

Vladimír Suchý

# Der CLUB der VERSCHWENDER

Es ist die Rolle eines korrekten Gentlemans, sich sorgfältig um seine Besitztümer zu kümmern, ein öffentliches Amt zu bekleiden und sich bei Galadiners vornehm zu unterhalten. Mit anderen Worten: Der korrekte Gentleman ist unerträglich öde. Vielleicht ist es an der Zeit, mal etwas Spaß zu haben.

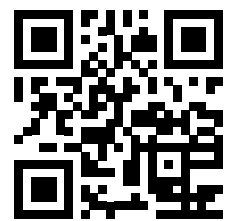
Der Club der Verschwender ist eine geheime Bruderschaft junger Gentlemen, die versuchen die höchsten Gesellschaftsschichten so gründlich wie möglich zu brüskieren. Sie wetteifern miteinander, alle ihre Besitztümer loszuwerden, möglichst viele Stimmen bei einer Wahl zu verlieren und die einflussreichsten Leute zu ärgern.

## Spielübersicht

Das Spiel dreht sich darum, zwei oder drei dieser Wettbewerbe gleichzeitig durchzuführen, wobei jeder sein eigenes Wertungssystem hat. In jedem einzelnen Wettbewerb versuchen die Spieler, Punkte zu verlieren. Das Spiel geht über fünf Spielrunden oder bis ein Spieler es geschafft hat, in einem der Wettbewerbe auf null Punkte zu kommen.

Es handelt sich aber um kein Wettrennen um zu sehen, wer am schnellsten auf null Punkte kommt. Es geht in diesem Spiel vielmehr darum, die verschiedenen Herausforderungen am besten auszubalancieren. Die Endwertung jedes Spielers ist seine höchste Wertung in einem der Wettbewerbe. Der Spieler mit der geringsten Endwertung hat das Spiel gewonnen.

Regelübersicht als Video



[cge.as/pcv](http://cge.as/pcv)



# Spielaufbau

## Die Spielpläne

Der Spielaufbau für alle drei Wettbewerbe ist unten abgebildet, aber das **Standardspiel besteht aus zwei Wettbewerben** in beliebiger Kombination. Jeder Wettbewerb hat seinen eigenen Spielplan und spezielle andere Komponenten. **Die Spieler wählen zwei Wettbewerbe aus und lassen den dritten mit seinen zugehörigen Komponenten in der Spielschachtel.** Wenn alle Spieler gut mit dem Spiel vertraut sind, können sie auch mit allen drei Wettbewerben gleichzeitig spielen. Für die erste Spielpartie empfehlen wir den Wahl- und Gesellschaftswettbewerb. Die Spielpläne werden wie unten abgebildet ausgelegt. Alle Spielpläne sind doppelseitig bedruckt. Die Anzahl der Spieler ist maßgebend dafür, welche Seite benutzt wird.

**2-3** Diese Seite wird mit 2 oder 3 Spielern benutzt.

**4-5** Diese Seite wird mit 4 oder 5 Spielern benutzt.

## Vorbereitung des Hauptspielplans



Die Seite mit diesem Symbol wird für ein Standardspiel mit 2 Wettbewerben benutzt. Die unten abgebildete Seite wird im Spiel mit 3 Wettbewerben benutzt.

## Hauptspielkarten



Aus dieser Kartensammlung werden die fünf Hauptspielkarten herausgesucht, die für das Spiel benötigt werden. Für jede mögliche Kombination der Wettbewerbe gibt es einen ganz bestimmten Kartensatz.

### Beispiel:



Karten mit dieser Kombination von Symbolen werden benutzt, wenn mit den Wahl- und Gesellschaftswettbewerben gespielt wird (und der Besitztumswettbewerb nicht benutzt wird).

Die 2 weißgerahmten Hauptspielkarten werden gemischt und verdeckt auf den Hauptspielplan gelegt. Dann werden die 3 schwarzgerahmten Hauptspielkarten gemischt und verdeckt auf die weißgerahmten Karten gelegt. Dies ist der einzige Kartenstapel, der auf einem Spielplan liegt. Zu Beginn jeder Spielrunde wird die oberste Karte dieses Stapels aufgedeckt. Die oberste Karte kann nun aufgedeckt werden.

**Dame-Beatrice-Plättchen**  
Diese Plättchen werden gemischt und verdeckt auf dem Gesellschaftsspielplan gestapelt. Zu Beginn jeder Spielrunde wird ein neues Plättchen davon aufgedeckt.

**Spielerreihenfolgemarkers**  
Zu Spielbeginn wird die Reihenfolge der Spieler zufällig festgelegt.

## Spielkarten

Für jeden Wettbewerb gibt es zwei Kartensatz, von denen jeder Satz in Sätze unterteilt ist. Der jeweilige Satz mit zwei Symbolen auf der Rückseite wird gemischt und verdeckt neben dem entsprechenden Spielplan gestapelt. Dann wird der jeweilige Satz mit einem Symbol auf der Rückseite gemischt und verdeckt auf den entsprechenden Stapel gelegt. Zu Beginn jeder Spielrunde werden neue Karten verteilt. Alle Karten mit einem Symbol kommen zuerst ins Spiel, danach die mit zwei Symbolen.

## Bezirksanzeigemarkers

Der Marker zeigt auf einen zufällig gewählten Bezirk.

## Plättchen

Die Plättchen der Wahl- und Besitztumswettbewerbe werden auf gleiche Weise vorbereitet. Die Plättchen eines Stapels sind in zwei Sätze unterteilt. Die Plättchen mit zwei Symbolen auf der Rückseite werden gemischt und verdeckt neben dem entsprechenden Spielplan gestapelt. Dann wird der jeweilige Satz mit einem Symbol auf der Rückseite gemischt und verdeckt auf den entsprechenden Stapel gelegt. Zu Beginn jeder Spielrunde werden neue Plättchen verteilt. Alle Plättchen mit einem Symbol kommen zuerst ins Spiel, danach die mit zwei Symbolen.



# Spielvorbereitung

Die Vorbereitung der Spieler ist etwas unterschiedlich je nach Spieleranzahl. Die Tabelle unten auf dieser Seite zeigt eine Zusammenfassung.

## Spielertableaus und Botenjungen



Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das Spielertableau und die Botenjungen (Zylinderhutfiguren) dieser Farbe. Die Anzahl der Botenjungen richtet sich nach der Spieleranzahl, wie in der Tabelle unten rechts aufgeführt. Im Spiel mit allen drei Wettbewerben nimmt jeder Spieler einen zusätzlichen Botenjungen. Nicht benötigte Botenjungen werden in die Schachtel zurückgelegt.

## Spielvorbereitung für den Besitzumswettbewerb



Jeder Spieler nimmt so viele Pfund (Geld) wie in der Tabelle angegeben ist. **Dieses Geld wird für den Besitzumswettbewerb gebraucht.** Wenn nicht mit diesem Wettbewerb gespielt wird, werden die Münzen nicht gebraucht.



Jeder Spieler erhält zufällig einen mit A, B, C, D oder E gekennzeichneten Satz der Besitzumspättchen. Im Fünf-Personen-Spiel wirft jeder Spieler zufällig eines seiner beiden Plättchen mit Grundwert 5 ab. Bei weniger als fünf Spielern behalten die Spieler alle 6 Plättchen.

## Spielvorbereitung für den Wahlwettbewerb



Jeder Spieler setzt seinen Stimmenmarker auf die Wahlwertungstafel. Die anfängliche Stimmenanzahl ist der untenstehenden Tabelle zu entnehmen.



Außerdem erhält jeder Spieler zu Spielbeginn eins dieser Politischer-Zirkel-Plättchen (ohne Symbol auf der Rückseite). **Zufällig wählt jeder Spieler eins dieser Plättchen als sein**

**Startplättchen** und legt es offen neben sein Spielertableau.

## Spielvorbereitung für den Gesellschaftswettbewerb

Jeder Spieler hat seine eigene Gesellschaftswertungstafel und eigene Einflussmarker. Die vier Marker werden so eingesetzt, wie in der rechts abgebildeten Tabelle gezeigt. Es spielt keine Rolle, welche Seite eines Markers zu sehen ist. Jeder Spieler kann entscheiden, ob seine Leute fröhlich oder grimmig sind. Das Geschlecht der Marker ist allerdings wichtig - wir sind schließlich im viktorianischen England.



## Bestimmung der Spielerreihenfolge

Die Spielerreihenfolge wird zunächst zufällig bestimmt. Die Spielerreihenfolgemarkers werden auf die nummerierten Plätze in der Mitte des Hauptspielplans gesetzt.



## Handicaps nehmen

Eher an der Reihe zu sein ist von Vorteil. Deswegen müssen diejenigen Spieler, die eher an der Reihe sind, vor der ersten Spielrunde ein **Handicap** in einem oder mehreren Wettbewerben nehmen.

