Revolution of 1828

Ein Ränkespiel über die amerikanischen Präsidentschaftswahlen für 2 Spieler von Stefan Feld.

Einleitung

Wir schreiben das Jahr 1828 und es stehen die Präsidentschaftswahlen der noch recht jungen Vereinigten Staaten von Amerika an. John Quincy Adams und Andrew Jackson stehen zur Wahl und zum ersten Mal wurde diese Kampagne mit der Presse im Rücken ausgetragen und damit direkt vor den Augen der amerikanischen Öffentlichkeit. Es war ein Wahlkampf, der aufgrund des Ausmaßes an Rücksichtslosigkeit und Niedertracht zu Recht als erste Schmutzkampagne Eingang in die Geschichte fand.

Spielmaterial

78 Wahlplättchen, aufgeteilt in:

- 45 Delegierte *(je 9 in den 5 Farben der Staatenbereiche auf dem Spielplan)*

- 9 Schmutzkampagnen

Die Schmutzkampagnenplättchen sind alle spieltechnisch gleich. Sie haben lediglich aus thematischen Gründen unterschiedliche Illustrationen.

- 24 Kampagnenaktionen

49 Stimmenplättchen,
aufgeteilt in: 1, 2, 3 und 5

1 Spielplan

6 Spielfiguren, davon 5 Wahlmänner in den 5 Farben *(1 für jeden Staatenbereich)* und 1 Redakteur der Presse

1 Leinensack

Diese Spielanleitung verwendet so weit wie möglich das „Du“, um sowohl Spielerinnen als auch Spieler zu bezeichnen. Der Einfachheit halber verwenden wir für den Rest jedoch nur das Wort „Spieler“ – selbstverständlich meinen wir damit aber auch alle Spielerinnen!

1. Lege den Spielplan zwischen dir und deinem Gegner aus, sodass jeder an einer der langen Seiten sitzt. Der Spielplan besteht aus 6 Regionen: **5 farbige Staatenbereiche** (**South Central**, **North Central**, **South Atlantic**, **Mid Atlantic**, **New England**) und die Region **The Press**. Stelle die 5 Wahlmänner und den Redakteur in die farblich passenden Regionen.

2. Lege die Stimmenplättchen in einem losen Haufen neben dem Spielplan bereit.

3. Nimm den **Leinensack** und gib alle **78 Wahlplättchen** hinein. Mische die Plättchen gut durch.

4. Bestimme einen Startspieler. *Zum Beispiel derjenige von euch, der zuletzt für etwas abgestimmt hat*. Der Startspieler nimmt den **Leinensack** zu sich.

Jetzt kann es losgehen!

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **www.pegasus.de/ersatzteilservice.** Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielziel

Werde zum Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika! Dazu versucht ihr beide möglichst geschickt Wahlplättchen aus den Regionen zu nehmen. Dadurch ergattert ihr die Gunst der Delegierten und setzt miese Schmutzkampagnen und politische Kampagnenaktionen ein, um die Wahlmänner für euch zu gewinnen. Dabei dürft ihr aber die Presse nicht aus den Augen lassen!

Wer am Ende des Spiels die meisten Stimmen ergattert hat, gewinnt die Wahl und das Spiel!

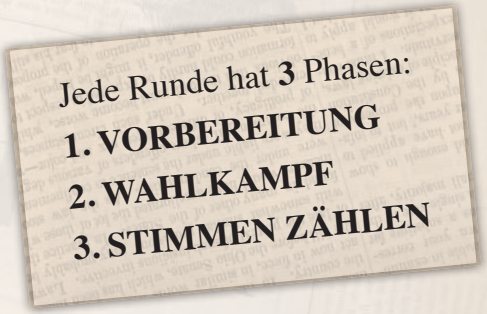
Spielablauf

Revolution of 1828 spielt ihr über **4** Runden.

Jede Runde hat **3** Phasen:

1. Vorbereitung
2. Wahlkampf
3. Stimmen zählen

Nach der **4.** Runde **endet** das Spiel und der Spieler mit den meisten Stimmen hat gewonnen.



