

So höret denn...

...noch einige gar tückische Tips:

Lasset keine Gelegenheit aus, Euch in jedes Gespräch, in jede Verhandlung, in jede Auseinandersetzung einzumischen.

Bittet, droht, nervt, hetzt, fleht, verlangt, erwartet, argumentiert, opportuniert, wo Ihr nur könnt – Hauptsache, es wirkt in Eurem Sinne!

Gehet so viele Vereinbarungen und Versprechen ein, wie Ihr nur wollt – solange Ihr diejenigen seid, die sie als erste brechen!

Bedenket jedoch auch das Motto „Eine Hand wäscht die andere“. Fairneß und Verlässlichkeit zur rechten Zeit können ebenso viel Erfolg zeitigen.

Setzt Eure Spielfiguren überlegt ein. Beachtet auch, welche Figuren die Mitspieler noch im Vorrat haben.

Wahret Eure Chancen, irgendwo erfolgreich angreifen zu können. Doch unterlaßt es, wenn die Aussichten nur gering sind.

Verteilet die fremden Figuren in Eurem Haus wohlüberlegt. Versucht soviel Bestechungsgeld wie nur möglich zu kassieren.

Und bedenket stets das eine: es ist nur ein Spiel!
Also vertragt Euch hinterher wieder!

Stefan Dorra

Intrige

Das Ränkespiel um Macht und Machenschaften

**„So höret, Ihr machtlüsteren Intriganten,
Ihr skrupellosen Ränkeschmiede.
Hier erfahret Ihr, was des Spieles Sinn sei:**

*Jeder von Euch erhält einen Spielplan:
den Palazzo, von dem aus Ihr als Regent eines Staates
der „Großen Fünf“ Euer Land kontrolliert.*

Zudem verfügt jeder von Euch über 10 Spielfiguren.

*Das sind die Angehörigen Eures Hofes,
die Ihr als Berater in möglichst hochdotierten Positionen
an den Höfen der Mitspieler unterbringen solltet.*

*Wem dies mit viel Verhandlungsgeschick und dem
gezielten Einsatz von großzügigen Bestechungsgeldern
– ganz nach dem Motto „Eine Hand wäscht die andere“ –
am besten gelingt, der wird am Ende triumphieren.*

*Und so bedenket stets das eine:
Siegreich wird nur derjenige sein, der die meisten
Dukaten zusammenraffen konnte!“*

Venedig – blau
Mailand – grau
Rom – rot
Neapel – beige
Florenz – orange

 Finanzberater

 Rechtsberater

 Militärischer
Berater

 Wissenschaftl.
Berater

 Kirchlicher
Beistand

Pro Spieler:

- 1 Spielplan
- 10 Spielfiguren
- 320.000 Dukaten

„Bankier“ verwaltet
das restliche Geld

Die Ausstattung

- **5 Spielpläne**, die die Palazzi der einzelnen Staaten der „Großen Fünf“ zeigen.
Jeder Palazzo (*im folgenden der Einfachheit halber „Haus“ genannt*) ist in fünf unterschiedlich hoch dotierte Bereiche unterteilt.
- **50 Plättchen** (je 10 in den fünf Farben der einzelnen Häuser). Diese Plättchen (im folgenden „*Spielfiguren*“ genannt) stellen die Angehörigen der einzelnen Häuser dar. Sie sind in fünf unterschiedliche Berufsgruppen unterteilt.
- **1 Insel**, auf die im späteren Spielverlauf immer mehr Spielfiguren verbannt werden.
- **1 Bündel Spielgeld** in den Einheiten 10.000, 50.000 und 100.000 Dukaten.
(Zugunsten des besseren Spielgefühls liegen die Dukaten als Papiergeld vor, obschon es im 16. Jahrhundert diese Form des Geldes noch nicht gab!)

