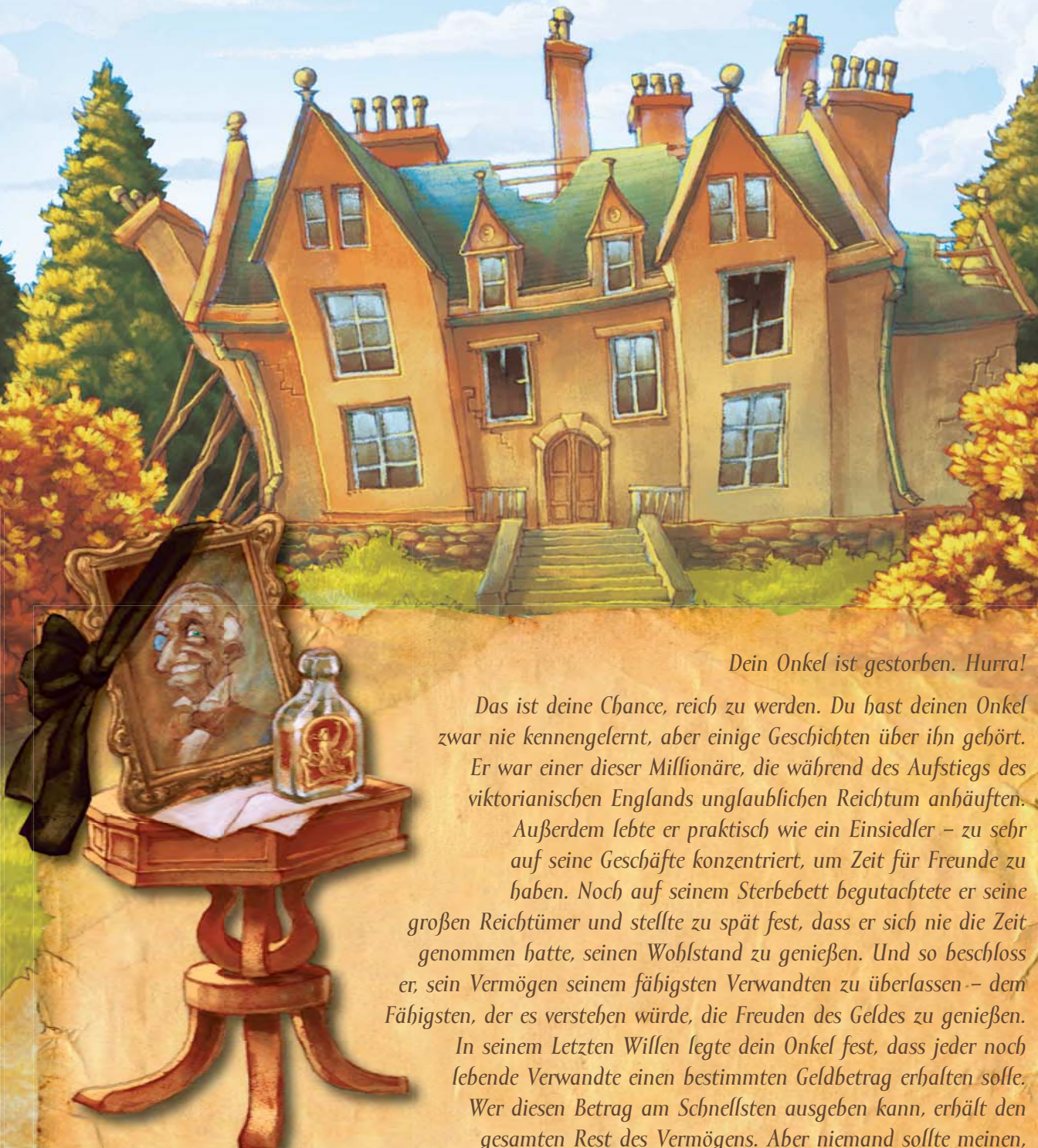


Der Letzte Wille

von Vladimir Suchij



Dein Onkel ist gestorben. Hurra!

Das ist deine Chance, reich zu werden. Du hast deinen Onkel zwar nie kennengelernt, aber einige Geschichten über ihn gehört. Er war einer dieser Millionäre, die während des Aufstiegs des viktorianischen Englands unglaublichen Reichtum anhäuferten.

Außerdem lebte er praktisch wie ein Einsiedler – zu sehr auf seine Geschäfte konzentriert, um Zeit für Freunde zu haben. Noch auf seinem Sterbebett begutachtete er seine großen Reichtümer und stellte zu spät fest, dass er sich nie die Zeit genommen hatte, seinen Wohlstand zu genießen. Und so beschloss er, sein Vermögen seinem fähigsten Verwandten zu überlassen – dem Fähigsten, der es verstehen würde, die Freuden des Geldes zu genießen.

