

SPIELVARIANTE MIT THERAPIESITZUNGEN

Diese Spielerweiterung läuft folgendermaßen ab: Immer wenn Sie eine Therapiekarte ziehen gibt es zunächst eine Therapiesitzung, die im Folgenden genau beschrieben wird. Sie bestimmen am Ende der Sitzung, welcher Mitspieler die Sitzung gewinnt – das sollte der Spieler mit der interessantesten Antwort sein. Dann wählen Sie wie üblich einen Lebensbereich und alle Mitspieler außer dem von Ihnen bestimmten Sieger müssen eine ihrer Handkarten aus diesem Bereich offen vor sich auslegen. Sie erhalten den Gesamtwert der enthüllten Karten.

Es gibt sechs verschiedene Therapiesitzungen:

Wort-Therapie: Sie nennen ein ungewöhnliches Wort (oder eine Phrase), dann antworten alle Mitspieler reihum mit einem unterschiedlichen Wort, das ihnen dazu einfällt.

Beispiel: Sie sagen „Rosaroter Panther“. Die anderen antworten „Roter Hund“, „Diamant“ und „Inspektor Clouseau“. Sie entscheiden, dass „Inspektor Clouseau“ gewinnt.

Traum-Therapie: Sie beschreiben einen ungewöhnlichen Traum, dann antworten alle Mitspieler reihum mit ihrer Interpretation des Traums.

Beispiel: „Ich träume immer von Inspektor Clouseau.“

Angst-Therapie: Sie erzählen von einer ungewöhnlichen Angst, die Sie haben, dann antworten alle Mitspieler reihum mit ihrer Interpretation, was das bedeutet.

Beispiel: „Ich habe eine unbeschreibliche Angst vor Polizistinnen.“

Frage-Therapie: Sie stellen eine ungewöhnliche Frage, dann geben alle Mitspieler reihum eine passende Antwort.

Beispiel: „Warum hast du heute früh um 4 Uhr dein Auto gewaschen?“

Antwort-Therapie: Sie zitieren eine ungewöhnliche Antwort, dann nennen alle Mitspieler reihum eine passende Frage dazu.

Beispiel: „Drei tote Fliegen und ein Messer.“

Handlungs-Therapie: Sie beschreiben eine ungewöhnliche Situation, dann erklären alle Mitspieler reihum, wie sie selbst in dieser Situation handeln würden.

Beispiel: „Es klingelt an der Tür. Draußen steht ein nackter Mann und fragt, ob er ein russisches Wörterbuch leihen kann.“

Reiner Knizia bedankt sich herzlich bei David Farquhar für seine Unterstützung und bei allen Testspielern für ihre Beiträge zum Spiel, besonders bei Iain Adams, Chris Bowyer, John Christian, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Les Murrell.

Copyright 2001: Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten.

S75008



D A R K S I D E

Enthüllen Sie die dunklen Machenschaften Ihrer Gegner!
Reiner Knizia

Ein Spiel für 3 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

SPIELMATERIAL

65 Geheimniskarten

Je 13 Karten mit den Werten 4 x 1, 4 x 2, 3 x 3, 1 x 4 und 1 x 5 in 5 Lebensbereichen