1. VORBEREITUNG

Ziehe für jede der 6 Regionen auf dem Spielplan je 3 zufällige Wahlplättchen aus dem Beutel und lege sie in die Region. Dabei ist es völlig egal, welche Plättchen gezogen werden und ob dabei Plättchen doppelt sind oder nicht.

2. WAHLKAMPF

Beginnend beim **Startspieler** seid ihr nun **abwechselnd** am Zug.

Bist du am Zug, nimmst du **1 Wahlplättchen** aus **1 Region** deiner Wahl – das ist **Pflicht** und du darfst nicht darauf verzichten!

Es gibt **3 Sorten** von Wahlplättchen: ***Delegierte, Schmutzkampagnen*** und ***Kampagnenaktionen***.

Je nachdem, **welches Wahlplättchen** du genommen hast, musst du etwas Bestimmtes tun:

DELEGIERTE

Wenn du einen Delegierten genommen hast, lege diesen unterhalb des Staatenbereichs ab, zu der er gehört. Jeder Delegierte ist mit seiner Farbe einem der 5 Staatenbereiche zugeordnet: **South Central**, **North Central**, **South Atlantic**, **Mid Atlantic**, New England.

SCHMUTZKAMPAGNE

Wenn du eine Schmutzkampagne genommen hast, ist das ein Delegierten-Joker. Lege das Plättchen unterhalb eines Staatenbereichs deiner Wahl ab. Dort zählt die Schmutzkampagne für alle Belange wie ein Delegierter dieser Farbe.

KAMPAGNENAKTION

Es gibt **7** unterschiedliche **Kampagnenaktionen**. Jede davon steht für eine besondere Aktion. Die meisten davon führst du **sofort** aus, wenn du sie nimmst.

Ausgeführte Kampagnenaktionen legst du aber **nicht unterhalb** der Staatenbereiche ab, sondern in **deinen Kampagnenbereich**.

Hinweis: *Es ist erlaubt, eine Kampagnenaktion zu nehmen, die du gerade nicht ausführen kannst.*

Nachrichten
Sofort: Nimm 1 Plättchen **Schmutzkampagne** unterhalb einer deiner Regionen und gib es deinem Gegner. Er legt es bei sich in einem Staatenbereiech seiner Wahl ab, als wenn er es gerade selbst genommen hätte.

Gerrymandering
Sofort: Nimm 1 **Wahlplättchen** aus einer Region deiner Wahl und lege es in eine andere Region deiner Wahl, in der noch Wahlplättchen liegen.

Achtung! Es ist möglich, dass du mit *Gerrymandering* das letzte Plättchen einer Region genommen hast **und** eine weitere Region durch die Aktion geleert hast. Du ziehst die Wahlmänner **beider** Regionen zu dir (siehe Seite 6), bist aber nur **1** weiteres Mal am Zug (nicht 2 Mal).

Hinweis: *In einer Region dürfen durchaus mehr als 3 Wahlplättchen liegen.*

Gerrymandering ([ˈdʒɛrimændərɪŋ] oder auf Deutsch „Wahlkreisverschiebung“ ist ein bekanntes Problem bei Wahlen. Es bezeichnet die Verschiebung von Wahlkreisgrenzen, um die Mehrheitsverhältnisse in den Wahlkreisen zum eigenen Vorteil zu manipulieren.

Wahlkampfveranstaltung
Die *Wahlkampfveranstaltung* hat keine Sofort-Aktion.

Aber: Willst du ein Plättchen aus einer Region mit einer oder mehreren *Wahlkampfveranstaltungen* nehmen, musst du stattdessen eine *Wahlkampfveranstaltung* nehmen.

Umfrage
Sofort: Nimm 1 ***Delegierten*** deines Gegners unterhalb eines seiner Staatenbereiche und lege ihn auf deiner Seite passend ab. Nimmst du damit eine Schmutzkampagne, darfst du sie bei dir unterhalb einer Region deiner Wahl ablegen.

Agenda
Sofort: Wähle 1 **Region** in der noch Wahlplättchen liegen. Dein Gegner muss in seinem nächsten Zug ein Wahlplättchen aus dieser Region nehmen.

