

Überblick

Willkommen in der schönen Bananenrepublik, wo das Leben schön und der Tod billig ist. Die überwältigende Mehrheit der malerischen Bevölkerung ist verarmt, ungebildet und unterdrückt. Viele kommen, um die jährlichen Straßenfeste zu besuchen, obwohl Aufstände und Unruhen mit alarmierender Häufigkeit zunehmen.

Die Regierung wird generös durch eine Supermacht unterstützt, die keine Fragen stellt. Die wenigen wohlhabenden regierenden Familien versuchen diese generösen fremden Hilfspakete in ihre eigenen geheimen Schweizer Bankkonten umzuleiten. Macht, Intrigen, Geld und Revolution sind nur einige wenige ihrer Werkzeuge.

Jeder Spieler repräsentiert eine dieser Familien.

Die Nation wird regiert von einem Präsidenten und einer Abgeordnetenkommission. Der Präsident auf Lebenszeit ernennt die Mitglieder seines Kabinetts, erhält die generöse fremde Hilfe und verteilt diese. Der Präsident wird durch Tod, Rücktritt oder Putsch wegen Unfähigkeit vom Amt entfernt.

Die Abgeordnetenkommission stimmt über das Budget ab und wählt den Präsidenten. Die Kommission wird von verschiedenen Einflussgruppen gesteuert, die wiederum von den Familien kontrolliert werden.

Es gibt sieben Positionen in der Regierung:

- Der Präsident auf Lebenszeit verteilt die Positionen an die anderen Spieler, kontrolliert die Palastwache und zieht und verteilt das Budget
- Der Minister für die innere Sicherheit kontrolliert die Polizei, steuert den Geheimpolizei-Attentäter, kann manchmal die Abgeordnetenkommission blockieren und kann rückkehrende Exilanten erschießen lassen
- Die drei Generäle kontrollieren jede eine Armee-Brigade
- Der Admiral kontrolliert die Marineinfanterie und das Kanonenboot
- Der Luftwaffen-Kommandeur kontrolliert die Fallschirmjäger und die Luft-Schläge

Spielmaterial

❖ Spielplan

- Politische Leiste
- Putsch-Leiste
- Flugfeld
- Marine-Aufmarsch-Gebiet
- Geld
- Politische Karten
- Kartenablage
- Stadtplan
 - Gelbe Linien trennen die Gebiete
 - Grün: Nordwest-Slum
 - Orange: Vororte
 - Blau: Mittel-Klasse-Wohnorte
 - Dunkel-oliv: Armee-Kasernen
 - Purpur: Botschaften
 - Dunkel-grün: Polizeiwachen
 - Rot-braun: 3 Macht-Zentren
 - Fluss

❖ Karten

- Rebell
- Positionen
- 9 Stimmen während Abstimmung
- 12 Einfluss
 - 11 während Abstimmung
 - 1 nach Putsch
- 4 Geheime politische Spende jederzeit
- 7 Schmiergeld
 - 5 während Putsch
 - 2 während Mord
- 7 Mörder während Mord
- 25 Ereignis
 - 9 jederzeit spielbar
 - 9 während Putsch
 - 3 während Abstimmung
 - 1 Präsidenten-Fähigkeit infrage stellen während Ämtervergabe
 - 1 Neuer Haushalt nach abgelehntem Budget
 - 1 Bauernaufstand und 1 Kronprinz vom Lande jederzeit vor einem Putsch

❖ Plättchen/Marker

- Familien
- Putsch
- Information
- Einheiten

❖ Geld

- φ: 1,525 MP
- 51 1 MP
- 30 2 MP
- 14 3 MP

❖ Würfel

Spielziele

❖ Am meisten Geld auf dem Schweizer Konto

- Geld in der Hand oder der Tasche zählt nicht
- Bei Gleichheit gewinnen alle
- Auch falls man tot oder im Exil ist, kann man gewinnen.

Spielaufbau

❖ Spielplan

- Zug-Segment-Marker auf das erste Feld der politischen Leiste
- Putsch-Phase-Marker auf das erste Feld der Putsch-Leiste
- Putsch-Rechtfertigung/Keine Rechtfertigung-Marker mit der **Keine Rechtfertigung-Seite** nach oben auf das Putsch?-Feld
- Bank ist sicher/Schüsse in der Bank-Marker mit der **Schüsse in der Bank-Seite** nach oben auf das Bank?-Feld
- Bank offen-Plättchen
- Geld mischen und verdeckt auf das Geld-Feld
- Politische Karten mischen und verdeckt auf das Karten-Feld
- 6 Marker n-te Brigade in die n-te Brigade-Kaserne; n = 1-3
- Je 1 Polizei-Marker in jedes Polizeirevier
- 4 Palastwachen-Marker in den Präsidenten-Palast
- 3 Luftschlag-Marker und den Fallschirmjäger-Marker auf das Flugfeld
- Marineinfanterie-Marker auf das Marine-Aufmarschgebiet und das Kanonenboot in den Fluss

❖ Spieler

- Jeder wählt eine Familie und legt die zugehörigen 9 Plättchen vor sich ab
- 5 zufällig gezogene politische Karten

❖ Präsidentenwahl

- Präsidentenwahl

Einige Tipps

- Es ist nur ein Spiel
- Wer immer lügt, dem glaubt man nicht
- Pro Zug max. 30 Sekunden
- Rache ist Luxus: Ein Fehler ist eine sofortige Rache
- Sei höflich – auch beim Mord(versuch)
- Nicht auf die perfekten Karten warten
- Mach das Meiste aus deiner Position – zeremonielles Bomben des Palastes vs. Andauernd macht keine Freunde
- Ein weiser Präsident gibt manchmal extra
- Abwerfen einer unnützen Karte vs. Verschenken
- Putsch: Langweilig sofern alle Spieler auf derselben Seite sind

Allgemeine Regeln

❖ Etikette

- Eine Ankündigung kann nicht zurückgenommen werden
- Die Ankündigung eines Mordversuchs oder eine Verabredung mit dem Erschießungskommando verhindert das Abgeben von Geld oder politischen Karten
- Weder das Geld auf dem Schweizer Konto oder der gewählte Ort dürfen gezeigt werden
 - Sprechen darf man aber darüber
- *Abmachung: Private (geheime) Verhandlungen untereinander sind erlaubt – ggf. max. 1 Minute*

❖ Geld

- Frei handel- und verschenkbar
- **Kein Wechselgeld** bei Bank oder Geldschein-Vorrat
- **Strikte Unterscheidung** (Briefumschläge): Bargeld und Geld auf Schweizer Konto
- Bezahltes Geld offen unter den Stapel

❖ Karten

- Frei verschenk- und handelbar
- Nach dem Ausspielen ablegen
 - Ausnahme. Einfluss
- Beliebiger ablegbar
 - Ausnahmen: Mord oder Putsch-Auswirkungen
- **Maximal 6 Karten**
 - Ggfs. sofort ablegen, ausspielen oder verschenken
- Ausspielen und lt. Regel kein Effekt oder nicht bezahlt ⇒ ablegen
- **Gelegt ist gespielt!**
- **Einfluss**
 - Bleibt vor einem liegen, Ablage nach Mord
 - Zählt zu den 6 Karten
- **Stimme**
 - Während Abstimmung, Ablage nach Abstimmung
 - Spende: Obersten Geldschein nehmen und Karte ablegen

■ Mord

- Mordversuch oder Schutz vor Mord

■ Ereignis

- Effekt, normalerweise nicht erlaubt

■ Bestechung

- Steuerung eines Mordes oder Übernahme von Einheiten während eines Putsches

Spielablauf (bis Spielende)

❖ Fortschritt auf der politischen Leiste markieren

❖ Präsidentenrücktritt

❖ Politische Karten ziehen

- 2 politische Karten ziehen (Limit beachten)

❖ Präsident vergibt politische Ämter

- Nur zu diesem Zeitpunkt
- **Min. 1 Amt, max. 2 Ämter pro Spieler**
- **Präsident kein zusätzliches Amt**
- **Kein Spieler 2+ Generäle**
 - 4 Spieler
 - **Präsident, General/Admiral, General/Kommandeur, General/Minister**
 - 5-7 Spieler
 - **jeweils 1-3 Paare auflösen**

- Karten mit der Loyal-Seite sichtbar ablegen

❖ Präsident zieht fremdes Unterstützungsgeld

- 8 Geldscheine verdeckt ziehen
- **Falls weniger als 8 Geldscheine vorhanden ⇒ Spielende**
- Präsident schlägt Budget vor und das Parlament stimmt darüber ab
- Summe kann geheim gehalten werden
- Es kann alles, weniger oder mehr (mit eigenem Geld) ausgezahlt werden
- **Ohne Wechselgeld anderer Spieler**
- Nach der Verteilungs-Ansage wird in der Abgeordnetenversammlung abgestimmt
 - **Abstimmungen**
 - **Zustimmung:** Geld auszahlen, Bank bleibt geöffnet
 - **Ablehnung: Putsch-Vorwand-Marker,** Minister kann mit Gewalt Zustimmung erzwingen
 - **Ja**
 - 4 Polizeieinheiten in die Abgeordnetenversammlung bis zum Rundenende
 - Geld wird ausgezahlt
 - Bank macht Mittagspause (Mittagspause-Plättchen)
 - Nicht während der Bank-Phase nutzbar, aber nach einer Putsch-Phase (egal ob ein Putsch stattfindet oder nicht)
 - **Nein**
 - **Bank** in dieser Runde **geschlossen** (Geschlossen-Plättchen) Präsident behält **gesamtes** Geld

❖ Spieler wählen Ort

- Bank (Geld aufs Schweizer Konto)
- Hauptquartier (ggf. Putsch anzetteln)
- Heim
- Geliebte(r)
- Nachtclub
- Marker verdeckt ablegen oder ins **Exil** gehen (Ort-Marker in eine Botschaft legen)

❖ Mordanschläge ankündigen und versuchen

- Minister kündigt ggf. seine Mordversuche an, dann hat **jeder im**

Uhrzeigersinn eine Chance für beliebig viele Mordversuche

- Minister kontrolliert die Geheimpolizei und hat einen „freien“ Mordversuch
 - Die Bank darf nur jedes **zweite** Mal von der Geheimpolizei gewählt werden
 - Nach einem Versuch wird der Marker auf die *Bank ist sicher-Seite* gedreht und am **Ende** der **nächsten** Runde wieder auf die *Schüsse-Seite* gedreht
 - Sicher gilt **nicht** für Mord-Karten
- Ansage: „Ich versuche <Name> in <Ort> mit <Karte bzw. Geheimpolizei> umzubringen“
- Erst nach Ansage **aller** Versuche werden die Orte der Spieler aufgedeckt
- Versuche in der **Reihenfolge** der Ansagen abhandeln
- Erfolgreiche, nicht abgewehrte Morde bewirken den Tod des Spielers
 - **Tod**
 - Alle politischen und offenen Einfluss-Karten ablegen, alles Geld in der **Hand** an den Mörder
 - Reihenfolge beachten
 - Ggf. (Mörder vorher tot) Geld offen unter den Geldstapel
 - Nach allen Auflösungen ggf. Präsidenten (falls tot) neu wählen
 - **Präsidentenwahl**
 - **Falls alle Spieler tot ⇒ Spielende, alle haben verloren**
- **Bank geht Geschäften nach**
 - Sofern die Bank **offen** ist und **keine** Mittagspause macht
 - Sofern man **weder** tot noch im Exil ist
 - Geld kann eingezahlt oder abgehoben werden
- **Putsch kann angezettelt werden**
 - Zu Beginn jedes Zuges wird der Putschmarker auf die *Keine Rechtfertigungs-Seite* gedreht.
 - Umdrehen auf die *Rechtfertigungs-Seite* falls:
 - Budget abgelehnt
 - Minister hat die Abgeordnetenversammlung unter Druck gesetzt
 - Ein Spieler wurde erfolgreich ermordet
 - Putsch-Rechtfertigung-Karte gespielt
 - Falls die Rechtfertigungsseite sichtbar ist, kann **jeder** einen Putsch beginnen
 - Ein Spieler im Hauptquartier kann **stets** einen Putsch beginnen
 - Der Präsident kann **nie** einen Putsch beginnen
 - Ein Putsch wird gestartet:
 - Ereigniskarte (Aufruhr, Streik, Helikopter, ...) mit neuen Markern auf dem Spielfeld
 - Bewegen einer Einheit
 - Ankündigung einer Bombardierung des Präsidenten-Palastes mittels Kanonenboots oder Luftschlag
 - Spieler wird zum **Ersten Rebell** (Karte)

- Im Uhrzeigersinn nach dem Ersten Rebell kann jeder eine Bombardierung ankündigen oder Einheiten bewegen – falls er ebenfalls ein Rebell werden möchte

□ Putsch

❖ Ggf. Putsch-Nachwirkungen

- Nach einem Präsidenten-Sieg kann der Präsident beliebig viele Rebellen, die nicht im Exil sind, vor das Erschießungskommando stellen
- Nach einem Junta-Sieg müssen die Rebellen sofort eine Junta gründen, um einen neuen Präsidenten zu wählen
 - Die Junta besteht aus den Rebellen (Ein Pro-Junta Loyalist gehört **nicht** zur Junta)
 - Jedes Junta-Mitglied besitzt 1 Stimme
 - Nur Junta-Stimmen zählen, keine Positionen, Einfluss- oder Stimmkarten
 - Bei Gleichheit entscheidet der Erste Rebell
 - Der neue Präsident kann **jeden** Spieler, der nicht im Exil ist, zum Erschießungskommando schicken
- Spieler beim Erschießungskommando sind tot.
 - Alle politischen Karten ablegen
 - Das gesamte Geld in der **Hand** an den Präsidenten

❖ Falls die Bank Mittagspause hatte, geht sie nun ihren Geschäften nach

- Sofern man weder tot noch im Exil ist
 - Geld kann eingezahlt oder abgehoben werden

Besondere Situationen

❖ Abstimmungen

- Jede **Position** hat 1 Stimme
- Zusätzlich: Einflusskarte (permanent bis zum Tod) oder Stimmkarte (einmalig)
- **Zwei** Runden
- Präsident wählt zuerst, andere folgen im Uhrzeigersinn
- Enthalten oder beliebig viele Stimmen nutzen und für (Ja) oder dagegen (Nein) stimmen
- Analog in zweiter Runde
 - **Keine** Änderung bereits abgegebener Stimmen
- Abstimmungsende
- Bei Stimmgleichheit entscheidet der Präsident

❖ Exil

- **Präsident kann nicht ins Exil** gehen – vorher zurücktreten
- **Rebellenführer (während Putsch) kann nicht ins Exil gehen**
- Während der Ortswahl oder – sofern man eine Einheit während eines Putsches in einer der Botschaften kontrolliert
- Man kann weder ermordet noch erschossen werden
- Keine Geld-Transfers
- Keine politischen Karten ziehen oder spielen, aber ablegen, erhalten oder weggeben
- Keine Abstimmungen, Morde oder Einheiten kontrollieren
- Präsidentenschwager kann Stimmen und Einheiten nutzen
- Die Rückkehr kann jederzeit angekündigt werden
 - **Ohne Gefahr**
 - Präsident ermordet und noch kein neuer gewählt
 - Putsch läuft und in der Botschaft befinden sich 1+ Einheiten eines anderen Spielers, der „freien Abzug“ gewährt
 - **Zu jeder anderen Zeit**
 - Minister hat einen freien automatisch erfolgreichen Mordversuch
 - Seine Position kann wieder eingenommen werden, falls:
 - Eine politische Schutzkarte gespielt wird
 - Minister verzichtet
 - Minister-Position ist eingefroren
 - Sonst ist der Spieler bis zum Beginn der nächsten Runde tot

❖ Präsidentenrücktritt

- Jederzeit außer während eines Putsches
- Es muss **sofort** ein neuer Präsident gewählt werden
 - Auch der zurück getretene Präsident darf gewählt werden
- Der Ex-Präsident muss sein gesamtes Geld in der Tasche an den neuen Präsidenten übergeben

❖ Präsidentenwahl

- Bei Spielbeginn oder nach Rücktritt, Tod, Ablösung oder sonstigem Grund
- **Erste Runde**
 - Nominierung eines oder mehrerer Kandidaten
 - Spielbesitzer beginnt, andere folgen im Uhrzeigersinn
 - Sich selbst oder anderen Spieler durch Stimme einer Position (bzw. Familie bei Spielbeginn), Einfluss- oder Stimmkarte nominieren
 - Es müssen nicht alle Stimmen genutzt werden
 - Stimmen-Splitting ist erlaubt
 - Versprechen, Drohungen, ... um Stimmen zu erhalten
 - **Stimmkarten müssen** abgelegt werden
 - Tote Spieler wählen nicht
 - Falls eine **einfache Mehrheit** erreicht ist ⇒ **Ende der Wahl**
- **Zweite. (und ggf. weitere) Runde(n)** bis eine relative Mehrheit erreicht ist
 - Vorherige Stimmen werden ignoriert, Einfluss und Positionen können wieder genutzt werden
 - Ggf. zusätzliche Stimmen
- Relative Mehrheit ⇒ Kandidat ist gewählt
- Wahl muss **nicht** angenommen werden

❖ Tod

- Gestorbene Personen bleiben bis Rundenende tot
- Die Familie kontrolliert aber weiterhin die Position(en)
- Allerdings nutzt der Schwager, d. h. der Präsident, die Position-Stimme und kontrolliert die Kräfte der Einheiten während eines Putsches
 - Falls zwei Positionen vom toten Spieler kontrolliert wurden oder mehr als ein Spieler tot oder im Exil ist, muss sich der Präsident auf **eine** Position beschränken
 - Alle anderen Positionen sind eingefroren
 - Keine Stimme, keine Bewegung der Einheiten
 - Leeren Marker auf die kontrollierende Position des Präsidenten

Putsch

❖ Start-Aufstellung

- Polizei- und militärische Einheiten kommen immer in die Gebiete wie bei der Startaufstellung
- Ausnahme: Polizei-Einheiten des Ministers nach einer Budget-Erzwingung

❖ Reihenfolge

■ Rebellen-Phase

- Nur Aufständische-Marker
- Putsch-Starter wird Rebellenführer (Karte)
- Rebellenführer und jeder im Uhrzeigersinn, der Rebell werden will, darf seine Einheiten **bewegen und feuern**
 - Rebellen-Seite seiner Karte zeigen
 - Erst jeder bewegen, dann jeder schießen
- Wer regierungstreu bleiben will, darf sich weder bewegen noch (zurück-)schießen

■ Erste (von sechs) Putsch-Phasen

- Putsch-Marker weitersetzen
- **Bewegungs-Segment**
 - Einheiten bewegen
 - 1. Phase: Loyalist nach Rebellenführer beginnt, in jeder weiteren Phase der jeweils nächste Spieler links
- **Kampf-Segment**
 - Kampf abwickeln
- Am Ende zurück auf das Anfangsfeld und die Nachwirkungen werden abgehandelt
- Während des Putsches können sich alle vorher einigen, welche Seite gewinnt

■ Am Ende der sechsten Phase

- #(roter Gebäude pro-Präsident) > [<] #(roter Gebäude pro-Junta) ⇒ Präsident [Junta] hat gewonnen

❖ Rebellen und Loyalisten

- Spieler wird zum Rebellen:
 - Bewegen oder Feuern in der Rebellen-Phase
 - Feuern auf die Palast-Wache – auch wenn diese nicht vom Präsidenten kontrolliert wurden
- Falls man Loyal bleiben will, darf man in der **Rebellen-Phase nicht** zurückschießen
- Einmal Rebell ⇒ immer Rebell
 - Karte auf die Rebellen-Seite drehen
- Präsident wird nie zum Rebellen

❖ Bewegung

- Beliebige viele kontrollierte Einheiten von **einem** Gebiet in **ein benachbartes** Gebiet
- Eine Bewegung pro Putsch-Phase
 - Ausnahme: Präsident, sofern er einen Schwager kontrolliert
 - Wenn der Original-Spieler dran wäre
- Der Helikopter darf sich zwei Gebiete weit bewegen

- Falls mit anderen Einheiten zusammen: eines der Gebiete **mit** den Einheiten und das andere **allein**

- Bewegung ist immer freiwillig
- Falls ein anderer Spieler seine Einheiten in dein Gebiet bewegt, die eigenen Einheiten auf die „gestreifte“ Seite drehen, um „**Feuereröffnung**“ anzuzeigen
- Falls mehrere Einheiten zusammenkommen, ggf. „Feuereröffnung“ aufschreiben