Die Vorbereitung

- **Jeder Spieler erhält:**
 - 1 Spielplan, den er vor sich auslegt,
 - die 10 Spielfiguren derselben Farbe, die er oberhalb des Spielplans bereitlegt,
 - 320.000 Dukaten (je zwei Scheine jeder Einheit).
Das eigene Geld sollte während des weiteren Spielverlaufs vor den anderen Spielern möglichst geheimgehalten werden.
- **Das restliche Geld** erhält ein Spieler, der zusätzlich noch die Rolle des Bankiers übernimmt.

Das Spielende

- **Nach der sechsten Runde** endet das Spiel.
Anschließend erhält jeder Spieler noch einmal für alle seine Figuren in Häusern die entsprechenden Einkünfte ausbezahlt.
- **Es gewinnt** der Spieler, der die meisten Dukaten zusammenraffen konnte.

Die Variante

Wer die Wirkung der Bestechungssummen verstärken möchte, kann mit folgender Zusatzregel spielen: „Wird eine Figur eines Spielers auf die Insel verbannt, erhält er die gerade bezahlte Bestechungssumme umgehend wieder zurück.“



© 1994 FX Schmid
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg

3. Teilzug: Aussenden

- 2 Figuren pro Runde
- zu verschiedenen Häusern
- im Park plazieren

3. Teilzug: Zwei eigene Spielfiguren aussenden

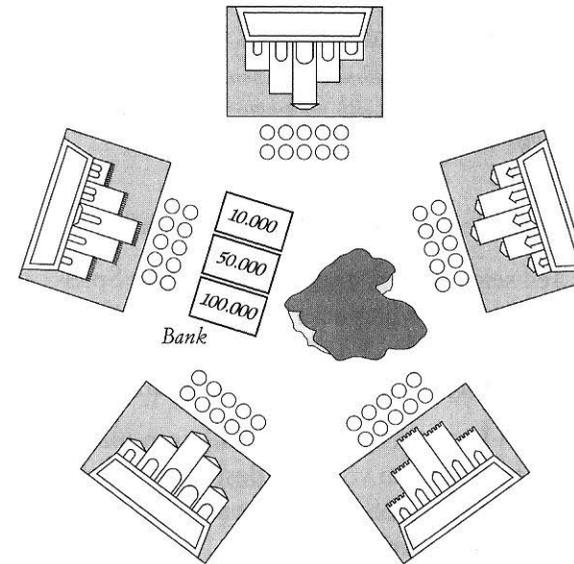
Im 3. Teil seines Zuges muß ein Spieler stets zwei beliebige Spielfiguren aus seinem Vorrat ins Spiel bringen. Diese Figuren dürfen nie bei nur einem Mitspieler vorstellig werden, sondern werden stets zu zwei verschiedenen Häusern ausgesandt. Sie werden dazu im Park vor den ausgewählten Häusern plaziert und warten dort dann darauf, von den entsprechenden Mitspielern – wie gerade beschrieben – aufgenommen zu werden. Im eigenen Palast können Spielfiguren nie unterkommen.

Weitere Einschränkungen gibt es nicht. Insbesondere muß ein Spieler seine Spielfiguren nicht gleichmäßig unter den Häusern seiner Mitspieler verteilen. *Über mehrere Runden hinweg können so beispielsweise durchaus bis zu 5 Spielfiguren eines Spielers an ein und demselben Hof untergebracht werden.*

Hinweis: In der sechsten und damit letzten Runde entfällt für alle Spieler der 3. Teil des Zuges, da bereits alle Spielfiguren ins Spiel gebracht wurden (5 Runden à 2 Figuren = 10 Spielfiguren).

Er sortiert es nach Einheiten und legt es deutlich getrennt von seinem eigenen Geld aus.

- Die Insel wird in der Tischmitte plaziert.



◀ Spielaufbau bei 5 Spielern

Der Spielverlauf

- Der älteste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.
- Drei aufeinanderfolgende Teilzüge muß jeder Spieler pro Runde durchlaufen, wenn er an die Reihe kommt:
 1. Einkünfte kassieren,
 2. Aufnehmen von fremden Spielfiguren ins eigene Haus,
 3. Aussenden von eigenen Spielfiguren zu fremden Häusern.

Drei Teilzüge:

1. Einkünfte
2. Aufnehmen
3. Aussenden

1. Teilzug: Einkünfte

Für jede eigene Figur in einem Haus Einkünfte von der Bank kassieren

2. Teilzug: Aufnehmen

Figuren von Park ins Haus aufnehmen

Bestechungssummen:

- nach Sitzreihenfolge
- mindestens 10.000 Dukaten
- nicht mehr veränderbar

1. Teilzug: Einkünfte kassieren

Zu Beginn seines Zuges erhält ein Spieler für alle seine Spielfiguren, die er in fremden Häusern untergebracht hat, die den Bereichen entsprechenden Einkünfte aus der Bank ausgezahlt.

Hinweis: In der ersten Spielrunde können noch keine Einkünfte kassiert werden, da sich noch keine Spielfiguren in den Häusern befinden.

2. Teilzug: Fremde Spielfiguren aufnehmen

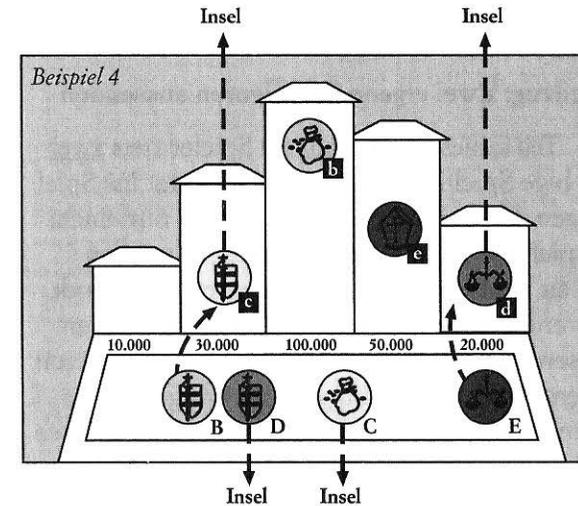
Im 2. Teil seines Zuges muß ein Spieler alle Spielfiguren, die seine Mitspieler bei ihm im Park plaziert haben (siehe 3. Teilzug), in sein Haus aufnehmen (Ausnahme: siehe Konflikte).

In welchen Bereichen er die Spielfiguren plaziert, hängt unter anderem von den Bestechungssummen ab, die die betroffenen Mitspieler ihm (als „Hausherrn“) nun zahlen:

Der erste Mitspieler (im Uhrzeigersinn reihum), der eine Figur im Park plaziert hat, nennt – laut und deutlich! – eine beliebige Summe und zahlt sie umgehend an den Hausherrn.

Anschließend verkündet der reihum nächste betroffene Mitspieler die Höhe seiner Bestechungssumme und zahlt sie ebenfalls sofort an den Hausherrn usw.

Die Bestechungssummen müssen mindestens 10.000 Dukaten oder ein beliebiges Vielfaches davon betragen. Sie müssen stets in vollem Umfang übergeben werden. Sie dürfen nachträglich nicht mehr erhöht oder zurückgefordert werden.



Hier muß Spieler A gleich drei „innere“ Konflikte klären. Der 20.000er-Bereich wird zuerst abgehandelt. Der Spieler im Haus muß als erster seine Bestechungssumme zahlen, also **d**. Dann zahlt der Angreifer im Park: E. Anschließend klärt Spieler A diesen Konflikt: er nimmt E in den 20.000er-Bereich auf, der damit **d** verdrängt; **d** findet sich umgehend auf der Insel wieder. Entsprechend wird der nächste Konflikt gelöst: **c** zahlt als erster, dann folgen B und D. B erhält den Posten, **c** und D werden auf die Insel verbannt. Schließlich zahlt **b** seine Bestechungssumme, dann C. Ein drittes Mal entscheidet sich Spieler A, diesmal für den „Verteidiger“: **b** behält die 100.000er-Position, C wird verbannt. **c** wurde nicht angegriffen und bleibt – ohne eine Bestechung zahlen zu müssen – eine weitere Runde in dem 50.000er-Bereich.

2. Innerer Konflikt

Zuletzt wird der häufiger entstehende „innere“ Konflikt entschieden, derjenige also, bei dem eine Figur, die sich bereits im Haus befindet, von einer oder mehreren Figuren des gleichen Berufes vom Park aus attackiert wird.

„Innerer“ Konflikt:

– Figur im Haus zahlt zuerst, dann reihum

– Eine Figur erhält den Bereich, alle anderen werden verbannt

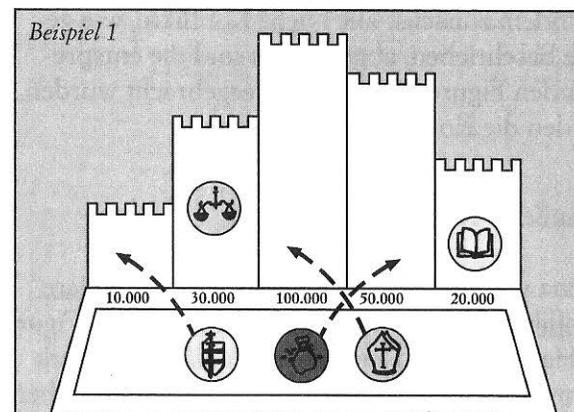
– verbannte Figuren scheiden aus

– Reihenfolge nach Dotierungen

Der Spieler, dessen Figur im Haus angegriffen wird, muß in diesem Fall erneut eine Bestechung an den Hausherrn zahlen, und zwar stets vor dem- oder denjenigen, die ihn vom Park aus attackieren (hier wieder entsprechend der Sitzreihenfolge). Der Hausherr bestimmt anschließend, ob der „Verteidiger“ seine Position innebehält oder ob einer der „Angreifer“ diesen Bereich übernimmt und damit den vorherigen verdrängt. Alle Unterlegenen jedenfalls finden sich schließlich als für immer Verbannte auf der Insel wieder.

Gibt es mehrere „innere“ Konflikte, wird zunächst der niedrigst dotierte geklärt, dann der nächsthöhere usw., bis schließlich alle Konflikte geklärt sind und sich keine Figur mehr im Park befindet.

Nachdem alle beteiligten Mitspieler ihre Bestechungssumme an den Hausherrn bezahlt haben, nimmt dieser die Spielfiguren in sein Haus auf. Dabei ist darauf zu achten, daß sich in einem Bereich stets nur eine Spielfigur befinden darf.



Der Hausherr läßt sich alle wesentlichen Aspekte (die Höhe der Bestechungssummen, die möglicherweise geäußerten Hinweise, Wünsche oder gar Drohungen seiner Mitspieler, seine eigenen Absichten und noch vieles mehr) in Ruhe durch den Kopf gehen und verteilt dann – vollkommen nach eigenem Gutdünken und unabhängig von den Bestechungssummen oder jeglichen zuvor getroffenen Absprachen! – die Spielfiguren auf verschiedene, freie Bereiche seines Hauses.

Hinweis: Auch dieser zweite Teil seines ersten Zuges entfällt für den Startspieler, da sich noch keine Spielfiguren in seinem Park befinden.

Hausherr verteilt alle Figuren auf freie Bereiche seines Hauses

1 Figur pro Bereich

Alle Absprachen, Vereinbarungen etc. sind unverbindlich und müssen nicht eingehalten werden

Konflikte

Keine Berufsgruppe
mehrfach pro Haus

„Äußerer“ Konflikt:

- Bestechung nach Sitzreihenfolge
- Eine Figur erhält den Bereich, alle anderen werden verbannt
- verbannte Figuren scheiden aus