Momentum
Sofort: Lege 1 **Wahlmann** oder den **Redakteur** flach hin. Wird später das letzte Wahlplättchen aus einer Region mit **liegendem** Wahlmann oder Redakteur genommen, führt dieser Spieler **keinen** zusätzlichen Zug aus.

Hinweis: *Du darfst auch einen Wahlmann oder den Redakteur hinlegen, der schon auf eine Seite gezogen wurde. Dann hat das einfach keine Auswirkung. Die Figur wird zum Beginn der nächsten Runde wieder aufgestellt.*

Finanzierung
Die *Finanzierung* hat keine Sofort-Aktion. Wenn du mit deinem Zug fertig bist, mindestens 2 Kampagnenaktionen in deinem Kampagnenbereich liegen hast und mindestens 1 davon eine *Finanzierung* ist, darfst du 1 *Finanzierung* aus **deinem Kampagnenbereich** und noch **1** weiteres Plättchen von dort **zurück in die Schachtel legen**, um sofort **noch einmal** am **Zug** zu sein.

Immer wenn du das **letzte** Wahlplättchen einer Region nimmst, ziehst du **zusätzlich** auch den **Wahlmann** oder den **Redakteur** dieser Region auf deine Seite der Region. Du hast ihn für diese Runde des Wahlkampfes überzeugt. Außerdem bist du **sofort** noch einmal **am Zug** – auch das ist Pflicht!

Sind alle Regionen **leer**, weil alle Wahlplättchen genommen wurden (und alle Wahlmänner und der Redakteur überzeugt sind), **endet die Wahlkampfphase**.

3. STIMMEN ZÄHLEN

Jetzt wird diese Runde des Wahlkampfes ausgewertet und ihr erhaltet die wertvollen Stimmen. Nehmt euch die entsprechenden Stimmplättchen.

Geht dabei wie folgt vor:

1. Wertet die Kampagnen:

   Zählt die Kampagnenaktionen in **euren Kampagnenbereichen**. Hast du dort mehr Plättchen liegen als dein Gegner, erhältst du **3 Stimmen**.

2. Wertet die Staatenbereiche:

   Zählt für **jeden Staatenbereich** jeweils eure **Delegierten** und **vergleicht**:

   - Hast du dort **mehr Delegierte** als dein Gegner? Dann erhalte genau **1 Stimme**.
   - Hast nur du dort Delegierte und dein Gegner **gar keine**? Dann erhalte stattdessen genau **2 Stimmen**.
   - Hast du dort **genauso viele** Delegierte wie dein Gegner? Du erhältst dafür keine **Stimmen**.

   Jetzt überprüfe: Hast du den **Wahlmann** dieses Staatenbereichs **auf deiner Seite**? Dann erhältst du **zusätzlich 1 Stimme** für **jeden** deiner Delegierten dort. Diese Stimmen erhältst du unabhängig davon, wer mehr Delegierte in diesem Staatenbereich hat.

3. Wertet die Presse:

   Legt nun alle Wahlplättchen, außer den Schmutzkampagnenplättchen, zurück in die Schachtel. Jeder von euch verschiebt dann alle Schutzkampagnenplättchen, die auf seiner Seite liegen, unter die Region **The Press.**

   Überprüfe: Hast du den **Redakteur auf deiner Seite**? Dann schaut er leider ganz genau auf deine Kampagne und kommt dich teuer zu stehen: Für **jede Schmutzkampagne**, die auf deiner Seite liegt, musst du **deinem Gegner 1 deiner Stimmen abgeben**.

   Hinweis: *Du kannst dabei nur so viele Stimmen abgeben, wie du hast. Du kannst keine Stimmen „schulden“.*

Stellt die Wahlmänner und den Redakteur zurück auf ihre Ausgangsfelder. Die **Schmutzkampagnen** bleiben über den gesamten Spielverlauf im Spiel!

Dann nimmt sich dein Gegner den **Leinensack**, um anzuzeigen, dass er in der nächsten Runde **Startspieler** wird.

Ende des Spiels

Nach der 4. Runde endet das Spiel. Wer dann die meisten Stimmen erhalten hat, wird zum Präsidenten der Vereinigten Staaten gewählt und gewinnt das Spiel!

