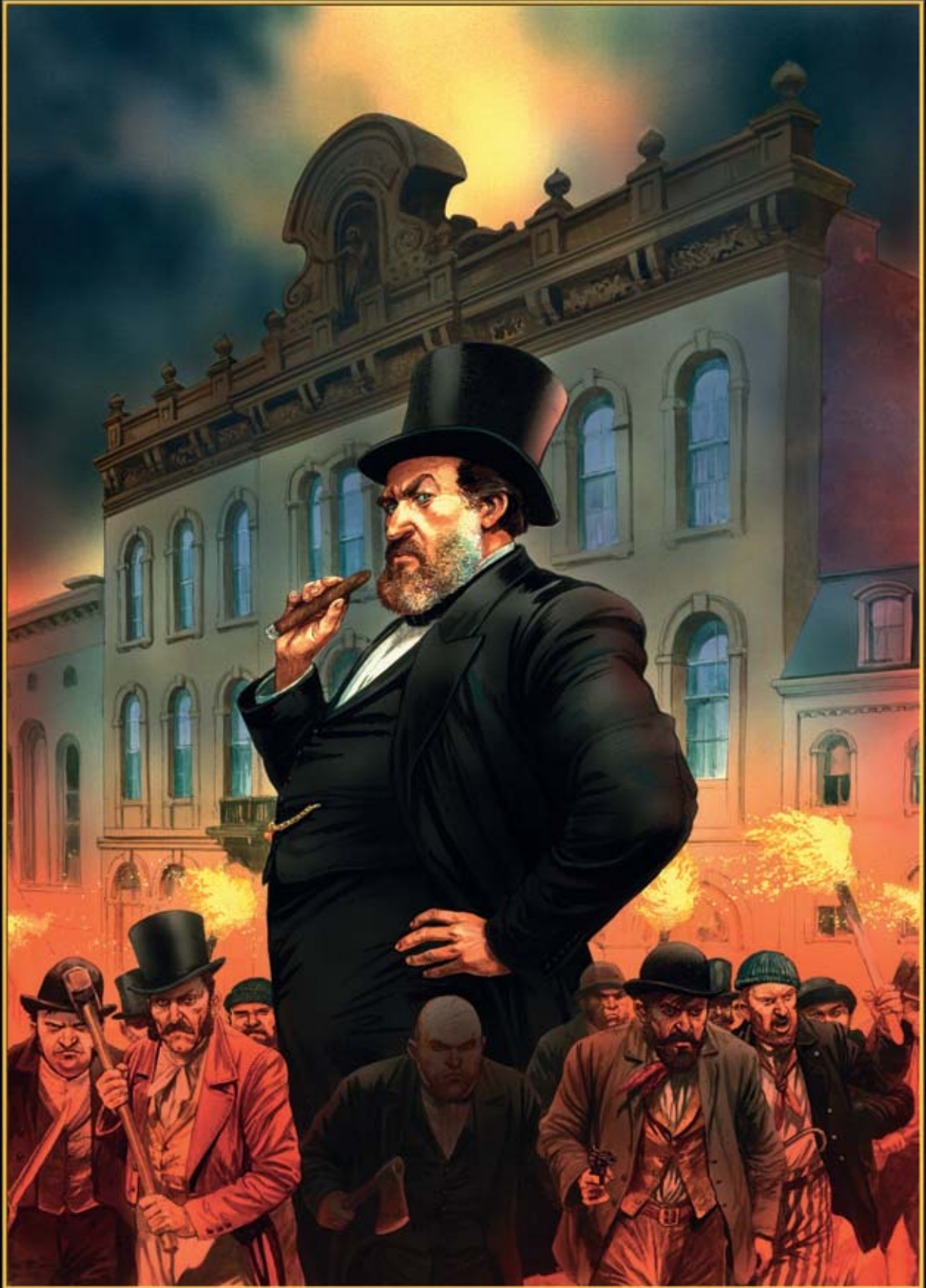


# Tammany Hall



Tammany Hall war der politische Apparat, der durch seine Verwaltung der Einwanderer die Politik in New York City beherrschte. Während der Einfluss der Organisation von ihrer Gründung in den 1790er Jahren bis zu ihrem Zusammenbruch in den 1960er Jahren reichte, dienen die Jahre zwischen 1850 und 1870 als grober Hintergrund für dieses Spiel, das war die große Zeit von Boss Tweed. Der Spielplan basiert auf einer Karte von Lower Manhattan in New York. Die tatsächliche lokale Lage der Tammany Hall änderte sich mehrmals im Laufe ihrer Geschichte, und ein weiteres Mal für dieses Spiel.

Der Zwölfte und Sechzehnte Bezirk liegen weiter nördlich und sind daher nicht auf diesem Spielplan. In dem hier gezeigten Teil New Yorks (Manhattan) waren Engländer, Deutsche und Iren gut eingesessen, aber gegen Ende des 19. Jahrhunderts hatten sich dort auch Italiener nicht unbeträchtlich breit gemacht. Im Spiel Tammany Hall treffen Italiener und andere Einwanderer dort in historisch korrekter Anzahl ein oder auch nicht.

Die Spieler sind aufstrebende Politiker zu Hochzeiten der Tammany Hall und kämpfen um Einfluss und Stimmen in den New Yorker Bezirken, um Bürgermeister zu werden. Sie führen die Bezirksräte, verunglimpfen ihre Gegner und bieten sich bei den aus Europa eintreffenden Einwanderer durch politische Gefälligkeiten an. Tammany Hall ist ein Spiel für 3 - 5 Personen und dauert etwa 90 Minuten.

## Spielübersicht

Tammany Hall wird über einen Zeitraum von sechzehn Jahren gespielt, unterteilt in vier Amtszeiten. In jedem Jahr können die Spieler die ihrem Amt entsprechende Macht ausüben; außerdem können sie zwei Bezirksräte oder einen Bezirksrat und einen Einwanderer (Quader) einsetzen. Wer einen Einwanderer einsetzt, nimmt auch einen Chip „Politische Gefälligkeit“ derselben Farbe. Darüber hinaus haben die Spieler auch Gelegenheit, sich gegenseitig anzukreiden. Zum Ende jedes vierten Jahres findet in jedem Bezirk eine Wahl statt, die jeweils der Spieler mit den meisten Bezirksräten und Gefälligkeitschips gewinnt. Die Spieler benutzen ihre Gefälligkeitschips bei geheimen Geboten so, dass man nie sicher ist, was die Gegner im Schilde führen.

Schließlich wird der Spieler, der die meisten Bezirke für sich gewinnen konnte, neuer Bürgermeister. Er verteilt die Ämter an die übrigen Spieler, welche sie zu ihrem eigenen Vorteil nutzen können. Es gibt Siegpunkte für Wahlsiege in den Bezirken und für das Amt des Bürgermeisters. Nach vier Amtszeiten endet das Spiel und es werden Bonuspunkte verteilt für nicht benutzte Gefälligkeits- und Verunglimpfungschips.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Regelheft
- 1 Stoffbeutel

### Einwanderermarker (Quader)



25 Iren



25 Engländer



25 Deutsche



25 Italiener

### Gefälligkeitschips



25 Iren



25 Engländer



25 Deutsche



25 Italiener

### Bezirksräte



x 20



x 20



x 20



x 20



x 20



2 Marker Ratspräsident



15 Verunglimpfungschips



1 Jahresmarker

# Der Spielplan

**Siegpunktleiste**  
Jahreszähler – in vier Amtszeiten unterteilt. Zum Ende jedes vierten Jahres wird gewählt.

**Aktive Distrikte** – Anzeige für die beispielbaren Distrikte, abhängig von der Spieleranzahl.

**Liste der Ämter**

**Aufbaufelder**  
Zeigen an, welche Einwanderermarker hier zu Beginn hingelegt werden.  
Die Marker werden auf den Spielplan gesetzt, wenn der Distrikt aktiv wird.

**Distriktsgrenze**

**Felder für Anführer der Einwanderer** – zeigen an, welche Spieler die jeweils drei Bonuschips für die Mehrheit bei jeder Farbe erhalten.

