

Letztes Duell:
auch Verlierer zahlt
20 EP in Küche

Kärtchen auf dem
Dach zu 9 gleichen
Stapeln aufschichten

- Spieler im 3. Stock
erhält 3 Stapel
- Spieler im 2. Stock
erhält 2 Stapel
- Spieler im 1. Stock
erhalten je 1 Stapel

Spieler mit den
meisten EP ist Sieger

Spielidee:
Günter Burkhardt
Gestaltung:
Walter Tackovic
Redaktion, Art Direction
und Herstellung:
Stefan Brück

 **Schließlich** bleiben nur noch 2 Spielfiguren übrig, die sich um den Einzug ins Chefzimmer streiten.

Für dieses letzte Duell gilt, dass diesmal auch der Verlierer seine eingesetzten EP abgeben muss. Die Differenz erhält er allerdings trotzdem, wobei in der Küche nun nur noch 20 EP insgesamt liegen.

***Hinweis:** Es kann während des gesamten Spiels jederzeit gewechselt werden. Sollte der Vorrat neben dem Plan oder in der Küche dies gegen Ende nicht mehr zulassen, kann auch mit den Kärtchen, die sich auf dem Dach ansammeln, getauscht werden (allerdings ohne diese dabei alle zu zählen!).*

 **Das Spiel endet**, sobald das letzte Duell ausgeführt ist. Noch steht aber nicht der Sieger fest; dazumüssen erst noch die Kärtchen, die auf dem Dach des Gebäudes liegen, verteilt werden.

Sie werden – mit der Zahlenseite nach unten! – gut gemischt und dann zu 9 gleich hohen verdeckten Stapeln aufgeschichtet.
(Eventuell übrig bleibende Kärtchen werden *unbesehen* zur Seite gelegt.)

Der Spieler, dem die Spielfigur im Chefzimmer gehört, nimmt sich 3 dieser Stapel. Der Spieler, dessen Spielfigur im Büro unterm Chefzimmer steht, erhält 2 Stapel, und die beiden Figuren links und rechts von der Küche erhalten jeweils noch einen Stapel. Die beiden Stapel, die übrig bleiben, werden nicht verteilt und zur Seite gelegt.

 **Sieger ist**, wer nun die meisten Einflusspunkte vorweisen kann. Dies muss wie gesagt nicht zwangsläufig der Chef sein.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, von dem eine Spielfigur weiter oben steht.

***Hinweis:** Ein Spieler kann aber nur gewinnen, wenn er wenigstens eine Spielfigur ins Gebäude hineingebracht hat; es dürfen also nicht alle seine Figuren in der ersten Runde ausgeschieden sein und noch auf der Treppe stehen.*

Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel?
Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung. Schreiben Sie uns
oder rufen Sie an.

F. X. Schmid GmbH & Co. KG
Produktentwicklung
Bachstraße 17
83209 Prien/Chiemsee
(0 80 51) 69 08 31



© 1997 F. X. Schmid
D-83209 Prien

No. 71313.6



Wer kennt das nicht?!

Ein Chef, der von nichts keine Ahnung hat, aber alles besser weiß. Kollegen, die sich mit hartem Ellenbogen und weicher Birne nach oben kämpfen. Und Untergebene, die kräftig an fremden Sesseln sägen ...

Da wird gemauschelt und gemacht, bezirzt und bestochen, was das Zeug hält: Kaffee und Kuchen für die Sekretärin des Chefs, eine große Schachtel Pralinen für „die liebe Vorgesetzte“ - und ein gutes Fläschchen Champus für den Abteilungsleiter. Auf dem steilen Weg nach oben ist jedes Mittel recht und nichts zu teuer.

Doch aufgepasst, dass man nicht zu viel in die eigene Karriere investiert, denn **am Ende gewinnt der, der die meisten Einflusspunkte vorweisen kann** - und das muss nicht unbedingt der Chef sein!

Spielmaterial:

1 Spielplan, 150 Einflusskärtchen, 24 Spielfiguren + Haltefüßchen

Vor dem allerersten Spiel müssen zunächst einmal alle Spielfiguren und Einflusskärtchen vorsichtig aus den Tableaus herausgebrochen werden. Die Spielfiguren werden in die gleichfarbigen Kunststofffüßchen gesteckt.

Diese Spielregel wurde gemäß der Rechtschreibreform verfasst.

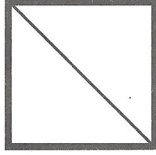
Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet.

Die Spielfiguren werden an die Spieler verteilt: bei 3, 4 bzw. 5 Spielern erhält jeder 5, 4 bzw. 3 Figuren in der Farbe seiner Wahl. Diese Spielfiguren werden bunt gemischt und willkürlich – so wie sie gerade kommen – von links nach rechts auf den 16 Feldern der Treppe platziert.

Hierbei ist einzig darauf zu achten, dass nicht 2 Figuren einer Farbe direkt nebeneinander auf einem Doppelfeld (Abb.) stehen dürfen.

Bei 3 und 5 Spielern bleibt das letzte, das 16. Feld auf der Treppe frei.



Die Einflusskärtchen werden verteilt: Jeder Spieler erhält von jeder Einheit (1, 2, 5, 10 und 20) je 4 Kärtchen, was eine Gesamtsumme von 152 Einflusspunkten (= EP) ergibt.