1. **Besitztümer:** Eine zusätzliche 1-Pfund Münze nehmen.
2. **Wahl:** 1 Stimme hinzugewinnen.
3. **Gesellschaft:** Den rechten Einflussmarker um ein Feld nach oben schieben.

Der letzte Spieler hat kein Handicap. Der zweitletzte Spieler muss 1 Handicap nehmen. Wer vor 2 weiteren Spielern an der Reihe ist, muss 2 Handicaps nehmen, usw. **Handicaps werden immer in der oben genannten Reihenfolge genommen (Münze nehmen, Stimme gewinnen, Marker nach oben schieben).**

*Beispiel:*

*Wir sind in einem Vier-Personen-Spiel mit Wahl- und Gesellschaftswettbewerb. Der erste Spieler muss 3 Handicaps nehmen. Es gibt keinen Besitzumswettbewerb, also ignoriert er den oben genannten 1. Punkt. Er nimmt ein Wahlhandicap, ein Gesellschaftshandicap und dann wieder ein Wahlhandicap. Anders ausgedrückt: Er gewinnt 2 Stimmen hinzu und schiebt seinen rechten Marker ein Feld nach oben. Der zweite Spieler gewinnt 1 Stimme hinzu und schiebt seinen rechten Marker ein Feld nach oben. Der dritte Spieler gewinnt lediglich 1 Stimme hinzu. Der vierte Spieler hat kein Handicap.*

Nachdem alle Spieler ihre Handicaps genommen haben, kann das Spiel mit der ersten Spielrunde beginnen.

2	3-4	5
		
		
		
		



# Die Spielrunde

Der Club der Verschwender wird über 5 Spielrunden gespielt. Das Spiel kann aber auch eher enden, falls es einem Spieler gelingt, in einem der Wettbewerbe auf null Punkte zu fallen.

## Spielrundenübersicht

Jede Spielrunde besteht aus mehreren Phasen. Zwei dieser Phasen sind spezifisch nur für einen bestimmten Wettbewerb:

1. Spielvorbereitung
2. Botengänge
3. Aktionen
4. Hyde Park (nur im Wahlwettbewerb)
5. Dame Beatrice (nur im Gesellschaftswettbewerb)
6. Ende der Spielrunde

## Spielvorbereitung

Jeder Spielplan hat seinen eigenen Spielaufbau, der zu Beginn jeder Spielrunde vorgenommen wird. Die Abbildung auf Seite 2 zeigt den fertigen Aufbau aller drei Spielpläne für die erste Spielrunde außer den folgenden Schritten:

### Karten verteilen



Jeder Spielplan hat drei oder vier Plätze, auf die Karten gelegt werden müssen. Auf jedem Platz ist genau abgebildet, wie viele Karten welchen Typs dort benötigt werden. Dieser Platz hier erfordert 2 weißgerahmte und 1 schwarzgerahmte Karte. **Die Karten werden immer offen ausgelegt.** Wenn die schwarzgerahmte Karte oben drauf gelegt wird, können die Karten so angeordnet werden, dass die Spieler alle Symbole gut erkennen können.



Dieser Platz erfordert eine schwarzgerahmte Karte in den Spielrunden 1, 2 und 3 und eine weißgerahmte Karte in den Spielrunden 4 und 5.



In Spielrunde 5 wird auf diesen Platz keine Karte gelegt. Stattdessen werden dann die beiden gezeigten Belohnungen geboten.

**Die oberste Karte des Hauptspielplans wird aufgedeckt.** In jeder Spielrunde gibt es eine neue Hauptspielkarte.



### Plättchen verteilen

Jeder Wettbewerb hat seinen eigenen Plättchensatz.



Im **Besitztumswettbewerb** werden 4 Besitztumspättchen auf diese 4 Felder am Rand des Spielplans gelegt.



Im **Wahlwettbewerb** werden 4 Politischer-Zirkel-Plättchen auf die vier Felder gelegt, die so aussehen.



Im **Gesellschaftswettbewerb** wird das oberste Dame-Beatrice-Plättchen aufgedeckt und auf das entsprechende Feld gelegt.

### Botengänge

Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl Zylinderhutfiguren, die Botenjungen darstellen. Die genaue Anzahl der Botenjungen richtet sich nach der Spieleranzahl und danach, ob mit 2 oder 3 Wettbewerben gespielt wird, wie auf der vorhergehenden Seite erklärt.



**In Reihenfolge, wie durch die Spielerreihenfolgemarkers auf dem Hauptspielplan vorgegeben, führen die Spieler Spielzüge aus. Sie setzen jeweils einen Botenjungen auf ein unbesetztes Feld sofort den entsprechenden Botengang aus.**

auf einem der Spielpläne. Wer seinen Botenjungen einsetzt, **führt sofort den entsprechenden Botengang aus.**

Manchmal bringt der Botenjunge dem Spieler Karten ein, die er später in der Aktionsphase nutzen kann. Andere Male hat der Botenjunge eine direkte Auswirkung auf die Wertung in einem der drei Wettbewerbe. Auf den folgenden Seiten werden die Bedeutungen der einzelnen Felder im Detail erklärt.

**Nachdem einmal ein Botenjunge auf ein freies Feld gesetzt wurde, kann dort in dieser Spielrunde kein anderer Botenjunge mehr eingesetzt werden.** Hierin besteht der Vorteil, eher an der Reihe zu sein.

In seinem Spielzug muss jeder Spieler einen Botenjungen einsetzen. Normalerweise ist es erlaubt, einen Botengang zu wählen, den man nicht ausführen kann. Wer aber auf dem Besitztumsspielplan einen Botengang wählt, der die Möglichkeit zum Verkauf oder Austausch bietet, muss mindestens eins seiner Besitztümer verkaufen oder austauschen. (Siehe Seite 6.)

### Karten nehmen im 2- oder 3-Personen-Spiel

Jeder Spielplan bietet Kartensätze, welche die Spieler nehmen können. Im 4- oder 5-Personen-Spiel gibt es für jeden Kartensatz ein Feld für einen Botenjungen. Im 2- oder 3-Personen-Spiel gibt es ein Feld weniger. Ein Spieler kann seinen Botenjungen auf ein beliebiges unbesetztes Feld setzen, das zur Aufnahme der Karten dient, um einen beliebigen der Kartensätze zu nehmen. Ein Spieler darf in einer Spielrunde mehr als einen Kartensatz nehmen. Wenn alle Felder besetzt sind, darf niemand den letzten Kartensatz nehmen.

Nachdem alle Spieler ihre gesamten Botenjungen eingesetzt und ihre Botengänge erledigt haben, folgt die Aktionsphase der Spielrunde.

### Aktionen

**In Reihenfolge, wie durch die Spielerreihenfolgemarkers auf dem Hauptspielplan vorgegeben, hat jeder Spieler einen Spielzug, um Aktionen auszuführen.** Aktionen werden mittels Karten ausgeführt. In seinem Spielzug kann jeder Spieler so viele Karten spielen wie er möchte und in beliebiger Reihenfolge. Die Möglichkeit, Karten für



spätere Spielrunden aufzubewahren ist begrenzt. **Zum Ende jeder Spielrunde muss jeder Spieler seine Karten auf 4 reduzieren.**

## Weißgerahmte Karten

Weißgerahmte Karten sind einmalige Ereignisse. Der Spieler spielt die Karte und tut, was darauf angegeben ist. Alle gespielten weißgerahmten Karten werden am Ende der Spielrunde abgeworfen. (Der Spieler sollte sie bis dahin vor sich liegen lassen, da sich manche Effekte auf in dieser Spielrunde zuvor gespielte Karten beziehen.)

## Schwarzgerahmte Karten

Schwarzgerahmte Karten können während des gesamten Spiels mehrmals genutzt werden. Um solch eine Karte zu spielen, legt der Spieler sie auf sein Spielertableau. **Jedes Spielertableau bietet nur Platz für sechs schwarzgerahmte Karten.** Wenn alle sechs Plätze belegt sind und ein Spieler eine weitere Karte spielen möchte, muss er eine bereits gespielte Karte abwerfen um Platz für die neue Karte zu schaffen. Er darf dann auch eine Karte abwerfen, die er in dieser Spielrunde schon genutzt hat.

Eine schwarzgerahmte Karte tut zunächst nichts, wenn sie gespielt wird, aber ihre Fähigkeiten können genutzt werden, sobald der Spieler es möchte. Eine Karte kann zwei Arten von Fähigkeiten zeigen:



Eine in der oberen rechten Kartenecke zu sehende Fähigkeit ist eine Aktion, die der Spieler ein Mal pro Spielrunde in seiner Aktionsphase **aktivieren** kann.

Eine in der unteren Kartenhälfte zu sehende Fähigkeit ist ein dauerhafter Bonus, der **ausgelöst** wird, sobald bestimmte Bedingungen zutreffen.



