

FRIESEMATENTEN

DIE SCHATTENMÄNNER SET 2

von Friedemann Friesse
Spieler: 2–4 Personen
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Inhalt: 60 Spielkarten
40 Holzmarker

Die Erweiterung

Finstere Machenschaften erreichen die Welt von *Friese matenten*. Die *Schattenmänner* bringen 60 neue Karten ins Spiel, die in verbissenen Auktionen ihre Besitzer finden wollen. Ersteigern Sie weitere Fabriken und Statussymbole, nutzen Sie aber vor allem eine Vielzahl neuer fieser Aktionen, um sich im Kampf um Geld und Ruhm gegen Ihre Mitspieler durchzusetzen.

Friese matenten – Die Schattenmänner kann nur in Kombination mit dem Grundset *Friese matenten* gespielt werden. In dieser Spielanleitung finden Sie neben einer Zusammenfassung der Grundregeln die Regeln für die neuen Elemente der Erweiterung sowie eine Übersicht über alle Symbole auf den Karten von Set 1 und Set 2. Zum Spielen von *Friese matenten* benötigen Sie auf jeden Fall die Spielanleitung aus Set 1.

Spielvorbereitung

Die Vorbereitung und der Spielaufbau werden wie im Grundspiel vorgenommen. Alle Karten aus Set 1 und 2 werden gemischt, pro Spieler werden **15 Karten** benötigt. Mit diesen Karten werden Nachziehstapel und Börse gebildet. Übrige Karten werden in die Schachtel zurückgelegt und in dieser Partie nicht verwendet.

Tipp des Autors zur Zusammenstellung des Kartendecks:

Das Spiel lässt sich mit beliebigen Kombinationen an Karten spielen. Man sollte aber darauf achten, dass genügend Siegpunkte im Spiel sind.

Für erfahrene Spieler empfiehlt sich diese Variante:

Jeder Spieler bekommt 30 Karten ausgeteilt und sucht sich aus diesen 15 aus, die ins Spiel kommen. Die ausgewählten Karten jedes Spielers werden gemischt und bilden den Nachziehstapel für diese Partie.

Jeder Spieler erhält **60 €**, der Rest des Geldes wird als Bank bereitgelegt. Neben die Bank werden die **Holzmarker** gelegt. Sie werden im Laufe des Spiels benötigt (siehe „Die Holzmarker“).

Die Holzmarker

Mit *Friese matenten – Die Schattenmänner* kommen 40 Holzmarker ins Spiel. Die Zahl an Markern ist unbegrenzt. Gehen die Holzmarker aus, können sie durch beliebige andere Marker ersetzt oder aufgestockt werden.

Mit den Markern können verschiedene Kartenwerte (z. B. Siegpunkte, Produktionswert, Mindestgebot) und Karteneigenschaften beeinflusst werden. Mit den Markern können aber auch eigene Aktionskarten mehrfach genutzt werden.

Wechselt eine Karte mit Markern den Besitzer, verbleiben diese Marker auf der Karte.

Wie kommen die Marker ins Spiel?

1. Bei der Versteigerung

Einige Karten zeigen das Versteigerungssymbol oben im Textfeld. Die Zahl dahinter gibt an, wie viele Marker der Spieler aus dem allgemeinen Vorrat **auf diese Karte platziert**, direkt nachdem er die Karte ersteigert und in sein Imperium gelegt hat.

Beispiel: Ersteigert ein Spieler diese Karte, legt er sie in sein Imperium und platziert 2 Marker auf ihr.



2. Durch Produktion

Neben Geld kann der Produktionswert einer Fabrik auch Marker umfassen. Diese werden in Phase 4 „Produktion und Einkommen“ auf die entsprechende Fabrik gelegt.

Beispiel: In der Produktion erhält der Spieler für diese Fabrik 1 Marker, den er auf die Karte legt.



3. Durch Aktionen

Verschiedene Aktions- und Einflusskarten ermöglichen es den Spielern, Marker ins Spiel zu bringen, zu entfernen oder zu verschieben.

Wie werden die Marker genutzt?

1. Modifizieren von Kartenwerten

Manche Karten verändern ihre Werte je nach der Anzahl an Markern, die auf ihnen liegen. Das kann sich z. B. auf die Siegpunkte auswirken, die die entsprechende Karte wert ist, aber auch auf die Produktion oder das Mindestgebot. Einige Karten können auch durch das Platziere eines Markers zerstört werden.

2. Mehrfaches Nutzen von Aktionskarten

Liegen auf einer Aktionskarte Marker, können diese Karten mehrfach verwendet werden. Beim Nutzen einer Aktionskarte wird dann nicht die Karte aus dem Spiel genommen, sondern ein Marker von der Karte in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Hat ein Spieler die Möglichkeit, kann er eine Aktionskarte innerhalb einer Runde auch mehrfach verwenden. Liegt auf einer Aktionskarte kein Marker mehr, kann sie noch einmal genutzt werden und wird dann aus dem Spiel genommen.

