

Das ist

Illegal

von
Michael Palm
und
Martin Drewes

Illegal

Ein ironisches Kartenspiel von ElPadre
Für 2-6 Personen ab 10 Jahren

Vorbemerkung

In den folgenden Regeln sind Spielerinnen und Spieler gleichermaßen angesprochen. Der Einfachheit halber, wird aber die kürzere männliche Form verwendet.

Das Spiel greift auf ironische und humorvolle Art den Hintergrund eines zwielichtigen Milieus und das Thema von illegalen Geschäften auf. Schließlich handelt es sich dabei nur um ein Spiel. Natürlich sollte jede Spielerin und jeder Spieler außerhalb des Spiels die Finger von solchen Geschäften lassen!

Hintergrund

Jeder Spieler versucht durch Auslegen von Karten eine eigene Firma aufzubauen, die sich auf Import- und Exportgeschäfte aller Art spezialisiert hat. Ein Einkommen ist dabei sowohl auf legale, als auch auf illegale Weise möglich. Da die Konkurrenz nicht schläft, muß man gut aufpassen, sonst wird der eigene Gewinn durch eine Razzia oder einen Steuerprüfer schnell geschmälert.

Inhalt

- 108 Spielkarten:
- 10 "Geschäftseröffnung"
- 4 "Tag der Abrechnung"
- 7 illegale Geschäfte "Wetten" (je 5.000 Euro)
- 7 illegale Geschäfte "Miezen" (je 5.000 Euro)
- 10 illegale Geschäfte "Stoff" (je 25.000 Euro)
- 6 illegale Geschäfte "Waffen" (je 50.000 Euro)
- 1 illegales Geschäft "Der Coup" (100.000 Euro)
- 8 legale Geschäfte "Kleine Fische" (je 1.000 Euro)
- 4 legale Geschäfte "Maklergeschäfte" (je 3.000 Euro)
- 2 legale Geschäfte "Parteigeschäfte" (je 10.000 Euro)

- 2 Belastungen "Razzia"
- 2 Belastungen "Schutzgeld"
- 3 Belastungen "Steuerprüfung"
- 3 Belastungen "Urlaub in Schweden"

- 4 Entlastungen "Informant"
- 4 Entlastungen "Mister Zero"
- 5 Entlastungen "Weiße Weste"
- 5 Entlastungen "Alibi"
- 4 Entlastungen "Schmiergeld"

- 4 lästige "Familienfeiern"
- 3 lästige "Kredithaie"
- 1 lästige "Schutt & Asche"

- 4 "Geschäftsübernahme"
- 4 "Beziehungen"

- 1 "Magnum"

- 2 Übersichtskarten ...
- ...und diese Spielregel.

Vorbereitung

Die Spieler legen den Kartengeber der ersten Partie fest. Dieser mischt alle Karten und teilt jedem Spieler 7 **Karten** aus. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel, den **Ressourcen**, in die Tischmitte gelegt. Der linke Nachbar des Gebers beginnt das Spiel, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielziel

Neben viel Spaß ist Ziel des Spiels, möglichst viele Euro durch lukrative Geschäfte zu kassieren. Der Spieler, der bei der Abrechnung den höchsten Kontostand vorweisen kann, gewinnt die Partie "Illegal".

Ablauf

Ist ein Spieler an der Reihe, muß er entweder eine Karte **ausspielen** oder eine Karte **abwerfen**. Außerdem kann ein Spieler mit seinen Mitspielern auch Karten **tauschen** (siehe unter "Tausch"). Er muß jedoch in jeder Runde eine Karte ausspielen oder abwerfen.

Ausspielen

In jeder Runde darf ein Spieler **nur eine Karte** ausspielen (Ausnahmen: "Legales Geschäft", "Magnum" und "Schmiergeld"). Die Wirkungen der Karten werden im folgenden Abschnitt beschrieben. Nach dem Ausspielen einer Karte **nimmt der Spieler eine neue Karte** vom Ressourcenstapel und beendet somit seinen Zug. Sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Die Karten:

"Geschäftseröffnung"

"Jetzt bist Du im Geschäft. Ausspielen von Geschäften nun möglich."
Die Karte "Geschäftseröffnung" ist wichtig für jeden angehenden Geschäftsmann. Sie **ermöglicht erst das Ausspielen vieler weiterer Karten**. Sie wird offen vor den Spieler gelegt, der sie ausgespielt hat und bleibt dort **bis zum Ende der Partie**.