Familie



Freunde



Nachbarn



Arbeit



Urlaub

25 Aktionskarten



7 x Therapie



5 x Verdacht



5 x Prahlerei



5 x Party



3 x Gegenüberstellung



Rückseite

6 Alibikarten



1 x ertappt



1 x Wertung

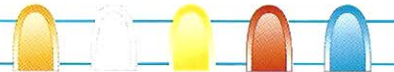


4 x 0



Rückseite

5 Spielfiguren



5 Spielerkärtchen



4 Plättchen



1 x Anklage mit großem Finger, doppelseitig



3 x Mitanklage mit kleinem Finger, einseitig

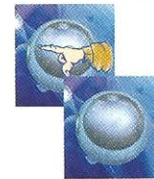
10 Prahlereichips



Danach wird die Anklage entschieden. Wenn die dunkle Seite des Angeklagten korrekt genannt wurde, muss er das ehrlich zugeben und alle seine Karten aus diesem Bereich zunächst offen vor sich entfalten. Dann werden alle Karten dieses Bereichs in seiner Auslage als verdeckter Stapel abgelegt. Diese Karten dürfen nicht mehr angeschaut werden. Sie erhalten für Ihre erfolgreiche Anklage 10 Punkte (und 5 extra Punkte bei Anklage vor Gericht), und jeder Mitankläger erhält 5 Punkte. Wenn die Anklage hingegen falsch war, deckt der Angeklagte keine Karten auf, und Sie und alle Mitankläger verlieren je 5 Punkte (und vor Gericht verlieren Sie 5 extra Punkte). Die Punkte der Mitankläger bleiben bei einer gerichtlichen Klärung unverändert.



Beispiel: Anne erhebt Anklage gegen Claudia, dass der Arbeitsbereich ihre dunkle Seite ist. Anne legt das Anklageplättchen vor sich, und Bernd und Daniel enthüllen ihre Mitanklageplättchen gleichzeitig: Bernd wird zum Mitankläger, Daniel hält sich raus.



Claudia verzichtet auf eine gerichtliche Klärung, bestätigt die Anklage, enthüllt alle ihre Karten aus dem Arbeitsbereich und legt sie anschließend als verdeckten Stapel vor sich ab. Anne erhält 10 Punkte, Bernd 5.

Spieler, die bereits einmal erfolgreich angeklagt wurden (mit einem verdeckten Stapel in ihrer Auslage) dürfen erneut entsprechend ihrer zweitdunkelsten Seite angeklagt werden, da die verdeckt liegenden Karten nicht mehr zählen. Hier gibt es für den Ankläger nur 6 Punkte und für die Mitankläger nur 3 Punkte zu gewinnen, oder für alle 3 Punkte zu verlieren. Vor Gericht geht es dabei um 3 extra Punkte. Spieler, die bereits zweimal erfolgreich angeklagt wurden, sind gegen weitere Anklagen immun. Hat ein Spieler auf der Erfolgsleiter weniger als 5 (3) Punkte, darf er keine Anklage erheben, er darf jedoch Mitankläger werden. Der Punktestand eines Spielers kann nicht unter 0 fallen, gegebenenfalls werden dem Spieler fehlende Minuspunkte erlassen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach dem Zug, in dem die letzte Aktionskarte ausgeführt wurde. (Es gibt eine Aktionskarte im Stapel, die bei weniger als fünf Spielern ignoriert wird, damit alle Spieler gleich oft an die Reihe kommen.) Nur die Spieler, deren dunkle Seite am Ende noch verborgen ist, kommen für den Sieg in Frage, und wer von ihnen die meisten Punkte hat, gewinnt.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn die dunkle Seite aller Spieler aufgedeckt ist. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. – Ist Ihre dunkle Seite enthüllt, müssen Sie versuchen auch alle restlichen Spieler erfolgreich anzuklagen, um Ihre Chancen zu wahren. Bitte beachten Sie: wenn es nur noch einen Spieler gibt, dessen dunkle Seite nicht enthüllt ist, hat dieser nicht sofort gewonnen. Das Spiel geht so lange weiter bis entweder alle Aktionskarten durchgespielt sind oder bis auch die dunkle Seite des letzten Spielers gefunden ist.



► Gegenüberstellungskarte:

Nehmen Sie die sechs Alibikarten und legen Sie je eine neben jede Position des Spielplans. Nur Sie wissen, wo welche Karte liegt. Beginnend mit dem Spieler zu Ihrer linken decken alle Spieler reihum eine dieser Karten auf. Sie kommen zuletzt an die Reihe. Alibikarten, die keiner aufdeckt, werden nicht enthüllt.



Wenn ein Spieler die Ertaptkarte aufdeckt, muss er eine seiner Geheimniskarten mit dem höchsten vorhandenen Wert aus seiner Hand offen vor sich auslegen. Sie erhalten (als Initiator der Gegenüberstellung) die entsprechenden Punkte. Auch wenn Sie die Ertaptkarte selbst aufdecken, erhalten Sie die entsprechenden Punkte.

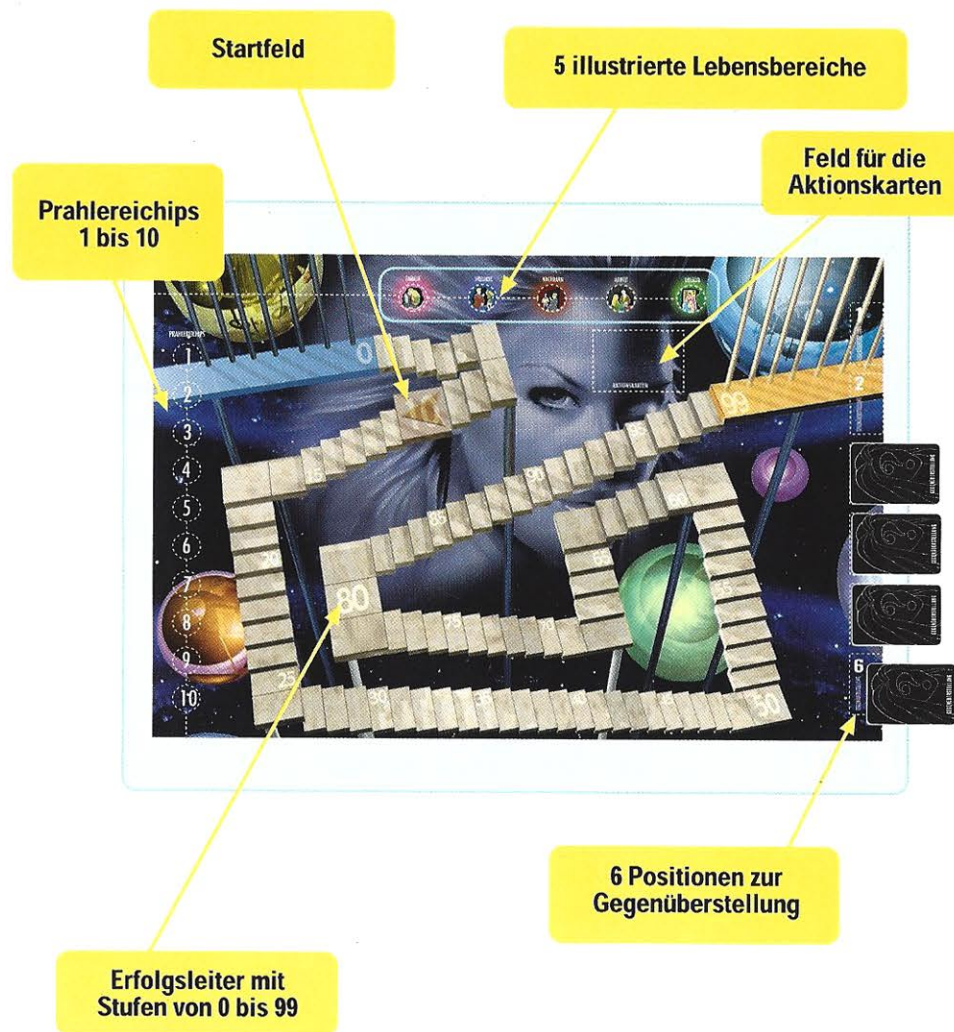


Wenn ein Spieler die Wertungskarte aufdeckt, erhält er so viele Punkte wie die Position angibt, an der die Karte liegt. Die Versuchung ist groß, diese Karte auf Position 6 oder 5 zu legen, aber diese werden von Ihren Mitspielern oft zuerst gewählt. Auf niedrigeren Positionen bringt die Karte weniger ein, aber Sie haben bessere Chancen, dass die Karte für Sie übrig bleibt.

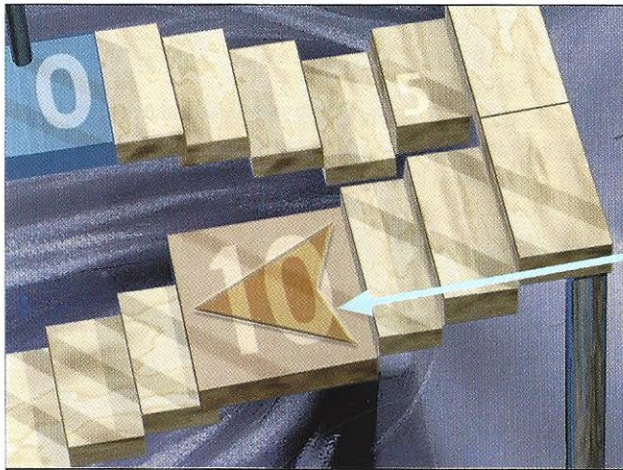
ANKLAGE

Nachdem Ihre Aktionskarte ausgeführt ist, haben Sie die Möglichkeit, einen Ihrer Mitspieler anzuklagen. Falls Sie sich dazu entschließen, nehmen Sie das Anklageplättchen mit dem großen Finger und legen es vor sich. Sie nennen einen Spieler und in welchem Bereich Sie seine dunkle Seite vermuten. Im Anschluss nehmen alle Mitspieler (mit Ausnahme des Angeklagten) eines der Mitanklageplättchen unter ihre flache Hand. Ein Plättchen mit dem Finger obenauf bedeutet, dass der Spieler zum Mitankläger wird, während ein leeres Plättchen anzeigt, dass sich der Spieler nicht an der Anklage beteiligt. Die Anklageplättchen werden gleichzeitig enthüllt. (Bei drei Spielern kann nur ein weiterer Spieler zum Mitankläger werden.) Nun hat der Angeklagte die Möglichkeit, eine gerichtliche Klärung zu verlangen. In diesem Fall können Sie entweder Ihre Anklage zurückziehen und alle Anklageplättchen zurücknehmen, oder Sie gehen mit Ihrer Anklage vor Gericht.

1 Spielplan



SPIELVORBEREITUNG



Der Spielplan wird ausgelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur, stellt sie auf die Stufe 10 der Erfolgsleiter und legt das entsprechende Spielerkärtchen vor sich. Übrige Figuren und Spielerkärtchen kommen zurück in die Schachtel. Die vier Anklageplättchen und die sechs Alibikarten werden bereitgelegt.



Die Geheimniskarten werden gemischt, und je nach Spielerzahl erhält jeder Spieler 15 (bei drei und vier Spielern) oder 12 (bei fünf Spielern) Karten auf die Hand. Die übrigen Geheimniskarten kommen verdeckt in die Schachtel.

Die Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans gelegt.



In beiden Fällen wird der Prahlereichip zurückgelegt. Die Gruppe aller Spieler kann dann weitere Spieler anzweifeln. Am Ende erhalten die Spieler, die nicht angezweifelt wurden und daher ihren Prahlereichip noch vor sich haben, die Punkte ihres Prahlereichips und legen den Chip dann ebenfalls zurück. Selbst wenn Sie nur wenige Punkte in einem Bereich haben, lohnt es sich oft, höher zu prahlen, um mehr Punkte zu machen, vorausgesetzt Sie werden nicht angezweifelt. Sie haben ja nichts zu verlieren.

Beispiel: Daniel fragt Claudia, wie viele Nachbarnkarten sie in der Hand hat. Claudia muss ehrlich antworten und sagt „drei“. Daniel erhält 6 Punkte.

Dann nimmt Daniel den 4-Chip, Anne den 7-Chip, Bernd den 6-Chip, und Claudia den 8-Chip. Nach einer kurzen Diskussion wird Anne angezweifelt. Anne hat insgesamt 13 Nachbarnpunkte in der Hand, aber sie blieb deutlich darunter, um keinen Verdacht über ihre dunkle Seite aufkommen zu lassen. Sie legt nun eine 1, eine 2 und eine 4 vor sich ab, erhält 14 Punkte und legt ihren Prahlereichip wieder zurück.

Anne weiss, dass mindestens einer der Mitspieler lügt, denn ihre Karten zusammen mit den Prahlereien der anderen ergeben 31 Punkte, und insgesamt sind ja höchstens 30 Punkte im Spiel. Sie drängt die Gruppe zu einer weiteren Anzweiflung, ohne dabei Verdacht zu erwecken. Die Gruppe zweifelt Claudia an. Claudia muss zugeben, dass sie gelogen hat und legt ihren Prahlereichip zurück. Daniel und Bernd werden nicht angezweifelt. Sie erhalten 4 beziehungsweise 6 Punkte und legen ihre Chips nun ebenfalls zurück.

Es bleibt dabei jeweils der Spielergruppe überlassen, ob sie ihre Entscheidungen einstimmig oder mit einfacher Mehrheit trifft. Kommt die Gruppe zu keiner Entscheidung, dann wird nicht angezweifelt.





► **Prahlerchip:** Nehmen Sie einen der Prahlerchips, sagen Sie dessen Wert an und legen Sie den Chip vor sich. Damit prahlen Sie, mindestens diese Punktezahl auf (einer oder) zwei Karten des angegebenen Lebensbereichs in der Hand zu haben. Nun müssen Ihre Mitspieler gemeinsam die Entscheidung treffen, ob sie das

akzeptieren oder anzweifeln wollen. Wird Ihre Prahlerchip akzeptiert, gewinnen Sie die Punkte des Prahlerchips. Wenn Sie angezweifelt werden und Sie die Wahrheit gesagt haben, müssen Sie jetzt die entsprechenden Karten zum Beweis offen vor sich auslegen. Dafür erhalten Sie die doppelte Punktezahl des Prahlerchips. Falls Sie gelogen haben, müssen Sie das nun zugeben, und dafür gibt es keine Punkte. Am Ende legen Sie den Prahlerchip wieder zurück. Prahlen Sie im Bereich Ihrer dunklen Seite nicht zu viel, sonst schöpfen die anderen Verdacht.

Beispiel: Claudia hat vom Urlaubsbereich eine 1, zwei 2er und eine 4 in der Hand. Sie prahlt, dass sie 6 Urlaubspunkte (auf zwei Karten) hat. Die anderen zweifeln das an. Claudia enthüllt deshalb eine 2 und eine 4 und erhält 12 Punkte.



► **Partykarte:** Diese Aktion besteht aus zwei Teilen. Zuerst fragen Sie einen Ihrer Mitspieler, wie viele Karten er aus dem angegebenen Bereich in der Hand hält. Der Mitspieler muss ehrlich antworten (aber er enthüllt keine Karten). Sie bekommen für jede Karte 2 Punkte. Das gibt Ihnen für die anschließende Prahlerrunde wertvolle Informationen über einen

Mitspieler. Und natürlich dürfen Sie sich dabei auf den führenden Mitspieler konzentrieren.

Als zweiter Teil der Partykarte folgt eine Prahlerrunde. Zunächst nehmen Sie einen der Prahlerchips, sagen seinen Wert an und legen ihn vor sich. Dann handeln reihum alle anderen Spieler ebenso, wobei nur noch vorhandene Prahlerchips gewählt werden können. So prahlt jeder Spieler, wie viele Punkte er insgesamt aus dem angegebenen Bereich in seiner Hand hält. Danach entscheidet die Gruppe aller Spieler, ob sie einen Spieler anzweifeln möchte. Falls dies geschieht, gibt es zwei mögliche Ausgänge: Hat der angezweifelte Spieler die Wahrheit gesagt, muss er jetzt zum Beweis entsprechende Karten mit mindestens dem angesagten Gesamtwert enthüllen und offen vor sich auslegen. Dafür bekommt er die doppelte Punktezahl seines Prahlerchips. Falls er gelogen hat, legt er keine Karten aus und erhält auch keine Punkte.

SPIELÜBERBLICK

Jeder Mensch hat seine dunkle Seite, oftmals gut verborgen hinter einem freundlichen Lächeln. In diesem Spiel geht es um die spielerische Enthüllung solcher Geheimnisse. Die Spieler versuchen, die dunklen Seiten der Mitspieler zu enthüllen und dabei ihre eigenen Geheimnisse zu verbergen. Dafür gibt es Punkte, und je nach Erfolg rücken die Spieler mehr oder weniger weit auf der Erfolgsleiter voran. Wer am Ende auf der Erfolgsleiter am höchsten steht, gewinnt – aber nur, wenn seine dunkle Seite nicht enthüllt wurde.

Die Handkarten der Spieler stellen die Geheimnisse dar. Die Spieler können damit prahlen, um Punkte zu machen, aber sie müssen dabei aufpassen, dass die eigenen Geheimnisse nicht von den anderen Spielern enthüllt werden, denn sonst machen diese entsprechend Punkte.

- Zu Beginn sollte jeder Spieler die Summe seiner Kartenwerte in den fünf verschiedenen Lebensbereichen (Farben) ermitteln. Der Bereich mit der höchsten Summe legt die dunkle Seite des Spielers fest. Wenn ein Spieler in mehreren Bereichen auf dieselbe höchste Summe kommt, ist jene davon seine dunkle Seite, deren Illustration auf dem Spielplan weiter links steht. Das wichtigste Spielziel ist, seine dunkle Seite vor den Mitspielern verborgen zu halten.

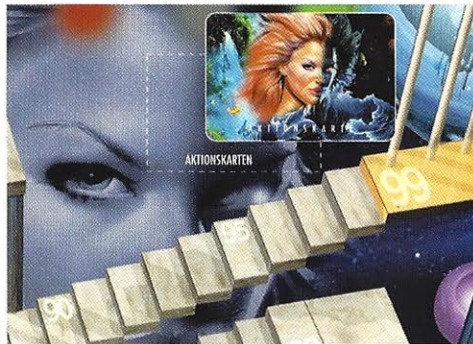
- Beachten Sie, dass mehrere Spieler ihre dunkle Seite im selben Lebensbereich haben können. Die dunkle Seite eines Spielers bleibt während des gesamten Spiels unverändert, selbst wenn er im Spielverlauf einige seiner Karten enthüllen muss. **Wer eine Geheimniskarte enthüllt, liest den Text der Karte vor – meist zum Gespött der Mitspieler.** Alle enthüllten Karten bleiben bis zum Spielende offen vor dem Spieler liegen.

- Es ist wichtig die Werteverteilung der Geheimniskarten zu kennen, um im Laufe des Spiels die richtigen Schlüsse zu ziehen. Es gibt in jedem Bereich 13 Karten mit insgesamt 30 Punkten: vier 1er, vier 2er, drei 3er, eine 4 und eine 5. Allerdings sind nicht alle Karten im Spiel.

• Die Spieler dürfen Informationen frei austauschen, besonders wenn über die Anzweiflung oder Anklage eines Spielers zu entscheiden ist. Dabei sollten Sie allerdings vorsichtig sein, Ihre eigenen Geheimnisse nicht preiszugeben. Sie müssen nicht immer die Wahrheit sagen, außer wenn es von den Regeln gefordert wird. Sie werden bald ein Gefühl dafür entwickeln, wie spezifisch der Informationsaustausch in Ihrer Spielrunde sein darf. Es ist allerdings grundsätzlich verboten, seine Handkarten anderen Spielern zu zeigen.

..... SPIELABLAUF

Ein Spieler wird zum Startspieler bestimmt – und zwar derjenige, der bereits am verdächtigsten schaut. Dann läuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wenn Sie an die Reihe kommen, handeln Sie folgendermaßen:



1. Ziehen Sie die nächste

Aktionskarte, legen Sie sie offen vor sich und lesen Sie sie vor. Dann führen Sie die Karte wie später beschrieben aus. – Jede Aktionskarte bietet Ihnen eine gute Gelegenheit, Punkte zu machen. Setzen Sie Ihre Aktionskarte klug ein, um die Geheimnisse der anderen Spieler zu enthüllen und Ihre eigenen zu schützen.

2. Dann können Sie einen Spieler anklagen, um

seine dunkle Seite zu enthüllen. Auch das wird später genauer beschrieben. – Sie sollten im Lauf des Spiels zunächst Informationen über die Geheimnisse der anderen sammeln, bevor Sie zur Anklage schreiten.



3. Beenden Sie Ihren Zug indem Sie Ihre Aktionskarte auf einen offenen Ablagestapel legen (von dem immer nur die oberste Karte zu sehen sein sollte).

Es gibt fünf unterschiedliche Typen von Aktionskarten. Die entsprechenden Details können auch während des Spiels nachgelesen werden.



▶ **Therapiekarte:** Wählen Sie einen der fünf Lebensbereiche. Alle Mitspieler müssen dann eine Karte dieses Bereichs aus ihrer Hand offen vor sich auslegen. Sie erhalten den Gesamtwert der enthüllten Karten und rücken mit Ihrer Figur entsprechend vor. Wenn ein Mitspieler keine Karte aus dem Bereich in der Hand hält, sagt er dies

an und enthüllt keine Karte. – Durch eine geschickte Wahl des Lebensbereichs können Sie viele Punkte und wichtige Informationen über die Mitspieler gewinnen. Wenn Sie einen Bereich wählen, von dem die Partykarte noch nicht gezogen wurde, verringern Sie zudem die künftigen Wertungschancen Ihrer Mitspieler.

Beispiel: Anne wählt den Arbeitsbereich. Bernd enthüllt eine 1, Claudia eine 3, und Daniel hat keine entsprechende Karte auf der Hand. Anne erhält 4 Punkte.

In einer am Ende beschriebenen Spielvariante geben Ihnen die Therapiekarten darüber hinaus Gelegenheit, zusätzliche Therapiesitzungen abzuhalten.



▶ **Verdachtskarte:** Wählen Sie einen Mitspieler und verdächtigen Sie ihn, mindestens X Punkte aus dem angegebenen Bereich in der Hand zu halten. Wenn Sie recht haben, muss der Mitspieler das herlich zugeben entsprechende Karten mit zusammen mindestens X Punkten enthüllen und offen vor sich auslegen. Sie rücken dann mit Ihrer Figur um X Punkte vor.

Wenn Ihr Verdacht falsch war, enthüllt der verdächtige Spieler keine Karten, und Sie bekommen keine Punkte. – Je höher Sie die Punktezahl wählen, desto mehr Punkte können Sie gewinnen, aber desto größer ist auch Ihr Risiko, dass Sie leer ausgehen. Wenn Ihr Verdacht falsch ist, bedeutet das meist, dass der Mitspieler seine dunkle Seite in einem anderen Bereich hat.

Beispiel: Bernd verdächtigt Anne, mindestens fünf Familienpunkte in der Hand zu haben. Anne besitzt zwei 2er und eine 4. Sie enthüllt eine 2 und eine 4. Bernd erhält 5 Punkte.