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit mehr Schmutzkampagnenplättchen auf seiner Seite. Falls dann immer noch ein Gleichstand herrscht, könnt ihr in eine Stichwahl gehen und eine weitere Partie spielen.

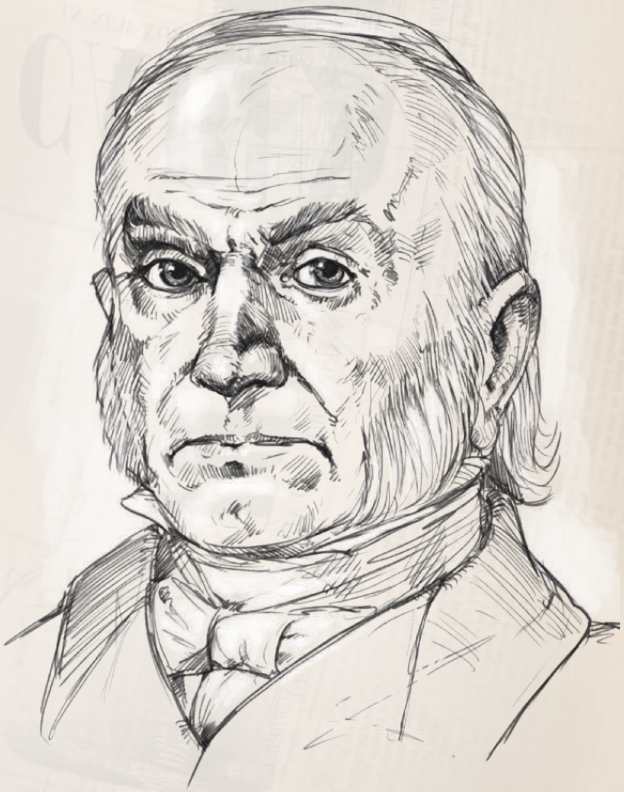
Das Ringen um die Wählerstimmen eskalierte 1828 in noch nie dagewesenem Ausmaß. Warum das so war? Dazu schauen wir uns die beiden Kandidaten und die vorangegangene Wahl im Jahre 1824 einmal genauer an.

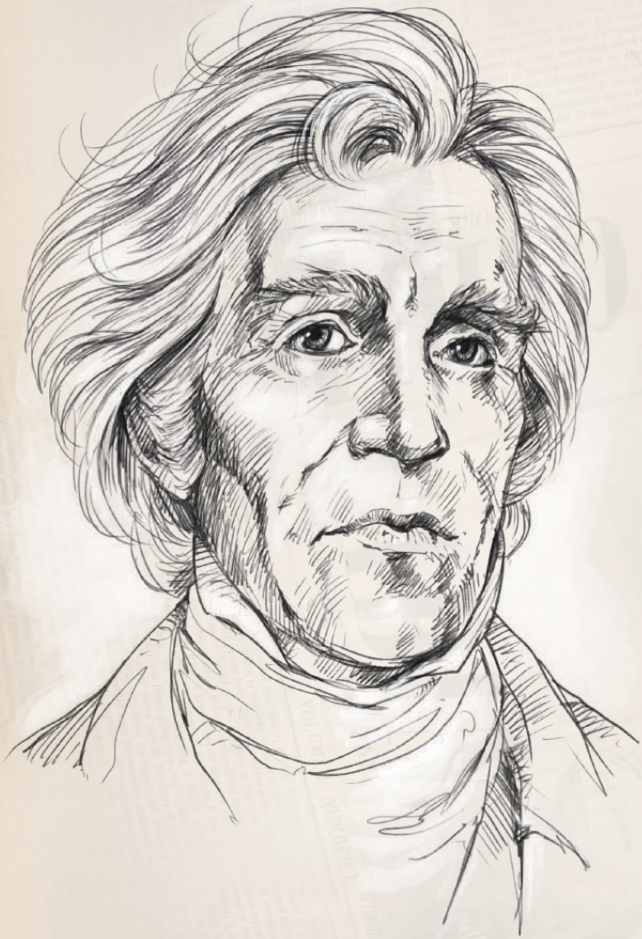
JOHN QUINCY ADAMS

(* 11. Juli 1767 / † 23. Februar 1848 – Präsident der USA von 1825 bis 1829)

