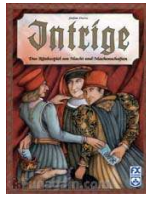


Intrige Bestechen und Feilschen



Spielbeschreibung:

Titel	Intrige
Verlag	F.X. Schmid (Ravensburger)
Autor	Stefan Dorra
Spieleranzahl	3-5
Spieldauer	90 Minuten
Spieltyp	Verhandlungsspiel
Alter	ab 12
Preis	nicht mehr lieferbar
Auszeichnungen	4. Platz Deutscher Spiele Preis 1994

Wer geschickt lügt gewinnt!

Jeder Spieler muss versuchen 10 Angehörige seines Hofes (5 x 2 gleiche) an die Palazzi der andern Spieler in möglichst hochdotierten Posten unterzubringen. Während einer Runde sendet jeder zwei seiner Figuren an zwei unterschiedliche fremde Höfe aus. Dort warten die Abgesandten im Garten bis der Besitzer des Gartens und Palazzos an der Reihe ist. Um den Hausherrn günstig zu stimmen, zahlen alle Spieler die einen Abgesandten im Garten platziert haben mindestens 10.000 Dukaten oder ein Vielfaches davon. Meistens geht das einher mit allen möglichen Versprechungen und Drohungen, ganz nach dem Motto "eine Hand wäscht die andere".

Der Hausherr kann erstmal gemütlich alle Summen einsammeln und sich alle Argumente anhören. Am Ende darf er dann alle Anwärter, die in seinem Garten platziert wurden auf freie Posten verteilen, ganz wie es ihm beliebt ohne irgendwelche Versprechungen halten zu müssen. Allerdings kommt es darauf an nicht alle Versprechungen gleichzeitig zu brechen, sondern geschlossene Bündnisse mit Bedacht nur zu Kosten eines neuen besseren Bündnisses zu brechen.

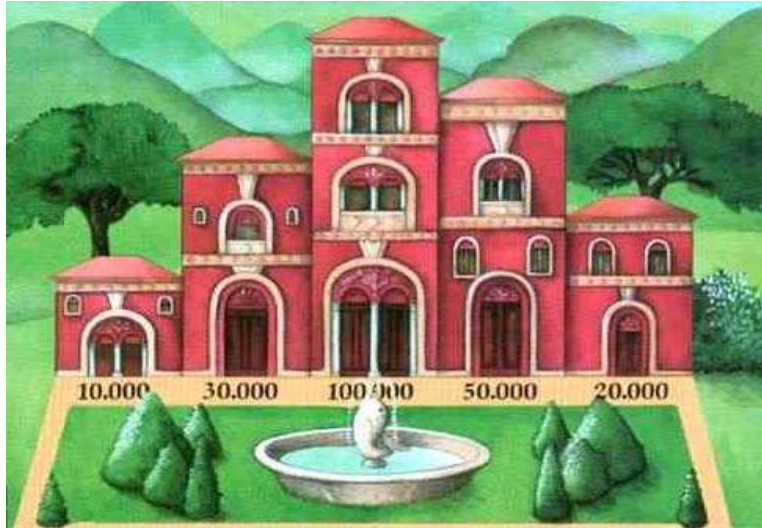
An jedem Hof darf immer nur ein Berufsstand vorhanden sein. Wird ein Abgesandter des selben Berufs in den Hof gelegt, greift dieser automatisch die Figur des Mitspielers an. Der bereits Eingesessene muss nun erneut Dukaten fließen lassen und dem Hausherrn gut zureden, will er weiterhin den Posten behalten. Der "Angreifer" seinerseits versucht mit besseren Argumenten (oder glaubwürdigeren Gefühlsausbrüchen) und dem nötigen Schmiergeld den anderen zu vertreiben. Denn immer am Anfang der Runde erhält man für alle seine Figuren auf den fremden Höfen Einkünfte ausbezahlt, die je nach Posten zwischen 10.000 und 100.000 Dukaten betragen.

Dass die Dukaten jeder für sich geheim hält, ist ein zusätzlicher Witz des Spiels. Immer ist man am Tüfteln und Mitrechnen wie die aktuellen Dukatenstände der Mitspieler tatsächlich aussehen, egal wie immer diese auch jammern mögen! Das bei der Idealbesetzung von 5 Spielern, aufgrund eines wilden Durcheinanders von Bittrufen und Überzeugungsgebahnen, keineswegs gelingen muss. Manchmal besticht man genau den Falschen mit seinem letztem Hemd.

Wer seinen wahren Geldstand am besten geheim halten kann, und die anderen am besten von seiner Armut und Unschuld überzeugen kann, obwohl er dabei raffinierte Mengen von Einkünften und Bestechungsgeldern zusammenhortet, der gewinnt das Spiel.

Intrige-Anleitung **Wer geschickter lügt, gewinnt!**

1. Spielvorbereitung



Mit dem Fenster Spielverwaltung aus der Toolbar kann man bequem per Klick in das Spiel einsteigen.

Es funktionieren aber auch Kommandos über die Chatzeile.

Mit `/join 1 (,2...5)` kann man in das Spiel einsteigen;

Mit `/start` beginnt das Spiel (1-5 Spieler)

Jeder Spieler erhält ein Haus mit Garten und 10 Spielfiguren (5 verschiedene je zwei Stück)

2. Spielverlauf

Jeder Spieler muss pro Runde 3 aufeinanderfolgende Teilzüge durchlaufen.

1. Einkünfte kassieren
2. Aufnehmen von fremden Spielfiguren ins eigene Haus.
3. Aussenden von eigenen Spielfiguren zu fremden Häusern.

2.1 Einkünfte kassieren



Zu Beginn seines Zuges erhält ein Spieler für alle seine Spielfiguren, die er in fremden Häusern untergebracht hat, die den Breichen entsprechende Einkünfte aus der Bank ausgezahlt. Dies übernimmt automatisch der Spielserver.

Bekannt sind jedem Spieler nur seine eigenen Dukaten, die Dukaten der anderen Mitspieler sind geheim.

(In der ersten Spielrunde können noch keine Einkünfte kassiert werden, da sich noch keine Spielfiguren in den Häusern befinden.)

2.2 Fremde Spielfiguren aufnehmen

Im 2. Teil seines Zuges muß ein Spieler alle Spielfiguren, die seine Mitspieler bei ihm im Park platziert haben, in sein Haus aufnehmen. (Ausnahme Konflikte)

In welchen Bereichen er die Spielfiguren platziert, hängt unter anderem von den Bestechungssummen ab, die die betroffenen Mitspieler ihm nun zahlen:

Der erste Mitspieler (im Uhrzeigersinn reihum), der eine Figur im Park platziert hat, muss oben links eine Bestechungssumme auswählen. Mit Klick auf das + Zeichen wird unter der Spielfigur im Park der Betrag angezeigt. Mit Klick auf Ok wird der Betrag an den zu Bestechenden gezahlt.



Die Bestechungssummen müssen mindestens 10.000 Dukaten oder ein beliebiges Vielfaches davon betragen.

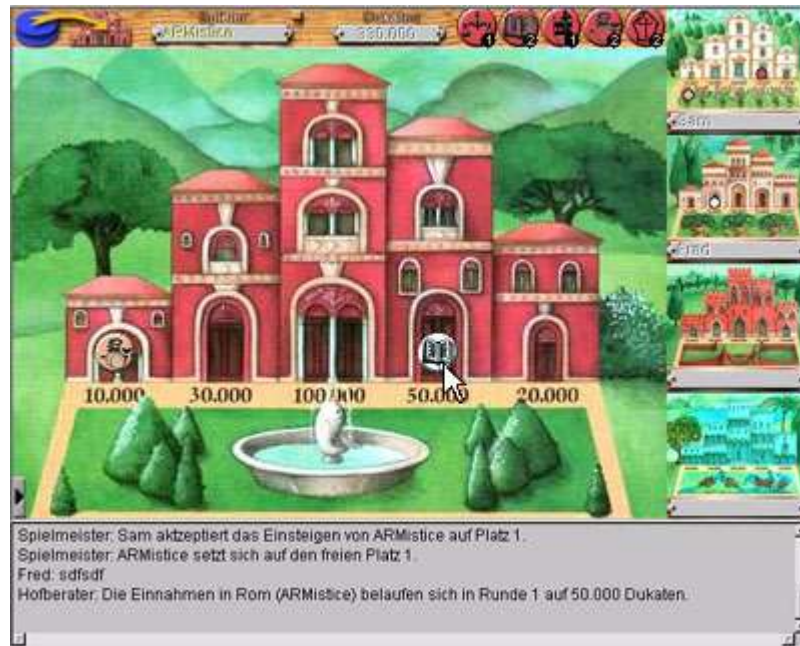


Nachdem alle beteiligten Mitspieler ihre Bestechungssumme an den Hausherrn bezahlt haben, nimmt dieser die Spielfiguren in sein Haus auf, indem er die Plättchen nacheinander mit DragAndDrop auf die gewünschten Bereiche zieht.

Dabei ist darauf zu achten, daß sich in einem Bereich stets nur eine Spielfigur befinden darf.

Der Hausherr läßt sich alle wesentliche Aspekte (die Höhe der Bestechungssummen, die möglicherweise geäußerten Hinweise, Wünsche oder gar Drohungen seiner Mitspieler, seine eigenen Absichten und noch vieles mehr) in Ruhe durch den Kopf gehen und verteilt dann -vollkommen nach eigenem Gutdünken und unabhängig von den Bestechungssummen oder jeglichen zuvor getroffenen Absprachen! - die Spielfiguren auf verschiedene, freie Bereiche seines Hauses.





(Auch dieser zweite Teil seines ersten Zuges entfällt für den Startspieler, da sich noch keine Spielfiguren in seinem Park befinden)

2.3 Konflikte



äusserer Konflikt



innerer Konflikt



verbannt

Da in einem Haus jede Berufsgruppe nur einmal vertreten sein darf, kommt es immer wieder zu Konflikten zwischen Spielfiguren desselben Berufes.

Nachdem zunächst alle Nicht-Konflikte, abgehandelt wurden, werden die Konflikte entschieden.

Äusserer Konflikt

Zuerst wird der eher selten auftretende äussere Konflikt gelöst, derjenige also, bei dem keine Figur im Haus betroffen ist, sondern lediglich im Park mehrerer Figuren des gleichen Berufes auf die Übernahme eines Bereiches spekulieren.

Auch hier entscheidet die Sitzreihenfolge darüber, wer als erster bestechen muß. Nachdem alle Beteiligten gezahlt haben, wird vom Hausherrn eine Figur durch DragAndDrop in einem Bereich platziert, alle anderen an diesem Streit beteiligten Figuren werden automatisch verbannt (und können damit für den Rest des Spiels nicht mehr zum Einsatz gebracht werden)

Innerer Konflikt

Zuletzt wird der häufiger entstehende innere Konflikt entschieden, derjenige also, bei dem eine Figur, die sich bereits im Haus befindet, von einer oder mehrerer Figuren des gleichen Berufes vom Park aus attackiert wird.

Der Spieler, dessen Figur im Haus angegriffen wird, muß in diesem Fall erneut eine Bestechung an den Hausherrn zahlen, und zwar stets als erstes. Danach seine Angreifer in Sitzreihenfolge. Der Hausherr bestimmt anschließend, ob der Verteidiger, oder einer der Angreifer diesen Bereich übernimmt und damit den vorherigen verdrängt. Alle unterlegenen Spielfiguren jedenfalls werden für den Rest des Spiels verbannt.

