

# KOMPROMAT

AUTOREN:  
ADAM PORTER  
ROB FISHER



2



8+

ILLUSTRATION:  
FELIX KINDELÄN



30'

HELVETIQ

SPIELREGELN

## VORGESCHICHTE

Gerüchte kursieren mit rufschädigenden Informationen über eine wichtige Persönlichkeit des öffentlichen Lebens. Ihr seid zwei rivalisierende Geheimagenten und wollt diese Informationen entweder zerstören - oder verbreiten. Auf halsbrecherischen Missionen fordert ihr euch gegenseitig heraus. Kompromat ist ein aufregendes Spiel für 2 Spieler, das Blackjack mit interaktiven Aktionen kombiniert. Versuche dein Glück und geh als erfolgreichster Spion der Welt in die Geschichte ein!

## SPIELMATERIAL

57 Karten:

2 Ausrüstungsstapel mit 14 Karten (nummeriert 0,5, 1 oder 11, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 7, 7, 8, 9, 10, 1 oder 11)

1 Missionsstapel mit 29 Karten

18 Spionageabwehrtokens

## SPIELABLAUF IN KÜRZE

1. Legt vier Missionskarten aus.
2. Spielt eure Karten der Reihe nach aus (eine offen und mehrere verdeckt), um die Missionen zu gewinnen. Versucht, die Punktzahl eures Gegners zu schlagen, ohne 21 Punkte zu überschreiten.
3. Deckt alle Karten auf. Gewinnt Missionskarten, Siegespunkte, Ruhmesmarken und spezielle Fähigkeiten.

Wer 9 Spionageabwehrtokens hat, verliert sofort! Andernfalls gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten.

## SPIELBEGINN

1. Jeder Spieler nimmt sich einen Stapel mit 14 Ausrüstungskarten. Beide Stapel sind bis auf die Spielerfarbe identisch. Mischt eure Karten.
2. Mischt den Stapel Missionskarten und legt ihn verdeckt auf den Tisch.
3. Legt die Spionageabwehrtokens neben den Missionsstapel.
4. Zieht die obersten 4 Karten aus dem Missionsstapel und platziert sie in einer Linie in der Mitte des Tisches (siehe Abbildung).

Wenn es sich bei einer der aufgedeckten Missionskarten um eine Spionageabwehrkarte handelt, wird eine andere Missionskarte aufgedeckt und so über die Spionageabwehrkarte gelegt, dass die Ausrufezeichensymbole sichtbar bleiben.

Wenn die neu gezogenen Karten ebenfalls Spionageabwehr sind, werden sie beiseite gelegt und eine alternative Karte gezogen. Sie werden dann zurück in den Missionsstapel gemischt.



## SPIELABLAUF

### SPIELT UM MISSIONEN

1. Wer am verdächtigsten ist, beginnt. Führe in deinem Zug die Schritte 2-7 aus.
2. Ziehe die oberste Karte von deinem Ausrüstungsstapel.
3. Wähle eine Mission aus. Lege die Karte offen neben diese Mission.
4. Du kannst dann nacheinander so viele Karten ziehen, wie du möchtest, sie anschauen und dann verdeckt zu derselben Mission legen. Wenn du eine Karte angeschaut hast, musst du sie spielen. Dein Gegner sieht die Anzahl der gespielten Karten, aber nicht deren Werte. (Hinweis: Alle Karten werden neben einer einzigen Mission platziert. Du kannst sie nicht auf mehrere Missionen aufteilen.)
5. Du kannst jederzeit aufhören, Karten zu ziehen. Du strebst eine höhere Gesamtsumme als dein Gegner an, darfst aber nicht über 21 liegen.
6. Wenn deine Karten neben der Mission mehr als 21 ergeben, musst du aufhören. Dem Gegner sagst du das aber nicht.
7. Sobald du keine Karten mehr neben eine Mission legst (oder wenn du aufhören musst, weil du die 21 überschritten hast oder dir die Karten ausgegangen sind), darfst du die verdeckten Karten, die du neben die Mission gelegt hast, nicht mehr anschauen. (Hinweis: Während du Karten ziehst und neben der Mission ablegst, darfst du die verdeckten Karten dieser Mission ansehen).
8. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe, legt eine offene und verdeckte Karten nach Belieben neben eine Missionskarte. Die Mission muss nicht die sein, neben die du Karten gelegt hast. Dies wiederholt ihr, bis beide Spieler Karten für alle vier Missionskarten gespielt haben.

### HINWEISE

Ein Spieler darf einer Missionskarte, die er bereits in einem vorherigen Zug zu erspielen versucht hat, keine Karten hinzufügen. Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt keine Karten mehr in seinem Stapel hat, macht er in der Runde keine weiteren Züge - dies kann bedeuten, dass er keine Karten auf eine Mission legt.

Der Ausrüstungsstapel jedes Spielers enthält nummerierte Karten. Die Karte 1/11 kann entweder als 1 oder als 11 gespielt werden. Der Spieler muss erst entscheiden, welche Zahl sie darstellt, wenn er seine Karten aufdeckt.

Die Karte 0.5 zählt immer als eine Hälfte, d.h. sie ist niedriger als eins und höher als null.



### SPIELENDEN

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Wer zu einem bestimmten Zeitpunkt 9 oder mehr Spionageabwehrtokens hat, verliert sofort.
2. Nach 6 Runden ist Schluss. Zählt die Punkte eurer ergatterten Missionskarten zusammen.

Spionageabwehrtokens sind jeweils 1 Siegespunkt wert.

Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt, wer die meisten Spionageabwehrtokens hat.

### DECKT EURE KARTEN AUF

Beginnt bei der Missionskarte, die dem Nachziehstapel am nächsten liegt. Der Startspieler deckt seine Karten auf und gibt seine Gesamtsumme für die Mission an (er muss entscheiden, ob 1/11 als 1 oder 11 zählt). Der nächste Spieler macht dasselbe mit der gleichen Mission.

### FEHLGESCHLAGENE MISSION

Wer insgesamt mehr als 21 gelegt hat, verliert automatisch. Er oder sie erhält ein Spionageabwehrtoken.

### PERFEKTE MISSION

Wer genau 21 gelegt hat, kann (muss aber nicht) ein Spionageabwehrtoken ablegen.

Wer die höchste Summe unter 21 hat, erhält die Missionskarte.

Bei einem Gleichstand erhält der Spieler, der mehr Karten für die Mission gelegt hat, die Missionskarte. Wenn es immer noch unentschieden ist, wird die Missionskarte abgelegt; niemand gewinnt sie. Dies wird nun für alle Missionskarten ausgeführt.

### DIE NÄCHSTE RUNDE

Nehmt alle eure Ausrüstungskarten zurück und mischt euren Stapel. Legt 4 neue Missionen aus und eine neue Runde beginnt. Der Startspieler wechselt mit jeder Runde.



## MISSIONSKARTEN

Es gibt 4 verschiedene Arten von Missionskarten.



### ZIELOBJEKT

Sie bringen dir die aufgedruckte Nummer an Siegespunkten. Jeder Spieler legt sie verdeckt auf einen Stapel.



### DOKUMENTE UND CODES

Sie sind eine unterschiedliche Anzahl von Punkten wert, je nachdem, wie viele Karten du von diesem Typ besitzt.



Wenn du z.B. am Ende des Spiels 1 Codekarte hast, kriegst du 2 Siegespunkte. Wenn du 2 Codekarten hast, sind sie zusammen 6 Punkte wert. 3 davon geben dir 12 Punkte.



### SPIONAGEABWEHR

Wenn du eine Missionskarte mit darunterliegender Spionageabwehrkarte gewinnst, erhältst du die Anzahl an Spionageabwehrtokens, die der Anzahl der Ausrufezeichen auf der Karte entspricht. Die Spionageabwehrkarte wird weggelegt.



### GEGENSTÄNDE

geben dir besondere Fähigkeiten. Wenn du eine solche Karte hast, lege sie offen vor dich hin, bis du den Effekt nutzt. Du darfst sie nur einmal nutzen. Lege sie nach der Anwendung zu den Missionskarten, die du gewonnen hast. Sie geben dir jeweils 1 Siegespunkt (egal, ob sie verwendet wurden oder nicht). Gegenstände können sofort nach dem Erwerb verwendet werden.