Adams, Sohn des zweiten Präsidenten der USA, selbst der sechste Präsident und damit ein Teil der politischen Elite des Landes, hatte vor seiner politischen Karriere einige Jahre als Anwalt in Boston gearbeitet. 1794 wurde er als Botschafter in die Niederlande berufen, wo er bereits an der Universität in Leiden einen Teil seines Studiums verbracht hatte. Es folgten mit der Vertretung der USA in Portugal 1796 und in Preußen 1797 weitere Stationen seines diplomatischen Dienstes. Nach einem kurzen politischen Intermezzo als gewählter Vertreter der Föderalisten im amerikanischen Senat von 1803 bis 1808 – im Übrigen eine Partei, die sich damals auflöste – übernahm er erneut die Repräsentanz seines Landes in Europa, diesmal in Russland (1809 bis 1814) und Großbritannien (1815 bis 1817).

Seine große außenpolitische Erfahrung brachte ihm die Ernennung zum Außenminister der USA von 1817 bis 1825 im Kabinett Präsident James Monroes ein. Während dieser Zeit konnte er sich für das Amt des Präsidenten in Stellung bringen und nutzte 1824 die Chance, dass Monroe auf die Kandidatur zu einer dritten Amtszeit – was damals durchaus noch möglich gewesen wäre – verzichtete.





ANDREW JACKSON

(* 15. März 1767 / † 08. Juni 1845 –
Präsident der USA von 1829 bis 1837)

Der Sohn nordirischer Einwanderer genoss aufgrund der für ihn von der Familie vorgesehenen Laufbahn als Geistlicher bis zum zehnten Lebensjahr eine zumindest basale Schulbildung. Während des tobenden Unabhängigkeitskriegs der USA gegen Großbritannien (1775 bis 1783) geriet er mit seiner Mutter und seinen beiden Brüdern in britische Gefangenschaft, in der einer seiner Brüder in der Folge von Folter starb. Seine Mutter verstarb ebenfalls kurz nach der Inhaftierung und so war Jackson, dessen Vater zwei Monate vor seiner Geburt gestorben war, bereits als Teenager Waise. Trotz seiner von nun an mangelnden Erziehung und Ausbildung konnte er sich bei einem Rechtsanwalt bis zur eigenen Zulassung als Advokat hocharbeiten und war ab 1788 Staatsanwalt für das westliche North Carolina.

Seine politische Karriere begann als Mitglied der verfassungsgebenden Versammlung des Staates Tennessee, für den er auch 1796 als erster Vertreter in den amerikanischen Kongress und bereits ein Jahr später in den Senat entsandt wurde. Von 1798 bis 1804 war er als Mitglied des Supreme Court des Staates Tennessee tätig. Häufige Diskurse mit dem amtierenden Präsidenten Thomas Jefferson trugen dazu bei, dass er sich vorläufig aus dem politischen Treiben zurückzog und bis 1812 vorerst seine Farm bewirtschaftete.

In diesem Jahr begann Jackson seine militärische Karriere, als er Oberbefehlshaber aller Milizen Tennessees wurde und den Ureinwohnerstamm der Muskogee nach Florida vertrieb. Nationale Berühmtheit erwarb er durch seine Verteidigung von New Orleans gegen britische Truppen im Jahr 1815. Sechs Jahre später führte er das Amt des Militärgouverneurs von Florida, das kurz zuvor von den Spaniern übernommen wurde, was ihm den Weg für eine erneute Senatorenschaft für Tennessee von 1823 bis 1825 einbrachte. In dieser Zeit kandidierte er 1824 erstmals für die Präsidentschaft.

DIE PRÄSIDENTSCHAFTSWAHLEN VON 1824

Seit der Auflösung der föderalistischen Partei um circa 1815 waren die USA de facto ein Einparteienstaat, in dem die Demokratisch-Republikanische Partei, ein Vorläufer der modernen Demokratischen Partei, den politischen Kurs bestimmte, so auch die Wahlen von 1824. Bei diesen Wahlen trafen neben anderen demokratisch-republikanischen Kandidaten mit John Quincy Adams und Andrew Jackson zwei Kandidaten aufeinander, die bald bis aufs Blut verfeindet sein sollten.

