



Ein Kartenspiel für 3 bis 6 Spieler

Dauer: 10 bis 30 Minuten

#### Spielmaterial:

30 Münzen + 6 Charakterkarten (König, Diebin, Ministerin, Henker, Steuereintreiberin, Bauer) + 2 Regelkarten + 1 Regelheft

#### Spielvorbereitung:

1- Vorbereitung der Schatzkammer: Legt die Münzen in die Tischmitte, die Schatzkammer darstellt. Bei 6 Spielern legt ihr alle Münzen hinein. Bei 5 Spielern braucht ihr 25 Münzen, bei 4 Spielern 20 und bei 3 Spielern 15 Münzen.

2- Jeder Spieler nimmt sich 3 Münzen aus der Schatzkammer.

3- Lost mit Hilfe der Charakterkarten einen Startspieler aus. Wer den König zieht, wird Startspieler.

4- Der Startspieler mischt die Karten erneut und legt sie verdeckt auf sechs "Plätze" rund um die Tischmitte.

5- Im Verlauf des Spiels wechseln die Karten ihre Position. Keine Spieler besitzt eine bestimmte Karte. Jeder Spieler hat einen Platz und die Karten wandern von Platz zu Platz. Jeder Spieler kann in seinem Spielzug die Karte auf seinem Platz verwenden. Bei 6 Spielern ist jedem Spieler ein Platz zugeordnet. Bei 5 Spielern sitzt an einem Platz kein Spieler, und die Karte auf diesem Platz kann von niemandem gespielt werden. Bei 4 Spielern liegen sich die beiden Plätze ohne Spieler gegenüber. Bei 3 Spielern ist zwischen je 2 Spielern ein Platz ohne Spieler.

5 Spielern



4 Spielern



3 Spielern



6- Jeder Spieler darf sich eine Karte ansehen, aber nicht die auf seinem eigenen Platz. Der Startspieler beginnt das Spiel.

## Spielablauf:

Jeder Spieler führt in seinem Zug je eine Aktion durch. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler. Wenn du dran bist, wählst du eine der folgenden Aktionen:

1. Zahle eine Münze und sieh dir die Karte auf deinem Platz ein.

Wenn du deine Karte ansehen möchtest, aber keine Münze hast, nimmt sich stattdessen jeder andere Spieler eine Münze aus der Schatzkammer. Es müssen dort dafür aber genügend Münzen vorhanden sein, sonst darfst du diese Aktion nicht durchführen.

2. Verändere die Position der Karten.

Wenn du "nach rechts" sagst, wandern alle Karten gegen den Uhrzeigersinn um einen Platz weiter. Wenn du "nach links" sagst, wandern alle Karten im Uhrzeigersinn um einen Platz weiter. Wenn du "nach gegenüber" sagst, tauscht jede Karte mit der ihr gegenüberliegenden Karte die Plätze (also mit der dritten Karte von links oder rechts).

3. Beanspruche einen Charakter für dich und nutze seine Fähigkeit.

Fähigkeiten der Charaktere:

König: Wenn du behauptest, den König vor dir liegen zu haben, sagst du "Wer ist der Minister?" und nimmst dir 3 Münzen aus der Schatzkammer. Wer dann behaupten möchte, der Minister zu sein, sagt "Ich, Eure Hoheit" und nimmt sich eine Münze.

Ministerin: Du kannst 2 beliebige Karten nehmen, sie über oder unter dem Tisch mischen und dann zurücklegen. Du kannst 2 beliebige Karten wählen, auch deine eigene.

Diebin: Nimm eine Münze vom Spieler zu deiner Rechten und eine von dem zu deiner Linken. Haben diese keine Münzen mehr, nimmst du dir die fehlenden Münzen aus der Schatzkammer.

Henker: Nimm dir alle Münzen eines Spielers, wenn du seine Karte richtig erraten kannst. Als Henker zeigst du auf eine Karte (die einem Spieler zugeordnet ist) und rätst, welchen Charakter sie zeigt. Der dazugehörige Spieler sieht seine Karte an. Falls Du recht hattest, bekommst du die Münzen des Spielers. Falls nicht, bekommst du nichts.

Steuereintreiberin: Sage "Zahlt eure Steuern". Dann muss jeder Spieler eine Münze in die Schatzkammer legen. Da du als Steuereintreiberin keine Steuern zahlst, wählst du einen Spieler und sagst "Du zahlst 2". Der Spieler legt dann eine weitere Münze in die Schatzkammer.

Bauer: Wenn du die Fähigkeit des Bauern nutzen möchtest, musst du deine Karte vorzeigen. Dann musst du nacheinander alle Karten ansagen: "König, Dieb, Minister, Henker" und sie aufdecken. Wenn du richtig getippt hast, nimmst du dir alle Münzen, die noch in der Schatzkammer liegen.

### Anzweifeln:

Das Spiel basiert darauf, dass die Spieler behaupten, wer sie sind. Ihre Behauptungen können wahr oder falsch sein. Wenn ein Spieler behauptet, ein Charakter zu sein, können die anderen Spieler das anzweifeln. Dann gibt der angezweifelte Spieler seine Karte an den Zweifler. Der Zweifler guckt sich die Karte an und gibt sie zurück. Wenn die Behauptung richtig war, zahlt der Zweifler eine Münze in die Schatzkammer. War die Behauptung falsch, gibt es keine Strafe, außer dass man seine Aktion verloren hat. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn die Schatzkammer leer ist. Wer die meisten Münzen hat, gewinnt.

## Hinweise:

- Wenn zwei oder mehr Spieler zweifeln wollen, hat derjenige den Vorrang, der gegen den Uhrzeigersinn näher am angezweifelteten Spieler sitzt (also später dran wäre).
- Wenn ein Spieler keine Münze mehr hat und eine in die Schatzkammer zahlen muss, nimmt sich jeder andere Spieler stattdessen eine Münze aus der Schatzkammer. Beginnt mit dem Spieler zur Rechten des Schuldners und dann gegen den Uhrzeigersinn weiter.
- Wenn die Zahl der Münzen nicht für alle Spieler reicht, endet das Spiel sofort, wenn die letzte Münze genommen wurde.
- Wenn du keine Münzen hast, musst du keine Steuern zahlen.
- Wenn zwei Spieler gleichzeitig behaupten, der Minister zu sein, müssen sie sich gegenseitig herausfordern. Jeder sieht sich die Karte des anderen an. Jeder von ihnen, der sich fälschlich als Minister ausgegeben hat, zahlt eine Münze in die Schatzkammer.



## Über den Bauern:

Ein Spieler, der behauptet, der Bauer zu sein, muss zwei Münzen in die Schatzkammer zahlen, wenn er einen Fehler macht (bei seiner eigenen Karte oder einer anderen). Dann werden die Karten wieder verdeckt und das Spiel geht weiter. Wenn der Spieler einen Fehler gemacht hat und nur noch eine Münze hat, zahlt er sie und alle anderen Spieler nehmen sich je eine Münze aus der Schatzkammer. Sollte der Bauer gar keine Münze mehr haben, nehmen sich alle anderen Spieler je zwei Münzen aus der Schatzkammer. Zuerst nimmt sich der Spieler zu seiner Rechten eine Münze, dann gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis entweder jeder zwei Münzen genommen hat oder die Schat-

Entwickelt und herausgegeben von:

Farbood Engareh (Reality Game)



Leiter der Entwicklung:

Mohamad Zarei

Entwicklung & Produktion:

Javad Abdian

Sohrab Mostaghim

Reza Agharahimi

Cover Design:

Mohamad Reza Mousavi

Deutsche Übersetzung:

Hilko Drude