Erst nach dem Auslegen einer "Geschäftseröffnung" können Geschäfte abgeschlossen (legales oder illegales Geschäft) oder übernommen ("Geschäftsübernahme") werden. "Beziehungen" ausgespielt und der "Tag der Abrechnung" ausgerufen werden. Außerdem kann man belastende Karten nur gegen einen Spieler, der ein Geschäft eröffnet hat, einsetzen.

In jeder Partie darf ein Spieler **nur ein Geschäft eröffnen**, also nur eine "Geschäftseröffnung" vor sich ausspielen.

Illegale Geschäfte

Zusätzlich zu den vier verschiedenen Arten von illegalen Geschäften ("Blüten", "Miezen", "Stoff" und "Knarren"), gibt es noch ein einzelnes höchst lukratives Geschäft mit dem Titel "Der Coup". Ein illegales Geschäft kann von einem Spieler nur ausgespielt werden, wenn bereits eine "Geschäftseröffnung" offen vor ihm liegt und diese **nicht durch eine belastende Karte** beeinträchtigt wird. Illegale

Geschäfte werden nach dem Ausspielen **links** von der Karte "Geschäftseröffnung" offen ausgelegt. Sie ermöglichen erst das nötige Einkommen, um eine Partie gewinnen zu können.

Legale Geschäfte

Im Spiel gibt es drei unterschiedliche legale Geschäfte: "Kleine Fische", "Maklergeschäfte" und "Partiegeschäfte".

Legale Geschäfte bringen weniger Einkommen, sind im Spiel aber leichter und schneller zu spielen. Ein legales Geschäft kann von einem Spieler nur ausgespielt werden, wenn er bereits eine "Geschäftseröffnung" offen vor sich liegen hat und diese nicht durch einen "Urlaub in Schweden" beeinträchtigt wird. Ein ausgespieltes legales Geschäft wird **rechts** von der Karte "Geschäftseröffnung" plaziert. Außerdem kann ein Spieler in einer Runde **zusätzlich** zu einem illegalen Geschäft noch eine legale Geschäftskarte ausspielen.

Belastende Karten

Belastende Karten werden gegen Mitspieler eingesetzt, um diese bei ihren Geschäften zu behindern. Voraussetzung ist, daß der Spieler, gegen den eine belastende Karte ausgespielt wird, bereits eine

"Geschäftseröffnung" offen vor sich liegen hat. Die belastende Karte wird dann **auf die "Geschäftseröffnung"** gelegt. Gegen einen Spieler, der bereits eine belastende Karte auf seiner Geschäftseröffnung liegen hat, kann keine weitere belastende Karte eingesetzt werden. Die Geschäfte des Spielers werden von der belastenden Karte beeinträchtigt. Zusätzlich zu den einzelnen Folgen, darf ein Spieler, der von einer belastenden Karte beeinträchtigt wird, **keine "Geschäftsübernahme"** und **keinen "Tag der Abrechnung"** ausspielen. Die verschiedenen Folgen der belastenden Karten werden nun einzeln beschrieben.

"Razzia"

"Bullenalarm! Illegale Geschäfte verboten. Jede Runde verlierst du ein illegales Geschäft."

Der Spieler, gegen den die "Razzia" ausgespielt wurde, kann in den folgenden Runden **kein illegales Geschäft** ausspielen. Außerdem **verliert er in jeder Runde am Ende seines Zuges** (ausspielen oder abwerfen einer Karte) **ein illegales Geschäft** seiner Wahl. Die Karte "Razzia" wird

erst auf den Ablagestapel gelegt, wenn der betroffene Spieler kein illegales Geschäft mehr offen vor sich liegen hat oder die Entlastungen "Informant" oder "Schmiergeld" oder die vorteilhafte Karte "Beziehungen" oder die "Magnum" spielen konnte.

"Schutzgeld"

"Geben ist seeliger denn nehmen. Du verlierst jede Runde ein Geschäft. Illegale Geschäfte sind nicht mehr möglich."

Ein Spieler, der von der Karte "Schutzgeld" beeinträchtigt wird, darf in seiner Runde **kein illegales Geschäft** ausspielen. Außerdem **verliert er in jeder Runde am Ende seines Zuges** (ausspielen oder abwerfen einer Karte) **ein Geschäft** seiner Wahl. Es spielt dabei keine Rolle, ob es sich um ein legales oder illegales Geschäft handelt. Die Karte "Schutzgeld" wird erst auf den Ablagestapel gelegt, wenn der betroffene Spieler kein Geschäft (legal und illegal) mehr offen vor sich liegen hat oder die Entlastungen "Mister Zero" oder "Schmiergeld" oder die vorteilhafte Karte "Beziehungen" oder die "Magnum" spielen konnte.

