

WAHLTAG

Heute ist es soweit, der Tag der Wahrheit, Wahltag.

Im Saloon sind die Wahlurnen aufgestellt und Alles wartet gespannt auf die Wähler. Jede Partei tut ihr Bestes um noch im letzten Moment das Ergebnis zu beeinflussen. Ob mit Einschüchterung oder mit Bestechung, es wird um jede Stimme gekämpft.

Wer wird die meisten Stimmen erhalten ?

Wie viele Wähler werden überhaupt kommen ?

Es spielen:

Alle auf einmal und jeder gegen jeden.

Die Possen

Die Spieler spielen mit Ihren kompletten Possen.

Jeder Spieler bringt zusätzlich Figuren die seine Wähler darstellen mit.

Die Figuren müssen sich deutlich von den LOTOW Figuren unterscheiden. Z.B. Warhammer Figuren.

Alle Figuren müssen Infantriemodelle sein.

Jeder Spieler benötigt mindestens so viele Wähler Figuren, wie er jetzt Stimmen hat:

	Stimmen	Bandenmitglieder	Erreichbare "eigene" Stimmen
André	9	7	16
Stefano	9	7	16
René	12	6	18
Stephan	13	9	22
Philipp	13	7	20
Sascha	17	4	21

Da man gegnerische Wähler bestechen kann, empfiehlt es sich ein paar "Extra Wähler" mit zu bringen.

Gelände:

Es wird auf einem 4 x 4 Fuss großen Tisch gespielt. In der Mitte wird das Wahllokal aufgestellt. Unabhängig von den Türen am Modell des Hauses, betritt eine Figur das Wahllokal automatisch, wenn es die Hauswand berührt.

Der Rest des Tisches soll das Stadtzentrum von White City darstellen.

Die Kanten des Tisches werden in jeweils 3 gleich große Zonen aufgeteilt. Die Zonen werden durchnummeriert.

Aufstellung:

Es wird die Initiative für das Aufstellen bestimmt.

Die Spieler verteilen die Mitglieder Ihrer Posse beliebig in der Stadt, aber nicht näher als 12" am Wahllokal.

Haben alle Spieler Ihre Possen aufgestellt, werden nun die Wähler platziert. Dies geschieht ebenfalls in Initiativ-Reihenfolge.

Der Spieler einen D3 um die Größe der ersten Gruppe zu bestimmen Danach einen D12 um die Zone zu bestimmen an der die Gruppe das Spielfeld betritt. Danach würfelt der Spieler die nächste Gruppe aus bis er alle Wähler platziert hat.

Ablauf:

Jede Runde besteht aus drei Phasen.

In der ersten Phase werden die Possen in Initiativ-Reihenfolge bewegt.

In der zweiten Phase werden die Wähler in Initiativ-Reihenfolge bewegt.

In der dritten Phase können Wähler eingeschüchtert und bestochen werden.

Für das Bewegen der Possen gelten die üblichen LOTOW Regeln. Wähler haben keine ZOC. Possenmitglieder können sich in den Kontakt mit Wählern oder gegnerischen Possenmitgliedern begeben. Dabei gelten alle Regeln für Nahkampfangriffe. D.h. der Angegriffene darf sich nicht mehr bewegen und der Angreifer muss sein Ziel vor der Bewegung sehen können.

Ein Modell, das das Wahllokal einmal betreten hat, kann es im Laufe des Spiels nicht mehr verlassen.

Die Wähler bewegen sich nur 4" schnell und können sich nicht freiwillig in den Kontakt mit gegnerischen Modellen bewegen. Sie können sich allerdings in den Kontakt mit befreundeten Modellen begeben.

Wähler können keine Gebäude ausser dem Wahllokal betreten.

Nach der Bewegung, gibt es keine Schuß- und Kampfphasen. Stattdessen können Possenmitglieder versuchen Wähler einzuschüchtern, zu bestechen oder zu unterstützen.

Einschüchtern:

Ein Possenmitglied das im Kontakt mit einem "Fremdwähler" ist ohne im Kontakt mit einem feindlichen Possenmitglied zu sein, kann versuchen diesen ein zu schüchtern. Berührt ein Possenmitglied mehrere Fremdwähler, so kann er versuchen beliebig viele von ihnen ein zu schüchtern oder auch nur einen.