Jackson konnte auf seine militärischen Ehren und Verdienste im Unabhängigkeitskrieg sowie der Verteidigung New Orleans' und Floridas verweisen. Zudem war er im Gegensatz zu Adams ein Mann aus dem Volk, der sich hochgearbeitet hatte und nicht von den Meriten seiner Vorfahren profitieren konnte.

John Quincy Adams hingegen hatte bereits eine Legislaturperiode als Staatsoberhaupt hinter sich gebracht und damit viel Erfahrung in diesem Amt gesammelt. Allerdings stand er für viele Bürger als ein Vertreter des Establishments, kam er doch aus einer politisch einflussreichen Familie und war zusätzlich ein weiteres Glied in der Kette der bisherigen Präsidenten, die alle entweder aus Virginia oder Massachusetts gestammt hatten.

In der Endabrechnung sah es zunächst danach aus, als wäre Andrew Jackson mit 41,4 % der „popular vote", also aller abgegebenen Stimmen durch Wahlberechtigte, der eindeutige Sieger gegenüber John Quincy Adams mit 30,9 %. Allerdings erreichte er damit keine Mehrheit bei dem im amerikanischen Wahlrecht entscheidenden „electoral college", zu Deutsch den Wahlmännern. Dort erreichte er 99 von insgesamt 261 Wahlmännern, hätte jedoch 131 benötigt. Zur Erinnerung: Es nahmen im Gegensatz zu heute sechs Kandidaten an der Wahl teil, weshalb sich die Stimmen breit verteilten, was den Gewinn einer Mehrheit erschwerte.

Nach damaligem Recht fiel nun die Wahl des Präsidenten damit in einer sogenannten „contingent election" dem Repräsentantenhaus zu. Jetzt kam Adams zupass, dass Henry Clay, einer der anderen Kandidaten und Sprecher des Kongresses, bereit für eine geheime Absprache zum Nachteil Jacksons war. Wie die Zeitung Columbian Observer aus Philadelphia damals aufdeckte, verschaffte Henry Clay Adams die Mehrheit der Stimmen der Repräsentanten und wurde dafür sein Secretary of State, was gleichbedeutend mit dem Außenministerposten war. Diese unlautere Absprache ging als „corrupt bargain", was übersetzt so viel bedeutet wie „gekaufte Übereinkunft", in die amerikanische Geschichte ein.

Eine andere weitreichende Folge der Wahlen von 1824 war das Zerbrechen des bisherigen Parteiensystems in den USA. Die Anhänger Adams' formierten sich zu den National Replibicans, dem Vorläufer der heutigen Republikaner, wohingegen die Unterstützer Jacksons in Anlehnung an Thomas Jeffersons politisches Erbe die Jeffersonian Democrats gründeten, welche nach einigen weiteren Modernisierungsschritten in den 1830er Jahren zu der heute bekannten Democratic Party wurde.

DIE SCHMUTZKAMPAGNE VON 1828

Die Wahlen von 1828 teilten die Amerikaner in zwei Lager. Es gab zum einen die Gruppe, die meinte, Adams hätte eine zweite Amtszeit verdient. Zum anderen gab es die Gruppe, die meinte, Jackson sei bereits bei der Wahl 1824 verdienter Sieger gewesen und um seine Präsidentschaft betrogen worden. Jackson selber, so berichteten Vertraute, hatte damals nach der Niederlage Rache geschworen und so verwundert es nicht, dass der Wahlkampf 1828 schnell außer Rand und Band geriet und heute als die erste Schmutzkampagne bekannt ist. Damit war sie gleichzeitig die erste Wahl, in der ein Erfolg weniger von den Inhalten, als von den Charakteren der Kandidaten abhing.

Besonders Andrew Jacksons Frau, Rachel Jackson, trafen die Anschuldigungen hart. Sie hatte Jackson 1791 geheiratet, obwohl sie offiziell noch bis 1794 mit einem anderen Mann geehelicht war, was ihr von den Anhängern Adams' vorgeworfen wurde. Zwar entsprach dies unbestreitbar der Wahrheit, allerdings waren seit dieser verspäteten Scheidung bereits über 30 Jahre ins Land gezogen und so war das Lager um Jackson überrumpelt und geschockt darüber, dass dies vom politischen Gegner nun wieder zum Thema gemacht wurde. Aufgedeckt worden war diese alte Geschichte durch die Cincinnati Gazette, deren Chefredakteur eng mit Henry Clay befreundet war – dem Henry Clay, den Jackson seit den Ereignissen rund um die Wahl von 1824 bereits zutiefst verabscheute.

Auch gab es ein berühmtes Pamphlet, in welchem Adams Jackson vorwarf, Duelle in seiner Einheit bei der Verteidigung New Orleans' nicht nur nicht unterbunden, sondern sogar gefördert zu haben und so das Leben dieser Soldaten auf dem Gewissen hat. Der Zettel zeigte die Namen der toten Soldaten mit Särgen, um Jackson wie einen Mörder dastehen zu lassen.

Doch auch Jackson und seine Unterstützer waren keine Kinder von Traurigkeit. Sie behaupteten, Adams habe bereits vor der Trauung mit seiner Frau zusammengelebt und – viel schlimmer – in seiner Zeit als amerikanischer Diplomat in Russland dem Zar eine amerikanische Jungfrau für Freudenspielchen zur Verfügung gestellt, sich also als Zuhälter betätigt. Weiterhin wurde er beschuldigt, mit einem angeschafften Pool-Tisch der Zockerei zu fröhnen oder auch den Sabbat zu brechen, wie es damals hieß.

Heute lässt sich sagen, dass die Behauptungen über Jackson aus unserer Sicht nicht schwerwiegend waren, aber zutrafen. Andersherum waren die Vorwürfe, die Adams aus den Reihen der Jackson Anhänger gemacht wurden, größtenteils erstunken und erlogen. Nichtsdestotrotz konnte sich Andrew Jackson in seinem zweiten politischen Duell mit John Quincy Adams mit überwältigender Mehrheit der Stimmen durchsetzen. Seine Gegner ätzten nach seinem Sieg, er hätte ihn nur mit den Stimmen von Taugenichtsen und Trunkenbolden errungen. Aber auch heute noch wird sein Erfolg als eine Wahl der „common people", also des einfachen Volkes. Seine Frau Rachel erlebte seine Präsidentschaft übrigens nicht mehr. Sie verstarb an einem Herzinfarkt, kurz nachdem sie ein Kleid für die Amtseinführungsfeier gekauft hatte.

WARUM WIRD DIES ALLES ALS REVOLUTION BEZEICHNET?

Gemeinhin werden als Revolutionen politische Umstürze bezeichnet, die gewaltsam und kriegerisch vollzogen werden. Allerdings können auch tiefgreifende gesellschaftliche Veränderungen so etikettiert werden, wie die Beispiele Industrielle Revolution oder Digitale Revolution zeigen. In diesem Sinn ist das Wort Revolution auch hier zu sehen. Das politische System der Vereinigten Staaten änderte sich mit der Wahl von 1828 grundlegend.

Andrew Jackson durchbrach erstmals die Linie von Präsidenten, die aus ehrwürdigen Eliten aus Virginia oder Massachusetts stammten, und verschob damit die Ausrichtung des Fokus im Weißen Haus nach Westen, also in Richtung der neuen Staaten, die immer mehr an Bedeutung gewannen. Man darf nicht vergessen: die USA bestanden damals noch aus lediglich 22 Bundesstaaten. Viele der heutigen 50 Mitgliedsstaaten traten dem Verbund erst später bei. Andererseits ging damit die Ära der

Staaten zu Ende, die noch zur Gründungszeit und während des nabhängigkeitskriegs von enormer Wichtigkeit gewesen waren.