Die Konflikte

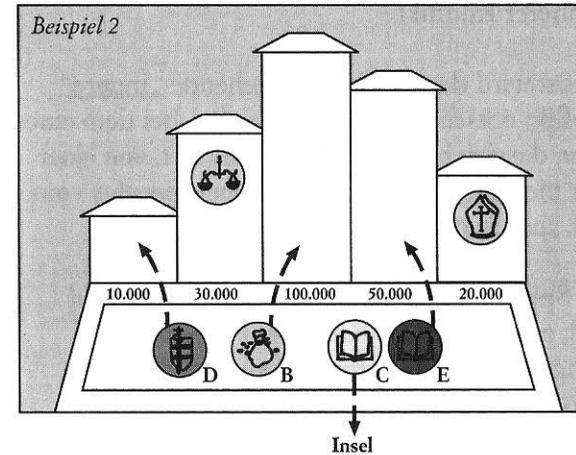
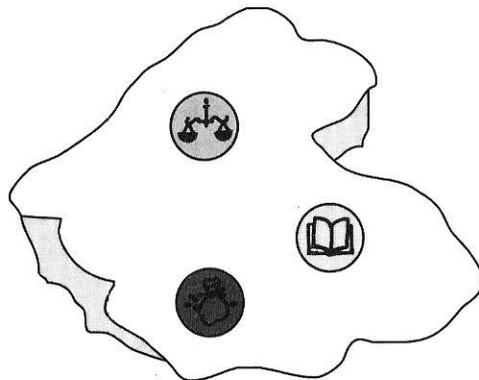
Da in einem Haus jede Berufsgruppe nur einmal vertreten sein darf, kommt es immer wieder zu Konflikten zwischen Spielfiguren desselben Berufes.

Nachdem zunächst alle Nicht-Konflikte, wie gerade beschrieben, abgehandelt und die entsprechenden Figuren im Haus untergebracht wurden, werden die Konflikte entschieden.

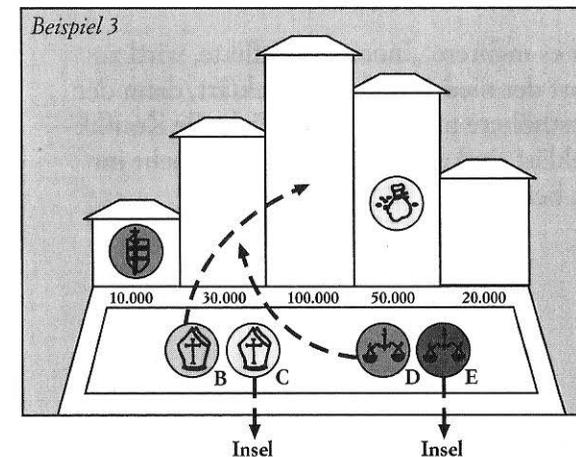
1. Äußerer Konflikt

Zuerst wird der eher selten auftretende „äußere“ Konflikt gelöst, derjenige also, bei dem keine Figur im Haus betroffen ist, sondern lediglich im Park mehrere Figuren des gleichen Berufes auf die Übernahme eines Bereiches spekulieren.

Auch hier entscheidet die Sitzreihenfolge darüber, wer als erster bestechen muß. Nachdem alle Beteiligten gezahlt haben, wird vom Hausherrn eine Figur in einem freien Bereich plaziert, alle anderen an diesem Streit beteiligten Figuren werden auf die Insel verbannt (und scheiden damit für den Rest des Spiels aus!).



Spieler A ist an der Reihe, die Sitzreihenfolge ist dementsprechend A, B, C, D, E. Zunächst zahlt B, dann D seine Bestechungssumme. Beide werden anschließend in 2 noch freien Bereichen untergebracht. Dann wird der „äußere“ Konflikt zwischen C und E geklärt: C zahlt zuerst, dann E. Spieler A nimmt anschließend einen der beiden in sein Haus auf, der andere wird auf die Insel verbannt.



Eine sehr seltene Spielsituation, die nur bei 5 Spielern auftreten kann. Alle Spieler zahlen entsprechend der Sitzreihenfolge ihre Bestechungssumme, dann nimmt Spieler A von beiden Konfliktgruppen (B/C und D/E) je eine Figur in zwei freie Bereiche seines Hauses auf, die beiden anderen werden auf die Insel verbannt.