

# CIAO SEPP

## GELD SAGT MEHR ALS TAUSEND WORTE

**EIN SPIEL UM MACHT, GELD UND KORRUPTION**

Es ist kurz vor Beginn der nächsten Fussball WM. Diese wurde schon Jahre zuvor an einen hier nicht näher spezifizierten Wüstenstaat vergeben. Allerdings kam es für alle überraschend, als ein Jahr vor geplantem Start der WM bekannt wurde, dass die Temperaturen in der Wüste ein bisschen zu heiss für Fussball sind. Nach längeren Evaluationen des Weltfussballverbandes, in welche auch Klimaexperten und der ehemalige Torschützenkönig der Regionalliga Nord involviert waren, war klar: Die WM muss kurzfristig neu vergeben werden! An Bewerbern mangelt es nicht, haben sich doch gleich sechs Länder freundlicherweise dazu bereit erklärt, die WM in ihrem Land durchführen zu wollen.

# INHALTSVERZEICHNIS

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| 1. Spielkonzept.....                 | 2 |
| 3. Spielablauf .....                 | 3 |
| 3.1 Spielstart.....                  | 3 |
| 3.2 Die 12 Wahlkampfwochen.....      | 4 |
| 3.3 Die Wahlkampfwoche.....          | 4 |
| 3.4 Ein Spielzug .....               | 5 |
| 3.5 Die Bestechung .....             | 6 |
| 3.6 Die Bestechungsbedingungen ..... | 6 |
| 3.7 Die Spezialfaehigkeiten.....     | 7 |
| 3.8 Aufgeflogen! .....               | 7 |
| 3.9 Die Wahl.....                    | 8 |
| 3.10 Die Ethikkommission .....       | 8 |
| 3.11 Die letzte Runde.....           | 8 |
| 3.11 Die Schlusswertung.....         | 9 |
| 4. Anmerkungen .....                 | 9 |

## 1. SPIELKONZEPT

Die Spieler übernehmen die Rolle eines von insgesamt sechs Ländern. Jedes Land hat eine Spezialfähigkeit, die es während dem Verlauf des Spiels einsetzen kann. Als Vertreter ihrer Nation versuchen Sie die Gunst des allmächtigen Sepps zu erringen. Ihr Ziel ist es, möglichst viel Geld in die Taschen des Chefs eines grossen Fussballverbandes fliessen zu lassen. Doch das ist nicht so einfach, denn die Korruption darf natürlich nicht auffliegen. Also lassen sie das Geld durch die Hände der Funktionäre fliessen. Doch auch dieser Weg ist alles andere als sicher, denn die Gefahr lauert überall. Die Spieler versuchen Woche für Woche, den verschiedenen Funktionären Bestechungsgelder zuzustecken. Am Anfang der Woche findet jeweils ein Ereignis statt, das den weiteren Verlauf der Runde beeinflusst. Unter der Woche bestechen, spionieren, bestehlen und betrügen die zur Wahl stehenden Länder was das Zeug hält. Nach ein paar Runden werden jeweils am Ende der Woche Abstimmungen abgehalten, bei denen sich entscheidet, welches Land die Stimme (und somit das Bestechungsgeld) erhält. Nach drei Monaten kommt es schliesslich zur endgültigen Entscheidung, sobald Sepp seine Millionen gezählt und versteckt hat.

## 3. SPIELABLAUF

### 3.1 SPIELSTART

Gespielt wird mit 3-6 Spielern. Zu Beginn wählt jeder Spieler ein Land aus, das er vertreten wird. Bei Uneinigkeiten darf der Fussballunerfahrenste zuerst wählen. Jeder Spieler erhält sein Länderplättchen und, falls vorhanden, seine Spezialfähigkeit. Diese sind:

|              |                  |
|--------------|------------------|
| Griechenland | - Schuldscheine  |
| Nordkorea    | - Fadenkreuz     |
| Russland     | - Gashahn        |
| USA          | - NSA            |
| Vatikanstaat | - Heiligenschein |
| Brasilien    | - nichts         |

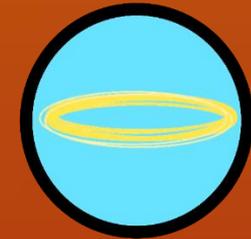
Dann werden die mässigen Ereignisse, die schwerwiegenden Ereignisse und die Abstimmungskarten gemischt und bereitgelegt. Ebenso werden die Geld- und Aktionskarten bereitgestellt. Jeder Spieler zieht nun **drei Geld- und zwei Aktionskarten** vom Nachziehstapel. Dann würfelt jeder der Reihe nach mit zwei Würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augensumme beginnt.



Länderplättchen



Griechischer Schuldschein



Heiligenschein



Spielstart: 3 Geld- und 2 Aktionskarten

### 3.2 DIE 12 WAHLKAMPFWOCHEN

Eine Partie besteht aus zwölf Wochen, beziehungsweise Spielrunden. Auf diese Wochen sind mässige Ereignisse, schwerwiegende Ereignisse und Abstimmungen verteilt. Die zwölf Wochen sehen folgendermassen aus:



### 3.3 DIE WAHLKAMPFWOCHE

Eine Wahlkampfwoche **beginnt immer mit einem Ereignis**. Dem Spielplan wird entnommen, ob es sich dabei um ein mässiges oder ein schwerwiegendes Ereignis handelt. Dann wird die oberste Karte des dementsprechenden Kartenstapels aufgedeckt und das Ereignis vorgelesen. Danach wird die Karte offen abgelegt, damit alle Spieler jederzeit sehen können, welches Ereignis stattgefunden hat. Dies ist vor allem wichtig, wenn sich dieses auf den gesamten Verlauf der Woche auswirkt. Es beginnt der Spieler, der die höchste Augenzahl gewürfelt hat. Er bleibt für den Rest des Spiels der Startspieler und ist somit auch für die Ereignisse am Anfang der Woche zuständig. Hat ein Spieler seinen Zug beendet, ist der nächste dran. So geht es der Reihe nach, bis jeder Spieler einmal am Zug war. Dann ist eine Woche vorbei und die nächste beginnt.



**Das aktuelle Ereignis wird offen abgelegt.**

## 3.4 EIN SPIELZUG

Ein Zug besteht aus drei Elementen:

### 1. Aktionen ausführen

Pro Runde hat jeder Spieler eine Aktion zur Verfügung. Dazu spielt er eine Aktionskarte aus seiner Hand, legt sie auf den Ablagestapel und führt die darauf beschriebene Aktion aus. Einige Aktionskarten erlauben es, danach eine weitere Aktion auszuführen. Diese sind entsprechend gekennzeichnet.

### 2. Spezialfähigkeit nutzen

Dies betrifft nur jene Länder, die eine proaktive Spezialfähigkeit haben. Diese sind Griechenland, Nordkorea, Russland und die USA. Spezialfähigkeiten dürfen erst ab der dritten Woche benutzt werden. Der Vatikanstaat hat eine reaktive Fähigkeit, welche in der entsprechenden Situation genutzt werden kann. Brasilien hat eine passive Fähigkeit, die keine Aktivierung erfordert.

### 3. Karten nachziehen

Der Spieler **zieht drei Karten nach**. Dabei darf er sich aussuchen, wie viele er von welchem Stapel nimmt. Er darf sich auch eine Karte ansehen und erst dann entscheiden von welchem Stapel er die nächste Karte nimmt. Er muss aber genau drei Karten aufnehmen und darf keine zurück- oder weglegen.

## 1. Aktionen ausführen



## 2. Spezialfähigkeit nutzen



## 3. Drei Karten nachziehen



### 3.5 DIE BESTECHUNG

Das wohl wichtigste Spielelement ist die Bestechung. Eben das, was einen Weltfussballverband von jedem zweitrangigen Fussballverband abhebt. Es ist die häufigste Aktionskarte. Spielt ein Spieler eine Bestechungskarte aus, **wählt er einen Funktionär aus**, den er bestechen möchte. Es stehen sechs Funktionäre aus sechs verschiedenen Ländern zur Auswahl. Jeder Funktionär hat Vor- und Nachteile. Hat der Spieler einen Funktionär ausgewählt, darf er **eine beliebige Anzahl an Geldkarten** verdeckt an die entsprechende Funktionärsplatte legen, und zwar so, dass der Stapel an der Kante mit der Flagge des Landes, das er vertritt, anliegt. Somit wird klargestellt, welches Land wie viele Karten an welchen Funktionär bestochen hat.

#### Beispiel:

Der Vatikanstaat und Brasilien haben Kanada bestochen.



### 3.6 DIE BESTECHUNGSBEDINGUNGEN

Jeder Funktionär hat Vor- und Nachteile. Diese sind hier aufgelistet:

#### BURUNDI

Burundi ist ein armes Land, Deshalb fällt es auf, wenn einer seiner Einwohner plötzlich reich ist. Bei der Abstimmung darf darum ein Schwellenwert nicht übertreten werden.

**3 SPIELER 4 SPIELER 5 SPIELER 6 SPIELER**

|                 |         |         |         |         |
|-----------------|---------|---------|---------|---------|
| <b>SCHWELLE</b> | 10 Mio. | 13 Mio. | 16 Mio. | 19 Mio. |
|-----------------|---------|---------|---------|---------|

Übertritt der Gesamtbetrag (abzüglich Schuldscheinen) den Schwellenwert, so wird die Regierung auf die Bestechung aufmerksam und beschlagnahmt das gesamte Geld. Niemand bekommt das Geld oder die Abstimmungskarte.

#### JAPAN

Japanische Funktionäre lassen sich nicht einfach so bestechen. Sie müssen zuerst zu einem schicken Abendessen eingeladen werden. Um Japan zu bestechen, muss deshalb zusätzlich eine beliebige Geldkarte auf den Ablagestapel gelegt werden.

#### KANADA

Kanada hat einen guten Ruf und lässt sich von Negativschlagzeilen nicht so schnell kleinkriegen. Kanada braucht 3 gelbe Karten um aufzufliegen (statt 2).

#### KOLUMBIEN

Der kolumbianische Funktionär konsumiert gerne ab und zu Drogen und ist deshalb nicht immer zurechnungsfähig. Bei der Abstimmung wird gewürfelt. Je später die Abstimmung stattfindet, umso höher ist die Chance, dass der Funktionär unter Drogeneinfluss steht.

|              |   |   |    |    |
|--------------|---|---|----|----|
| <b>WOCHE</b> | 7 | 9 | 10 | 12 |
|--------------|---|---|----|----|

|                  |   |      |         |            |
|------------------|---|------|---------|------------|
| <b>AUGENZAHL</b> | 1 | 1, 2 | 1, 2, 3 | 1, 2, 3, 4 |
|------------------|---|------|---------|------------|

Wenn der Funktionär unter Drogeneinfluss steht, weiss er nicht mehr von wem er das Bestechungsgeld bekommen hat. Der Spieler, welcher die Wahl eigentlich gewonnen hätte, darf sich einen Mitspieler aussuchen, der stattdessen das Geld und die Stimmkarte erhält.

|                |   |
|----------------|---|
| <b>SAMOA</b>   | Samoa ist so unbekannt, dass die nordkoreanischen Kartographen es noch nicht entdeckt haben. Das Fadenkreuz kann nicht auf Samoa gelegt werden.   |
| <b>SOMALIA</b> | Somalia ist das Königreich der Piraten und dementsprechend ist es nicht sicher, ob die Bestechungsgelder den Funktionär auch wirklich erreichen. Um Somalia zu bestechen wird ein Würfel geworfen. Ist das Ergebnis eine 1, wird das Geld von den Piraten geklaut und landet auf dem Ablagestapel. Bei einem anderen Ergebnis war die Bestechung erfolgreich und das Geld kann wie gewohnt an die Somalia-Platte gelegt werden. |

### 3.7 DIE SPEZIALFAEHIGKEITEN

Jeder Spieler hat eine Spezialfähigkeit. Diese sind hier aufgelistet:

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>BRASILIEN</b>    | Sollte eine Abstimmung unentschieden enden, gewinnt stattdessen Brasilien. Liegt bei einer Abstimmung kein Bestechungsgeld auf einem Funktionär, erhält Brasilien die Stimmkarte.   |
| <b>GRIECHENLAND</b> | Griechenland hat drei Schuldscheine im Wert von je 2 Millionen. Diese können auf gegnerische Bestechungsstapel gelegt werden und verringern somit deren Gesamtbetrag. Man kann durch Schuldscheine nicht unter null fallen.   |
| <b>NORDKOREA</b>    | Nordkorea kann während seines Zuges das Fadenkreuz auf einen Funktionär legen. Die Position kann jede Runde aufs Neue gewählt werden. Wird das schwerwiegende Ereignis „Nuke“ aufgedeckt, fällt die Bombe auf diesen Funktionär und alle Bestechungsgelder werden entfernt. Das Fadenkreuz kann danach wieder verwendet werden. |

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>RUSSLAND</b>     | Russland kann einmal pro Spiel einem anderen Land „den Gashahn abdrehen“. Dazu wählt man einen Mitspieler, welcher dann 3 seiner Geldkarten auf den russischen Bestechungsstapel eines von Russland gewählten Funktionärs legen muss. Danach wird das Gas-Plättchen umgedreht.  |
| <b>USA</b>          | Die USA kann einen Funktionär auswählen, den sie überwachen wollen. Dazu wird der Sheriffstern auf den entsprechenden Funktionär gelegt. Die USA kann dann jederzeit alle Bestechungsgelder dieses Funktionärs anschauen. Die Position des Sterns kann nicht gewechselt werden, bis das entsprechende Land gewählt hat. |
| <b>VATIKANSTAAT</b> | Der Vatikanstaat hat den „Segen von oben“ und kann einmal pro Spiel eine negative Aktion abwehren. Dies beinhaltet die wöchentlichen Ereignisse und gegnerische Aktionskarten, aber nicht gegnerische Spezialfähigkeiten. (Die Nuke zählt als Spezialfähigkeit.) Danach wird das Heiligenschein-Plättchen umgedreht.    |

### 3.8 AUFGEFLOGEN!

Wenn ein Funktionär **2 gelbe Karten** erhalten hat (drei für den kanadischen Funktionär), fliegt er auf. Ein aufgeflogener Funktionär landet im Gefängnis und sein gesamtes Geld wird beschlagnahmt. Seine Position wird von einem neuen Funktionär übernommen. Alle gelben, Geld- und Ereigniskarten, sowie Schuldscheine und Fadenkreuze werden entfernt. Lediglich der Sheriffstern bleibt liegen. Der neue Funktionär **kann nun erneut, wie gewohnt bestochen werden**. Sollte ein Funktionär von einer Nuke getroffen werden, so gilt dasselbe Verfahren.

### 3.9 DIE WAHL

Ab Woche 7 kommt es immer wieder zu Abstimmungen. Diese finden immer **am Ende der Woche** statt. Sobald der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, deckt er die oberste Karte des Abstimmungskartenstapels auf. Der aufgedeckte Funktionär wird nun ausgewertet. Alle Geldkarten werden aufgedeckt und gezählt. Schuldscheine zählen als minus 2 Millionen, Geldkarten als der aufgedruckte Betrag. Der Spieler, der **die höchste Summe** bestochen hat, erhält die Stimme des Funktionärs. **Das gesamte bestochene Geld** wird zusammengenommen und nun **nimmt der Funktionär seinen Anteil davon**. Dieser Anteil hängt vom Land des Funktionärs und der Anzahl Spieler ab.

|                  | 3 SPIELER | 4 SPIELER | 5 SPIELER | 6 SPIELER |
|------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>JAPAN</b>     | 3 Mio.    | 4 Mio.    | 5 Mio.    | 6 Mio.    |
| <b>KANADA</b>    | 8 Mio.    | 11 Mio.   | 13 Mio.   | 16 Mio.   |
| <b>KOLUMBIEN</b> | 2 Mio.    | 2 Mio.    | 3 Mio.    | 3 Mio.    |
| <b>LESOTHO</b>   | 1 Mio.    | 1 Mio.    | 2 Mio.    | 2 Mio.    |
| <b>SAMOA</b>     | 7 Mio.    | 9 Mio.    | 11 Mio.   | 13 Mio.   |
| <b>SOMALIA</b>   | 2 Mio.    | 3 Mio.    | 4 Mio.    | 5 Mio.    |

Nach Abzug der Gebühren und der griechischen Schulden darf der siegreiche Spieler das Geld zu sich auf die Platte gelegt werden. Können die Gebühren nicht exakt bezahlt werden, wird aufgerundet (also mehr bezahlt als nötig). Es können keine Negativbeträge an Sepp weitergegeben werden. Der gewonnene Geldbetrag wird verdeckt an die entsprechende Kante der Sepp Platte gelegt. Der Gewinner erhält ausserdem **die Stimmkarte des Funktionärs**. Diese zählt in der Schlusswertung zusätzlich zur Gesamtpunktzahl. Sollte eine Abstimmung unentschieden enden oder keine Bestechung über null Millionen eingehen, so **gewinnt Brasilien** die Abstimmung und erhält das Geld und die Abstimmungskarte. Am Ende der Wahl wird die **Funktionärsplatte umgedreht**.

### 3.10 DIE ETHIKKOMMISSION

Das schwerwiegende Ereignis „Ethikkommission“ ist etwas komplizierter und wird deshalb hier nochmals ausführlicher beschrieben. Zu Beginn wird ein Würfel geworfen. Der entsprechende Funktionär erhält Besuch von der Ethikkommission. Es kann auch Funktionäre treffen, die bisher noch nicht bestochen wurden! Ob der Funktionär **auffliegt** wird durch einen Wurf mit zwei Würfeln entschieden. Ist die Gesamtaugenzahl **x** oder höher, fällt der Kommission nichts auf. Ist die Zahl niedriger, ist der Funktionär **aufgeflogen!**

|                  | 3 SPIELER | 4 SPIELER | 5 SPIELER | 6 SPIELER |
|------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>AUGENZAHL</b> | 8         | 9         | 9         | 10        |

Diese Zahl kann jedoch durch die Spieler gesenkt werden. Dazu legt jeder Spieler **vor dem Wurf** verdeckt eine beliebige Geldmenge (oder auch nichts) vor sich ab. Dann wird das Geld aufgedeckt. Pro Million wird die Schwelle um eins gesenkt. Spielen also beispielsweise vier Spieler und sie bestechen zusammen drei Millionen lautet die neue Schwelle  $9 - 3 = 6$ . Dann wird gewürfelt. Die Ethikkommission schlägt immer zweimal zu, also wird das ganze nochmals wiederholt! Trifft es dabei wieder denselben Funktionär, so wird erneut gewürfelt, bis ein anderer Funktionär getroffen wird.

### 3.11 DIE LETZTE RUNDE

Am Ende der zwölften Woche, nach der letzten Abstimmung, hat jeder Spieler nochmals die Möglichkeit, **Geld direkt an Sepp** abzugeben. Es dürfen dabei maximal zwei Geldkarten auf den Geldstapel auf der eigenen Spielerplatte gelegt werden. Danach kommt es zur Schlusswertung.

### 3.11 DIE SCHLUSSWERTUNG

Jeder Spieler nimmt die Geldkarten von seiner Spielerplatte und zählt sie zusammen. Die Stimmkarten haben je nach Spieleranzahl ebenfalls einen Geldwert.

|            | 3 SPIELER | 4 SPIELER | 5 SPIELER | 6 SPIELER |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| STIMMKARTE | 3 Mio.    | 4 Mio.    | 5 Mio.    | 6 Mio.    |

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt die Gunst Sepps und bringt die WM in sein Land. Das ist Demokratie!

## 4. ANMERKUNGEN

Es werden nicht alle Ereignisse verwendet. Falls niemand Nordkorea spielt, werden vor dem Spiel die beiden Nukes aus den schwerwiegenden Ereignissen entfernt.

Sollte ein Nachziehstapel aufgebraucht werden, werden die entsprechenden Ablagestapel gemischt und als neue Nachziehstapel verwendet.

Endet eine Abstimmung unentschieden und Brasilien nimmt nicht am Spiel teil, bekommt niemand das Geld und die Stimmkarte.