Ein Wähler der von einem befreundeten Possenmitglied unterstützt wird, kann nicht eingeschüchtert werden.

Der Wähler, der eingeschüchtert werden soll legt einen Plucktest ab.

Der Wähler hat einen Pluckwert von 3.

Dieser wird wie folgt verändert:

+1 Für jeden weiteren Wähler, den das Possenmitglied gerade einschüchtert.

+1 Für jedes Possenmitglied der gleichen Partei innerhalb von 3".

+1 Für jeden Wähler der gleichen Partei innerhalb von 3", der nicht eingeschüchtert werden kann. (Wird nicht von einem Gegner berührt, oder wird von einem Freund unterstützt s.u.).

-1 Für jeden weiteren Gegner im Kontakt.

Besteht der Wähler den Test, so wird der Gegner 1" zurück bewegt.

Misslingt der Test, so wird er 4" direkt vom Wahllokal weg bewegt.

Würfelt der Wähler eine 11+ so flieht er panisch vom Spielfeld.

Bestechen:

Ein Helden-Possenmitglied das im Kontakt mit einem "Fremdwähler" ist ohne im Kontakt mit einem feindlichen Possenmitglied zu sein, kann versuchen diesen zu bestechen. Berührt ein Helden-Possenmitglied mehrere Fremdwähler, so muss er alle oder keins der Modelle bestechen.

Ein Wähler der von einem befreundeten Possenmitglied unterstützt wird, kann nicht bestochen werden.

Die Bestechungssumme beträgt mindestens 10\$, kann aber noch erhöht werden.

Der Wähler, der bestochen werden soll legt einen Plucktest ab.

Der Wähler hat einen Pluckwert von 3.

Dieser wird wie folgt verändert:

+1 Für jedes Possenmitglied der gleichen Partei innerhalb von 3".

+1 Für jeden Wähler der gleichen Partei innerhalb von 3", der nicht eingeschüchtert werden kann. (Wird nicht von einem Gegner berührt, oder wird von einem Freund unterstützt s.u.).

-1 Für jeden weiteren Gegner im Kontakt.

Nachdem der Würfelwurf gemacht wurde, kann der Bestechende die Bestechungssumme noch erhöhen.

Für 2\$ darf er das Würfel Ergebnis um einen Punkt korrigieren.

Für 5\$ darf er das Würfel Ergebnis um zwei Punkte korrigieren.

Für 10\$ darf er das Würfel Ergebnis um drei Punkte korrigieren.

Das Ergebnis kann nicht um mehr als drei Punkte korrigiert werden.

Besteht der Wähler den Test, so wird der Gegner 1" zurück bewegt und der Wähler bewegt sich 4" direkt auf das Wahllokal zu.

Misslingt der Test, so muss der Bestechende das Bestechungsgeld zahlen und er darf das Modell des bestochenen Wählers durch ein eigenes Wählermodell ersetzen..

Unterstützen:

Ein Possenmitglied das im Kontakt mit einem eigenen Wähler ist ohne im Kontakt mit einem feindlichen Possenmitglied zu sein, kann den Wähler unterstützen. Berührt ein Possenmitglied mehrere eigene Wähler, so kann er alle unterstützen.

Ein unterstützter Wähler kann weder bestochen noch eingeschüchtert werden.

Gewinner:

Es gewinnt der Spieler der nach 9 Runden die meisten Stimmen erhalten hat.

Man erhält eine Stimme für jedes eigene Modell (Wähler oder Possenmitglied) das das Wahllokal betreten hat.

Die Partei der Cowboys, wird wegen versuchtem Wahlbetrug (lies Regel machen) disqualifiziert.

Bemerkung:

Es ist mir bewusst, dass es einige Spieler leichter habe als andere, aber das liegt in der Natur der Sache.

Da man in dem Spiel keine Waffen braucht, sollte man darüber nachdenken, ob man sie nicht verkauft (50% des Neupreises) um Geld für Bestechungen zu haben, oder um noch ein Bandenmitglied zu kaufen.

.