

Kabale und Fiebe

Lutz Stepponat

Ein knisterndes Feuer mit dampfendem Kessel. Die geflüsterte Bitte um Hilfe und das schreckliche Grinsen als Zustimmung. Eine Audienz am Hofe des Königs. Ein Blick, ein hingehauchter Kuss auf die Hand der Königin. Der Wunsch sei gewährt. In den verwinkelten und dunklen Gassen der Altstadt umherirrend. Endlich! Der Vermummte! Der Goldsack verschwindet im Umhang, ein Nicken und wieder allein in den Gassen.

Kaum unterschiedlicher könnten die Verbündeten sein, die ein Fürst braucht, um seine Macht zu behaupten und sein Ansehen zu steigern. Manche sind gesellschaftlich hochstehend, manche sind verrucht und verdorben, manche verbreiten aber auch Angst und Schrecken. In der Hand des Fürsten aber sind sie nur Figuren, Figuren in einem Spiel, das nur er kennt und beherrscht!

Spielmaterial

- 150 Einflusskarten (Verbündete) in 6 Spielerfarben

Spielerfarbe

Zahlen

Rückseiten in Spielerfarben



Name *Sonderfähigkeit*



Die Personen auf der Rückseite haben für das Spiel keine Bedeutung.

- 36 Zielkarten, 6 Karten je Bereich (Alchemie, Fechten, Ackerbau, Handel, Religion, Musik) in den Punkten 1, 2, 3, 3, 4, 5



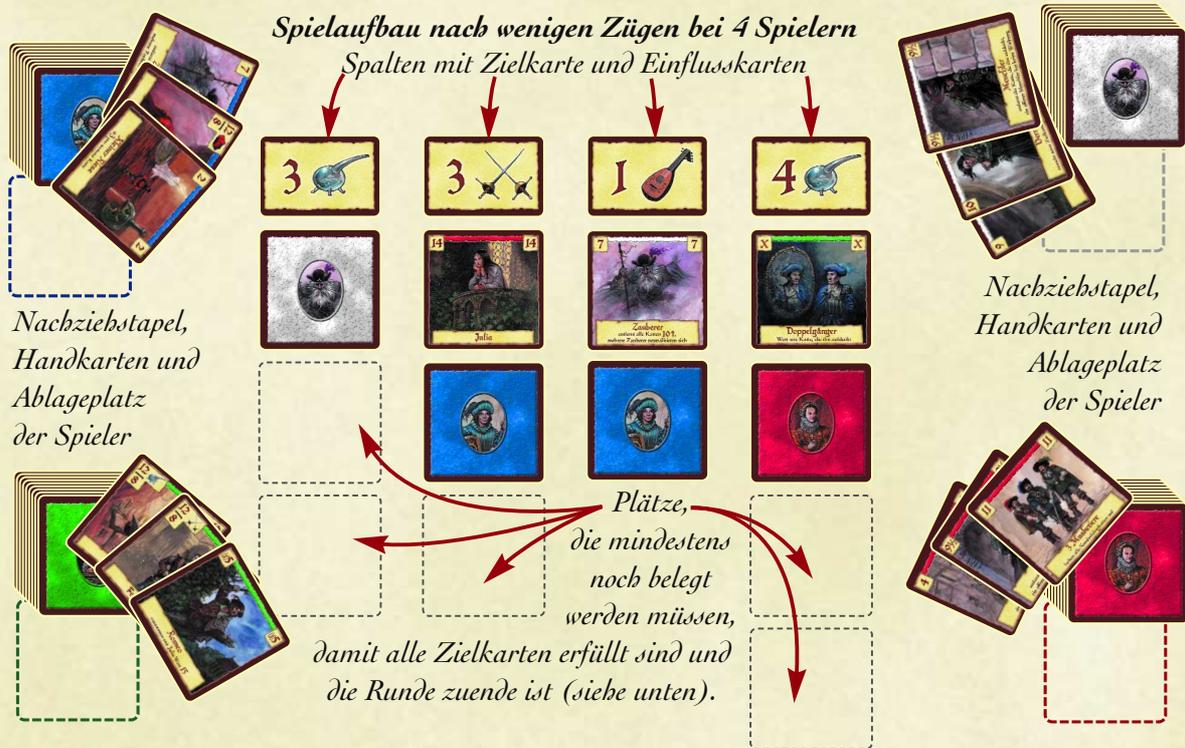
Spielvorbereitungen

Jeder Spieler wählt sich einen Satz mit **25 Einflusskarten** (Verbündete) in einer Farbe. Jeder Spieler mischt seine Karten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Jeder Spieler zieht 3 Karten von seinem Stapel, dies ist seine Kartenhand, die er vor den anderen verdeckt hält.

Nun werden alle Zielkarten gemischt, **6 pro Spieler** abgezählt und als verdeckter Stapel bereitgelegt (z. B. bei 3 Spielern 18 Karten, bei 5 Spielern 30 Karten). Die restlichen Zielkarten werden in die Schachtel zurückgelegt, sie werden für das Spiel nicht mehr benötigt.

Spielablauf

Es werden 6 Runden gespielt. Zu Beginn jeder Runde werden so viele Zielkarten aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen (z. B. 4 Karten bei 4 Spielern). Unter den Zielkarten wird Platz für die Einflusskarten gelassen.



Nun beginnt das Spiel mit dem Jüngsten in der Runde:

- Der Spieler am Zug **muss** 1 Einflusskarte aus seiner Kartenhand verdeckt in eine Spalte seiner Wahl legen. Falls oberhalb der gelegten Karte schon 1 verdeckte Karte liegt, deckt er diese auf, gleichgültig welche Farbe die Karte hat. Hat diese aufgedeckte Karte eine Sonderfähigkeit, wird die daraus folgende Aktion entweder sofort oder am Ende der Runde ausgeführt (siehe Seite 4 bis 6).
- Danach zieht der Spieler 1 Karte vom eigenen Stapel nach. Sollte sein Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt er den eigenen Ablagestapel und verwendet diesen als neuen verdeckten Nachziehstapel.
- Dann kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Dies geht reihum bis zum Ende der Runde.

Ende einer Runde

Eine Runde ist zu Ende, wenn **alle** Zielkarten erfüllt sind. Eine Zielkarte ist **erfüllt**, wenn in ihrer Spalte **mindestens** so viele Einflusskarten liegen, wie es für die Zielkarte Punkte gibt (siehe Beispiel oben). Unter bereits erfüllte Zielkarten können weitere Karten gelegt werden, so lange mindestens 1 Zielkarte noch nicht erfüllt ist. Ist allerdings jede Zielkarte erfüllt, endet die Runde. Alle noch verdeckten Karten werden aufgedeckt. Die Aktionen, die **sofort** ausgeführt werden müssten (siehe Seite 4),

treten jedoch **nicht** mehr in Kraft.

Nun werden die Zielkarten vergeben. Dazu wird Spalte für Spalte einzeln abgerechnet. Der Spieler, der unter einer Zielkarte die größte Summe an Zahlen hat, erhält die Zielkarte. Bei einem Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mit einer seiner Karten am nächsten bei der Zielkarte ist.

Jeder Spieler legt seine eroberten Zielkarten verdeckt vor sich ab. Anschließend nimmt jeder Spieler seine verwendeten Einflusskarten und legt sie offen auf seinen Ablagestapel.

Danach werden entsprechend der Spielerzahl neue Zielkarten aufgedeckt und die nächste Runde beginnt. Sie wird mit dem Spieler fortgesetzt, welcher links von dem Spieler sitzt, der die vorhergehende Runde beendet hat.

Bestimmte **Sonderfähigkeiten** können die Vergabe der Zielkarten beeinflussen, wie man am Beispiel nebenan sieht. Alle **Sonderfähigkeiten** werden auf Seite 5 und 6 beschrieben.

1. Beispiel
»Vergabe der Zielkarten«:

Blau und Weiß haben bei der höchsten »Summe« 16 einen Gleichstand. Blau gewinnt weil seine Karte näher an der Zielkarte liegt.



2. Beispiel »Vergabe der Zielkarten«:

Der weiße Zauberer entfernt durch seine **Sonderfähigkeit** den blauen König und gewinnt so die Zielkarte.



Ende des Spiels

Das Spiel endet nach 6 Runden, wenn alle Zielkarten vergeben sind. Jeder Spieler zählt die Punkte seiner erworbenen Zielkarten. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

- Der Spieler addiert die Punkte seiner gesammelten Zielkarten (siehe Beispiel Sarah).
- Hat ein Spieler Zielkarten **aus jedem Bereich**, kann er speziell abrechnen: Die Punkte der **6 verschiedenen** Karten werden verdoppelt. Von diesen Punkten wird für jede weitere Karte, die der Spieler noch besitzt, je 1 Punkt abgezogen (siehe Beispiele Isabelle und Leonardo).

Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.

Beispiel für die Schlussabrechnung

Leonardo		+		+		+		+		+		= 15 15 x 2 = 26
Sarah	 	+		+		+		= 20				
Isabelle		+		+	 3	+		+		+		= 15 15 x 2 = 30 30 - 1 = 29

Die Einflusskarten

Es gibt drei verschiedene Arten von Einflusskarten: 1.) Karten, die nur Zahlen haben, 2.) Karten, die zusätzlich zu ihrer Zahl eine Aktion **während** der Runde auslösen und 3.) Karten, die zusätzlich zu ihrer Zahl Einfluss auf die Vergabe der Zielkarten nehmen. **Jede Karte wirkt nur in der Spalte, in der sie liegt!**

1.) Karten, die nur Zahlen haben

König | Er hat die Zahl



20.

Königin | Sie hat die



Zahl 16.

Julia | Sie hat die



Zahl 14.

Alchemist, Fechtmeister, Gutsherr, Händler, Kardinal, Minnesänger |



Die höhere Zahl 12 gilt, wenn diese Karte in einer Spalte mit der richtigen Zielkarte liegt, also wenn das Symbol neben der 12 das gleiche ist wie das auf der Zielkarte. Liegt die Karte in einer Spalte mit einem anderen Symbol, zählt die niedrigere Zahl 8. Dies ist keine Sonderfähigkeit (siehe Seite 5 »Musketiere«).

2.) Karten, die eine Aktion während der Runde auslösen

Die Aktion tritt **genau dann** in Kraft, wenn diese Karte **durch eine andere Karte** aufgedeckt wird. Sie tritt **nicht** in Kraft, wenn die Karte erst am Ende der Runde aufgedeckt wird.

Entdecker | Der aufgedeckte Entdecker wandert sofort in die nächste Spalte nach rechts (darauf weist der Pfeil hin). Liegt er bereits ganz rechts, wandert er in die erste Spalte links. In der Spalte, in der er landet, wird er ganz unten **wieder verdeckt** hingelegt. Dann deckt er die oberhalb von ihm liegende Karte auf, falls dort eine liegt. Dies passiert jedesmal, wenn der Entdecker aufgedeckt wird und dann weiterzieht.



Meuchler | Die Karte, die den Meuchler aufdeckt, wird sofort auf den Ablagestapel des Besitzers gelegt. Wird erneut eine Karte unter den jetzt offenliegenden Meuchler gelegt, passiert dieser Karte nichts.



Sturm | Wird der Sturm aufgedeckt, so kann in dieser Spalte keine weitere Karte mehr angelegt werden. Die Zielkarte dieser Spalte gilt als **erfüllt**, auch wenn weniger Einflusskarten liegen als nötig. Würde ein Entdecker in der Spalte mit dem Sturm landen, zieht er in die nächste Spalte weiter.



Tarnkappe | Wird die Tarnkappe aufgedeckt, **kann** deren Besitzer eine Karte aus seiner Hand verdeckt unter die Tarnkappe schieben und sofort eine nachziehen. Die Karte unter der Tarnkappe wird erst am Ende der Runde enthüllt. Hat die enthüllte Karte eine Sonderfähigkeit, die Einfluss auf die Vergabe der Zielkarten nimmt, so tritt diese in Kraft.



Verräter | Wird der Verräter aufgedeckt, **kann** dessen Besitzer die Zielkarte in der Spalte des Verräters mit einer Zielkarte aus einer anderen Spalte tauschen. Sind durch den Tausch alle Zielkarten erfüllt, endet die Runde sofort.



3.) Karten, die Einfluss auf die Vergabe der Zielkarten nehmen

Diese Sonderfähigkeiten treten am Ende der Runde in Kraft, wenn alle Zielkarten erfüllt sind und Spalte für Spalte abgerechnet wird.

Die folgenden 5 Karten werden als erstes **genau in dieser Reihenfolge** abgehandelt:

1. Musketiere | Die Sonderfähigkeiten aller übrigen Karten in dieser Spalte werden aufgehoben. Die Karten haben nur noch ihre aufgedruckte Zahl. Der Doppelgänger hat in diesem Fall keine Zahl. Liegen keine Musketiere in der Spalte, geht es mit dem Zauberer weiter:



2. Zauberer | Alle Karten mit der Zahl 10 und größer werden sofort aus der Spalte entfernt. Dies sind: König, Königin, Julia, Alchemist, Fechtmeister, ... (wenn sie unter »ihrer« Zielkarte liegen), Entdecker, Verräter, Prinz, Eremit, Drache und ein Doppelgänger, der als eine der genannten Karten auftritt. All dies gilt auch, wenn die Karte unter der Tarnkappe lag. Liegen zwei oder mehr Zauberer in einer Spalte, ist ihre Sonderfähigkeit aufgehoben.



3. Hexe | Alle Karten mit der Zahl 9 und kleiner werden sofort aus der Spalte entfernt. Die Hexe selbst ist davon ausgenommen. Die Hexe entfernt: Alchemist, Fechtmeister, ... (wenn sie **nicht** unter »ihrer« Zielkarte liegen), Sturm, Tarnkappe, Zauberer, Knappe, Kleiner Riese, Romeo, Bettler und einen Doppelgänger, der als eine der genannten Karten auftritt. All dies gilt auch, wenn die Karte unter der Tarnkappe lag. Liegen zwei oder mehr Hexen in einer Spalte, ist ihre Sonderfähigkeit aufgehoben.



4. Prinz & Knappe | Liegen beide Karten **einer Farbe** in derselben Spalte, haben sie die Zielkarte automatisch gewonnen. Haben mehrere Spieler Prinz und Knappe in derselben Spalte liegen, gewinnt derjenige, der mit einer dieser Karten am nächsten bei der Zielkarte ist. (Die Kombination kann natürlich zuvor durch Musketiere, Zauberer oder Hexe aufgebrochen werden.)



Für alle weiteren Karten ist die Reihenfolge ohne Bedeutung

Eremit | Jede weitere Karte in dieser Spalte (egal wem sie gehört) verringert die Zahl des Eremiten um 1.



Kleiner Riese | Jede weitere Karte in dieser Spalte (egal wem sie gehört) erhöht die Zahl des kleinen Riesen um 3.



Doppelgänger | Der Doppelgänger nimmt die **Zahl** der Karte an, die unter ihm liegt. Wurde die Karte unter dem Doppelgänger entfernt, nimmt er die Zahl der darauf folgenden Karte an. Liegt keine Karte unter dem Doppelgänger, so hat er keine Zahl. Liegt ein weiterer Doppelgänger unter dem Doppelgänger, so nimmt der obere Doppelgänger die Zahl des unteren Doppelgängers an, falls dieser eine Zahl aus einer unter ihm liegenden Karte hat, sonst haben beide Doppelgänger keine Zahl. Der Doppelgänger kopiert nur die Zahl, nicht die Sonderfähigkeit der unter ihm liegenden Karte.



Drache | Der Drache verringert die Zahl aller Karten in dieser Spalte um 2. Ausgenommen sind die Karten des Drachenbesitzers. Liegen in einer Spalte mehrere Drachen, verringert **jeder** Drache die Zahlen aller fremden Karten um 2.



Romeo | Er hat die Zahl 5. Liegt in derselben Spalte die gleichfarbige Julia, so hat Romeo die Zahl 15.



Bettler | In dieser Spalte gewinnt der Spieler, der mit seinen Karten die **niedrigste** Summe erzielt hat. Haben zwei oder mehr Spieler die gleich niedrigste Summe, gewinnt von diesen derjenige Spieler, der mit einer seiner Karten am weitesten von der Zielkarte entfernt ist. Ein Spieler, der keine Karte bzw. nur einen Doppelgänger ohne Zahl in dieser Spalte hat, nimmt nicht an der Vergabe der Zielkarte teil. Hat ein Spieler in dieser Spalte nur die Tarnkappe, so ist sie mit der Zahl 0 die niedrigste »Summe«.



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15
80809 München
E-Mail: info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de

Verlag und Autor bedanken sich für die intensive Testarbeit bei folgenden Mitspielern:
Dieter Hornung, Gregor Abraham, Hannes Wildner, Karl-Heinz Schmiel, Tom Hilgert, Isabelle Klöfer, Sarah Klöfer, Elisabeth Klöfer und Leonardo Chavez-Weyand.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY