

Suffragetto - Regeln

Suffragetto ist ein Wettbewerb der Besetzung zweier gegnerischen Fraktionen, die Suffragetten und die Polizei. Das Ziel der Suffragetten ist es die Abwehr der Polizei zu durchbrechen und in das „House of Commons“ zu gelangen. Zur selben Zeit müssen die Suffragetten die Polizei davon abhalten ihre „Albert Hall“ zu betreten, einer der Treffpunkte der „Women’s Social and Political Union“. Die Pflicht der Polizisten ist es das Treffen zu unterbinden, welches gerade in der Albert Hall abgehalten wird. Währenddessen müssen sie die Suffragetten daran hindern in das House of Commons zu gelangen.

Aufbau

Die zwei Spieler erhalten jeweils 21 Spielfiguren (5 große und 16 kleine Figuren) die für die Suffragetten und die Polizei stehen. Der Münzwurf entscheidet welcher Spieler mit dem ersten Zug anfängt. Die **Suffragetten** sind Rosa, wobei die größeren, rötlichen Figuren für die **Anführerinnen** ihrer Partei stehen. Die **Polizei** ist Hellblau, wobei hier die größeren, petrolfarbenen Figuren für die **Inspekture** der Polizei stehen. Die Suffragetten werden auf allen für sie markierten Feldern platziert, in der Nähe der „Albert Hall“. Die Anführerinnen werden wie folgt aufgestellt: Eine Anführerin wird in der Mitte der ersten Reihe gesetzt, die anderen vier Anführerinnen werden an den jeweiligen vier Enden der ersten und zweiten Reihe aufgestellt. Die Polizei wird gleichermaßen platziert, diesmal in der Nähe des „House of Commons“. Die Inspekture werden ebenfalls wie die Anführerinnen der Suffragetten (s.o.) platziert.

Bewegen und Springen

Die Figuren können in abwechselnder Reihenfolge bewegt oder gesprungen werden. Um Figuren das andere Team zu verhaften oder neutralisieren wird über deren Figuren gesprungen.

Bewegen

Eine Figur kann **horizontal** oder **diagonal** pro Zug ein Feld bewegt werden, solange das Feld unbesetzt ist. Figuren können sich frei über das Spielfeld bewegen außer auf den Feldern: **Gefängnis**, **Gefängnishof**, **Krankenhaus**, **Krankenhaushof** und in den jeweils *eigenen Häusern* (Albert Hall oder House of Commons).

Springen

In einem Zug kann mit einer Figur auch gesprungen werden. D.h. man überspringt eine eigene Figur um auf ein freies Feld auf der anderen Seite zu kommen (wie die Dame). Es kann gesprungen werden, solange die Figur auf einem erlaubten Feld landet (s.o.) und zwischen jeder übersprungenen Figur ein freies Feld ist. Andernfalls kann der Zug nicht ausgeführt werden. Ist dann eine Figur in das gegnerische Haus eingedrungen, kann sie frei auf den sechs Feldern innerhalb eines Zuges verschoben werden, darf es aber nicht mehr verlassen.

Verhaften und Neutralisieren (überspringen)

Verhaftet und neutralisiert wird nur durch das Springen innerhalb „**Der Arena**“. Eine **Suffragette** neutralisiert einen **Polizisten**, ein **Polizist** verhaftet eine **Suffragette**, durch das Überspringen in diagonaler Richtung. Eine **Anführerin** und ein **Inspektor** kann jedes Mitglied in jeder Richtung überspringen und dadurch neutralisieren oder verhaften. Eine kleine Figur kann jedoch auch eine große Figur überspringen, jedoch nur diagonal. Suffragetten die verhaftet wurden werden in das **Gefängnis** und Polizisten die neutralisiert wurden werden in das **Krankenhaus** gesetzt. (**Außnahme:** Keine Figur kann auf den **gelben Feldern** übersprungen werden!)

Austauschen

Falls irgendwann das Gefängnis und das Krankenhaus jeweils 12 oder mehr Figuren beherbergen, kann jeder Spieler auf den Austausch von sechs oder weniger Figuren bestehen. Die dabei ausgetauschten Figuren müssen jedoch den gleichen Wert betragen (eine Anführerin für einen Inspektor und eine Suffragette für einen Polizisten). Die Figuren dürfen nun vom **Gefängnishof** und **Krankenhaushof** wieder bewegt werden. Ein Austausch kann nicht erfolgen wenn noch restliche Figuren auf den Höfen verweilen müssten. Bei Unstimmigkeiten einer oder beider Parteien wird folglich nicht getauscht.

Gewinnen

Der erste Spieler mit sechs Spielfiguren in dem gegnerischen Haus hat gewonnen.