Um die in der oberen rechten Kartenecke zu sehende Fähigkeit zu aktivieren, schiebt der Spieler die Karte nach unten und führt die abgebildete Aktion aus. Die Karte ist damit genutzt und kann in dieser Spielrunde nicht mehr aktiviert werden. Eine schwarzgerahmte Karte kann sofort aktiviert werden, wenn sie gespielt wird, oder zu einem späteren Zeitpunkt.

Falls die Karte in der unteren Hälfte auch einen Bonusauslöser hat, wird dieser unabhängig davon wirksam, ob die Karte aktiviert ist oder nicht. Der Bonus kann mehrmals pro Spielrunde ausgelöst werden.

Die Karteneffekte werden auf der Rückseite dieses Regelheftes erklärt.

## Bonusaktionsplättchen



Möglicherweise hat der Spieler ein Bonusaktionsplättchen vom Hauptspielplan erworben. Ein Bonusaktionsplättchen kann während der Aktionsphase benutzt werden. Der Spieler führt dann die angegebene Aktion aus und legt das Plättchen auf den Hauptspielplan zurück. Ein nicht benutztes Bonusaktionsplättchen muss zum Ende der Spielrunde zurückgelegt werden.

## Nach der Aktionsphase

Je nachdem mit welchen Wettbewerben gespielt wird gibt es eine oder zwei weitere Phasen, bevor die Spielrunde endet. Die Hyde-Park-Phase wird auf Seite 8 erklärt, die Dame-Beatrice-Phase auf Seite 9 und das Ende der Spielrunde auf Seite 10.

# Botengänge auf dem Hauptspielplan

## Die Hauptspielkarte nehmen

In jeder Spielrunde gibt es eine neue Hauptspielkarte. Das ist eine besondere Karte, weil sie die Wettbewerbe miteinander verbindet.

**Falls mit allen 3 Wettbewerben gespielt wird, funktioniert dies wie jedes andere Botenjungenfeld auch.** Wer seinen Botenjungen auf das Feld setzt, nimmt die Karte. Eine neue Karte wird erst in der nächsten Spielrunde aufgedeckt.



**Wenn mit nur 2 Wettbewerben gespielt wird,** bindet die Aufnahme der Hauptspielkarte vorübergehend einen zusätzlichen Botenjungen. Um die Karte zu nehmen, muss der Spieler dort zwei Botenjungen einsetzen statt nur einem.

Wenn alle Spieler ihren letzten Botenjungen einsetzen, wird dieser Spieler übersprungen. Er verpasst aber dadurch nicht seinen letzten Spielzug: Nachdem alle anderen Spieler ihren letzten Botenjungen eingesetzt haben, nimmt der Spieler einen seiner beiden Botenjungen, die er zur Hauptspielkarte geschickt hatte, und setzt ihn irgendwo anders ein.

## Eine Position in der Spielerreihenfolge reservieren



Wer einen Botenjungen hier einsetzt, **reserviert genau diese Position**

in der Spielerreihenfolge der nächsten Spielrunde. Die aktuelle Spielerreihenfolge ändert sich dadurch nicht, das geschieht erst zum Ende der Spielrunde wie auf Seite 10 erklärt. Zu Spielbeginn ist es von Vorteil, eher an der Reihe zu sein. In späteren Spielrunden kann es nützlich sein, später an der Reihe zu sein wenn man entscheiden kann, das Spiel zu beenden. Auch im Hyde Park kann es vorteilhaft sein, später an der Reihe zu sein.

**Wer seinen Botenjungen hier einsetzt, wählt und nimmt auch eins der verfügbaren Bonusaktionsplättchen.** Die meisten davon gewähren eine Aktion, die während der Aktionsphase genutzt werden kann.

Jeder Wettbewerb steuert 2 Bonusaktionsplättchen bei. Die Aktionen werden auf der Rückseite dieses Regelheftes erklärt. Zum Ende der Spielrunde werden alle Bonusaktionsplättchen auf den Hauptspielplan zurückgelegt.

Auch wenn nur noch eine Position unbesetzt ist kann man diese reservieren. Es ist erlaubt, in Spielrunde 5 hier einen Botenjungen einzusetzen um ein Bonusaktionsplättchen zu bekommen. Man darf keine Positionen besetzen, die nicht zur Spieleranzahl passen. (Beispielsweise stehen in einem 3-Personen-Spiel nur die 3 ersten Positionen zur Verfügung.) Niemand darf in derselben Spielrunde hier zwei Botenjungen einsetzen.

## Renaissancemenschplättchen

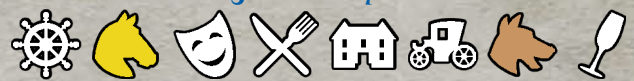


Wer hier seinen Botenjungen einsetzt, nimmt das Renaissance-menschplättchen. **Dieses Plättchen gibt dem Spieler zwei Symbole für diese Spielrunde.** Diese Symbole können in Kombination mit Karten genutzt werden, die der Spieler in seiner Aktionsphase benutzt. (Siehe unten.)

Die beiden Symbole können dieselben sein oder verschiedene. Der Spieler muss ein Symbol erst dann benennen, wenn er es benutzt. Ein einmal gewähltes Symbol kann nicht mehr geändert werden, aber es kann für den Rest der Spielrunde jedes Mal benutzt werden, wenn es angebracht ist.

Zum Ende der Spielrunde wird das Renaissance-menschplättchen auf den Hauptspielplan zurückgelegt, egal ob es benutzt wurde oder nicht.

## Allgemeine Symbole



Diese Symbole treten in allen drei Wettbewerben auf. Die Aktion vieler Karten hängt davon ab, wie viele Symbole eines bestimmten Typs dem Spieler zur Verfügung stehen. Man sollte die Vorteile dieser Karten möglichst maximieren.

Das Renaissance-menschplättchen gibt dem Spieler 2 Symbole. Jeder Wettbewerb steuert auch Symbole auf seine eigene Weise bei. Diese werden auf den folgenden Seiten erklärt. Die Symbole, die ein Spieler durch einen Wettbewerb erhält, gelten auch für die anderen.



# Besitztumswettbewerb

Ein wahrer Verschwender verschleudert seine materiellen Dinge. Das wäre weit einfacher, wenn man nicht so viele davon hätte. Aber durch geschickten Austausch können auch fürstliche Gentlemen wie die Spieler eines Tages ihre Plätze mit den Almosenempfängern tauschen.

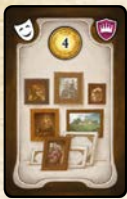
## Wettbewerbsziel

Das Ziel dieses Wettbewerbs ist es, sein gesamtes Geld und alle Besitztümer loszuwerden. Der Punktwert dieses Wettbewerbs ist die Summe aus eigenem Geld und dem Wert der eigenen Besitztümer, außerdem gibt es eine Strafe von 3 Pfund für jedes Besitztum, das ein Spieler zum Spielende noch hat.

## Geld

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem bestimmten Geldbetrag. (Siehe Tabelle auf Seite 3.) Durch den Verkauf von Besitztümern erhalten die Spieler noch mehr Geld. Glücklicherweise gibt es viele Aktionen, durch die man sein Geld verjubeln kann. Jedes Mal wenn ein Spieler Geld ausgibt, erhält er dafür nichts außer der Genußtuung, seinen Punktestand in diesem Wettbewerb gesenkt zu haben.

## Besitztumsplättchen



Zu Spielbeginn hat jeder Spieler zufällig einen mit A, B, C, D oder E gekennzeichneten Satz Besitztumsplättchen erhalten. Jedes Besitztumsplättchen gibt dem Spieler ein Symbol, in der linken oberen Ecke zu sehen. Die Münze in der Mitte nennt den Grundwert. Das Wappen in der oberen rechten Ecke zeigt den Bezirk an, in dem das Besitztum liegt.

## Der Bezirksanzeigemarker



Zu Spielbeginn wurde dieser Marker so eingesetzt, dass er auf einen zufällig gewählten Bezirk zeigt. Zum Ende jeder Spielrunde wird er im Uhrzeigersinn um eine Position weiter gedreht. Wer ein Besitztum aus dem angezeigten Bezirk **verkauft**, erhält dafür **1 Pfund weniger**. Beim Austausch von Besitztümern spielt der Bezirksanzeigemarker keine Rolle.

## Austausch



Dieses Symbol zeigt einen Austausch an. Der Spieler tauscht eins seiner Besitztümer mit einem der vier auf dem Spielplan liegenden. Üblicherweise wird man ein Besitztum mit geringerem Wert eintauschen. Falls die Aktion ein Limit setzt, muss der Spieler Münzen im Wert der Differenz nehmen, um den er das Limit überschritten hat.

*Beispiel: Die oben abgebildete Aktion setzt ein Limit von -3. Der Spieler tauscht ein Besitztum mit Wert 6 gegen eins mit Wert 1. Das bedeutet eine Minderung um 5, wodurch das Limit überschritten wird. Der Spieler muss 2 Pfund aus der Bank nehmen, um die Differenz auszugleichen.*

Der Bezirksanzeigemarker spielt beim Austausch keine Rolle.

Auf dem Spielplan liegen immer vier Besitztümer. Wer später in der Spielrunde austauscht, kann dadurch ein Besitztum erhalten, das von einem anderen Spieler eingetauscht wurde. Zum Ende der Spielrunde werden alle Besitztumsplättchen vom Spielplan entfernt.

## Etwas verkaufen



Besitztümer geben einem Spieler zwar nützliche Symbole, aber früher oder später will man sie loswerden. Wer eine Verkaufsaktion durchführt, legt eins seiner Besitztümer auf den Ablagestapel und nimmt so viele Münzen wie der aufgedruckte Wert beträgt, abzüglich eventuell möglicher Rabatte. Man sollte immer daran denken, dass der Bezirksanzeigemarker einen Rabatt von -1 gewährt, wenn man ein Besitztum aus diesem Bezirk verkauft.



Manche Aktionen und Fähigkeiten ermöglichen einen Verkauf mit Rabatt. Der angezeigte Betrag wird vom Verkaufspreis abgezogen. Alle Rabatte sind kumulativ.

**Falls der Wert eines Besitztums durch Rabatte auf null oder darunter sinkt, ist sein Wert gleich null.** Der Spieler nimmt dann beim Verkauf kein Geld aus der Bank.



Manche Aktionen und Botengänge ermöglichen einen Verkauf von zwei Besitztümern gleichzeitig. Falls ein Rabatt angegeben ist, gilt dieser für jeden Verkauf. **Der zweite Verkauf ist optional.** Wer möchte, kann damit auch nur ein Besitztum verkaufen.

## Geld ausgeben




Diese Aktion bedeutet, dass der Spieler den angezeigten Geldbetrag verjubelt. Er legt die Münzen einfach in die Bank zurück. Falls der angezeigte Betrag höher ist, als der Spieler Geld besitzt, gibt er der Bank sein gesamtes Geld. Ein Spieler kann aber keine Schulden machen, solange er noch Besitztümer hat.

## Ein bisschen mehr Zeit



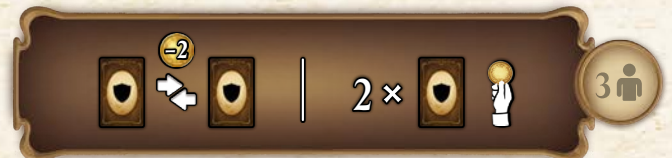
Diese Karten an sich bewirken nichts. Bestimmte Aktionen erlauben es allerdings, mehr Geld auszugeben wenn man dafür mehr Zeit verbraucht. Man kann der Aktion eine oder mehrere dieser Karten hinzufügen, um eine größere Wirkung zu erzielen.

Im Gegensatz zu anderen Symbolen sind die  Symbole verbraucht, nachdem man sie genutzt hat. **Diese Karte gilt nur für die Aktion, bei der man sie benutzt hat.**

## Botengänge im Besitztumswettbewerb

Die Botengänge *Besitztum austauschen* und *zwei Besitztümer verkaufen* wurden bereits zuvor erklärt. **Wer einen Botengang wählt, der die Möglichkeit zum Verkauf oder Austausch bietet, muss mindestens eins seiner Besitztümer verkaufen oder austauschen.** Das bedeutet konkret, dass ein Spieler, der keine Besitztümer mehr hat, diese Botengänge nicht wählen kann.

Die anderen Botengangfelder haben diese Wirkungen:



Dieses Feld erlaubt **entweder einen Austausch mit Limit -2 oder einen zweifachen Verkauf** (ohne besonderen Rabatt). Der Spieler wählt eine dieser Möglichkeiten und ignoriert die andere. **Dieser Botengang steht im 2-Personen-Spiel nicht zur Verfügung.**



Dieses Feld erlaubt es, **1 Pfund auszugeben** plus 1 Pfund für jede Ein-bisschen-mehr-Zeit-Karte, die der Spieler dabei verbraucht. Wer seinen Botenjungen hierhin schickt, setzt die Figur auf das Feld seiner Farbe. Er kann in dieser Spielrunde keinen weiteren Botenjungen hierher schicken und die Nutzung hindert andere Spieler nicht daran, diesen Botengang zu unternehmen.



Ein Botenjunge wird hierher geschickt, um den entsprechenden **Kartensatz zu nehmen**. Im 2- oder 3-Personen-Spiel erlaubt jedes Feld, einen beliebigen der noch vorhandenen Kartensätze zu nehmen. (Siehe Seite 4.)



# Wahlwettbewerb

Die Wähler im eigenen Wahlbezirk sind ehrenwerte Leute. Wenn jemand ihre Stimme kauft, bleibt sie gekauft ... normalerweise. Der Vater jedes Spielers hat bereits eine erkleckliche Summe in diese Wahl investiert. Um zu verlieren, müssen sie schon wirklich sehr undiplomatisch sein.

## Wertung



Auf der Wahlwertungstafel wird registriert, wie viele Stimmen jeder Spieler aktuell hat. Die anfängliche Stimmenzahl ist der Tabelle auf Seite 3 zu entnehmen.

Ziel dieses Wettbewerbs ist es, Stimmen zu verlieren.

## Politische-Zirkel-Plättchen

Im Wahlwettbewerb können Symbole gewonnen werden, indem man sich in bestimmte Politische Zirkel einschleicht. Das wird dargestellt durch ein **Raster aus Politische-Zirkel-Plättchen, das jede beliebige Form haben kann.**

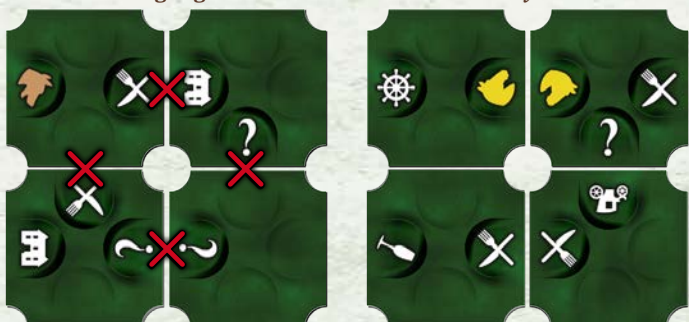
Zu Spielbeginn besteht das Raster jedes Spielers aus nur einem Plättchen. **Durch ein einzelnes Plättchen erhält ein Spieler noch kein Symbol.** Ein Spieler erhält ein Symbol erst, wenn er den Zirkel vervollständigt.

Durch bestimmte Botengänge erhalten die Spieler weitere Plättchen. Ein neues Plättchen wird an ein oder mehrere Plättchen angelegt, die der Spieler bereits besitzt. Ein Plättchen muss immer mit mindestens einer Seite an eine Seite eines schon liegenden Plättchens angelegt werden. **Aneinander angrenzende Seiten müssen passen:**

- Zwei gleiche Symbole passen zueinander.
- Ein ? passt zu jedem anderen Symbol, aber nicht zu einem anderen Fragezeichen.
- Eine Seite ohne Symbol passt nur zu einer Seite ohne Symbol.

*Ungültig*

*Drei Symbole*



Wer ein Plättchen nimmt, das er nicht auf gültige Weise in sein Raster integrieren kann, muss es abwerfen. Man darf auch freiwillig ein neues Plättchen einfach abwerfen. Ein bereits im Raster ausgelegtes Plättchen darf nie abgeworfen werden.

Wer ein **passendes Plättchen legt**, entweder mit dem gleichen Symbol oder einem Fragezeichen, hat sich diesem Politischen Zirkel nun angeschlossen und **hat jetzt 1 Symbol dieses Typs.** (Es ist erlaubt, eine leere Seite an eine leere Seite zu legen, aber dadurch erhält man kein Symbol.)



Wer ein **2 x 2 Quadrat bildet**, hat den inneren Zirkel erreicht. Die neu gewonnene politische Macht ist sofort von Vorteil.

Der Spieler wählt 2 der folgenden Möglichkeiten:



Er verliert 1 Stimme.



Er gibt 1 Pfund aus.



Er schiebt einen Einflussmarker um ein Feld nach unten.

Der Spieler kann dieselbe Möglichkeit zwei Mal wählen oder 2 verschiedene. Jedes Mal, wenn sich vier Ecken treffen, hat der Spieler einen neuen inneren Zirkel erreicht. Zum Beispiel bildet ein 3 x 2 Raster zwei innere Zirkel.

## Eine Stimme verlieren



Dieses Symbol bedeutet, dass der Spieler 1 Stimme verliert. Wer eine Aktion ausführt, die dieses Symbol beinhaltet, bewegt seinen Stimmenmarker, um die neue Stimmenanzahl anzuzeigen.

## Megafone



Megafone werden nur im Hyde Park benutzt, eine besondere Phase, die ein Mal in jeder Spielrunde stattfindet. In der Hyde-Park-Phase zählt jeder Spieler alle Megafone, die er sich in dieser Spielrunde angeeignet hat.

Megafone können durch Botenjungen auf dem Spielplan erworben werden, durch das Megafone-Bonusaktionsplättchen oder durch bestimmte Karten. Wer eine weiße Karte mit Megafonen spielt, lässt sie bis zum Ende der Hyde-Park-Phase offen vor sich liegen, damit diese Megafone mitgezählt werden.

Während der Hyde-Park-Phase können keine weiteren Megafone mehr hinzugefügt werden. Jeder Spieler hat nur die Megafone durch seine Botenjungen, seine Karten und das Bonusaktionsplättchen. Das ist ein Vorteil für den letzten Spieler. Er kann die von den anderen Spielern gespielten Megafone zählen, bevor er sich entscheidet, welche Karten er in der Aktionsphase spielt.

## Botengänge im Wahlwettbewerb



Wer seinen Botenjungen hierher schickt, **verliert 1 Stimme.** Die Figur wird auf das Feld der eigenen Farbe gesetzt. Er kann in dieser Spielrunde keinen weiteren Botenjungen hierher schicken und die Nutzung hindert andere Spieler nicht daran, diesen Botengang zu unternehmen.



Wer seinen Botenjungen hierher schickt, erhält die angegebene Anzahl Megafone. Die Anzahl hängt von der Spielrunde ab.



Wer seinen Botenjungen hierher schickt, **verliert 1 Stimme und wählt 1 der beiden Plättchen.** Der Spieler fügt das Plättchen sofort seinem Raster hinzu. Das andere Plättchen wirft er ab. (Er kann auch beide abwerfen, wenn er will.)



Ein Botenjunge wird hierher geschickt, um den entsprechenden **Kartensatz zu nehmen.** Im 2- oder 3-Personen-Spiel erlaubt jedes Feld, einen beliebigen der noch vorhandenen Kartensätze zu nehmen. (Siehe Seite 4.)

Zwei dieser Kartensätze beinhalten auch ein Politischer-Zirkel-Plättchen. Wer diese Karten nimmt, nimmt auch das Plättchen. Der Spieler fügt das Plättchen sofort seinem Raster hinzu oder wirft es ab.



In Spielrunde 5 bietet der Platz, der bisher eine schwarze Karte geboten hatte, stattdessen einen Stimmenverlust und ein Megafon. Dieser Platz bietet immer ein Politischer-Zirkel-Plättchen.



## Liberale und Konservative



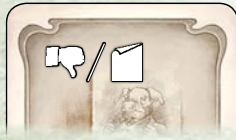
Einige Karten sind Aktionen, die entweder die Liberale oder die Konservative Partei beleidigen.



Andere Aktionen sind einfach nur ganz allgemein brüskierend.



Ein schwarzgerahmte Karte mit dieser Symbolik gibt dem Spieler jedes Mal ihren Bonus, wenn er eine Karte mit einem Symbol in der oberen linken Ecke spielt. Sie gibt keinen Bonus für oder Karten. Für die Liberalen gibt es eine analoge Kombination.



Andere Karten kümmern sich nicht um Parteizugehörigkeiten. Diese Karte gewährt den Verlust von 1 Stimme für jede von dem Spieler in dieser Aktionsphase gespielte Karte mit einem , , oder in oberen linken Ecke.

## Vergnügen in der Kneipe



Obwohl es durch kürzliche Wahlreformen für illegal erklärt wurde, die Loyalität von Wählern direkt zu kaufen, gibt es immer noch viele Bezirke, welche die gute alte Tradition des Kneipenvergnügens pflegen. Ein Spieler kann bis zu vier dieser Karten gleichzeitig spielen. Jede Karte bedeutet noch mehr Freibier für seine loyalen Anhänger. Damit sie ihre Loyalität nochmal überdenken können, haben die Spieler noch ein bisschen besonderes Zeug ins Bier geschüttet.

Der Spieler verliert die auf der Karte angegebene Anzahl Stimmen je nachdem wie viele dieser Karten er spielt. Zum Beispiel bewirken drei Karten *Vergnügen in der Kneipe* den Verlust von 6 Stimmen, wenn sie gleichzeitig gespielt werden.



Wer diese Karte auf seinem Spielertableau hat, kann ihren Bonus für jede gespielte Karte *Vergnügen in der Kneipe* nutzen. Beispielsweise bewirken drei Karten *Vergnügen in der Kneipe* nun den Verlust von 12 Stimmen (6 durch die normale Wirkung plus 2 für jede gespielte Karte).

## Hyde-Park-Phase

Wenn mit dem Wahlwettbewerb gespielt wird, endet die Spielrunde mit einer aufpeitschenden Rede im Hyde Park. Der Zweck der Rede ist natürlich, möglichst viele Stimmen zu verlieren. Aber die Mitverschwender versuchen natürlich ebenfalls, Stimmen zu verlieren, daher geht es nun darum, der Lauteste zu sein.



Durch bestimmte Botengänge und Aktionen haben die Spieler Megafone erhalten. **Jeder Spieler zählt alle Megafone, die er sich in dieser Spielrunde angeeignet hat.**



Bonus-Megafone für den Spieler, der einen Botenjungen hierher geschickt hat.

Strafe dafür, die wenigsten Megafone zu haben.

Belohnung für die meisten, zweit- und drittmeisten Megafone.

Die Werte hängen von der aktuellen Spielrunde ab.

**Alle Spieler mit Gleichstand für die wenigsten Megafone gewinnen 1 Stimme hinzu. Sie erhalten nie eine Belohnung für die meisten, zweit- und drittmeisten Megafone.**

Die anderen Spieler können eine Belohnung erhalten. Die Belohnungen hängen von der aktuellen Spielrunde ab. Vorausgesetzt, dass der Wahlspielplan korrekt aufgebaut wurde, zeigt der Spielrundenmarker auf dem Hauptspielplan an, welche Spalte für die aktuelle Spielrunde gilt. Nun muss die relative Aufmüpfigkeit der anderen Spieler bestimmt werden. **Der Spieler mit den meisten Megafonen verliert die meisten Stimmen.** Entsprechend geht es weiter abwärts. Bei einem Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Spieler die Belohnung. Bei Gleichständen ändert sich die Reihenfolge der Spieler darunter nicht.

*Beispiel 1: Rot, Gelb, Blau und Grün haben jeder in dieser Spielrunde 2 Megafone. Sie haben alle Gleichstand für die wenigsten Megafone, gewinnen also jeweils 1 Stimme hinzu. Niemand verliert Stimmen.*

*Beispiel 2: Rot und Gelb haben beide 4 Megafone, Blau hat 3 und Grün nur 1. Wir sind in Spielrunde vier, wie in der Abbildung oben gezeigt. Grün hat die wenigsten Megafone und gewinnt 1 Stimme hinzu. Zwischen Rot und Gelb herrscht Gleichstand für die meisten Megafone, also verlieren sie jeweils 4 Stimmen. Blau ist dritter und verliert 1 Stimme.*

## Gesellschaftswettbewerb

Jeder Spieler ist bei vier höchst einflussreichen Mitgliedern der Gesellschaft sehr beliebt. Aber das lässt sich mit einigermaßen anstößigem Benehmen ändern.

### Wertung



In diesem Wettbewerb findet die Wertung durch 4 Einflussmarker auf der Wertungstafel jedes Spielers statt. Der gesamte Einfluss eines Spielers ist gleich der Summe der Zahlen auf denen seine Marker liegen. In diesem Wettbewerb geht es darum, den eigenen Einfluss in der Gesellschaft zu verringern.

### Bewegungen auf der Wertungstafel

Aktionen und Botengänge geben an, wie die Einflussmarker auf der Tafel bewegt werden. Manche Symbole verlangen eine bestimmte Farbe. Falls keine bestimmte Farbe verlangt wird, kann ein beliebiger Marker bewegt werden. **Die Bewegung muss immer auf ein leeres Feld erfolgen.**



Der Spieler schiebt einen Einflussmarker um ein Feld nach unten.



Der Spieler schiebt einen Einflussmarker diagonal in die nächste Reihe. Dabei hat er die Wahl, ob er diagonal nach links oder rechts schiebt.

Falls ein Marker durch eine Bewegung von der Wertungstafel herunter geschoben würde, kann mit diesem Marker diese Bewegung nicht ausgeführt werden.



Ganz allgemein bedeuten diese Symbole, dass ein Marker auf ein benachbartes leeres Feld in der angezeigten Richtung geschoben wird.



Weitere Bewegungen werden auf der Rückseite dieses Regelheftes erklärt.