"Steuerprüfung"

"Und die Quittungen? Du darfst keine illegalen Geschäfte ausspielen und spielst mit offenen Karten."

Solange die Karte "Steuerprüfung" einen Spieler belastet, darf er **kein illegales Geschäft** in seiner Runde ausspielen und muß außerdem seine **Handkarten offen** auf den Tisch legen. Die Karte "Steuerprüfung" wird auf den Ablagestapel gelegt, wenn der Spieler die Karte "Weiße Weste" oder "Schmiergeld" oder die vorteilhafte Karte "Beziehungen" oder die "Magnum" ausspielen konnte. Erst dann darf er seine Karten wieder vor den anderen Spielern geheim halten.

"Urlaub in Schweden"

"Gestiebte Luft ist gut für Allergiker! Du kannst keine Geschäfte ausspielen."

Die Beeinträchtigung dieser Karte hat zur Folge, daß der Spieler **weder legale noch illegale Geschäfte** ausspielen darf. Sie wird erst auf den Ablagestapel gelegt, wenn der Spieler die Entlastungen "Alibi" oder "Schmiergeld" oder die vorteilhafte Karte "Beziehungen" oder die "Magnum" spielen konnte.

Entlastende Karten

Entlastende Karten dienen zur **Beseitigung** von belastenden Karten. Ein Spieler darf mit einer entlastenden Karte eine Belastungskarte entfernen. Dies ist auch mit belastenden Karten, die gegen Mitspieler gelten, möglich. Doch warum sollte man einem Konkurrenten unter die Arme greifen? Beide Karten (Be- und Entlastung) werden dann auf den Ablagestapel gelegt.

Die entlastenden Karten bedeuten im Detail:

"Alibi"

"Ja, die ganze Nacht und ja, ich habe eine Zeugin. Deine Rückfahrkarte aus Schweden."

Beseitigt nach Ausspielen einen "**Urlaub in Schweden**".

"Informant"

"Psssttt... Warnt vor einer Razzia."

Beseitigt nach Ausspielen eine "**Razzia**".

"Mister Zero"

"...die Axt im Haus...Vertreibt Schutzgelderpresser."

Beseitigt nach Ausspielen eine Karte "**Schutzgeld**".

"Weiße Weste"

"...und hier die Quittungen. Steuerprüfung beendet."

Beseitigt nach Ausspielen eine "**Steuerprüfung**".

"Schmiergeld"

"...und schon läuft's wie geschmiert. Beseitigt eine Belastung. Kostet ein Geschäft von der Hand."

Diese Entlastung ist **universell** gegen jede Art von Belastung einsetzbar. Sie beseitigt also eine belastende Karte nach Wahl. Neben der Be- und Entlastung muß der Spieler, der "Schmiergeld" ausspielt, noch **eine legale oder illegale Geschäftskarte von seiner Hand** auf den Ablagestapel abwerfen. Ist dies nicht möglich, darf er die Karte "Schmiergeld" nicht ausspielen.

Lästige Karten

Jeden Geschäftsmann trifft auch mal ein schicksalhaftes lästiges

Ereignis, dem er sich beugen muß. Ganz gleich, wie man sich entscheidet, die Folgen sind negativ: Wird eine lästige Karte **ausgespielt**, so treffen den Spieler die beschriebenen Auswirkungen. Hält er sie bis zum Ende einer Partie **auf der Hand**, dann wird ihm der **Wert einer lästigen Karte vom eigenen Kontostand abgezogen**. Lästige Karten **wirken sich auf den Spieler aus, der sie spielt** und können auch ausgelegt werden, wenn die eigene "Geschäftsöffnung" von einer Belastung beeinträchtigt wird oder noch keine eigene "Geschäftsöffnung" offen ausliegt.

Nach dem Ausspielen einer lästigen Karte, **muß außerdem jeder Spieler seinem linken Nachbarn eine Karte** verdeckt zuschieben. Dieser **muß** die Karte behalten. Die verdeckten Karten werden erst aufgenommen, wenn jeder Spieler ein Karte weitergeschoben hat.

"Familienfeier"

"Dauert eine Runde und kostet ein offenes Geschäft. Lästig, erspart aber den Verlust von 25.000 Euro."