❖ Kampf

- Kann in jedem Gebiet auftreten, in denen sich Einheiten befinden, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden
- Gebietsweise abhandeln
- Falls keiner der Spieler mit Einheiten im Gebiet feuern will, gibt es keinen Kampf
- Falls einer der Spieler mit Einheiten im Gebiet einen Kampf möchte, dürfen alle dort feuern – auch falls sie vorher keinen Kampf wollten
- Ein Kampf wird in einer Serie von drei Salven abgehandelt, in der normalerweise alle simultan schießen
- In jeder Salve wird (freiwillig) gewürfelt:
 - 1 Würfel/bewaffneter Einheit (mit •)
 - 1 Würfel/zwei unbewaffneten Einheiten (abgerundet)
 - 2 Würfel/Palast-Wache – innerhalb der Palastwache
 - 1 Würfel außerhalb
 - 3 Würfel/Kanonenboot-Salve
 - 6 Würfel/Luftschlag
 - Jede „6“ tötet eine Einheit (Feind entscheidet)

■ Feuereröffnung

- Während der **ersten** Salve, werden die getöteten Feinde entfernt, **bevor** er zurück feuern darf
- Falls 2+ überlebende Marker nach dem Kampfende, kann es Rückzüge geben
 - Spieler mit den geringsten Verlusten (bzgl. Anzahl der Einheiten) zieht sich **nicht** zurück
 - Bei Gleichheit zieht sich **keiner** zurück
 - Andere Spieler **müssen** sich zurückziehen
 - Benachbartes Gebiet ohne Einheiten
 - Benachbartes Gebiet mit Einheiten, falls **alle** Spieler mit Einheiten die Erlaubnis erteilen
 - Falls es kein mögliches Rückzugsgebiet gibt, kommen die Einheiten vom Spielbrett

❖ Kugelhagel

- Das Kanonenboot und die Luftschläge besitzen die Fähigkeit *Kugelhagel*
- Beide können nicht beschossen oder zerstört werden
- Kugelhagel kommen **vor** der ersten Salve

■ Kanonenboot

- In jeder Putsch-Phase **eine** Salve mit 3 Würfeln

■ Luftschläge

- 3 Luftschläge während des Putsches in jeweils **einem** Kampf-Segment
 - Marker jeweils umdrehen
- Auf jedes Gebiet im Spielbrett mit 6 Würfeln

❖ Fallschirmjäger und Marineinfanteristen

- Feuereröffnung kann während der Landung angewandt werden
- Anschließende Bewegung ist möglich
- **Fallschirmjäger**
 - Können in jedem Gebiet während der Kommandeurs-Phase landen
- **Marineinfanteristen**
 - Können in jedem Gebiet - benachbart zum Fluss in der Admirals-Phase landen

❖ Neue Einheiten

- Rote und graue Einheiten können während des Putsches durch politische Karten hinzukommen
- Feuereröffnung kann zutreffen

❖ Polizei-Erwidung

- Falls durch einen Rebellen-Spieler **rote** Einheiten im Rebellen-Segment (vor der ersten Putsch-Phase) aufs Spielbrett kommen, darf der Minister während der Bewegungs-Phase in der ersten Putsch-Phase beliebig viele seiner Polizei-Einheiten in dieses Gebiet stellen
- Gilt **nicht** als **einzige** Bewegung des Ministers
- Später gespielte politische Karten erlauben **keine** Polizei-Erwidung

❖ Botschaften

- Keine Kampfhandlungen erlaubt

❖ Einheiten-Transfer zwischen Spielern

- Kontrollierte Einheiten dürfen frei mit anderen Spielern gehandelt oder an diese weitergegeben werden
 - Ggf. Kontroll-Marker zur Anzeige nutzen
- Nur **ein** Spieler kann zurzeit **eine** Einheit kontrollieren
- **Keine** Einheit kann **zweimal** in einem Segment bewegt werden oder kämpfen

❖ Seitenwechsel

- Am Ende der sechsten Putsch-Phase muss sich – beginnend beim ersten Rebellen und dann im Uhrzeigersinn weiter – jeder outen:
 - Pro-Präsident oder Pro-Junta – unabhängig ob Rebell oder Loyal
 - Präsident ist automatisch Pro-Präsident

❖ Putsch-Sieg

- Die Seite, die 3+ Machtzentren kontrolliert gewinnt
- **Junta** kontrolliert ein Gebiet mit 1+ Einheiten, die **alle** Pro-Junta sind
- Falls nur eine Einheit Pro-Präsident ist, wird das Gebiet vom **Präsidenten** kontrolliert
- Gebiete ohne Einheiten werden vom **Präsidenten** kontrolliert