).

Autonome, Anarchisten und Nationalisten erhalten Verdienste/Kredit für die Gebäude die sie Besetzt halten, jedes Gebäude kann 1 oder 2 Verdienste/Kredit wert sein, bezogen auf die Nummer die auf ihnen steht, jedoch unabhängig (der Anzahl) der Einheiten in ihnen.

Zu Beginn ihres Zuges erhält die Polizei 1 Verdienst/Kredit für jede verbleibende feindliche Einheit (auch die Verletzten) des gegnerischen Teams mit den wenigsten Einheiten.

Bei 3 Spielern erhält die Polizei zusätzlich +2 Verdienst pro Zug.

Bei 4 Spielern erhält die Polizei zusätzlich +3 Verdienst pro Zug.

Im Übrigen : Du kannst keine Verdienste/Kredit zwischen zwei Zügen sammeln, nur nach jeder kompletten Runde

2) Kaufphase: Karten und Einheiten

Jeder Demonstrant können nun Einheiten und Karten mit ihrem Verdienst/Kredit kaufen, die Polizei nur Einheiten.

Der Preis jeder Einheit steht auf ihrer Übersichtsmatte.

Die Karten haben aufsteigende/progressive Kosten während eines Zuges: die erste gekaufte Karte kostet 1, die zweite Karte kostet 2, die dritte Karte kostet 3 Verdienst/Kredit, und so weiter.

3) Einheiten aufstellen/einsetzen

Nachdem ein Spieler Einheiten und Karten gekauft hat muss er die neuen Einheiten aufstellen.

Jeder Spieler muss seine/ihre Einheiten auf die Einstiegspunkte seiner/ihrer Wahl, die Polizei hingegen muss neue Einheiten im P-HQ aufstellen.

4) Einheiten bewegen und Karten benutzen

Bewegung

Jeder Spieler kann einige oder alle Einheiten einen schritt gleichzeitig bewegen (soweit nicht beeinflusst von Bewegungsbonus), dazu gehören auch Einheiten die gerade „erschaffen/gekauft“ wurden und die verletzten des letzten Zuges.

Der erste Schritt jeder Einheit welche sich auf einem Einstiegspunkt befindet (das heißt jenen die kürzlich gekauft oder verwundet wurden) geht in die Angrenzende Strasse, eine Einheit kann niemals auf einem Eintrittspunkt enden.

Einheiten die sich momentan auf der Strasse befinden können sich in ein Gebäude begeben, dadurch besetzen sie es, oder ein besetztes Gebäude angreifen, aber um dies zu tun muss die Strasse frei sein von allen feindlichen Einheiten.

5) Kämpfe

Jede Einheit kann jede feindliche Gruppe (oder feindliche Einheit) angreifen die in Reichweite ihrer Bewegung diesen Zuges ist.

Wenn eine Einheit sich schon bewegt hat und nicht im selben Gebiet wie sein Ziel ist kann sie es nicht angreifen. In einem Kampf entscheidet die gesamte Stärke der involvierten Einheiten wer gewinnt und wer verliert, bei gleichstand passiert nichts.

Jeder Spieler muss erklären welche Einheiten in den Kampf gezogen werden und gegen wen; der verteidigende Spieler muss alle im Gebiet befindlichen Einheiten nutzen.

Die Polizei kann nie angreifen wenn ihre Stärke geringer ist als die der im Kampf befindlichen Demonstranten.

Wenn ein Spieler ein Gebäude verteidigt erhält er +1 Stärkebonus. Eine Gruppe von Einheiten kann nur 2 mal von einem Spieler im selben Zug angegriffen werden.

Kämpfe sind in 2 Phasen unterteilt: Fernkämpfe und Nahkämpfe

Wenn einmal die involvierten Einheiten gewählt wurden, kann die Fernkampfphase anfangen: beginnend mit dem Verteidiger, können nun beide Spieler ihre Fernkampf-Blitz-Attaken-Karte (siehe Fernkampf) spielen; sobald der Karteneffekt aktiviert wurde kann sich der Angreifer entscheiden den Angriff weiterzuführen oder ihn zu stoppen.

Wenn sich der Angreifer dazu entscheidet den Angriff fortzuführen, führt dies in die Nahkampf-Phase.

In dieser Phase können die Spieler alle anderen Blitz-Karten (Blitz) benutzen; nun wird der Kampf entschieden durch zusammenzählen der gesamten Stärke der verbleibenden involvierten Einheiten.

Der Verlierer entfernt alle seine beteiligten Einheiten vom Spielbrett, während der Gewinner seine Verluste und Verwundungen errechnet.

Fernkampf

Wann immer ein Spieler eine „Fernkampf“-Blitz-Karte während eines Kampfes spielt, muss er sofort entscheiden welche feindliche Einheit (innerhalb dieser Gruppe) er angreift; diese Einheit empfängt sofort den Schaden der auf der Karte steht; die Einheit wird nun entfernt oder verwundet; in jedem Fall wird diese nicht in die nächste Phase des Kampfes involviert.