Der Spieler, der "Familienfeier" ausspielt, muß **sofort ein offen vor sich liegendes Geschäft seiner Wahl auf den Ablagestapel** legen. Sollte er kein offen ausgespieltes Geschäft besitzen, so kann und muß er auch keines abwerfen. Außerdem muß er in der **nächsten Runde aussetzen**.

Nach den Folgen der "Familienfeier" wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Sollte ein Spieler am Ende der Partie noch eine "Familienfeier" auf der Hand haben, so werden ihm 25.000 Euro von seinem Konto abgezogen.

"Kredithai"

"Kostet zwei Runden und Dein teuerstes Geschäft. Oder bei Spielende fressen die Zinsen 50.000 Euro Deines Vermögens."
Der Spieler, der "Kredithai" spielt, muß **sein höchstes offen ausliegendes Geschäft ablegen**. Sollte er kein offen ausgespieltes Geschäft besitzen, so kann und muß er auch keines abwerfen. Außerdem muß er in den **nächsten zwei Runden aussetzen**. Nach den Folgen des "Kredithais" wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Sollte ein Spieler am Ende der Partie noch einen "Kredithai" auf der Hand haben, so werden ihm **50.000 Euro** von seinem Konto abgezogen.

"Schutt & Asche"

"...Verlust aller offenen Geschäfte. Zwei Runden lang trauern. Oder 100.000 Euro bei Spielende abhaken."
Spielt jemand die Karte "Schutt & Asche", muß er **alle offen ausliegenden Geschäfte** auf den Ablagestapel legen. Sollte er kein offen ausgespieltes Geschäft besitzen, kann und muß er auch keines abwerfen. Außerdem muß er in den **nächsten zwei Runden aussetzen**. Nach den Folgen der Karte "Schutt & Asche" wird sie auf den Ablagestapel gelegt. Sollte ein Spieler am Ende der Partie noch die Karte "Schutt & Asche" auf der Hand haben, werden ihm **100.000 Euro** von seinem Konto abgezogen.

Vorteilhafte Karten

"Geschäftsübernahme"

"Unfreundliche Übernahme. Nimm Dir einfach ein beliebiges Geschäft eines Mitspielers."

Voraussetzung für eine "Geschäftsübernahme" ist, daß der agierende Spieler selbst eine **unbelastete "Geschäftsöffnung"** vor sich liegen hat. Eine "Geschäftsübernahme" erlaubt ihm, **ein legales oder illegales Geschäft einem anderen Mitspieler wegzunehmen** und sofort vor sich selbst als eigenes Geschäft auszuliegen. Das Geschäft darf der agierende Spieler nicht auf die Hand nehmen, sondern muß es ausspielen.

"Beziehungen"

"Der Onkel der Schwester meines Neffen könnte...Erleichtert Dich um eine Belastung und ein Mitspieler um ein Geschäft. Nimm's Dir!"

Das Ausspielen der Karte "Beziehungen" hat eine **Geschäftsübernahme** wie oben beschrieben als Folge. Außerdem wird eine eventuelle **Belastung auf der eigenen "Geschäftsöffnung" auf den Ablagestapel** gelegt. Die Karte "Beziehungen" kann also auch gespielt werden, wenn die eigene "Geschäftsöffnung" von einer belastenden Karte beeinträchtigt wird.

"Magnum"

"Es gibt viele Kanonen aber nur eine Magnum. Entfernt eine Belastung oder verhindert eine Geschäftsübernahme."

Die Karte "Magnum" kann auf verschiedene Weise eingesetzt werden. Sie darf **auch gespielt werden, wenn der Spieler, der sie einsetzt,**

selbst nicht an der Reihe ist. In diesem Fall zieht der Spieler keine Karte vom Ressourcenstapel nach.

Die Karte "Magnum" **beseitigt eine Belastung** nach Wahl oder **verhindert eine Übernahme eines Geschäfts** durch "Geschäftsübernahme" oder "Beziehungen".

In allen Fällen werden die "Magnum" und die beseitigte oder verhinderte Karte danach auf den Ablagestapel gelegt.

"Tag der Abrechnung"

"Das Spiel ist aus!"

Voraussetzung für diese Karte ist, daß man eine eigene

"Geschäftseröffnung" bereits offen vor sich liegen hat und **keine belastende Karte** die "Geschäftseröffnung" beeinträchtigt.

Nach dem Ausspielen von "Tag der Abrechnung" **endet die Partie** sofort und es kommt zur Abrechnung (siehe unten).

Abwerfen

Sollte ein Spieler keine Karte ausspielen können oder wollen, so muß er **eine Karte offen auf den Ablagestapel** neben dem Ressourcenstapel ablegen. Es darf nicht mehr als eine einzelne Karte pro Runde abgelegt werden.

Außerdem darf ein Spieler jeweils **3 identische Karten** abwerfen. Dies ist zusätzlich zu einer einzelnen abgeworfenen Karte möglich. Identisch sind Karten, bei denen Titel und Bild übereinstimmen. In beiden Fällen haben abgeworfene Karten keinen weiteren Einfluß auf das Spiel. Es ist auch möglich, drei identische Karten abzuwerfen, ohne zuvor eine einzelne abgelegt zu haben.

Sollte er nach dem Abwerfen von einer drei oder vier Karten **keine weiteren Karten** mehr haben, endet die Partie sofort und es kommt zur Abrechnung (siehe unten). Hat er noch weitere Karten auf seiner Hand, **zieht er eine Karte** vom Ressourcenstapel und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Achtung: Es darf keine lästige Karte ("Familienfeier", "Kredithai" und "Schutt & Asche") einzeln abgeworfen werden, sondern nur 3 identische lästige Karten.

Tausch

Wahlweise darf ein Spieler auch Karten mit seinen Mitspielern tauschen.

Dies ist aber nur möglich, **wenn er an der Reihe** ist. Die Tauschgeschäfte unterliegen dabei keinen Grenzen. Es ist also möglich, mehr Karten zu bekommen als man weggibt. Dem Geschäftspartner muß aber **mindestens eine Karte** gegeben werden.

Ob der Geschäftspartner alle Karten kennt, die er bekommt, bleibt den Spielern überlassen. Natürlich müssen sich beide Spieler einig sein, erst dann wechseln die Karten ihre Besitzer.

Der Spieler muß jedoch in jeder Runde, wie oben beschrieben, eine Karte ausspielen oder abwerfen, auch wenn er getauscht hat.

Ende einer Partie

Eine Partie endet, wenn ein Spieler die Karte **"Tag der Abrechnung"** spielt, der **Ressourcenstapel aufgebraucht** wurde, und ein Spieler keine Karte mehr nachziehen kann oder ein Spieler durch Abwerfen von einer oder mehreren identischen Karten **keine Karten mehr** besitzt. Es kommt dann zur Abrechnung.

Abrechnung

Für jedes **legale und illegale Geschäft** erhält ein Spieler den angegebenen Eurobetrag gutgeschrieben. Die Werte aller **lästigen Karten** ("Familienfeier", "Kredithai" oder "Schutt & Asche"), die ein Spieler nach Spielende noch auf der Hand hat, werden von seinem Eurokonto abgezogen. Außerdem wird noch das **höchste Geschäft**, gleichgültig ob legal oder illegal, das ein Spieler nach Spielende **noch auf der Hand** hat, ebenfalls von seinem Eurokonto abgezogen. Andere Karten sind für die Abrechnung nicht von Belang. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Euro.

Mehrere Partien

Man kann "Illegal" auch über mehrere Partien spielen und das Guthaben jeder Partie notieren. Gewonnen hat, wer als erster einen Kontostand von 500.000 oder 1.000.000 Euro erreicht. Der Kartengeber sollte dann von Partie zu Partie wechseln.

Anregungen und Kritik

Wir wünschen Euch viel Spaß bei Illegal. Denn nur dafür haben wir es erfunden. Es soll über manche Frustration des wahren Lebens hinweghelfen. Und es hat uns viel Arbeit gekostet. Wer jetzt glaubt, etwas Kritik oder Anregung dazu beitragen zu wollen, darf dies getrost tun. Nicht immer reagieren wir darauf mit einer Magnum...

Ars Ludi Verlag
Zollernstrasse 22
78462 Konstanz

Abspann

Illegal ist ein legales Spiel von
Michael Palm und
Martin Drewes

Grafik von
Christiana Hasenfuß.

Layout von
Dirk Reimann

Dankeschön

Vielen Dank, Dirk, für unentwegten Einsatz und sehr sehr viel Geduld.
Und ein ganz tolles Dankeschön für die genialen Illustrationen Dir,
Christiana.
Ausserdem gilt all denen unser Dank, die Illegal spielen, denn ohne
Spieler gäbe es auch dieses Spiel nicht.