

a) Ein Einspruch **hat Erfolg**, wenn der Einspruch erhebende Spieler den Agenten, der gezogen oder mit dem geschlagen wurde, **höher** bestochen hat. In diesem Fall muß der Spieler seinen Zug zurücknehmen bzw. den geschlagenen Agenten auf den Spielplan zurückstellen. Auch die \$1.000, die das Schlagen gekostet hat, werden zur Bestechungssumme des schlagenden Agenten wieder addiert.

Ein erfolgreicher Einspruch bewirkt also, daß der Zug des Spielers, der an der Reihe war, rückgängig gemacht wird. Gegen einen erfolgreichen Einspruch können die anderen Spieler ihrerseits keinen Einspruch mehr erheben, etwa um den Zug des Spielers doch noch zum Erfolg zu verhelfen.

b) Ein Einspruch **ist verloren**, wenn der Einspruch erhebende Spieler als Bestechungssumme einen **gleich hohen oder niedrigeren** Betrag nennt als der Spieler, der gezogen hat. In diesem Fall verliert der Einspruch erhebende Spieler einen Zug. Er legt seinen Kapitalplan mit der Rückseite nach oben vor sich hin. Wenn dieser Spieler an der Reihe ist, besteht sein Zug darin, daß er den Kapitalplan wieder aufnimmt. Erst dann darf er gegen die Züge der anderen Spieler wieder Einspruch erheben.

Wurde der Einspruch gegen den Zug eines Spielers verloren, so können die anderen Spieler der Reihe nach ebenfalls noch Einspruch gegen den Zug erheben.

Gewinn des Spiels

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er selbst mit einem beliebigen Agenten den Koffer in **sein** Hauptquartier bringt und alle Einsprüche gegen diesen Zug abwehren kann. Bringt ein Gegenspieler den Koffer in die Hauptstadt des Spielers, so muß dieser zunächst versuchen, den Koffer aus seinem Hauptquartier wieder herauszubringen, um ihn dann selbst hineinzuziehen.

Eine Bemerkung zum Schluß

Dieses Spiel von Eric Solomon gilt unter Spieleskennern als eines der besten Brettspiele. Der volle Reiz entfaltet sich aber häufig erst nach 2 bis 3 Spielen, wenn alle Mitspieler die möglichen Tricks und raffinierten Winkelzüge von Casablanca durchschaut haben.

VIEL SPASS



Spiel + Freizeit GmbH
Messenhäuser Str. 65
D-6074 Rödermark, W.-Germany

CASABLANCA

Inhalt: 1 Spielplan, 8 Agenten, 1 Koffer, 1 Block, 8 Geheimakten, 1 Spielanleitung

Alter: ab 10 Jahren

Autor: Eric Solomon

Spieler: 2 - 8

Spielbeschreibung

Acht Agenten sind auf der Jagd nach dem schwarzen Koffer und versuchen, ihn in ihr Hauptquartier zu bringen. Der Spieler, der diesen Agenten am höchsten bestochen hat, gewinnt das Spiel.

SPIELANLEITUNG

Spielvorbereitung

● Jeder Spieler erhält **eine Geheimakte** und ein **Blatt** des Spielblocks, das er in die Geheimakte einlegt. Auf dem Blatt notiert er im Verlauf des Spiels, wie hoch er welchen Agenten bestochen hat. Die Geheimakte dient dabei als Sichtschirm gegen neugierige Blicke.

Egal, wieviel Spieler mitspielen – es sind immer **alle acht** Agenten im Spiel, denn jeder Spieler darf jede Figur bewegen.

● Die acht Agenten werden in ihre **Hauptquartiere** in den Ecken des Spielplans gestellt.

NAMEN	FARBEN	HAUPTQUARTIERE
Don Greenwood Lila Sheela	grün lila	Ricks Café Ricks Café
Gordon Bleu Dr. R. Blanco	blau weiß	Hotel Hotel
Red Astaire F.J. Brauninger	rot braun	Airport Airport
E.I. Gelbmann Michael Gray	gelb grau	Polizeistation Polizeistation

Die Hauptquartiere sind auch auf dem Blatt für die Bestechungsgelder genannt. Sie sind **Start** und **Ziel** für die Kofferjagd.

● Der schwarze Koffer wird auf das Basar-Feld im Zentrum des Spielplans gelegt.
● Außerdem besorgt sich jeder Spieler noch einen Schreibstift.

Spielverlauf

Der leiseste Spieler beginnt. Die Übrigen sind im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wer am Zug ist, führt nur **eine** der folgenden Aktionen aus:

BESTECHEN

ZIEHEN

SCHLAGEN

BESTECHEN

Durch Bestechungen erhält man Einfluß auf die Agenten und kann Einspruch gegen ihre Aktionen einlegen. Im ersten Spielzug müssen alle Spieler mindestens **drei** Agenten bestechen, um für oder gegen „Einsprüche“ gewappnet zu sein. Außerdem entscheidet die Höhe der Bestechungssumme am Spielende darüber, welcher Spieler gewonnen hat.

Ein Spieler kann im selben Zug **beliebig** viele Agenten bestechen. Dazu streicht er auf seinem Blatt einen entsprechenden Betrag seines Kapitalplans und notiert ihn unter den Namen der Agenten, die er besticht. Insgesamt hat er 10.000 \$ für Bestechungsgelder zur Verfügung.

Kapitalplan	CAFE	HOTEL	AIRPORT	POLICE
1000	Don Greenwood	Gordon Bleu	Reed Asiatre	E.I. Gelbmann
1000	500			
500				
500				
500				
400				
400				
400				
300	Lila-SHEELA	Dr. R. Blanco	F.J. Brauninger	Michael Gray
300	1.000			
300	300			
200				
200				
200				
100				
100				
100				
100				

Abb. 1: Beispiel: „Bestechen“.

Der Spieler will LILA SHEELA mit 1.300 \$ bestechen, dazu streicht er die Beträge 1.000 \$ und 300 \$ von seinem Kapitalplan und notiert sie in der Bestechungsliste unter LILA SHEELA. Danach besticht er DON GREENWOOD mit 500 \$ und als letztes setzt er noch 400 \$ auf MICHAEL GRAY.

Bestechungsgelder können **nicht** zurückgenommen oder umverteilt werden.

ZIEHEN

Die Agenten bewegen sich nur von einem weißen Gebäude zu einem benachbarten weißen Gebäude (Hauptquartiere, numerierte Häuser, Basar).

Befindet sich auf dem Feld des Agenten der Koffer, so kann dieser beim Zug zum Nachbarhaus mitgenommen werden. Der Koffer kann dazu an der Standplatte der Figur befestigt werden.

Der Koffer muß aber nicht mitgenommen werden.

In einem Haus können sich beliebig viele Agenten gleichzeitig aufhalten.

II. BESTECHEN

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels einen Kapitalplan mit einem auf der linken Seite des Kapitalplans dargestellten Spielkapital von \$ 10.000.

Er besticht einen Agenten dadurch, daß er aus seinem Kapitalvorrat einen beliebigen Betrag in das Feld des Agenten überträgt.

Dies geschieht für die Mitspieler verdeckt hinter dem aufgestellten Geheimkandeckel. Bei einem Zug kann nur ein Agent bestochen werden. Es ist aber erlaubt, in einem späteren Zug die Bestechungssumme eines Agenten durch weitere Übertragen zu erhöhen. Dies gilt ebenfalls als Zug. Es ist nicht erlaubt, Geld von einem Agenten auf einen anderen zu übertragen oder wieder zum Gesamtkapital hinzuzufügen.

Wird ein Agent in die Wüste geschickt, ist das gesamte auf ihn gesetzte Geld verloren.

III. IN DIE WÜSTE SCHICKEN

Ein Agent kann einen anderen Agenten schlagen, wenn er sich mit diesem auf demselben Feld befindet. Der geschlagene Agent wird aus dem Spiel genommen. Das Schlagen kostet eine Gebühr von \$ 1.000. Der Spieler muß von der Bestechungssumme des Agenten, mit dem er geschlagen hat, \$ 1.000 abziehen. Es ist daher auch erst möglich, mit einem Agenten zu schlagen, wenn der Spieler diesen vorher mit mindestens \$ 1.000 bestochen hat.