**Bezirksnummer**  
Bezirksnummern haben keine Bedeutung für das Spiel, sie dienen nur der Orientierung und Übersicht.

**Bonus Einwanderermarker**  
Der Wahlsieger in diesem Bezirk erhält sofort diesen Bonusmarker.

**Distriktnummer**  
Die Bezirke sind auf die drei Distrikte I, II und III verteilt.

**Tammany Hall**  
Wer in diesem Bezirk eine Wahl gewinnt, erhält einen Bonus von 2 SP.

**Bonus Gefälligkeitschip**  
Der Wahlsieger in diesem Bezirk erhält sofort diesen Bonusmarker.

**Schlossgarten**  
Die Einwanderermarker werden auf dieses Feld gelegt.

**Übersicht der nach einer Wahl zu gewinnenden SP und Marker.**

**Übersicht der zum Spielende zu gewinnenden SP.**

**Übersicht des Spielablaufs**

Der Spielplan ist in drei Distrikte unterteilt: I, II und III. Diese Distrikte kommen zu verschiedenen Zeiten ins Spiel, je nach Spieleranzahl. Jeder Distrikt ist in Bezirke unterteilt.

Alle Wahlen beginnen im Distrikt I, gehen dann weiter im Distrikt II, dann III.

Bei den Wahlen folgt man den Pfeilen von Bezirk zu Bezirk.

Die Küstenbezirke an der Spitze bringen den dortigen Wahlsiegern besondere Vorteile.

Wie durch die Symbole auf dem Spielplan angezeigt, gewinnt dort der jeweilige Wahlsieger einen beliebigen Gefälligkeitschip aus dem allgemeinen Vorrat oder setzt einen beliebigen Einwanderer aus dem Vorrat in einen beliebigen Bezirk.

Der Wahlsieg im Bezirk mit der Tammany Hall ist zwei Siegpunkte (SP) wert, ansonsten zählt der Bezirk hinsichtlich der Wahlergebnisse als ganz normaler Bezirk.

# Spiel Aufbau

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt.

Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe, nimmt die entsprechenden Bezirksräte und setzt einen davon auf Platz „0“ der Siegpunkteleiste.

Der Jahresmarker wird auf Feld „1“ des Jahreszählers gesetzt.

Jeder Spieler erhält drei Verunglimpfungsmarker, die allerdings erst ab der zweiten Amtszeit benutzt werden können.

Laut Vorgabe werden Einwanderermarker in die Aufbaufelder gelegt. Diese Marker werden entweder während des Spielbaus in Bezirke des angegebenen Distriktes gelegt oder später, wenn der entsprechende Distrikt aktiv wird.



Ein 3-Personen-Spiel beginnt nur mit Einwanderermarkern im Distrikt I. Ein grüner Marker wird auf den Tammany Hall Bezirk gelegt, die übrigen werden zufällig auf die anderen Bezirke des Distriktes verteilt, jeweils ein Marker pro Bezirk.

Die Marker für Distrikt II werden zu Beginn des fünften Jahres eingesetzt und zufällig auf die Bezirke des Distriktes II verteilt, jeweils ein Marker pro Bezirk.

Die Marker für Distrikt III werden zu Beginn des neunten Jahres eingesetzt und zufällig auf die Bezirke des Distriktes III verteilt, jeweils ein Marker pro Bezirk.

In einem 4-Personen-Spiel werden zu Spielbeginn alle Marker der Distrikte I und II auf den Spielplan gesetzt (Einzelheiten s. o.), die Marker für Distrikt III werden zu Beginn des fünften Jahres eingesetzt

In einem 5-Personen-Spiel werden zu Spielbeginn alle Marker aller Distrikte auf den Spielplan gesetzt (Einzelheiten s. o.).

Es sind immer nur die Distrikte im Spiel, in denen Einwanderermarker liegen. Distrikte ohne Einwanderermarker werden ignoriert.

Zu diesen Zeitpunkten werden keine blauen Italiener (-Einwanderermarker) auf den Spielplan gesetzt.

Alle übrigen Einwanderermarker werden in den Beutel getan.