Doch nicht nur die Gewichtung politischer Themen änderte sich, auch der Politikstil vollzog eine Wandlung. Jackson kann wohl mit Fug und Recht als der erste Populist im Weißen Haus bezeichnet werden, was eine Episode vom Amtseinführungstag verdeutlicht. Jackson öffnete seinen Unterstützern Tür und Tor im Weißen Haus und Hunderte nahmen die Einladung an. Sie stiegen mit teilweise verdreckten Stiefeln auf das Mobiliar, betrieben Völlerei an dem Essen und den Getränken, die unentwegt durch die Bediensteten herbei geschafft wurden, und zerbrachen Gläser und Porzellan im Wert mehrerer tausend Dollar. Einige Damen sollen an diesem Tag sogar in Ohnmacht gefallen sein, während sich der ein oder andere Mann eine blutige Nase holte.

Die größte Bedeutung muss man aber wohl Jacksons Wahlrecht- und Wirtschaftsreformen beimessen. Die sogenannte Jacksonian Democracy erweiterte das Wahlrecht und drängte den Einfluss der Bundesregierung auf die Wirtschaft zurück, wohingegen Bundesbehörden umstrukturiert wurden. Obwohl sein Wahlkampf keinen Fokus auf eine Bankenreform legte, war er doch instrumental in dem, was man später den Banken-Krieg nennen würde. Diese Reform führte letztlich zur Abschaffung der Second Bank of the United States, indem er deren Staatseinlagen entfernte und in sogenannte „pet banks" – ein abfälliger Begriff den Jacksons Gegner geprägt haben – transferiert hat. Diese staatlichen Banken hatten nur den Zweck dieses Geld zu halten.

Zu seinem Vermächtnis zählt aber auch die brutale Enteignung und Unterdrückung der Ureinwohner Nordamerikas, einhergehend mit tausenden Toten. Im Jahre 1830 unterschrieb er den hochumstrittenten Indian Removal Act – also das Gesetz zur Entfernung amerikanischer Ureinwohner von ihren indigenen Gebieten. Obwohl gegen dieses Gesetz im höchsten Gerichtshof geklagt wurde, hat es doch dazu geführt, dass viele Cherokee und andere Stämme ihr angestammtes Land verlassen mussten. Dieser tiefschwarze Fleck auf der „weißen Weste" amerikanischer Geschichte hat bei den Cherokee einen ganz besonderen Namen: Nunahi-duna-dlo-hilu-i („der Pfad, auf dem sie weinten") oder besser bekannt als „Trail of Tears" – der Pfad der Tränen.

Impressum

Autor: Stefan Feld
Illustrationen: Alexander Jung
Redaktion: Matthias Nagy
Geschichtsteil: Nico Wagner
Grafikdesign: atelier198

www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames

© 2019 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland
Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

1. Vorbereitung 2. Wahlkampf 3. Stimmen zählen

Nachrichten
Sofort: Nimm 1 Plättchen **Schmutzkampagne** unterhalb einer deiner Regionen und gib es deinem Gegner.

Gerrymandering
Sofort: Nimm 1 **Wahlplättchen** aus einer Region deiner Wahl und lege es in eine andere Region deiner Wahl, in der noch Wahlplättchen liegen.

Wahlkampfveranstaltung
Willst du ein Plättchen aus einer Region mit einer oder mehreren *Wahlkampfveranstaltungen* nehmen, musst du stattdessen eine *Wahlkampfveranstaltung* nehmen.

Umfrage
Sofort: Nimm 1 ***Delegierten*** deines Gegners unterhalb eines seiner Staatenbereiche und lege ihn auf deiner Seite passend ab.

Agenda
Sofort: Wähle 1 **Region** in der noch Wahlplättchen liegen. Dein Gegner muss in seinem nächsten Zug ein Wahlplättchen aus dieser Region nehmen.

Momentum
Sofort: Lege 1 **Wahlmann** oder den **Redakteur** flach hin. Wird später das letzte Wahlplättchen aus einer Region mit **liegendem** Wahlmann oder Redakteur genommen, führt dieser Spieler **keinen** zusätzlichen Zug aus.

Finanzierung
Wenn du mit deinem Zug fertig bist, mindestens 2 Kampagnenaktionen in deinem Kampagnenbereich liegen hast und mindestens 1 davon eine *Finanzierung* ist, darfst du 1 *Finanzierung* aus **deinem Kampagnenbereich** und noch **1** weiteres Plättchen von dort **zurück in die Schachtel legen**, um sofort **noch einmal** am **Zug** zu sein.