Die eigenen Einflusskärtchen sollten ab jetzt vor den Mitspielern geheim gehalten werden.

Weitere Kärtchen im Gesamtwert von 80 EP werden auf der Küche im Zentrum des Gebäudes platziert. Die restlichen Kärtchen werden neben dem Plan bereit gelegt.

Einführung

Der Spielplan zeigt ein Bürogebäude, das über eine Treppe betreten wird und dann über das Erdgeschoss (mit 4 Büros), den 1. Stock (mit 2 Büros und der Küche) und den 2. Stock (mit einem Büro) schließlich im 3. Stock, dem Chefzimmer endet.

Alle Spielfiguren beginnen auf der Treppe. Immer zwei treten zu einem Duell gegeneinander an, von denen sich aber nur eine für die nächsthöhere Position qualifizieren kann, nämlich diejenige, die mehr Einfluss geltend gemacht hat. Auf diese Weise kommen von anfänglich 16 (bzw. 15) Spielfiguren 8 weiter, dann 4, dann 2 und schließlich 1, die im Chefzimmer endet. (Der Besitzer dieser Figur ist damit aber nicht automatisch der Gewinner!)

Spielverlauf

Das erste Duell führen die Besitzer der zwei Spielfiguren aus, die auf dem Doppelfeld ganz links auf der Treppe stehen. Danach kommen die nächsten zwei Spielfiguren rechts davon an die Reihe usw.

Alle Duelle laufen auf die gleiche Weise ab: Beide Kontrahenten wählen geheim Kärtchen mit einer beliebigen Anzahl

von EP aus (es können auch null sein!), nehmen diese – zunächst verdeckt – in die Hand und decken dann gleichzeitig ihre EP auf.

Der Spieler mit mehr EP gewinnt das Duell. Er legt seine eingesetzten EP – verdeckt – auf das Dach des Bürogebäudes und versetzt seine Spielfigur in das nächsthöhere Büro. Der Verlierer erhält seine eingesetzten EP wieder zurück – und nimmt sich zusätzlich aus dem Vorrat in der Küche noch einmal soviel EP, wie die Differenz zum Sieger ausmacht. Seine Spielfigur bleibt für den Rest des Spieles stehen.

Beispiel: Alfons hat 23 EP eingesetzt, Britta nur 4. Alfons gewinnt, gibt seine 23 EP ab und versetzt seine Spielfigur. Britta verliert, erhält ihre 4 EP wieder zurück und nimmt sich zusätzlich aus der Küche 19 EP (23 - 4).

Gibt es in der Küche nicht mehr genügend EP, hat der Verlierer Pech. Er kann sich dann nur noch so viele EP nehmen, wie vorhanden sind. Der Vorrat neben dem Plan steht hierfür nicht zur Verfügung!

Haben beide Kontrahenten gleich viel EP eingesetzt, müssen beide die Hälfte dieser EP (abgerundet) auf das Dach legen, die andere Hälfte nehmen sie wieder zurück. Anschließend führen sie ein weiteres Duell aus.

Bei 3 und 5 Spielern hat die letzte Spielfigur auf der Treppe keinen Gegner. In diesem Fall wird diese Figur ohne ein Duell in das nächsthöhere Büro versetzt; der betroffene Spieler muss hierfür 10 EP auf dem Dach ablegen.

Sind die ersten 8 Duelle ausgeführt, treten jetzt die je 2 Spielfiguren in den 4 Büros des Erdgeschosses zu 4 Duellen gegeneinander an.

Die Reihenfolge der Duelle ändert sich; nun wird von rechts nach links gespielt (beginnend im Buchhalter-Büro usw.).

In der Küche werden nun nur noch insgesamt 60 EP platziert. Die EP, die dort vielleicht noch von den vorherigen 8 Duellen übrig geblieben sind, werden dabei mitgezählt.

Von nun an kann es geschehen, dass sich zwei Spielfiguren ein und desselben Spielers duellieren müssen. In diesem Fall versetzt der Spieler einfach eine der beiden Figuren in das nächsthöhere Büro; die andere bleibt stehen. Der Spieler muss weder EP abgeben noch erhält er welche.

Nach diesen 4 Duellen treten nun nur noch je 2 Spielfiguren zu 2 Duellen gegeneinander an, beginnend im Büro links der Küche.

In der Küche werden nun noch 40 EP insgesamt deponiert.

Beide Kontrahenten decken gleichzeitig ihre EP auf

Gewinner „zahlt“ und versetzt seine Spielfigur

Verlierer erhält seine EP zurück und den Differenzbetrag aus der Küche

EP aus der Küche, solange Vorrat reicht

Bei Gleichstand die Hälfte der EP abgeben und Duell wiederholen

Spielfigur ohne Gegner einfach versetzen und 10 EP abgeben

Nach den ersten 8 Duellen kommt es zu 4 weiteren

60 EP in Küche

2 Figuren eines Spielers duellieren sich nicht; eine rückt einfach weiter

Nach 4 Duellen kommt es zu 2 weiteren

40 EP in Küche

Spielfiguren willkürlich auf Treppe aufstellen

Nicht 2 gleichfarbige Figuren auf Doppelfeld

Pro Spieler je 4 x 1, 2, 5, 10, 20 EP = 152 Einflusspunkte

80 EP in Küche deponieren

Figuren (Treppe)

16
8
4
4
2
1

Figur (Chefzimmer)

Alle Duelle verlaufen gleich: