

o) Anschließend werden alle Umschläge der Spieler an den Aufträgen nacheinander gezählt. Umschläge, deren Inhalt für die Schweiz bestimmt ist, werden in ihrem Wert halbiert, und zählen so wie am Rand der Karte angegeben. Der Spieler, der die größte Summe an einem Auftrag ausliegen hat, erhält die Auftragskarte. Bei Gleichstand wird der Auftrag nicht erteilt und wird nächste Runde erneut zur Vergabe angeboten.

**Beispiel:** Spieler Gelb erhält den Auftrag für das Denkmal. Spieler Grün baut das Stadion. Spieler Blau baut die U-Bahn. Spieler Rot baut die Universität. Die Aufträge für die Oper und den Flughafen werden nicht vergeben und nächste Runde noch einmal angeboten.

Nach der Abrechnung nehmen die Spieler die erworbenen Aufträge zu sich und legen sie verdeckt vor sich ab. Für die nächste Runde haben sie wieder die 10 Karten ihrer Farbe zu ihrer Verfügung.

## Sieg

Nach Ende der vierten Spielrunde gewinnt der Spieler, dessen Aufträge die höchste Gesamtsumme haben.

## VARIANTEN

### Down the River

In der ersten Runde wird nur die dritte Karte offen angelegt. In der zweiten Runde werden die dritte und vierte Karte offen angelegt. In der dritten Runde werden die zweite, dritte und vierte Karte offen angelegt. In der letzten Runde werden die zweite, dritte, vierte und fünfte Karte offen angelegt.

### Freiheit

In jeder Runde darf der Startspieler bestimmen, wie viele und welche Karten offen gespielt werden.

### Dunkel

Alle Karten werden verdeckt angelegt. Es wird ohne die Charakterkarten gespielt.

### Adreßbuch

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zwei Karten Adreßbuch. Ein Spieler kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt eine Karte Adreßbuch einsetzen, um eine verdeckt ausliegende Karte anzusehen. Karten, die für ein Konto in der Schweiz bestimmt sind, können nicht angesehen werden.

### Danksagung

Mein Dank geht an Jean Mihret, der mir die Idee zu diesem Spiel geliefert hat. Ich habe mich auch von dem Spiel "Banana Republic" von Doris & Frank und "Stud Poker" inspirieren lassen. Vielen Dank also an Doris und Frank, den Autoren von Banana Republic und anderen ausgezeichneten Spielen wie zum Beispiel "Igel Argent" und "Ursuppe" - und den unbekannteren Autor von "Stud Poker". Ich möchte mich auch bei dem Team von Ludodélie (Gérard Mathieu, Eric Tailleu, Myriam Lemaire und Lionel Perron) bedanken. Das Spiel hätte eigentlich bei Ludodélie erscheinen sollen aber leider ist dieser Verlag zu früh von uns gegangen. Dieses Spiel hat viele Respartien erlebt und besonderer Dank geht an folgende Testspieler: Stéphanie Buis, Catherine Souleyrand, Hervé Marly, Pierre Cléquin, Fabienne Casalis, Jean Yves Filloque, Pierre Rosenthal, Cyrille Daujean, Nadine et Laurent Bernard, Jean-Hugues Villacampa, Irene Vila, Durcino Vitale. Danke auch an John, Nephew und Jeff Tribbal von Atlas Games, die dieses Spiel als allererste veröffentlichten.

Eurogames Descartes Deutschland - Am Dachsberg 6 - D - 78479 Konstanz-Reichenau

e-mail: Eurogames@aol.com

IEUX DESCARTES 1 rue du colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

www.descartes-editeur.com

Artwork Copyright 1999 © C. Brent Reeves, used by arrangement with

Atlas Games. Couverture Française : Cyril Saint Blancat.



# CORRUPTION

Geld schmirt die Welt.

Ein Spiel von Bruno Faidutti - Für 3 bis 7 Spieler - Spieldauer: ca. 30 Minuten

## SPIELREGELN

In Corruption besitzt jeder Spieler eine große Baufirma und versucht sich lukrative, öffentliche Aufträge für den Bau von Städten, U-Bahn, Flughäfen usw... unter den Nägeln zu reißen.

Um seine Ziele zu erreichen müssen Entscheidungsträger bestochen werden, ob diese nun bei der Stadtverwaltung, dem Landkreis oder bei der Regierung arbeiten. Wir befinden uns übrigens im Amerika der 30-er Jahre, da sich, wie wir alle wissen, die Sitten seitdem doch sehr geändert haben.

### Spielmaterial

1 Regel mit einem Spielbeispiel, 10 Karten (Charaktere und Umschläge), 24 Karten Aufträge, 3 Karten Entscheidungsträger, 4 Karten Adreßbuch, diese werden nur in der Variante des selben Namens benutzt.

### Spielvorbereitung

1. Jeder Spieler nimmt sich den Kartensatz einer Farbe. Jeder Satz enthält 6 Umschläge mit Werten zwischen 1 und 10 Millionen, 1 Richter, 2 Journalisten und 1 Killer.

2. Die 3 Karten Entscheidungsträger (Stadtverwaltung, Landkreis und Staat) werden offen in die Mitte der Spielfläche gelegt.

3. Die 24 Karten Aufträge werden gemischt und verdeckt in einem Stapel an den Rand der Spielfläche gelegt.

4. Die erste Runde kann beginnen.

### Eine Spielrunde

Jede Spielrunde besteht aus drei Phasen: Angebote, Korruption und Verteilung der Aufträge. Nach 4 Spielrunden ist eine Partie zu Ende.

### Phase I: Angebote

Von dem Stapel mit den Aufträgen werden die obersten sechs gezogen, umgedreht und je zwei nebeneinander unter einem Entscheidungsträger ausgelegt. Diese 6 Karten repräsentieren verschiedene Bauvorhaben, die von öffentlichen Stellen ausgeschrieben sind. Wenn Bauvorhaben keinen Auftragnehmer finden, bleiben sie liegen und werden in der nächsten Runde zu den 6 neu gezogenen Aufträgen gelegt. Somit kann es sein, daß ein Entscheidungsträger mehr als zwei Aufträge zu vergeben hat.



### Abbildung 1

**Angebotsphase:** jeder der drei Entscheidungsträger hat zwei Aufträge zu vergeben.



## Phase II: Korruption

Der führende Spieler, d.h. der Spieler, dessen Aufträge die größte Summe haben, spielt als erster. Bei Gleichstand spielt derjenige als erster, der mehr Aufträge besitzt. In der ersten Runde wird der Startspieler per Los ermittelt. Da dies aber ein kleiner Nachteil ist, kann auch der Spieler, der das Spiel am besten kennt, als Startspieler bestimmt werden.

Anschließend legt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn eine seiner Karten unter einen Auftrag oder über einen Entscheidungsträger - das heißt, auf dessen Konto in der Schweiz. Die Spieler fahren so lange damit fort, bis jeder Spieler 6 Karten angelegt hat.

Karten unterhalb den Aufträgen werden vertikal angelegt, Karten, die als Einzahlung auf ein Schweizer Nummernkonto gespielt werden, horizontal. In die Schweiz kann nur Geld transferiert, sprich angelegt, werden. Reporter, Richter und Killer können nur unterhalb der Aufträge gespielt werden.

In der ersten Runde wird die erste Karte jedes Spielers offen angelegt, die fünf restlichen werden verdeckt angelegt. In der zweiten Runde werden die beiden ersten Karten offen ausgelegt usw.... Aufgrund des Bankheimisses in der Schweiz werden die Karten, die eine Zahlung auf ein Konto in der Schweiz repräsentieren, immer verdeckt angelegt.

Die vier Spieler haben die Korruptionsphase der ersten Runde beendet. Zwei von ihnen haben ihre erste Karte dazu benutzt, einen Entscheidungsträger zu bestechen.

## Phase III: Verteilung der Aufträge

Sobald jeder Spieler 6 Karten angelegt hat, werden alle verdeckten Karten aufgedeckt und es erfolgt die Abrechnung, um zu ermitteln, wer die verschiedenen Aufträge erhält.

Generelle Regeln für den Ablauf dieser Phase:

1. Die Auswertung erfolgt immer von links nach rechts. Es wird mit dem Entscheidungsträger oder Aufträgen links außen begonnen und anschließend wird der Entscheidungsträger rechts davon ausgewertet. Wenn mehrere Umschläge für ein Konto in der Schweiz bestimmt sind oder mehrere Killer oder Journalisten an den gleichen Auftrag gelegt wurden, beginnt man mit der zuerst ausgespielten Karte und danach mit den anschließend ausgespielten Karten. Deshalb ist es wichtig, daß die Karten ordentlich aufeinander gelegt werden (siehe Abbildung).

2. Charakterkarten werden nach Gebrauch aus dem Spiel entfernt. Die Karten "Umschläge" sind in der folgenden Runde wieder einsetzbar.

3. Bei der Ermittlung der Vergabe der Aufträge wird folgendermaßen vorgegangen:

- Spieler, die Geld auf ein Konto in der Schweiz eingezahlt haben, geben bekannt, für welchen Auftrag das Geld eingesetzt werden soll. Das Geld kann für einen beliebigen Auftrag eines Entscheidungsträgers genutzt werden. Wenn der Inhalt eines Umschlags für die Schweiz bestimmt ist, wird sein Wert halbiert.

**Beispiel:** Die erste Karte Umschlag des Spielers Gelb, die für eine Zahlung in die Schweiz benutzt wird, hat eigentlich den Wert \$8000, zählt aber nun nur noch \$4000 (Abbildung 3). Spieler Gelb kann das Geld für das Denkmal oder die Oper benutzen. Da er weiß, daß die Auftragsvergabe der Oper der Prüfung eines Richters unterliegt, sollte er das Geld für das Denkmal einsetzen (Abbildung 4).

b) Spieler, die einen Killer eingesetzt haben, können mit dieser Karte einen Richter, einen Journalisten oder einen anderen ausgespielten Killer ausschalten, wenn diese Karte am gleichen Auftrag liegt. Wenn es für einen Killer kein Opfer gibt, wird die Karte einfach aus dem Spiel genommen.

- Wenn sich bei einem Auftrag ein oder mehrere Richter befinden, wird dieser Auftrag in dieser Runde nicht vergeben und in der nächsten erneut ausgelegt.

**Beispiel:** Der Auftrag der Oper wird in dieser Runde nicht vergeben, da ein Richter an diesen Auftrag gelegt wurde.

d) Ein Spieler darf für jeden ausgespielten Journalisten eine Karte Umschlag seiner Wahl von einem Auftrag entfernen, an den seine Karte Journalist gelegt wurde. Durch einen Journalisten werden die Karten Umschlag, die für die Schweiz bestimmt sind, nicht entfernt.

**Beispiel:** Zwei Journalisten wurden auf den Auftrag Flughafen gelegt. Spieler Grün hat seinen Journalisten als erster gespielt und entfernt die \$10 000 von Spieler Gelb. Spieler Blau benutzt seinen Journalisten, um die \$10 000 von Spieler Grün zu entfernen.



Abbildung 3



Abbildung 4