Beispiel: Der Spieler nutzt die „Fata Morgana“ in Phase 2, um eine Karte aus der Börse zu entfernen. Für das Nutzen der Aktionskarte gibt er einen auf ihr liegenden Marker in den Vorrat zurück. Er kann die Karte danach noch weitere zwei Mal nutzen – einmal für den verbliebenen Marker und einmal für die Karte selbst.



Spielablauf – Übersicht

Der Spielablauf ändert sich im Vergleich zum Grundspiel nicht. Das Spiel verläuft über mehrere Runden mit den jeweils 4 aufeinanderfolgenden Phasen:

1. Börse auffüllen

Die Zahl der Karten in der Börse wird zu Beginn der Runde aufgefüllt. Nicht versteigerte Karten der Vorrunde werden dabei an den Nachziehstapel gerückt. In dieser Phase können Karten mit dem Symbol  gespielt werden.

2. Aktions- und Einflusskarten ausspielen

Beginnend mit dem Startspieler dürfen alle Spieler reihum beliebig viele Aktions- und Einflusskarten spielen, die noch ungenutzt in ihrem Imperium liegen. Liegen auf einer Aktionskarte Holzmarker, kann die Karte auch mehrfach verwendet werden (siehe „Die Holzmarker“).

Die Phase endet, wenn jeder Spieler einmal die Möglichkeit hatte, seine Aktions- und Einflusskarten zu nutzen.

3. Karten ersteigern

Beginnend bei der Karte am nächsten zum Nachziehstapel, werden die Karten in der Börse der Reihe nach versteigert. Eine nicht versteigerte Karte bleibt in der Börse liegen und wird in der folgenden Runde noch einmal angeboten. Findet sie auch dann keinen Käufer, kommt sie auf den Ablagestapel.

Die Phase endet, wenn jede Karte einmal zur Versteigerung angeboten wurde. In dieser Phase können Karten mit dem Symbol  gespielt werden.

4. Produktion und Einkommen

Jeder Spieler erhält ein Grundeinkommen (30 €) plus die Einnahmen aus den Fabriken. In dieser Phase können Karten mit dem Symbol  gespielt werden.

Das Spiel endet **sofort**, wenn mindestens ein Spieler **nach der Phase 3** 40 oder mehr Siegpunkte in seinem Imperium ausliegen hat. Ansonsten endet das Spiel, wenn der Nachziehstapel zum zweiten Mal leer geworden ist, nach der darauffolgenden Versteigerungsphase.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Übersicht aller Kartensymbole

Kartenart



Fabriken



Statussymbole



Einflusskarten



Aktionskarten

Allgemeine Symbole



Mindestgebot: Gibt den Betrag an, der vom ersten Spieler mindestens geboten werden muss. Ersteigert ein Spieler eine Karte mit einem negativen Gebot, bekommt er den entsprechenden Betrag aus der Bank.



Marker beim Ersteigern: Zeigt die Anzahl an Markern, die auf die Karte gelegt werden, wenn ein Spieler die Karte aus der Börse ersteigert und in sein Imperium legt.



Siegpunkte: Stellt die Zahl an Siegpunkten in der Wertung bei Spielende dar. Rot angegebene Siegpunkte sind negativ und werden von den Gesamtpunkten abgezogen.



Stern: Zeigt v. a. bei Siegpunkten an, dass der Wert variabel ist und von verschiedenen Faktoren abhängt, die auf der Karte im Text beschrieben sind.

Spezielle Symbole

Fabriken:



Produktionswert: Zeigt an, was der Besitzer in Phase 4 an Einkommen aus dieser Fabrik erhält (Geld und / oder Marker).

Einflusskarten:



An Spieler gebunden: Solange diese Karte an einen Spieler gebunden ist, nutzt er die Funktion der Karte.



An Karte gebunden: Solange diese Karte an eine andere Karte gebunden ist, gilt die beschriebene Funktion. Wird diese andere Karte entfernt (aus dem Spiel oder zu einem anderen Spieler), wird auch die gebundene Einflusskarte mit entfernt.

Aktions- und Einflusskarten:

Spielbar in bestimmten Phasen: Ein Symbol am unteren Kartenrand zeigt an, in welcher Phase die Karte eingesetzt werden kann. Ohne Symbol kann die Karte nur sofort nach dem Ersteigern oder in Phase 2 „Aktions- und Einflusskarten ausspielen“ gespielt werden.



Kann jederzeit in Phase 1 „Börse auffüllen“ eingesetzt werden.



Kann jederzeit in Phase 3 „Karten ersteigern“ eingesetzt werden.



Kann jederzeit in Phase 4 „Produktion und Einkommen“ eingesetzt werden.



Jederzeit spielbar: Kann jederzeit im Spiel eingesetzt werden.



Eingeschränkt spielbar: Kann nicht gleich nach dem Ersteigern eingesetzt werden, sondern nur in Phase 2 „Aktions- und Einflusskarten ausspielen“.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de