Möchte man einen Angreifer vom Park aus einsetzen dann zieht man ihn mit DragAndDrop auf den Bereich wo der Verteidiger sitzt. Dieser wird dann automatisch verbannt. Soll der Verteidiger sitzen bleiben, zieht man den verlorenen Angreifer links hinter das Haus, wohin er verbannt wird.

Gibt es mehrere innere Konflikte, wird zunächst der niedrigst dotierte geklärt, dann der nächsthöhere usw., bis schließlich alle Konflikte geklärt sind und sich keine Figur mehr im Park befindet.

2.4 Zwei eigene Spielfiguren aussenden



Aussenden

Im 3. Teil seines Zuges muß ein Spieler stets zwei beliebige Spielfiguren aus seinem Vorrat ins Spiel bringen. Diese Figuren dürfen nie bei nur einem Mitspieler vorstellig werden, sondern werden stets zu zwei verschiedenen Häusern ausgesandt.

Sie werden dazu durch Drag and Drop auf die linke Seite auf ein Spielbrett der Mitspieler gezogen. Dort warten sie dann darauf, von den entsprechenden Mitspielern aufgenommen zu werden. Im eigenen Palast können Spielfiguren nie unterkommen.

Weitere Einschränkungen gibt es nicht. Insbesondere muß ein Spieler seine Spielfiguren nicht gleichmäßig verteilen. Über mehrere Runden hinweg können so beispielsweise durchaus bis zu 5 Spielfiguren eines Spielers an ein und demselben Hof untergebracht werden.

Jedoch kann man nicht die selbe Figur noch mal ins selbe Haus legen, so daß man sich selbst angreifen würde.

(In der sechsten und damit letzten Runde entfällt für alle Spieler der 3. Teil des Zuges, da bereits alle Spielfiguren ins Spiel gebracht wurden.)

3. Statusanzeige



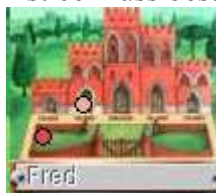
ARMistice ist dran und muss aussenden



Sam ist dran und muss aus seinem Garten in sein Haus setzen.



ARMistice muss bestechen



Fred muss warten.

Anhand der Statusanzeige oben links sieht man welche Aktion gerade durchgeführt werden muss:

Wer gelb ist ist gerade dran,
wer blau ist muß gerade bestechen,
wer grau ist muß warten.

4. Spielende

Nach der sechsten Runde endet das Spiel. Anschließend erhält jeder Spieler noch einmal für alle Figuren in Häusern die entsprechenden Einkünfte ausbezahlt.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Dukaten zusammenraffen konnte.

5. Taktische Tipps

So höret denn...
.. noch einige tückische Tipps:

-Laßt keine Gelegenheit aus, Euch in jedes Gespräch, in jede Verhandlung, in jede Auseinandersetzung einzumischen.

-Bittet, droht, nervt, hetzt, fleht, verlangt, erwartet, argumentiert, opportuniert, wo Ihr nur könnt - Hauptsache, es wirkt in Eurem Sinne!

-Gehet so viele Vereinbarungen und Versprechen ein, wie Ihr nur wollt - solange Ihr diejenigen seid, die sie als erste brecht!

-Bedenket jedoch auch das Motto "Eine Hand wäscht die andere". Fairneß und Verlässlichkeit zur rechten Zeit können ebenso viel Erfolg zeitigen.

-Setzet Eure Spielfiguren überlegt ein. Beachtet auch, welche Figuren die Mitspieler noch im Vorrat haben.

-Wahret Eure Chancen, irgendwo erfolgreich angreifen zu können. Doch unterlaßt es, wenn die Aussichten nur gering sind.

-Verteilt die fremden Figuren in Eurem Haus wohlüberlegt. Versucht soviel Bestechungsgeld wie möglich zu kassieren.

**Und bedenket stets das eine: es ist nur ein Spiel!
Also vertragt Euch hinterher wieder!**