Im Übrigen 1: Jede Polizeieinheit, selbst die Basis-Einheit, widersteht dem ersten Schaden eines Fernkampfes, dank ihres Schildes (Schild).

Dies bedeutet das eine +1 Angriffskarte nutzlos ist, während eine +2 Fernkampf-attacke oder zwei +1 Angriffe zusammen einen Schaden von 1 machen.

Im Übrigen 2: Wenn ein Kampf in welchen die Polizei involviert ist sich in dieser Phase entscheidet (sowohl bei Gleichstand aber auch bei einer Minderheit der Polizei) hat dies keinen Effekt auf die PO.

Verlust und Verwundungen

Gewinnende Einheiten die in den Kampf involviert waren erhalten Schaden in der gleichen Höhe wie die gesamte Stärke der feindlichen involvierten Einheiten.

Der Schaden wird verteilt ausgehend von der Einheit mit der geringsten Stärke (bei gleicher Stärke diejenige mit den geringsten Kosten).

Eine Einheit ist verwundet wenn der Schaden geringer ist als ihre ganze Stärke.

Demonstranten platzieren ihre verwundeten Einheiten in den angrenzenden Zugangspunkten des Bereiches in dem der Kampf stattfand; sie bewegen sich in der nächsten Runde zurück auf die Straße. Die Polizei platziert ihre Verwundeten zurück ins Krankenhaus; diese bewegen sich in der nächsten Runde ins P-HQ, also brauchen diese 2 Bewegungen um zurück in die Straße zu kommen.

Angriff und Verteidigung eines Gebäudes

Wie oben erwähnt, ein Gebäude gewährt eine +1 Bonus für den Verteidiger.

Ein Angreifer kann keine „Fernkampf“-Blitz-Karte gegen Einheiten ausspielen die sich in Gebäuden befinden, jedoch der Verteidiger kann.

Wenn der Angreifer den Kampf gewinnt: betreten alle seine Einheiten (auch die Verwundeten) sofort das Gebäude.

Wenn der Verteidiger den Kampf gewinnt: verbleiben alle seine Einheiten (auch die Verwundeten) im Gebäude.

Erste Runde

Jeder Demonstranten Spieler setzt, nach einer willkürlichen Reihenfolge, eine Basiseinheit ins Innere eines Gebäudes seiner Wahl, bis jeder 2 besetzte Gebäude in 2 verschiedenen Bereichen hat.

2 Spieler-Spiel: Demonstranten platzieren 3 Basiseinheiten in 3 Gebäude in 3 verschiedenen Bereichen.

Nun erhält die Polizei ihren ersten Kredit/Verdienst und kann ihren ersten Zug durchführen. Von nun an, am Ende jeder Runde, kann die Polizei entscheiden in welcher Reihenfolge die anderen Spieler dran sind.

Einheiten

Media Aktivist



Wenn diese Einheit in einen Kampf verwickelt ist gibt es keinen effekt für die PO



Wenn sie eliminiert wird zieht der Spieler der sie gehörte sofort eine Karte.

Schwarzer Block



Wenn diese Einheit in der Strasse kämpft (das heißt nicht für Verteidigung oder Angriff eines Gebäudes) ist seine Stärke 3 (für Attacken und erhalten von Schaden) , in allen anderen fällen ist seine Stärke 2.

Paramilitär



Wenn erschaffen, kann diese Einheit augenblicklich ein Gebäude angreifen oder besetzen(wenn möglich).

Sie kann nicht direkt ein Freies Gebäude betreten, nur ein besetztes angreifen.

Aufstands Van



Diese Einheit kann sich über 2 statt 1 Felder bewegen, selbst wenn er sich im Krankenhaus befindet.

S.W.A.T.



Wenn erschaffen, kann diese Einheit augenblicklich irgendein besetztes Gebäude angreifen (wenn möglich)

Tipps und Tricks

- Frage jedes Mal ob dein Gegenspieler ob sie probieren werden deine Bewegung zu behindern bevor du deine Einheiten platzierst.
- Jedes Mal wenn du eine Einheit bewegst oder sie für einen Kampf benutzt, drehe sie um. So weißt du welche Einheiten du schon genutzt hast und welche noch aktiv sind.
- Wenn du als Demonstrant spielst versuche mindestens eine Karte pro Zug zu kaufen.
- Wenn du als Polizei spielst versuche mindestens eine Basiseinheit pro Zug zu kaufen.

Dieses Spiel verdankt seine Existenz:

Vincenzo Bizzarri (für all die fantastischen Illustrationen)

André Monti (für die graphische Optimierung)

Riccardo Pagliarini (für das Logo)

Spoon Tea Production (für die Videos)

Jonathan King (für die Englische Übersetzung)

All die Besetzten Häuser in Italien die uns mit Räumen/Veranstaltungen für die Promotion gegeben haben

Und natürlich für all die Helfer welche uns während der Crowdfunding Compagnie unterstützt haben