# Spiel Ablauf

Tammany Hall wird über vier Amtszeiten gespielt. Jede Amtszeit dauert vier Jahre. Zum Ende jeder Amtszeit findet eine Wahl statt.

In der ersten Amtszeit wurde der Startspieler bereits zufällig bestimmt. Die Spielerreihenfolge verläuft immer reihum im Uhrzeigersinn, beim Startspieler beginnend. In jeder neuen Amtszeit ist immer der Bürgermeister Startspieler. Falls es nach der ersten Amtszeit (und ohne Unterbrechung in weiteren) keinen Bürgermeister gibt, bleibt der erste Startspieler auch weiterhin Startspieler, das Spiel geht normal weiter.

## Jahresablauf

Der Spielablauf innerhalb eines Jahres besteht aus den folgenden Phasen. In aktueller Spielerreihenfolge führt jeder Spieler zunächst direkt hintereinander die Phasen 1 und 2 aus. Nachdem alle Spieler diese Phasen abgeschlossen haben, endet das Jahr mit Phase 3.

1. Schlossgarten
- 2a. Amtsvorteil
- 2b. Spielsteine einsetzen
- 2c. Verunglimpfung
3. Jahresende

Phase 2 besteht aus drei Schritten, jeder Spieler kann in seinem Spielzug jeden Schritt einmal ausführen. Dabei kann er die Reihenfolge beliebig wählen, beispielsweise könnte er zuerst jemanden verunglimpfen, dann seinen Amtsvorteil nutzen und schließlich Spielsteine einsetzen.

### Phase 1: Schlossgarten

Falls im Schlossgarten keine Einwanderermarker liegen, zieht der Spieler so viele aus dem Beutel wie Spieleranzahl plus zwei und legt sie auf das Schlossgartenfeld.



### Phase 2a: Amtsvorteil

Einmal pro Jahr kann der Spieler seinen Amtsvorteil nutzen. Da die Ämter erst nach einer Wahl vergeben werden, steht dieser Schritt in den ersten vier Jahren nicht zur Verfügung.

**Bürgermeister** – der Bürgermeister hat keinen besonderen Vorteil im Jahresablauf. Er kann sich aber nicht beklagen, hat er doch 3 Siegpunkte erhalten und bestimmt, wer welches Amt innehat (s. u.).

**Stellvertretender Bürgermeister** – der Spieler nimmt einen beliebigen Gefälligkeitschip aus dem allgemeinen Vorrat in seinen Bestand.

**Polizeipräsident** – der Spieler kann einen beliebigen Einwanderermarker eines beliebigen Bezirks entfernen und in den Beutel zurück legen. Er darf nie den letzten noch übrigen Marker eines Bezirks entfernen.

**Ratspräsident** – der Spieler kann einen Bezirk abschotten. Er legt einen silberfarbenen Marker in den Bezirk seiner Wahl, um das anzuzeigen. Während einer Amtszeit kann der Ratspräsident allerdings maximal zwei Bezirke abschotten, und höchstens einen pro Jahr. In einen abgeschotteten Bezirk können weder Bezirksräte noch Einwanderer gesetzt werden. Zum Ende der nächsten Wahl werden diese Marker entfernt und stehen dem nächsten Ratspräsidenten wieder zur Verfügung.

**Bezirksvorsteher** – der Spieler kann einen Einwanderermarker eines beliebigen Bezirks in einen benachbarten Bezirk versetzen. Er darf nie den letzten noch übrigen Marker eines Bezirks versetzen. Der Einwanderer muss in einen Bezirk versetzt werden, in dem es schon mindestens einen Einwanderer gibt, d. h. in einen Bezirk eines aktiven Distriktes.

## Phase 2b: Spielsteine einsetzen

Der Spieler muss sich entscheiden, entweder

- a) zwei seiner Bezirksräte einzusetzen, oder
- b) einen seiner Bezirksräte und einen Einwanderer aus dem Schlossgarten einzusetzen und einen Gefälligkeitschip gleicher Farbe wie der eingesetzte Einwanderer zu nehmen.

Wer zwei Bezirksräte einsetzen will, kann sie in beliebige im Spiel befindliche Bezirke setzen, entweder in denselben Bezirk oder verschiedene. Sie können nicht in durch den Ratspräsidenten abgeschottete Bezirke gesetzt werden oder in Bezirke eines noch nicht aktiven Distriktes.