Da Ziehen und Schlagen jeweils als eigener Zug gelten, ist es nicht möglich, einen Agenten auf ein anderes Feld zu ziehen und dann sofort zu schlagen.

Ein Spieler kann in einem Zug nur einen Agenten schlagen. Nachdem ein Agent geschlagen wurde, müssen alle Spieler die Summe nennen, mit der sie den Agenten bestochen hatten.

Der Einspruch

Hat ein Spieler mit einem Agenten gezogen oder will er mit einem Agenten eine andere Figur schlagen, so können die Mitspieler reihum dagegen Einspruch erheben. Ob der Einspruch Erfolg hat, hängt davon ab, welcher der beiden Spieler den schlagenden oder ziehenden Agenten höher bestochen hat. Dies wird durch einen Bietvorgang festgestellt, bei dem die beiden Spieler schrittweise ihre Bestechungssummen aufdecken. Der Spieler, der Einspruch erhoben hat, beginnt und nennt zunächst einen relativ kleinen Teilbetrag seiner Bestechungssumme. Hat der Gegenspieler ebenfalls mit mindestens diesem Teilbetrag bestochen, so nennt der Spieler, der Einspruch erhoben hat, einen höheren Teilbetrag, etc. Das Bieten wird solange fortgesetzt, bis einer der beiden Spieler die volle Höhe seiner Bestechungssumme erreicht hat und nicht weiter mitbieten kann oder will. Ein Spieler ist nicht gezwungen, bis zur vollen Höhe seiner Bestechungssumme mitzubieten.

Spielvorbereitung

1. Der schwarze Koffer wird auf das Basarfeld in der Mitte des Spielplans gestellt.
2. Die acht Agenten werden, unabhängig von der Zahl der Spieler, in den Hauptquartieren aufgestellt:

NAMEN	FARBEN	HAUPTQUARTIERE
Don Greenwood	grün	Ricks Café
Lila Sheela	lila	Ricks Café
Gordon Bleu	blau	Hotel
Dr. R. Blanco	weiß	Hotel
Red Astaire	rot	Airport
F.J. Brauningger	braun	Airport
E.I. Gelbmann	gelb	Polizeistation
Michael Gray	grau	Polizeistation

Bei 3 Spielern hat das Hotel keinen Eigentümer, bei 2 Spielern das Hotel und Ricks Café.

3. Jeder Spieler wählt ein Hauptquartier.
4. Jeder erhält einen Kapitalplan und einen Geheimaktendeckel und besorgt sich einen Stift.
5. Der Spieler, der die Polizeistation als Hauptquartier hat beginnt. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Zugmöglichkeiten

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er unter **einer** der drei folgenden Zugmöglichkeiten auswählen:

- I. Er zieht einen beliebigen Agenten ein Feld weiter zum nächsten weißen Haus. Er sagt dabei laut „Ich ziehe“.
- II. Er überträgt auf seinem Kapitalplan Geld aus seinem Kapitalvorrat auf einen der acht Agenten. Er sagt dabei laut „Ich bestechen“.
- III. Er schlägt mit einem Agenten einen anderen Agenten, der sich auf dem gleichen Feld befindet. Er sagt dabei laut: „Ab in die Wüste“.

Merke: Ein Spieler kann **jeden** Agenten ziehen, bestechen oder in die Wüste schicken.

Erläuterung der Zugmöglichkeiten

- I. ZIEHEN**
Ein Agent wird gezogen, indem er entlang der Verbindungslinien ein Feld weiter in ein Nachbarhaus gebracht wird.

Sie dürfen auch die feindlichen Hauptquartiere betreten. Es kann jeweils nur ein Agent gezogen werden, ganz gleich, ob man ihn bestochen hat oder nicht.

Gezogen wird entlang den Straßen zum nächsten weißen Gebäude.
Beispielsweise vom Airport zu den Häusern Nr. 2 oder Nr. 6 aber nicht zum Haus Nr. 7.

In jedem Gebäude dürfen sich mehrere Agenten aufhalten.

- Die Aktionen „Ziehen“ und „Schlagen“ sind beendet,
- wenn keiner der anderen Spieler Einspruch erhebt oder
 - alle Einsprüche abgewehrt wurden oder
 - der Spieler keinen Bewegungsversuch mehr unternehmen will.

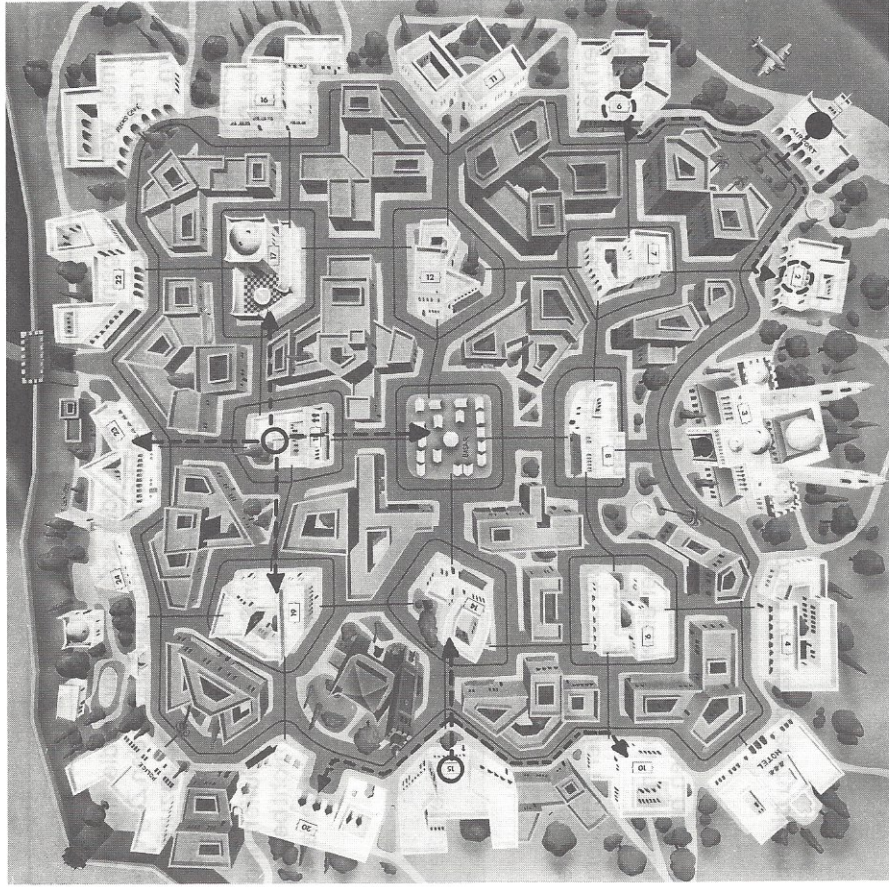


Abb. 2: **Spielplan** mit Zugbeispiel aus Punkt II. **Ziehen**
Die Zahlen auf den Häusern dienen zur besseren Orientierung und Bezeichnung der einzelnen Häuser.

SCHLAGEN

Befinden sich **zwei oder mehr** Agenten in dem **gleichen** Gebäude, so kann ein Agent einen anderen schlagen.

Bedingung: Der Spieler, der am Zug ist, muß den **schlagenden** Agenten mit mindestens 1.000 \$ bestochen haben. Erhebt keiner der Mitspieler „Einspruch“ gegen diese Aktion, wird das Bestechungskonto des schlagenden Agenten um 1.000 \$ gekürzt. Der geschlagene Agent wird aus dem Spiel genommen. Jeder Spieler gibt die Summe bekannt, mit der er das Opfer bestochen hat. Diese Gelder sind verloren.

Wichtig: Es ist nicht erlaubt zu einem Agenten hinzuziehen und ihn sofort zu schlagen.

Einspruch

Jedesmal, wenn ein Agent **gezogen** wird oder **schlägt**, können die anderen Spieler reihum Einspruch gegen diese Aktion einlegen und damit den Zug verhindern. Der Spieler, der am Zug ist, kann daraufhin freiwillig seinen Zug zurücknehmen oder aber er nimmt die Herausforderung an. Im zweiten Fall wird durch das Bieten herausgefunden, wer den handelnden Agenten am höchsten bestochen hat. Dieser Spieler bestimmt, was geschieht. Ein Spieler kann blüffen und Einspruch einlegen, obwohl er den betroffenen Agenten überhaupt nicht bestochen hat. Nur beim Preisgeben der Bestechungsgelder darf nicht mehr genannt werden, als wirklich eingesetzt wurde.

Wichtig: Wird Einspruch gegen das Schlagen eines Agenten erhoben, geht es nicht um die Bestechungsgelder des Opfers, sondern um die Gelder, die auf den schlagenden Agenten gesetzt wurden!

BIETEN

Beim Bieten geben die beiden Spieler die Bestechungssummen preis, die sie auf den handelnden Agenten gesetzt haben. Dabei werden die Gelder **nicht** vom Bestechungskonto gestrichen, sie bleiben dem Agenten erhalten. Preisgegeben wird die Bestechungssumme, wie bei einer Auktion in kleinen Schritten von mindestens 100 \$. Der Spieler, der Einspruch erhoben hat besticht.

Beispiel

Spieler A ist am Zug, Spieler B hat Einspruch erhoben und fängt an zu bieten:

Spieler B	Spieler A
<i>Ich biete</i>	<i>halte ich</i>
100 \$	<i>halte ich</i>
200 \$	<i>ich passe</i>
500 \$	

Ein Spieler kann beim Bieten jederzeit passen, entweder weil er tatsächlich nicht mehr Geld auf den Agenten gesetzt hat oder weil er nicht die ganze Bestechungssumme preisgeben will.

ERFOLGREICHER EINSPRUCH

Spieler B hat **mehr** geboten, als Spieler A und damit seinen Einspruch durchgesetzt. Spieler A **darf** einen anderen Zug durchführen, wenn er dies will. Bestechen darf er allerdings in diesem Zug nicht mehr.

Gegen einen erfolgreichen Einspruch können die anderen Spieler ihrerseits keinen Einspruch mehr erheben.

Hinweis: Mit zunehmender Erfahrung kündigen die Spieler ihren geplanten Zug an, warten das Ergebnis der Einsprüche ab und führen erst dann ihren zugelassenen Zug aus.

ERFOLGLOSER EINSPRUCH

Wenn Spieler A **gleichviel** oder **höher** geboten hätte, als Spieler B, wäre der Einspruch erfolglos gewesen und der Zug wäre durchgeführt worden. Würde der Einspruch gegen den Zug eines Spielers verloren, so können die anderen Spieler, wenn sie noch nicht an der Reihe waren, ebenfalls Einspruch gegen den Zug erheben.

Der schwarze Koffer

Sobald ein Agent ein Gebäude, auf dem sich der Koffer befindet, verlassen will, kann er entscheiden, ob er den Koffer mitnimmt oder stehenläßt. Um einem anderen Agenten den Koffer abzunehmen muß dieser **nicht** geschlagen werden.

Achtung: Der Koffer muß in einem Spiel mindestens von zwei Agenten bewegt worden sein.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Agent den schwarzen Koffer in sein Hauptquartier gebracht hat. Der Spieler, der diesen Agenten mit der höchsten Summe bestochen hat, gewinnt das Spiel.

Regelbearbeitung Knut Michael Wolf

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, MCMXXI

Under license Seven Towns Ltd/Strategy Games Limited

08

VARIANTE für 2 – 4 Spieler

Spielbeschreibung

Jeder Spieler erhält ein Hauptquartier. Es gewinnt der Spieler, der mit Hilfe eines der acht Agenten den Koffer – der wichtige Dokumente enthält – in sein Hauptquartier bringt.