

# The Anarchy

Dieses Spiel ist ein Hobbyprojekt von mir (Robert Laing, robert.joeblog@gmail.com), inspiriert von William Dalrymples Buch „The Anarchy — The Relentless Rise of the East India Company“.

Es begann als Print-and-Play-Spiel, und die benötigten PDFs können über die Links auf <https://poopsheet.co.za/games/anarchy/> von Google Drive heruntergeladen werden.

## Überblick

Zwei bis sechs Spieler schlüpfen in die Rollen von Mitgliedern der europäischen Ostindien-Kompanien um 1740. Gewonnen hat, wer am Ende einer Runde mindestens ₹20 aus Indien erpresst. Dies gelingt durch die Einsetzung von Marionettenregierungen mittels politischer Staatsstreichs und Kriege, nicht durch Handel.

## Komponenten



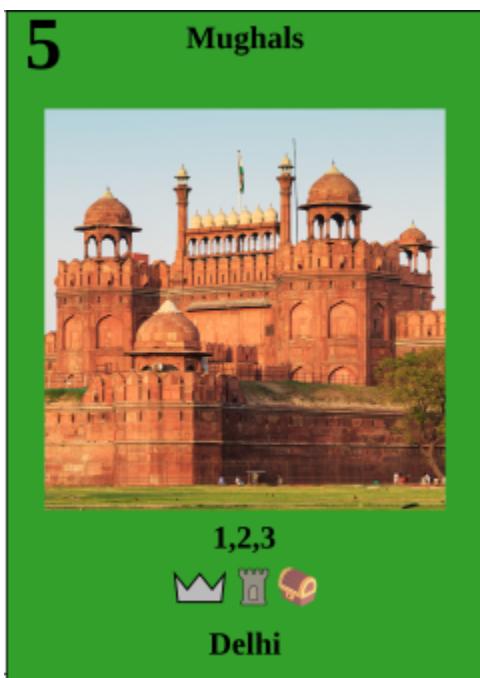
## Spielbrett

Das Spielbrett ist eine politische Gebietskarte Indiens aus der Zeit um 1740. Jedes Gebiet auf der Karte hat eine entsprechende Kartenfarbe, die durch die Hintergrundfarbe und den Namen darüber gekennzeichnet ist, um die Übersichtlichkeit zu verbessern.

## Karten

Es gibt 126 Karten, aufgeteilt in 16 Farben. Jede Farbe und jeder Name entspricht einem Bereich auf dem Spielbrett. Jede Karte repräsentiert einen Ort, einen Anführer, eine Armee oder eine Ware innerhalb eines bestimmten Bereichs. Kombiniert man mehrere Karten, ergeben sich daraus die politische Stärke (Kronensymbole), die Verteidigungsstärke (Burgen), die Angriffs- oder Verteidigungsstärke (Schwerter) und die wirtschaftliche Stärke (Schatzkisten) eines Bereichs.

## Platzkarten



Die obige Karte trägt eine Zahl in der oberen linken Ecke. Das bedeutet, sie besitzt politische Macht und kann daher als oberste Karte in einer Kombination verwendet werden.

Die Zahlen unter dem Bild geben die Anführer an, denen die Karte folgen kann, d. h. mit denen sie kombiniert werden kann. Ein großes Problem in verschiedenen Regionen der Geschichte war der Mangel an Anführern und Gefolgschaft. Dieses Spiel versucht, dies zu simulieren. Je länger die Liste der Anführer ist, denen eine Karte folgen kann, desto wertvoller ist sie in der Regel.

Das Kronensymbol der obigen Karte macht sie wertvoll für Staatsstreichs.

Ihr Burgsymbol verleiht ihr in der Kriegsphase einen Verteidigungswert, aber keinen Angriffswert. Sie trägt ein Schatzsymbol. Wenn sie kombiniert wird, erhält ihr Besitzer am Ende jeder Runde ₹1 und sie zählt für die Siegbedingung.

## Anführererkarten

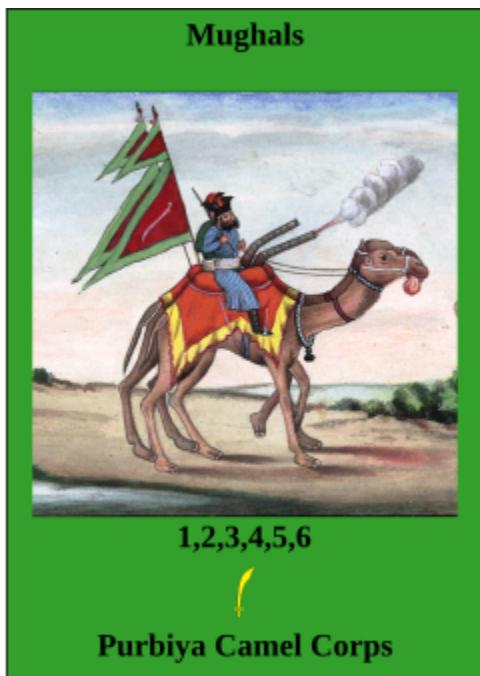


Das obige Beispiel zeigt Imad-ul-Mulk, einen skrupellosen Großwesir und berüchtigten Strippenzieher.

Unter seinem Bild befindet sich keine Zahlenliste, was bedeutet, dass er nur als Anführer verwendet werden kann.

Achtung, Spoiler: Er hat nur wenige Anhänger, wodurch jede von ihm geführte Regierung (d. h. diese Kartenköpfe verschmelzen) anfällig für Staatsstreich ist.

## Armeekarten



Diese Karte hat weder eine Anführernummer noch eine Krone und kann daher nur als Gefolgsmann in einer Kombination verwendet werden.

Ihr Schwertsymbol bedeutet, dass sie in der Kriegsphase des Zuges eines Spielers für Angriffe auf benachbarte Gebiete eingesetzt werden kann. Sie hilft auch bei der Verteidigung, wenn ihr Gebiet angegriffen wird. Militäreinheiten folgen üblicherweise ihrem Anführer.

## Rohstoffkarten



Diese Karten zeigen lediglich ein Schatztruhsymbol, aber keine politische oder militärische Macht. Sie folgen üblicherweise einem Anführer und müssen in einer Kombination mit einer führenden Karte mit Kronensymbol kombiniert werden.

## Spielsteine

Jeder Spieler wählt einen der sechs Stapel runder Spielsteine mit den historischen Logos verschiedener Ostindien-Kompanien. Da es in diesem Spiel keine variablen Spielerfähigkeiten gibt, ist die Wahl rein ästhetisch.

Ein Spielstein pro Spieler wird gemischt, um die Zugreihenfolge der Spieler zu Beginn jeder Runde zufällig zu bestimmen.

## Geld

Spieler benötigen Geld, um zu Beginn jedes Zuges zusätzliche Karten zu kaufen und Schlachten zu gewinnen. Geld wird durch Karten dargestellt, die in der Kriegsphase gleichzeitiges Bieten ermöglichen. Jeder Spieler zieht eine leere Geldkarte, wenn er kein Geld in einer Schlacht einsetzen möchte.

## Aufstellen



1. Jeder Spieler wählt eine Ostindien-Kompanie und nimmt deren Spielsteine. In Tabletopia ist es am einfachsten, einen Spielstein auf die Hand zu nehmen, um sich zu merken, welche Farbe zu welcher Ostindien-Kompanie gehört, und die restlichen Spielsteine auf den Bereich des Tisches zu legen, den der Spieler mit dieser Farbe nutzt.
2. Für die zufällige Spielreihenfolge wird ein Stapel verdeckter Spielsteine benötigt, einer für jeden Spieler.
3. Die Karten werden gemischt, und jeder Spieler zieht 10 Karten.
4. Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt und bildet den Ablagestapel.
5. Jeder Spieler beginnt mit 10 ₹. Das Geld auf der Hand kann jederzeit bei der Bank in Wechselgeld umgetauscht werden.
6. Jeder Spieler nimmt eine leere Geldkarte oder einen verdeckten Geldkartenstapel, den er immer dann ausspielt, wenn er kein Geld in einer Schlacht einsetzen möchte.

## Spielzüge

Die Reihenfolge der Spieler in einer Runde wird zufällig durch den gemischten Stapel Spielsteine bestimmt. Nachdem alle verdeckten Spielsteine einer Runde offen auf dem Ablagestapel liegen, werden diese umgedreht und neu gemischt.

Der oberste Spielstein wird umgedreht, und der Spieler durchläuft die folgenden Phasen:

1. Zusätzliche Karten kaufen
2. Karten ziehen
3. Karten auslegen
4. Eine Karte ablegen

5. Krieg führen
6. Einkommen

## 1, Zusätzliche Karten kaufen

Ein Spieler kann zusätzliche Karten an die Bank zahlen, die mit jedem Kartenkauf teurer werden. Die erste Karte kostet ₹1, die zweite ₹2, die dritte ₹3 usw. Die Gesamtkosten ergeben sich aus der Summe aller Karten.

Wenn ein Spieler eine Karte aus dem unteren Ablagestapel benötigt, kann er diese untersuchen und die benötigte Anzahl an Karten zählen. Alle diese Karten nimmt er dann auf die Hand.

Hier ist eine Tabelle zur Vereinfachung der Berechnung:

Karten	Preis
1	Frei
2	₹1
3	₹3
4	₹6
5	₹10
6	₹15
7	₹21
8	₹28
9	₹36
10	₹45

## 2. Karten ziehen

Spieler müssen vor dem Ziehen zusätzliche Karten an die Bank bezahlen. Der Spieler zieht die bezahlte Anzahl an Karten und nimmt diese je nach Wunsch und Verfügbarkeit vom verdeckten Talon oder vom offenen Ablagestapel auf die Hand.



Der Spieler der Niederländischen Ostindien-Kompanie (lila) beginnt das Spiel. Er zahlt 6 ₹ an die Bank, um vier Karten zu ziehen und erhält 4 ₹ Wechselgeld. Er zieht nacheinander verdeckte Karten vom Stapel. Die dritte Karte zeigt die Mogul-Anführerin Zabita Khan, auf die die Startkarte, die Rohilla-Kämpfer, folgt. Daher zieht er diese als vierte Karte.

## 3. Karten auslegen

Sollte kein anderer Spieler eine Kombination mit einem entsprechenden Marker auf einem Gebiet haben, errichtet man dort eine Marionettenregierung, indem man eine Kombination offener Karten vor sich auslegt.

Eine Kombination muss einen Anführer (Karte mit Kronensymbol und Zahl oben links) enthalten, der die herrschende Macht eines Gebiets repräsentiert: den Nawab, Nizam, Khan oder Ähnliches. Karten desselben Gebiets folgen diesem Anführer, wenn dessen Zahl in der Zahlenliste unter dem Kartenbild erscheint.

Kartenkombinationen folgen diesem Anführer. Wenn Karten an ihren Anführer angelegt werden, schieben Sie sie von unten unter die Anführerkarte, damit Sie die wichtigen Informationen auf den angelegten Karten lesen können: die Liste der Anführer, denen die Karte folgt, damit andere Spieler sehen können, dass es sich um eine gültige Anlegung handelt, sowie Kronen, Schwerter, Burgen und Schatztruhen.

Die Idee ist, eine ordentliche Reihe unterhalb der Anführerkarte zu bilden. Bei der Tabletopia-Version ist das etwas knifflig, da die unterste Karte orange hervorgehoben und die Karten dann übereinander gestapelt werden.

Eine Kombination kann aus nur einer Karte bestehen, sofern diese mindestens eine Krone trägt.

Ein Spieler kann in dieser Phase Karten aus seiner Hand zu seinen bereits gelegten Kombinationen hinzufügen und dabei gegebenenfalls die Anführerkarte wechseln. Dies kann bedeuten, dass er Karten zurück auf die Hand nehmen muss, falls diese nicht zur neuen Anführerkarte passen.

Man muss nicht jede Karte kombinieren, die kombiniert werden kann. Manchmal ist es ratsamer, einige Karten aufzubewahren, insbesondere solche mit Kronen. Ein Großteil der Spielstrategie besteht darin, zu entscheiden, welche Karten kombiniert und welche aufgehoben werden.



Zurück zum ersten Zug des Startspielers: Er bildet eine gültige Kombination aus zwei Karten und zwei gültige Kombinationen aus je einer Karte, da beide eine Krone und eine ID-Nummer oben links aufweisen. Er beendet diese Phase mit drei Kombinationen und kann so drei VOC-Marker in den entsprechenden Gebieten auf dem Spielplan platzieren.

*Kontrolliert ein anderer Spieler ein Gebiet, repräsentiert die von dir platzierte Kombination eine alternative Regierung, die einen Staatsstreich versucht.*

### Politische Staatsstreichs

Um einen politischen Staatsstreich zu versuchen, bilde eine alternative Regierung, indem du eine gültige Kombination mit mehr Kronen als die bestehende Regierung des Gebiets bildest. Der verteidigende Spieler reagiert, indem er alle Karten aus seiner Hand, die er legal mit seinem Anführer auf dem Tisch kombinieren kann, hinzufügt.

Damit der Staatsstreich gelingt, musst du nach dem Hinzufügen von Karten immer noch mehr Kronen in deiner Kombination haben als dein Gegner.

Der Gewinner nimmt die Kombination des Gegners und bildet eine neue Regierung. Alle Karten, die er nicht kombinieren kann, nimmt er auf die Hand.

War dein Staatsstreich erfolgreich, ersetze den Gebietskontrollmarker auf dem Spielplan durch deinen.



*Der portugiesische Spieler (grün) ist in der ersten Runde als Dritter an der Reihe. Er legt eine gültige Mogul-Kombination mit drei Kronen ab und schlägt damit die amtierende Regierung des niederländischen Spielers (lila), der nur eine Krone besitzt.*

Hätte der niederländische Spieler Karten auf der Hand, die er passend zur Kombination des Putsches hätte auslegen können, hätte er den Putsch vereiteln und die Karten erobern können. Da er aber keine solchen Karten besitzt, verliert er sie an Grün.



Weder Zabita Khan noch die Rohillas werden Shah Alam folgen, daher können diese in der neuen Regierung nicht eingesetzt werden. Green nimmt sie auf die Hand und schließt sich Imad-ul-Mulk an, der sich ebenfalls keiner von Shah Alam angeführten Koalition anschließen wird.

#### 4. Wirf eine Karte ab.

Du musst eine Karte von deiner Hand abwerfen.

Wenn deine Hand leer ist, musst du eine deiner ausgespielten Karten abwerfen.



Der VOC-Spieler hat zwei karnatische Anführer, die nicht kombiniert werden können, und legt daher einen von ihnen ab.

## 5. Krieg führen

Ein von dir kontrolliertes Gebiet kann versuchen, ein benachbartes Gebiet eines anderen Spielers einzunehmen.

Der Grundangriffswert entspricht der Anzahl der Schwerter in der angreifenden Kombination. Der Verteidigungswert entspricht der Anzahl der Schwerter plus Burgen in der verteidigenden Kombination. Die angreifende Kombination muss mehr Schwerter als die verteidigende Kombination Schwerter plus Burgen haben.

Wie bei Staatsstreichen kann der Verteidiger nach deiner Angriffsankündigung Karten aus seiner Hand hinzufügen.

In dieser Geschichte spielte Geld in Schlachten eine größere Rolle als Soldaten. So gewann beispielsweise Robert Clive von der Britischen Ostindien-Kompanie seine berühmte Schlacht von Plassey, indem er seinen gegnerischen General bestach, nicht zu kämpfen.

Das Spiel simuliert dies durch ein simultanes Auktionssystem, bei dem der angreifende und der verteidigende Spieler entscheiden, wie viel Spielgeld sie einsetzen. Sie legen verdeckt Geldkarten ab, wobei die leere Karte für kein Gebot verwendet wird. Der von jedem Spieler eingesetzte Geldbetrag wird gleichzeitig aufgedeckt. Dieses Geld geht an die Bank, unabhängig vom Ausgang des Spiels.

Die leere Geldkarte wird nach den Kämpfen aufbewahrt und kann im weiteren Spielverlauf beliebig oft verwendet werden.

$$\text{Metzgerrechnung} = (\text{Schwerter des Angreifers} + \text{Gebot}) - (\text{Schwerter des Verteidigers} + \text{Burgen} + \text{Gebot})$$

Kriege führen unweigerlich dazu, dass Karten sowohl der angreifenden als auch der verteidigenden Kartenkombinationen zerstört werden. Diese Karten werden nicht abgelegt, sondern unter den Nachziehstapel gelegt, um sie möglichst aus dem Spiel zu entfernen.

### Getötete Karten

Beide Seiten erleiden die gleiche Anzahl an zerstörten Karten, deren Anzahl sich mit einem deutlicheren Sieg verringert. Der Gewinner einer Schlacht erhält die verbleibenden Karten. Das bedeutet: Gewinnt der Angreifer, nimmt er die restlichen Karten der Verteidigungskombination auf seine Spielfeldseite und ersetzt den Kontrollmarker. Gewinnt der Verteidiger, erhält er die verbleibenden Angriffskarten auf die Hand.

Metzgerrechnung	Getötete Karten
<b>Angreifer gewinnt</b>	
> 2	0
2	1
1	2
<b>Verteidiger gewinnt</b>	
0	3
-1	2
-2	1

< -2

0

Die erste zerstörte Karte eines Stapels ist immer die Anführererkarte. Der Gewinner wählt die zusätzlich zerstörten Karten beider Stapel. Falls durch den Verlust der Anführererkarte einige Karten aus dem Stapel verschwinden, nimmt der Gewinner diese auf die Hand. Kriege, in denen der Wert für „Metzgerrechnung“ 0 beträgt, enden meist als Pyrrhussieg. Es besteht die Möglichkeit, dass die gesamten verteidigenden und angreifenden Stapel zerstört werden, falls sie drei oder weniger Karten enthielten. Gewinner von Schlachten können Karten aus ihrer Hand zu den verteidigenden und angreifenden Stapeln hinzufügen und so gegebenenfalls einen neuen gültigen Stapel bilden, falls alle Karten zerstört wurden. Andernfalls werden Bereiche ohne Stapel neutral.



Nachdem der portugiesische Spieler Mysore durch das Auslegen zweier Karten in dieser Phase seines Zuges eingenommen hat, kündigt er einen Angriff auf das von der Englischen Ostindien-Kompanie kontrollierte Pune an.

Punes Verteidigungswert beträgt nur ein Schwert, während Mysore einen Angriffswert von drei Schwertern hat. Besitzt der Verteidiger Karten mit Burgen oder Schwertern, die er legal auslegen kann, um seine Verteidigung zu verbessern, kann er dies jetzt tun.

*Angreifer und Verteidiger legen jeweils Geldkarten verdeckt ab. Wer kein Geld in die Schlacht investieren möchte, verwendet seine leere Karte.*



Die aufgedeckten Geldkarten zeigen, dass der Angriffswert des portugiesischen Spielers sieben beträgt (drei Schwerter plus  $\text{₹}4$ ), während der Verteidigungswert des englischen Spielers dank seiner  $\text{₹}5$  sechs beträgt. Dadurch sinkt der Wert der Metzgerrechnung auf eins, und der Angreifer gewinnt.

Die Kampfergebnistabelle zeigt, dass jede Seite zwei Karten verloren hat. Da Angreifer und Verteidiger jeweils nur zwei Karten besitzen, scheiden in diesem Beispiel alle aus.



Das von beiden Seiten eingesetzte Geld wird an die Bank gezahlt, und die abgetöteten Karten werden unten auf den Nachziehstapel gelegt.



Der portugiesische Spieler besitzt die Festung Lohagad, wodurch er eine neue Pune-Kombination bildet und den Spielstein der Englischen Ostindien-Kompanie durch seinen eigenen ersetzen kann. Mysore hingegen wird neutral.

## 6. Einnahmen

Sammeln Sie so viel Geld von der Bank, wie Sie Schatzsymbole auf Ihren ausgespielten Karten haben, einschließlich Karten, die Sie in dieser Runde durch Staatsstreich oder Kriege erbeutet haben.

Der erste Spieler, der eine Einnahmen von ₹20 oder mehr erzielt, gewinnt das Spiel.Income



Der Startspieler, die Niederländische Ostindien-Kompanie, beendete seinen Zug mit einem Schatzkistensymbol pro ausgelegtem Kartenstapel und erzielte damit ein Einkommen von 3 ₹. Die Englische Ostindien-Kompanie war als Nächste an der Reihe und legte fünf Kartenstapel aus. Ihre Schatzkistenanzahl betrug jedoch nur drei, was ebenfalls ein Einkommen von 3 ₹ einbrachte.

## Spielende und Ermittlung des Gewinners

Das Spiel endet, sobald ein Spieler ein Einkommen von 20 ₹ oder mehr erreicht hat, d. h. 20 oder mehr Schatzkistensymbole in seinen ausgelegten Karten besitzt. Der Spieler mit den zweitmeisten Schatzkistensymbolen in seinen ausgelegten Karten wird Zweiter usw. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der kontrollierten Gebiete.

## Danksagung

Dank der Reddit-Nutzer, die mir sagten, es sei nicht in Ordnung, von den Spielern zu erwarten, dass sie 126 Spielkarten drucken und ausschneiden (ganz zu schweigen von den Geldkarten und Spielfiguren), habe ich Tabletopia entdeckt, wo du dies vermutlich gerade liest.

Vielen Dank an die wunderbaren Mitglieder der Berliner Spieleentwicklergruppe, die sich alle zwei Wochen am Brettspielplatz trifft. Indem sie mich jedes Mal in meinem eigenen Spiel geschlagen haben, halfen sie mir, es etwas zu verfeinern, obwohl es immer noch sehr ungeschliffen ist und stark unter dem Problem des unkontrollierten Anführers leidet, was es meiner Meinung nach aber gerade zu einer großartigen historischen Simulation macht.

Ein besonderer Dank gilt auch Tom Wham und Richard Hamblen, deren „The Great Khan Game“, das 1989 als Advanced Dungeons & Dragons-Modul veröffentlicht wurde, obwohl es ein eigenständiges Hybrid-Karten-/Brettspiel war, die grundlegenden Rommé-ähnlichen Mechanismen lieferte, die ich hier verwendet habe.