Wer einen Bezirksrat und einen Einwanderer einsetzen will, kann sie entweder in denselben Bezirk oder verschiedene setzen.

Bezirksräte und Einwanderer können nur in Bezirke gesetzt werden, in denen schon mindestens ein Einwanderer ist. Bei drei oder vier Spielern gibt es zunächst einen oder zwei Distrikte, in die erst später im Spiel Bezirksräte oder Einwanderer gesetzt werden können.

Die Anzahl der Bezirksräte in einem Bezirk ist nicht begrenzt, auch kann jeder Spieler mehrere Bezirksräte in demselben Bezirk haben.

Die Anzahl der Einwanderer in einem Bezirk ist nicht begrenzt.



## Phase 2c: Verunglimpfung

Der Spieler kann genau einen anderen Spieler verunglimpfen, aber nur einmal pro Amtszeit. Das kann in der zweiten, dritten und vierten Amtszeit geschehen.

Eine Verunglimpfung richtet sich gegen einen Bezirksrat eines anderen Spielers in einem Bezirk, in dem der verunglimpfende Spieler mindestens einen eigenen Bezirksrat hat. Der verunglimpfte Bezirksrat wird aus dem Bezirk entfernt und seinem Besitzer zurück gegeben. Anschließend kann der aktive Spieler eine zweite Verunglimpfung in einem benachbarten Bezirk anzetteln.

Für seine erste Verunglimpfung in dieser Amtszeit muss der Spieler einen Verunglimpfungschip abgeben (zurück in den allgemeinen Vorrat), die anschließende zweite in einem benachbarten Bezirk kostet keinen Verunglimpfungschip.

Außerdem kostet eine Verunglimpfung einen Gefälligkeitschip in einer der Farben, von denen es in dem betreffenden Bezirk Einwanderer gibt.

Die zweite Verunglimpfung kostet dann zwei weitere Gefälligkeitschips derselben Farbe UND es muss wieder mindestens ein Einwanderer dieser Farbe in dem Bezirk sein. Mit anderen Worten beginnt die Verunglimpfung innerhalb einer bestimmten Einwanderergruppe und breitet sich dann in einen benachbarten Bezirk innerhalb derselben Einwanderergruppe aus, gegen denselben Spieler gerichtet.

Eine dritte Verunglimpfung kann der Spieler in dieser Phase nicht veranstalten.

**BEISPIEL:** Rot möchte Gelb im Bezirk 8 verunglimpfen. Er gibt einen Verunglimpfungschip ab und einen deutschen Gefälligkeitschip (orangefarben). Dann möchte er einen zweiten Bezirksrat verunglimpfen. Das kann er nur im Bezirk 14 tun, da es im Bezirk 5 keine deutschen Einwanderer gibt. Auch Bezirk 10 kommt nicht in Frage, da er nicht benachbart ist. Also verunglimpft Rot den gelben Bezirksrat im Bezirk 14 und gibt dafür zwei weitere deutsche Gefälligkeitschips (orangefarbene) Gefälligkeitschips ab. Gelb muss seine Bezirksräte aus den Bezirken 8 und 14 entfernen.

## Phase 3: Jahresende

Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, wird der Jahresmarker auf das nächste Jahr geschoben. Dieses beginnt wieder mit dem Startspieler wie gehabt. Die aktuelle Amtszeit endet nach dem vierten Jahr, dann findet eine Wahl statt.

Zum Ende jeder Amtszeit werden eventuell noch im Schlossgarten befindliche Einwanderermarker zurück in den Beutel gelegt.

# Die Wahl

Zum Ende jedes vierten Jahres wird in jedem Bezirk, in dem Einwanderer sind, eine Wahl abgehalten.

Jede Wahl besteht aus folgenden vier Phasen:

1. **Bezirkswahlen**
2. **Gefälligkeitschips vergeben**
3. **Siegpunkte erhalten**
4. **Amtsvergabe**

## 1. Bezirkswahlen

Bezirkswahlen werden immer in bestimmter Reihenfolge abgehalten. Es wird immer mit Bezirk 1 im Distrikt I begonnen, dann den Pfeilen folgend in den anderen Bezirken des Distriktes. Anschließend geht es mit Bezirk 9 im Distrikt II weiter, dann wieder den Pfeilen folgend. Schließlich ist Distrikt III an der Reihe, beginnend mit Bezirk 17 und weiter den Pfeilen folgend. Wahlen finden aber nur in den Distrikten statt, in denen es auch Einwanderer gibt.

Um den Wahlsieger eines Bezirkes zu bestimmen, zählen die Spieler die Anzahl ihrer Bezirksräte in dem betreffenden Bezirk. Jeder Bezirksrat gilt als eine Stimme. Die Spieler können ihre Stimmzahl erhöhen, indem sie Gefälligkeitschips abgeben, die den Farben der Einwanderer in dem betreffenden Bezirk entsprechen. Jeder Chip gilt als eine Stimme. Wenn es Einwanderer verschiedener Gruppen (= Farben) in dem Bezirk gibt, können die Spieler Gefälligkeitschips jeder dort vertretenen Farbe abgeben.

Spieler ohne Bezirksräte im Wahlbezirk können sich nicht zur Wahl stellen (d. h. sie können auch mit Gefälligkeitschips keine Stimmen kaufen).

Gefälligkeitschips werden verdeckt geboten, allerdings sind zunächst alle Informationen öffentlich. Die Spieler geben Anzahl und Farben der Gefälligkeitschips in ihrem Besitz bekannt, mit denen sie Stimmen im Wahlbezirk kaufen könnten. Dann nehmen die beteiligten Spieler aber heimlich solche und so viele ihrer Chips in die Hand, wie sie tatsächlich dort einsetzen wollen. Gleichzeitig decken dann alle Spieler ihre Gebote auf. Niemand ist gezwungen, Chips zu bieten, ein Nullgebot ist erlaubt.

Alle an der Wahl beteiligten Spieler addieren dann die Anzahl ihrer eigenen Bezirksräte und ihre gebotenen Gefälligkeitschips. Der Spieler mit der größten Summe ist der Wahlsieger in diesem Bezirk. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt niemand die Wahl.

Alle gebotenen Gefälligkeitschips werden in den allgemeinen Vorrat zurück gelegt, nachdem die Stimmen ausgezählt sind. Nachdem das Wahlergebnis feststeht, werden alle Bezirksräte aus dem Wahlbezirk entfernt und ihren Besitzern zurück gegeben, außer genau einem Bezirksrat des Wahlsiegers.

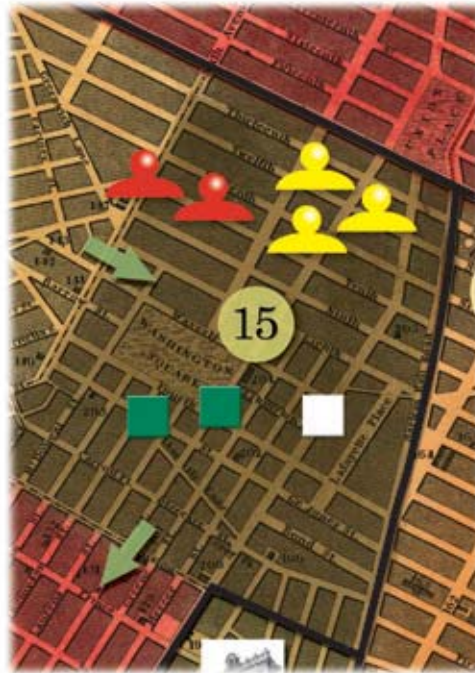
Im Falle eines Gleichstandes werden alle Bezirksräte aus dem Wahlbezirk entfernt und ihren Besitzern zurück gegeben.

## Bezirksbonus

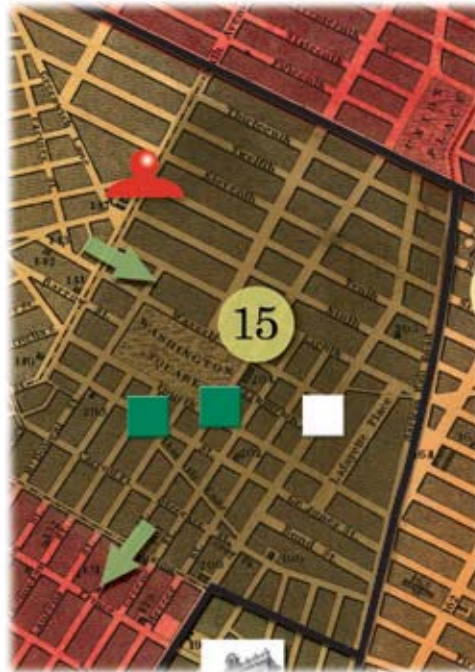
In vier Bezirken genießt der Wahlsieger einen Bonus. Der Wahlsieg in den Bezirken 1 und 2 gestattet dem Spieler, einen beliebigen Einwanderer aus dem allgemeinen Vorrat regelgerecht in irgendeinen Bezirk seiner Wahl zu setzen. Der Wahlsieg in den Bezirken 4 und 7 gestattet dem Spieler, einen beliebigen Gefälligkeitschip aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen. Dieser Bonus wird sofort eingelöst, sobald der Wahlsieg dort feststeht.

Anschließend geht das Spiel mit der Wahl im nächsten Bezirk weiter.

Vorher



Hinterher



**BEISPIEL:** Rot gibt bekannt, dass er zwei englische Gefälligkeitschips besitzt und zwei irische. Gelb hat zwei englische Gefälligkeitschips und drei italienische, gibt aber nur die beiden englischen bekannt, da er die italienischen in diesem Bezirk nicht gebrauchen kann. Rot nimmt seine beiden englischen und einen irischen Chip in die Faust, Gelb nimmt einen englischen. Gleichzeitig öffnen beide Spieler ihre Fäuste, Rot hat insgesamt fünf Stimmen (zwei Bezirksräte plus zwei englische Gefälligkeitschips plus ein irischer), Gelb hat vier Stimmen (drei Bezirksräte plus ein englischer Gefälligkeitschip). Rot ist Wahlsieger in diesem Bezirk. Beide Spieler legen ihre gebotenen Chips zurück in den allgemeinen Vorrat. Gelb nimmt seine drei Bezirksräte zurück, Rot nimmt einen zurück, ein roter Bezirksrat bleibt in dem Bezirk. Man sollte immer daran denken, dass die Anzahl der Einwanderer jeder Gruppe (= Farbe) für die Wahl keine Rolle spielt.

# Spielende und Spielsieger

## 2. Gefälligkeitschips vergeben

Nachdem die Wahlen in allen Bezirken entschieden sind, zählt jeder Spieler die Einwanderer separat nach Farbe in allen Bezirken, in denen er Wahlsieger ist. Der Spieler mit der größten Menge Einwanderer einer bestimmten Farbe in allen von ihm gewonnenen Bezirken erhält drei Gefälligkeitschips dieser Farbe aus dem allgemeinen Vorrat. Bei Gleichstand für eine Farbe erhält jeder der daran beteiligten Spieler drei Gefälligkeitschips dieser Farbe. Die Spieler stellen je einen ihrer Bezirksräte in die entsprechenden Felder für Anführer der Einwanderer, um anzuzeigen, für welche Farben sie Gefälligkeitschips erhalten haben.

**BEISPIEL:** Schwarz gewinnt die Wahl in sechs Bezirken, dort sind insgesamt fünf Iren, sieben Engländer und zwei Italiener. Rot gewinnt in vier Bezirken mit insgesamt drei Iren, zwei Engländern und fünf Deutschen. Gelb gewinnt nur in drei Bezirken, in denen es aber viele Einwanderer gibt, nämlich sechs Iren, fünf Deutsche und zwei Italiener. Schwarz erhält drei weiße englische Gefälligkeitschips und drei blaue italienische. Rot erhält drei orangefarbene deutsche Gefälligkeitschips. Gelb erhält je drei grüne irische, orangefarbene deutsche und blaue italienische Gefälligkeitschips.



Das Spiel endet nach der vierten Wahl.

Die Spieler erhalten nun zusätzliche SP. Der Spieler mit den jeweils meisten Gefälligkeitschips einer bestimmten Farbe in seinem Besitz erhält 2 SP, bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Spieler je 2 SP. Es kann vorkommen, dass ein Spieler diese Bonuspunkte mehrfach erhält.

Jeder noch nicht eingesetzte Verunglimpfungschip zählt 1 SP.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger. Bei Gleichstand gelten dieselben Gleichstandsbrecher wie bei der Bürgermeisterwahl. Falls dadurch der Gleichstand nicht gebrochen werden kann, ist der amtierende Bürgermeister der Spielsieger.

## 3. Siegpunkte erhalten

Jeder Spieler erhält für jeden Bezirk, in dem er Wahlsieger ist, einen Siegpunkt (SP). Für den Wahlsieg im Bezirk der Tammany Hall gibt es 2 SP, der Bezirk zählt aber ansonsten als ganz normaler Bezirk.

Der Spieler mit den meisten Wahlsiegen wird Bürgermeister für die nächsten vier Jahre und erhält zusätzlich 3 SP. Er setzt einen seiner Bezirksräte auf das Amtsfeld des Bürgermeisters.

Bei Gleichstand dienen die folgenden Gleichstandsbrecher in absteigender Priorität dazu, aus den am Gleichstand beteiligten Spielern den Bürgermeister zu bestimmen.

1. Der Spieler, der die meisten Gefälligkeitschips besitzt.
2. Der Spieler, der die meisten grünen Gefälligkeitschips besitzt.
3. Der Spieler, der die meisten weißen Gefälligkeitschips besitzt.
4. Der Spieler, der die meisten orangefarbenen Gefälligkeitschips besitzt.
5. Der Spieler, der die meisten blauen Gefälligkeitschips besitzt.

Falls diese Kriterien immer noch nicht ausreichen, einen neuen Bürgermeister zu bestimmen, behält der noch amtierende Bürgermeister sein Amt für eine weitere Amtszeit. Falls dies aber in der ersten Amtszeit passiert (und ohne Unterbrechung in weiteren) gibt es keinen Bürgermeister und auch die übrigen Ämter bleiben vakant, das Spiel geht normal weiter.

Die Spieler markieren ihre SP auf der Siegpunkteleiste mit einem ihrer Bezirksräte.

## 4. Amtsvergabe

Der neu gewählte Bürgermeister muss nun jedem der anderen Spieler ein Amt zuweisen. Jedes Amt kann nur einmal zugewiesen werden und jeder Spieler kann nur genau ein Amt erhalten. Die Ämter werden nach jeder Amtszeit neu vergeben, auch falls derselbe Bürgermeister eine weitere Amtszeit ausübt.

Jeder Spieler setzt einen seiner Bezirksräte auf das entsprechende Amtsfeld.

Die Ämter können erst nach der nächsten Wahl wieder neu verteilt werden, was nicht heißt, dass nicht derselbe Spieler dasselbe Amt mehrmals hintereinander ausüben kann. Bei weniger als fünf Spielern können nicht alle Ämter vergeben werden, diese werden bis nach der nächsten Wahl ignoriert. Danach können vorher nicht vergebene Ämter wieder vergeben werden oder auch nicht, das liegt ganz im Ermessen des Bürgermeisters.

## Credits

Spielautor Doug Eckhart

Alle Abbildungen von Peter Dennis

Grafische Gestaltung von Solid Colour

Entwicklung: Aaron Lauster, Max Michael, Martin Wallace

Testspieler: David Duffield, Jeff Curtis, Ross Gerke, Mike Lochtefeld.

Dank auch an Juli Paini, Nathan und Alex Eckhart für ihre Hilfe und Geduld bei den ersten sehr mühsamen Prototypen.

Toast mit Schokoladenaufstrich: Tim Cockitt

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Layout der deutschen Regel: Gerhard Göldenitz

Copyright © 2009 StrataMax Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

Tammany Hall ist die Handelsmarke für das politische Manhattan Spiel von StrataMax Inc.