Falls mehrere Bewegungen angezeigt sind, werden diese einzeln nacheinander ausgeführt immer auf ein leeres Feld. **Man darf**

dabei denselben Einflussmarker oder mehrere Einflussmarker in beliebiger Reihenfolge verschieben. Der Spieler muss nicht unbedingt alle Bewegungen ausführen, er kann sogar ganz darauf verzichten.

## Symbole auf der Wertungstafel



Manche Felder auf der Wertungstafel weisen ein Symbol auf. Dieses Symbol gilt so lange für den Spieler, wie er einen Marker auf diesem Feld hat. Ein Großteil der Strategie im Gesellschaftswettbewerb hängt davon ab, auf welches Feld man zieht und wie lange man seinen Marker dort lässt.

Falls eine Aktion mehrere Bewegungen verschafft, kann nicht mittendrin eine neue Aktion begonnen werden. Falls ein Spieler beispielsweise durch eine

Karte zwei Bewegungen direkt nach unten erhält, kann er nicht zunächst eine Bewegung auf ein Hundesymbol machen, dann eine Aktion ausführen, die Hundesymbole benötigt, und dann die zweite Bewegung machen. Er könnte aber eine Karte nutzen, um auf ein Hundesymbol zu ziehen, dann verschiedene Karten spielen, die dieses Symbol erfordern, und dann mit einer anderen Karte das Feld mit dem Hundesymbol wieder verlassen.



Wer eine Karte wie diese benutzt, sollte erst zählen, wie viele Bewegungen er dadurch hat. Anschließend führt er dann die Bewegungen aus. Nachdem die Bewegungen gezählt sind, kann deren Anzahl nicht mehr dadurch beeinflusst werden, wie die Bewegungen ausgeführt werden. Falls ein Spieler

durch eine Karte Bewegungen in Abhängigkeit von anderen Symbolen erhält, zählt er erst die Symbole, bevor er die Bewegungen ausführt.

*Beispiel: Rot hat 1 Symbol durch ein Besitztum. Sie benutzt die oben abgebildete Karte, um einen Marker auf das Feld mit Symbol ihrer Wertungstafel zu ziehen. Dadurch erhält sie keine zusätzliche Bewegung. Allerdings bekommt sie dadurch ein zweites Symbol. Wir nehmen an, dass sie in der nächsten Spielrunde immer noch 2 Symbole hat, als sie ihre Karte erneut nutzt. Sie kann sich mit der ersten Bewegung von dem Feld mit Symbol herunter bewegen, ohne ihre zweite Bewegung zu verlieren.*

## Botengänge im Wahlwettbewerb



Manche Botengänge verschaffen Bewegungen, wie oben erklärt.



Dieser Botengang bedeutet **1 Bewegung direkt nach unten**. Die Figur wird auf das Feld der eigenen Farbe gesetzt. Der Spieler kann in dieser Spielrunde keinen weiteren Botenjungen hierher schicken und die Nutzung hindert andere Spieler nicht daran, diesen Botengang zu unternehmen.



Ein Botenjunge wird hierher geschickt, um den entsprechenden **Kartensatz zu nehmen**. Im 2- oder 3-Personen-Spiel erlaubt jedes Feld, einen beliebigen der noch vorhandenen Kartensätze zu nehmen. (Siehe Seite 4.)



Die Wirkung dieses Feldes tritt während der Dame-Beatrice-Phase ein. Genau genommen nimmt der Spieler sich eine Auszeit von seinem vollen Terminplan und tut etwas, das die Dame Beatrice verärgert. **Wer diesen Botengang wählt, wird nicht von dem Dame-Beatrice-Plättchen in der Dame-Beatrice-Phase betroffen.**

## Dame Beatrice

Dame Beatrice ist eine nette alte Dame, die jedem erzählt, wie lieb die Spieler doch sind. Das ist sehr hilfreich für hohes Ansehen in der Gesellschaft – aber gerade das wollen die Spieler ja nicht.

Nach der Aktionsphase (und nach der Hyde-Park-Phase, falls auch mit dem Wahlwettbewerb gespielt wird) werden alle Einflussmarker der Spieler mit dem Dame-Beatrice-Plättchen verglichen. **Das Plättchen der aktuellen Spielrunde bestimmt, welche Einflussmarker direkt um ein Feld nach oben geschoben werden müssen.** Alle Plättchen werden im Folgenden erklärt.

Alle betroffenen Marker werden gleichzeitig bewegt. Einige Marker sind möglicherweise in ihrer Bewegung blockiert, entweder durch einen anderen, nicht bewegten Marker oder weil sie bereits in der obersten Reihe (16) sind. **Für jeden eigenen blockierten Marker muss der Spieler einen anderen seiner Marker um ein Feld nach oben bewegen.** In diesem Fall hat er die Wahl, welchen Marker er bewegt. Das kann ein Marker sein, der bereits bewegt wurde oder einer, der nicht von dem Plättchen betroffen ist. Falls überhaupt kein Marker bewegt werden kann, hat die Dame Beatrice bereits eine so hohe Meinung von dem Spieler, dass er seine gesellschaftliche Stellung nicht mehr verbessern kann.

Bei jedem Plättchen gibt es aber auch die Möglichkeit, seine Wirkung zu vermeiden. Die Wirkung des Plättchens wird auch vermieden, wenn der Spieler während der Botengangphase einen Botenjungen zum Dame-Beatrice-Feld geschickt hat.

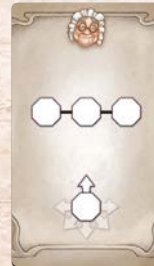
## Dame-Beatrice-Plättchen



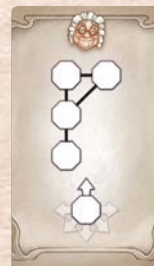
Jeder Einflussmarker in diesen beiden Spalten muss direkt um 1 Feld nach oben geschoben werden. **Falls alle Einflussmarker eines Spielers in der mit "x" markierten Spalte sind, ist er nicht von diesem Dame-Beatrice-Plättchen betroffen.**



Jeder Einflussmarker in diesen Reihen (von der 6-Punkte- bis zur 12-Punkte-Reihe) muss direkt um 1 Feld nach oben geschoben werden. **Falls alle Einflussmarker eines Spielers außerhalb dieser Reihen sind, ist er nicht von diesem Dame-Beatrice-Plättchen betroffen.**



Falls mindestens zwei Marker in derselben Reihe sind, müssen sie direkt um 1 Feld nach oben geschoben werden. Dabei ist es gleichgültig, ob die beiden Marker benachbart sind oder nicht. **Falls in 2 Reihen jeweils 2 Marker sind, sind alle vier betroffen. Fall in keiner Reihe mehr als 1 Marker ist, ist der Spieler nicht von diesem Dame-Beatrice-Plättchen betroffen.**



Jeder zu einen anderen Marker benachbarte Marker muss direkt um 1 Feld nach oben geschoben werden. Auch diagonal angrenzende Marker gelten als benachbart. Das bedeutet mit andern Worten, dass jede Gruppe von Markern gemeinsam als Gruppe um 1 Feld nach oben geschoben wird. **Falls kein Marker zu einem anderen benachbart ist, ist der Spieler nicht von diesem Dame-Beatrice-Plättchen betroffen.**



## Ende der Spielrunde

Zum Ende jeder Spielrunde werden die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge ausgeführt:

### Spielende überprüfen

Das Spiel endet nun, falls irgendein Spieler zu diesem Zeitpunkt in einem der Wettbewerbe null Punkte oder weniger erreicht hat. Im Laufe einer Spielrunde kann es passieren, dass ein Spieler null Punkte erreicht, aber dann wieder mehr bekommt (durch Hyde Park oder Dame Beatrice). In dem Fall endet das Spiel nicht. Es zählt nur die Wertung nach Hyde Park und Dame Beatrice. **Das Spiel endet auf jeden Fall nach 5 Spielrunden.** Die Wertung wird im Abschnitt weiter unten erklärt.

Falls das Spiel noch nicht beendet ist, wird die nächste Spielrunde vorbereitet:

### Neue Spielerreihenfolge markieren

Wer einen Botenjungen auf eines der nummerierten Botenjungenfelder geschickt hat, nimmt in der nächsten Spielrunde genau diese Position in der Spielerreihenfolge ein. Diese Spieler setzen ihre Reihenfolgemarken auf die entsprechenden Plätze. Außerdem legen sie ihre Bonusaktionsplättchen auf den Spielplan zurück, falls sie das nicht bereits getan haben.

Alle, die keinen Botenjungen geschickt hatten, um sich einen Platz in der Reihenfolge zu reservieren, setzen ihre Reihenfolgemarken auf die übrigen Plätze. Dabei bleibt ihre relative Spielerreihenfolge unverändert.

#### Beispiel

Zum Ende der Spielrunde sehen die Botenjungen und Spielerreihenfolgemarken so aus:



Rot und Blau nehmen die Positionen ein, die sie reserviert hatten. Gelb und Grün besetzen die beiden anderen Positionen. Gelb bleibt vor Grün.



Falls niemand einen Botenjungen geschickt hatte, um eine Position in der Spielerreihenfolge zu reservieren, ändert sich die Spielerreihenfolge nicht.

### Die Spielpläne aufräumen

Alle Spieler werfen die weißgerahmten Karten ab, die sie gespielt hatten. Wer noch **Handkarten** hat, muss diese **auf 4 reduzieren** und übrige abwerfen. Außerdem müssen die Spieler alle ihre aktivierten schwarzgerahmten Karten wieder nach oben schieben.

Alle noch auf den Spielplänen liegenden Karten werden abgeräumt. (Außer den verdeckten Hauptspielkarten.) Dabei darf die offene Hauptspielkarte nicht vergessen werden. Alle Politischer-Zirkel-Plättchen werden vom Wahlspielplan entfernt, ebenso alle Besitzumsplättchen vom Besitzumsspielplan, schließlich wird das Dame-Beatrice-Plättchen der abgelaufenen Spielrunde entfernt.

Alle Spieler nehmen ihre Botenjungen zurück.

Das Renaissancemenschplättchen wird auf den Hauptspielplan zurückgelegt. Alle Bonusaktionsplättchen werden auf den Hauptspielplan zurückgelegt.

### Spielrundenmarker vorsetzen

Der Spielrundenmarker wird auf das nächste Feld gesetzt. Auf dem Besitzumsspielplan wird der Bezirksanzeigemarken auf den nächsten Bezirk gedreht.

## Wertung

Im **Besitzumswettbewerb** wird der Geldbetrag jedes Spielers gewertet (1 Pfund = 1 Punkt). Wer zum Spielende noch Besitzer hat, muss sie für den angegebenen Geldwert eintauschen plus **jeweils 3 Pfund**. Wer noch mindestens ein Besitzum hat, hat auf jeden Fall mehr als null Punkte. Der Bezirksanzeigemarken spielt für die Wertung keine Rolle.

Ein Spieler kann keine Schulden machen, solange er noch Besitzer hat. Falls eine Aktion es beispielsweise erlaubt, mehr Geld auszugeben, als man hat, kann man nur so viel ausgeben, wie man besitzt. Wenn ein Spieler aber keine Besitzer mehr hat, kann er auch Schulden machen, d. h., seine Punkte können weniger als null sein.

Im **Wahlwettbewerb** ist die Wertung auf der Wahlwertungstafel abzulesen. Die Wahlwertungstafel hat maximal 44 Punkte. Wer die Maximalpunktzahl erreicht hat, kann nicht noch höher gehen. Falls ein Spieler durch Stimmenverlust aber unter null Punkte sinkt, wird das notiert. Diesen Wettbewerb kann man also auch mit negativen Punkten beenden.

Im Gesellschaftswettbewerb ist die Wertung durch das Spieltableau begrenzt. Die Einflussmarker können nicht höher oder niedriger gehen als die obere bzw. untere Reihe. Als Punkte für die Wertung eines Spielers zählt die Summe der Zahlen, auf denen seine vier Einflussmarker liegen. Auch dies kann weniger als null sein.



In jedem Wettbewerb erhalten die Spieler somit eine Punktwertung. Eine dieser Punktwertungen ist die höchste jedes Spielers. Diese ist seine Endwertung. **Der Spieler mit der niedrigsten Endwertung gewinnt das Spiel.**

Ein Gleichstand wird durch die zweithöchste Punktwertung entschieden. Wenn mit drei Wettbewerben gespielt wurde, ist bei weiterem Gleichstand die dritthöchste Punktwertung entscheidend, falls nötig. Falls zum Schluss immer noch Gleichstand herrscht, ist das sehr bemerkenswert.

**Autor:** Vladimír Suchý

**Hauptillustrator:** Tomáš Kučerovský

**Illustrationen:** Václav Šlajch

Ján Lastomírsky

**Grafische Gestaltung:** František Horálek

**Zusätzliche künstlerische Arbeit:**

Michael Petrus, Dita Lazárková

**Regelheft:** Jason Holt

**Deutsche Regelübersetzung:** Ferdinand Köther

**Testspieler:** Vodka, Miloš Procházka, Jirka Bauma,

Petr Holub, dilli, Vojta Suchý, Petr Murmak,

Fanda Horálek, Vitek Vodička, Vlaada Chvátil, Lucka,

Michal, Kačka, Paul, Jason, David Nedvídek, Radka

Řeháková, Zuzka, Yuyka, Stáňa und viele andere.

**Deutsche Ausgabe unter Mitarbeit von:**

Roland Goslar, Heiko Eller

**Besonderer Dank an:** Paul Grogan, Jason Holt,

Vlaada Chvátil, Vitek Vodička und Fanda Horálek.



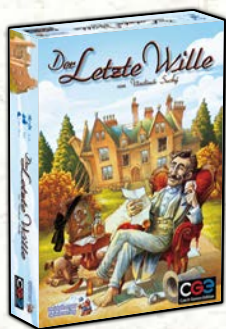
© Czech Games Edition

Oktober 2015

www.CzechGames.com



# Der Club der Verschwender zusammen mit Der Letzte Wille spielen



*Der Letzte Wille* ist ein Brettspiel von Vladimír Suchý, dem Autor von *Der Club der Verschwender*. In *Der Letzte Wille* wetteifern die Spieler darum, wer sein gesamtes Geld am schnellsten verschleudern kann. Im Grunde genommen ist *Der Letzte Wille* eine komplexere Version des Besitztumswettbewerbs.

**Der Besitztumswettbewerb kann durch *Der Letzte Wille* ersetzt werden. Auch die Erweiterung von *Der Letzte Wille* kann hinzugenommen werden.**

## Spielaufbau

Die Spieler entscheiden, ob sie *Der Letzte Wille* mit dem Wahlwettbewerb oder mit dem Gesellschaftswettbewerb spielen, oder mit beiden. Die Spielpläne für *Der Club der Verschwender* werden wie üblich aufgebaut. *Der Letzte Wille* wird unterhalb des Hauptspielplans aufgebaut.

## Hauptspielplan



Es wird diese Seite des Hauptspielplans benutzt, sodass nur 1 Botenjunge für die Aufnahme der Hauptspielkarte benötigt wird. Es wird nur das obere Dreieck benutzt. Der Teil des Spielplans mit der Spielerreihenfolge, das Renaissancemenschplättchen und die Bonusaktionsplättchen bleiben in der Spielschachtel. Die Spielerreihenfolge wird mit den Regeln von *Der Letzte Wille* bestimmt.

Die Spielpläne von *Der Letzte Wille* werden wie hier abgebildet ausgelegt.

## Hauptspielkarten

Die Hauptspielkarten werden anhand der Wettbewerbe ausgewählt.



Es werden die hier abgebildeten weißgerahmten Hauptspielkarten benutzt.



Die benutzten schwarzgerahmten Hauptspielkarten entsprechen dem Besitztumswettbewerb.

## Spielvorbereitung

- Für die beiden anderen Wettbewerbe gelten die in der Tabelle auf Seite 3 genannten anfänglichen Angaben.
- Für den Wettbewerb *Der Letzte Wille* erhält jeder Spieler 70 Pfund.
- Die Anzahl der Botenjungen wird in jeder Spielrunde während der Planungsphase von *Der Letzte Wille* ermittelt.
- Die Spieler benutzen ihr Spielertableau von *Der Club der Verschwender* für die Der-Club-der-Verschwender-Karten und ihr Spielertableau von *Der Letzte Wille* für die Der-Letzte-Wille-Karten.

## Startspieler

Der Spieler, der zuletzt für irgendetwas gezahlt hat, bekommt den Startspielermarker aus *Der Letzte Wille*. Dieser Marker geht reihum wie in *Der Letzte Wille*. **Die Spieler nehmen zu Spielbeginn keine Handicaps.**

## Ablauf einer Spielrunde

Der Spielablauf beider Spiele ist unverändert, sodass die Kombination ohne Umschweife gespielt werden kann.

## Aufbau und Planung

Für jeden Spielplan gelten seine normalen Aufbauregeln.



Nach dem Aufbau wird die Planungsphase von *Der Letzte Wille* gespielt.

## Botengänge

**Während der Phase Botengänge hat jeder Spieler 1 zusätzlichen Botenjungen wenn mit einem anderen Wettbewerb aus *Der Club der Verschwender* gespielt wird und 2 zusätzliche Botenjungen wenn mit beiden Wettbewerben daraus gespielt wird.** Diese werden zu der Anzahl hinzugefügt, die auf der Planungstafel vorgegeben ist.

Die Botengänge selbst sind auf allen Spielplänen unverändert mit Ausnahme des Hauptspielplans, der nun nicht mehr die Option bietet, das Renaissancemenschplättchen zu nehmen oder eine Position in der Spielerreihenfolge zu reservieren. (Die Spielerreihenfolge wird während der Planungsphase gewählt.)

## Aktionen

Für die Abwicklung der Aktionen gelten die jeweiligen Regeln des jeweiligen Spiels. **Die Aktionen bei *Der Club der Verschwender* sind prinzipiell unbegrenzt. Die Aktionen bei *Der Letzte Wille* werden auf dem Spielertableau markiert.** Weißgerahmte Hauptspielkarten haben ein  oder  Symbol, das ihre Kosten anzeigt.


Schwarzgerahmte Karten werden auf die entsprechenden Spielertableaus gelegt. Auf ein Spielertableau des einen Spiels können nicht die Karten des anderen Spiels gelegt werden.

## Symbole



**Man kann Symbole durch schwarzgerahmte Karten von *Der Letzte Wille* erhalten.** Wenn die Wirkung einer Karte von der Anzahl der Symbole abhängt, werden die Symbole in der oberen linken Ecke der schwarzgerahmten Karten auf dem Spielertableau von *Der Letzte Wille* mitgezählt. **Weißgerahmte Karten von *Der Letzte Wille* verschaffen keine Symbole für die anderen Wettbewerbe.**



Diese drei Typen von Immobilien verschaffen ein  Symbol. Das gilt nicht für Bauernhöfe.



Die Symbole auf den Politischer-Zirkel-Plättchen und der Gesellschaftswertungstafel **gelten nicht** für die Karten von *Der Letzte Wille*.

## Hyde Park und Dame Beatrice

Diese Phasen finden wie üblich statt.

## Ende der Spielrunde

Es finden die zum Ende jeder Spielrunde üblichen Vorgänge statt. Das Handkartenlimit ist etwas großzügiger. **Jeder Spieler muss seine Karten auf 5 reduzieren.** Die Spieler dürfen nicht vergessen, genommene, unbenutzte Gefährtenjokerkarten zurückzulegen.

## Spielende:


Das Spiel endet, sobald irgendein Spieler in einem der Wettbewerbe null Punkte oder weniger erreicht hat.

Die Wertungspunktzahl im Wettbewerb *Der Letzte Wille* ist die Geldmenge (1 Pfund = 1 Punkt) jedes Spielers plus aktuellem Marktwert aller seiner Immobilien. Die Endwertung jedes Spielers ist seine höchste Wertung in einem der Wettbewerbe. **Der Spieler mit der geringsten Endwertung hat das Spiel gewonnen.**




## Wichtige Wertungsschritte


Für jeden Wettbewerb gibt es wichtige Wertungsschritte:

 1 Stimme verlieren.


 2 Pfund ausgeben.

 Einen Einflussmarker in eine der angegebenen Richtungen verschieben.


## Andere wichtige Effekte

 Megafone haben keinen sofortigen Einfluss auf die Wertung. Alle während der Spielrunde erhaltenen Megafone werden während der Hyde-Park-Phase zusammengezählt.

 Ein Besitztum verkaufen.





 Ein Besitztum mit einem Rabatt von -1 verkaufen.







 Ein eigenes Besitztum mit einem vom Spielplan austauschen. Falls der Wertverlust größer als das Limit ist, müssen für die Differenz Münzen genommen werden.


## Bonusauslöser


Bonusauslöser werden in der unteren Hälfte mancher schwarzgerahmter Karten angezeigt.

 Dieses Symbol unten auf einer Karte bedeutet den Verlust von 1 Stimme jedes Mal, wenn ein Spieler eine weißgerahmte Karte mit einem , , oder  Symbol spielt.

 Jedes Mal, wenn ein Spieler eine weißgerahmte Karte mit einem , , oder  lösen diesen Effekt nicht aus. (Der Effekt für die Konservativen ist analog.)

 Jedes Mal, wenn ein Spieler eine weißgerahmte Karte mit dem  Symbol spielt, verliert er 2 Stimmen.


 Wenn eine Immobilie aus dem angezeigten Bezirk verkauft wird, gibt es einen zusätzlichen Rabatt von -2 auf den Verkaufspreis.


 Jedes Mal, wenn ein Spieler eine weißgerahmte Karte mit einem oder mehreren Megafone spielt, kann er für jedes Megafone einen Einflussmarker um ein Feld nach unten schieben.

## Kombinationen


Manche Karten wirken in Kombination mit den erhaltenen Symbolen.





 Verlust von 2 Stimmen für jedes eigene Symbole dieses Typs.


 1 Pfund ausgeben für jedes eigene Symbol dieses Typs.


 1 Bewegung für jedes eigene Symbole dieses Typs. Jede Bewegung muss auf ein leeres Feld in der angegebenen Richtung erfolgen. Derselbe Einflussmarker darf mehrmals bewegt werden. Die Bewegung auf ein Symbol oder davon herunter ändert nicht die Anzahl der noch übrigen Bewegungen.


## Andere Kombinationen funktionieren ähnlich:


 1 Bewegung direkt um 1 Feld nach unten für jeden Einflussmarker auf einem Feld mit 6 Punkten.


 Dieses Symbol in der Ecke einer Karte bedeutet den Verlust von 1 Stimme für jede weißgerahmte Karte mit einem , , oder  Symbol, die der Spieler bereits in seinem Spielzug gespielt hat.

 Verlust von 1 Stimme, falls der Botenjunge des Spielers im Hyde Park ist.

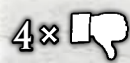


 Verlust von 2 Stimmen für jeden Einflussmarker dieser Farbe in der angegebenen Spalte der Gesellschaftswertungstafel.

 1 Pfund ausgeben für jedes eigene Besitztümsplättchen aus diesem Bezirk.


 2 Pfund zusätzlich ausgeben für jede Ein-bisschen-mehr-Zeit-Karte, die der Spieler spielt. (Diese werden dann abgeworfen und können nicht mehr für andere Kombinationen benutzt werden.)




 2 Pfund ausgeben. Weitere Pfund zusätzlich ausgeben je nachdem, wie viele Ein-bisschen-mehr-Zeit-Karten der Spieler spielt. In Kombination mit einer Ein-bisschen-mehr-Zeit-Karte gibt der Spieler  $2 + 1 = 3$  Pfund aus. In Kombination mit drei Karten gibt er  $2 + 1 + 2 + 3 = 8$  Pfund aus. (Die Ein-bisschen-mehr-Zeit-Karten werden abgeworfen und können nicht mehr für andere Kombinationen benutzt werden.)


## Weitere Karteneffekte

  $4 \times$   

Bei zwei durch eine vertikale Linie getrennten Wertungsschritten muss sich der Spieler für einen entscheiden. Ein Multiplikator bedeutet, dass diese Entscheidung so oft getroffen wird. In diesem Beispiel kann der Spieler: 4 Stimmen verlieren oder 4 Bewegungen machen; oder 1 Stimme verlieren und 3 Bewegungen machen usw.


 Der Spieler kann seinen Botenjungen auf ein freies Feld setzen und den entsprechenden Botengang ausführen.


    $1$



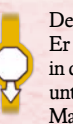
Einen Wertungsschritt durch einen anderen ersetzen. Das geschieht auf Kosten (Nachteil) des ersetzten Schrittes. Um z. B.  gegen  $1$  zu tauschen, muss ein Spieler einen Einflussmarker um ein Feld direkt nach oben schieben, um danach 1 Pfund ausgeben zu können.


$1 \times$     $12$    $1$




1 Pfund aus der Bank nehmen um 2 Bewegungen direkt nach unten zu erhalten oder einen Einflussmarker um 1 Feld direkt nach oben schieben um 2 Pfund auszugeben.


  $35$  Der Spieler wählt 5 Möglichkeiten anstatt 2, wenn er einen inneren Zirkel erreicht. (Siehe Seite 7.)

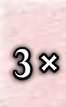
  $1$  Der Spieler führt jeden dieser Wertungsschritte aus.

   Der Spieler wählt eine Reihe. Er kann jeden Einflussmarker in dieser Reihe um 1 Feld nach unten schieben. Er muss nicht alle Marker dieser Reihe verschieben.

 Der Spieler kann alle Marker der angegebenen Farbe in der angegebenen Spalte um 1 oder 2 Felder nach unten schieben. (Dabei können besetzte Felder nicht übersprungen werden.)

   Der Spieler wählt eine Reihe. Der Spieler kann jeden Marker der angegebenen Farbe um 1 oder 2 Felder nach unten schieben. (Dabei können besetzte Felder nicht übersprungen werden.)

 Ein Marker der angegebenen Farbe kann über einen anderen Marker springen. (Für einen Sprung muss das Feld direkt unter dem Marker besetzt und das darunter liegende Feld frei sein.)

$3 \times$   Der Spieler kann bis zu 3 Bewegungen mit Markern der angegebenen Farbe machen. Jede Bewegung muss in der angegebenen Richtung erfolgen.