

Spielmaterial

❖ Karten

- **Letzter Wille**
 - unterschiedliches Startkapital
- **Gefährten**
 - erhöhen die Ausgaben
 - Dame
 - Hund
 - Koch
 - Pferd
- **Gefährten-Joker**
- **Ereignisse (weißer Rand)**
 - **Einmal**-Anwendung
 - Aktionenverbrauch ⇒ Ausgaben
 - Mehr Aktionen ⇒ höhere Ausgaben
 - Gefährten ⇒ Zusatzausgaben
- **Helfer und Ausgaben (schwarzer Rand)**
 - **Mehrfach**-Anwendung
 - Mit/ohne Aktion [links oben] ⇒ freien Platz in der eigenen Auslage
 - Keine oder eine Aktion ⇒ Aktivierung
 - Nur **einmal** pro Runde
 - Mit/ohne Aktion ⇒ Feste Ausgabe
 - Gefährte(n) in angegebener Reihenfolge und Aktion(en) ⇒ höhere Ausgaben
 - „Spezial“-Ausgaben/Vorteile
- **Immobilien**
 - **Mehrfach**-Anwendung
 - Aktion verbrauchen und Geld [links oben] zahlen ⇒ Karte in eigene Auslage
 - Karte darf nicht abgeworfen – sondern muss verkauft – werden
 - Kein Bankrott (Gewinn) mit Immobilie
 - Aktion ⇒ Ausgabe (und Instandhaltung)
 - (Einmalige Aktion), Helfer-Karte abwerfen und Helfer-Figur auf die Karte ⇒ jeweils die erhöhte Ausgabe
 - Reihenfolge beachten
 - Verkauf: 1 **Aktion** und **Gewinn** (Instandhaltungsmarker ± Modifikation) aus der Bank
 - Typen
 - Bauernhof
 - Verliert nicht an Wert
 - Villa, Sommerresidenz, Herrenhaus
 - Wertmarker auf den obersten Wert (oberster Banknote)
 - Aktion/Aktivierung ⇒ Wert bleibt gleich (Instandhaltung)
 - Keine Aktion/Aktivierung ⇒ Wert fällt jeweils um eine Stufe (keine Instandhaltung)
- **Sonderkarten**
 - Weißer Rand: **Einmal**-Anwendung
 - Schwarzer Rand: **Mehrfach**anwendung (eigene Auslage)
 - Spezial-Eigenschaft

❖ Spielpläne

- Planungstafel
- Kartenangebotstafel
- Spielertafeln plus Erweiterungen

❖ Sonstiges

- Immobilien-Modifikations-Marker
- Botenfiguren für Spielzüge
- Aktionsmarker für Aktionenanzeige

- Planungsmarker für Spieloption
- Gefährtenmarker für (schwarze) Karten
 - Hunde
 - Pferde
 - Gäste
 - Köche
- Immobilienwertmarker für aktuellen Wert
- Startspielermarker
- Rundenzähler
- Geldscheine

Spielvorbereitung

❖ 4-Personen

- Planungs- und Kartenangebotstafeln (4-Spieler-Seite) in die Mitte
 - Rundenzähler auf „1“
 - Modifikationsmarker zufällig auf die Planungstafel
 - Standard-Kartendecks (Ereignisse, Helfer und Ausgaben, Immobilien und Gefährten) mischen und neben den Spielplan
 - Sonderkarten nach Kronen trennen, mischen, wieder zusammensetzen (1 Krone oben) und neben den Spielplan
 - 2 Gefährtenjokerkarten neben den Spielplan
 - Entweder zufällig eine „Letzter Wille“-Karte ziehen **oder** 70 Pfund als Startkapital festlegen und an jeden Spieler verteilen
 - Geld und Marker neben den Spielplan
 - Für jeden Spieler:
 - 1 Spielertafel
 - 2 Botenfiguren
 - 1 Planungsmarker
 - 1 Aktionsmarker auf „0“
 - Je 3 Karten vom Helfer- und Ausgaben sowie vom Immobilienstapel
 - Von diesen Karten 2 auswählen und die andern **4 nach Phase 1** abwerfen
 - Startspieler bestimmen (Startspielermarker)
- ### ❖ Spielziele
- Als Erster das Geld ausgeben (und keine Immobilie [mehr] besitzen)

Spielablauf

❖ (Maximal) 7 Spielrunden zu je 5 Phasen

■ 1. Aufbau

- Auf jedes Feld der Angebotstafel offen eine Karte entsprechend dem Symbol und der Runde
- 1. Runde: Ablegen der 4 nicht gewählten Karten

■ 2. Planung

- Reihum - beginnend beim Startspieler - setzt jeder seinen Planungsmarker auf ein Feld über den Sanduhren der Planungstafel und legt damit fest:
 - Anzahl der Karten, die **sofort** gezogen werden
 - Von beliebigen **Standard-Karten-decks**
 - Entscheidung muss **vorher** für alle Decks getroffen werden (Alle Karten erst verdeckt ziehen)
 - Anzahl der Boten
 - Anzahl der Aktionen
 - Position in der Spielerreihenfolge - für den **Rest der Runde**
 - Startspielermarker wird **nicht** weitgereicht

■ 3. Botengänge

- Reihum - in Planungstafelreihenfolge - setzt jeden einen Boten (auf einen freien Platz) und führt die Option **sofort** aus.
- Anschließend setzt jeder ggfs. einen zweiten Boten
- Kartenangebot
 - Nehmen der „zugehörigen“ Karte
- Spielertafelerweiterung
 - Erweiterung für die eigene Spielertafel
 - Kein Limit - sofern vorhanden
- Immobilienmarkt
 - Modifizierungsmarker beliebig zuordnen
- Unbekannte Karte
 - 1 Karte von einem der **Standard-decks**
- Oper
 - 2 Pfund ausgeben

■ 4. Aktionen

- Aktionsmarker auf Wert (der Spielertafel) entsprechend der (Tages-)Planung setzen
- Jeder Spieler ist **einmal** - in Planungstafelreihenfolge - an der Reihe
- Karten aus der Hand spielen und/oder Karten auf der Spielertafel aktivieren
 - Aktionsmarker entsprechend zurücksetzen
 - Karten ohne (erforderliche) Aktion dürfen jederzeit gespielt werden

■ 5. Rundenende

- Karten abwerfen
 - **Max. 2** Karten dürfen behalten werden
 - Gefährtenjokerkarte **muss** zurückgelegt werden
- Immobilien abwerten
 - Immobilienwertmarker von Immobilien **mit** Abwertungsskala, die **nicht** Instand gesetzt wurden, um 1 Position nach **unten** schieben - Marker bleibt auf dem letzten Feld stehen
 - Instandsetzung wird durch nach unten geschobene Karte angezeigt (✓ sichtbar)
- Aktivierte Karten zurücksetzen
- Kartenangebotstafel aufräumen
 - Karten auf der Kartenangebotstafel auf die entsprechenden Ablagestapel; Sonderkarten zurück in die Schachtel
- Marker und Figuren zurücknehmen
- Rundenzähler weiterrücken
- Startspielermarker nach links

Erklärungen

❖ Kartennutzung

■ Weißgerahmte Karten

- Aktionsmarker versetzen, Geld ausgeben, Karte ablegen
- Grundkarten
 - Anzahl Aktionen und Geldbetrag links oben
- Karten mit Gefährten
 - Zusätzlicher Geldbetrag beim Spielen der entsprechenden (graugerahmten) Gefährtenkarte
 - Anzahl Aktionen verbrauchen, Geldbetrag in der oberen Münze und zusätzlich die Geldbeträge in den Münzen mit Gefährtensymbol ausgeben und **alle** Ereignis- und Gefährtenkarte(n) abwerfen
 - Reihenfolge der Gefährten unerheblich
- Längeres Vergnügen
 - Je nach verbrauchten Aktionen kann mehr oder weniger Geld ausgegeben werden

■ Schwarzgerahmte Karten

- Karte auf freien Platz der Spielertafel legen
 - Ggfs. Platz durch Abwerfen einer Karte schaffen - verbraucht **keine** Aktion
 - **Keine** Immobilie abwerfen
 - Auch eine aktivierte Karte kann abgeworfen werden
 - Auslegen der Karte verbraucht immer eine Aktion
 - Jede Karte - auch eine gerade gelegte - kann nur **einmal** pro Runde aktivierte werden - Karte nach unten schieben
 - Anweisung rechts oben befolgen - mache Aktivierungen verbrauchen Aktionen, andere nicht

□ Ausgaben

- Analog zu Ereignissen, können aber jede Runde erneut genutzt werden
- Einige Ausgaben können mit Gefährten genutzt werden - Symbol neben einer Münze
 - Gefährtenmarker muss neben der Münze liegen (*siehe graugerahmte Karten*)

□ Helfer

- Karte ist zweigeteilt - beide Teile sind völlig unabhängig
 - **Oberer Teil** entspricht einer normalen Ausgabenkarte
 - Falls rechts oben etwas angegeben, kann die Karte aktiviert werden (und der Betrag wird ausgegeben)
 - **Unterer Teil** verschafft einen Vorteil - abweichend von den üblichen Spielregeln und unabhängig von einer Aktivierung

□ Immobilien

- Können **nicht** einfach abgeworfen, sondern müssen verkauft werden
 - 1 Aktion verbrauchen, Immobilie abwerfen und **aktuellen** Wert ± Modifikation **erhalten**
 - Falls modifizierte Wert ≤ „0“ erhält oder zahlt der Spieler **kein** Geld
- Keine Bankrotterklärung solange im Besitz von Immobilien
- 4 unterschiedliche Arten von Immobilien: Mit oder ohne Instandsetzungs-Option
- Erwerb verbraucht eine Aktion und Zahlung des Betrages der oberen Banknote - ggfs. modifiziert
- Immobilie auf einen freien Platz der Spielertafel legen

- Falls kein Bauernhof (verlieren nie an Wert), Wertmarke neben die obere Banknote
- Instandhaltung analog zur Aktivierung einer Ausgabenkarte (Karte nach unten schieben)

■ Graugerahmte Karten

- Werden **immer** zusammen mit einer weiß- oder schwarzgerahmten Karte gespielt
 - Zusätzliche Geldausgabe bei einigen **weißgerahmten** Karten
 - Nach dem Ausspielen werde **beide** Karten abgeworfen
 - Zusätzliche Geldausgabe bei einigen **schwarzgerahmten** Karten
 - Schwarzgerahmte Karte **muss** bereits auf der Spielertafel liegen
 - n (n ≥ 1) Aktionen verbrauchen, graugerahmte Karten abwerfen und n Gefährtenmarker auf die entsprechenden Symbole setzen
 - Gefährten müssen von **oben nach unten** besetzt werden
 - Gefährtenmarker verbleiben dauerhaft auf der Karte

■ Sonderkarten (Kronen auf der Rückseite)

- Weiß- oder schwarzgerahmt
- Generell bessere Eigenschaften
- Werden nach Gebrauch in die **Schachtel** abgeworfen

❖ Geld ausgeben

- Solange noch eine Immobilie im Besitz, können **keine** Schulden gemacht werden
- Geld wird **nicht** geheim gehalten

❖ Spielende und Siege

- Sobald ein Spieler weder Immobilien noch Geld besitzt, erklärt er **Bankrott** und das Spiel endet nach dieser Runde
- Nach 7 Runden endet das Spiel in jedem Fall
- Sieger ist der Spieler mit den meisten Schulden → mit dem geringsten Geld- und Immobilienbesitz
 - Wert einer Immobilie = aktueller Wert + 5 Pfund
- Bei Gleichstand entscheidet die Position des Planungsmarkers (am weitesten links)