In seinem Letzten Willen legte dein Onkel fest, dass jeder noch lebende Verwandte einen bestimmten Geldbetrag erhalten sollte.

Wer diesen Betrag am Schnellsten ausgeben kann, erhält den gesamten Rest des Vermögens. Aber niemand sollte meinen, dass es so leicht ist, das Geld auszugeben, wie es zu sein scheint.

Spielmaterial

► Spielplan, bestehend aus:

► doppelseitige Planungstafel



Seite für 2-3 Spieler



Seite für 4-5 Spieler

► doppelseitige Kartenangebotstafel

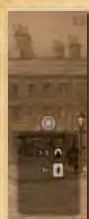


Seite für 2-3 Spieler



Seite für 4-5 Spieler

► doppelseitige Zusatzangebotstafel



Seite für 3 Spieler



Seite für 5 Spieler

► 5 Spielertafeln und 12 Spielertafelerweiterungen



► 140 Karten



Ereignisse



Helfer und Ausgaben



Immobilien



Gefährten



Sonderkarten



Gefährten-jokerkarten



Letzter Wille

► 4 Modifikationsmarker für Immobilienmarkt



► Botenfiguren aus Holz in Hutform (2 pro Spieler)



► Aktionsmarker aus Holz (1 pro Spieler)



► Planungsmarker aus Holz (1 pro Spieler)



► Gefährtenmarker aus Holz in 4 Farben



Hunde



Pferde



Gäste



Köche

► Immobilienwertmarker aus Holz in Hausform



► Startspielermarker aus Holz



► Rundenzähler aus Holz



► Geldscheine in verschiedenen Nennwerten



Spielaufbau

Die Planungs- und Kartenangebotstafel werden in die Mitte der Spielfläche gelegt. Die Zahlen in den Schriftrollen auf der rechten Seite der Tafeln geben an, welche Seite benutzt wird, je nach Spieleranzahl. In einem Spiel mit 3 oder 5 Personen wird auch noch die Zusatzangebotstafel mit der entsprechenden Seite benötigt. Diese Zusatztafel wird zwischen die beiden Tafeln gelegt.

Der Rundenzähler wird auf das Feld „1“ der Planungstafel gesetzt. Die 4 Modifikationsmarker werden in zufälliger Reihenfolge auf den Immobilienmarktbereich der Planungstafel gelegt.

Die normalen Kartendecks werden gemischt und als verdeckte Stapel neben die Spielpläne gelegt, sodass alle Spieler sie gut erreichen können.

Es gibt 4 normale Kartendecks, mit jeweils unterschiedlichen Rückseiten:

- *Ereignisse* – Cremefarbene Karten mit Radfahrer.
- *Helfer und Ausgaben* – Weinrote Karten mit Gentleman.
- *Immobilien* – Sepiafarbene Karten mit Haus.
- *Gefährten* – Graue Karten mit Dame mit Hund.

Andere Karten können nicht direkt gezogen werden, sondern kommen über die Kartenangebotstafel ins Spiel:

► *Sonderkarten* – Weinrote Karten mit Kronen. Diese werden nach Anzahl der Kronensymbole in drei Stapel sortiert. Jeder Stapel wird für sich gemischt, dann werden die drei Stapel aufeinander gestapelt, wobei der Stapel mit 3 Kronen zuunterst liegt, darauf der Stapel mit 2 Kronen und schließlich der Stapel mit 1 Krone zuoberst. Der komplette Stapel wird neben die Kartenangebotstafel gelegt.

► *Gefährtenjokerkarten* – Das sind besondere Gefährtenkarten. Zwei Stück davon werden neben den Kartenangebotsplan gelegt.

Ein bestimmtes Kartendeck wird nur zu Spielbeginn benutzt:

► *Letzter Wille Karten* – In ihrem ersten Spiel sollten die Spieler diese Karten in der Spielschachtel lassen. In späteren Spielpartien wird eine Karte davon zufällig gezogen, um das Startkapital der Spieler zu bestimmen.

In der Nähe des Spielplans wird eine „Bank“ für Gefährtenmarker, Immobilienwertmarker, Geld und Spielertafelerweiterungen eingerichtet. Außerdem muss Platz für Ablagestapel der unterschiedlichen Kartentypen gelassen werden.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die Spielertafel, 2 Botenfiguren und 1 Planungsmarker dieser Farbe. Außerdem erhält jeder Spieler 1 grauen Aktionsmarker und setzt ihn auf das Feld „0“ seiner Spielertafel. Im 2-Personen-Spiel braucht jeder Spieler noch einen weiteren Planungsmarker, den er von den nicht gebrauchten Farben nimmt.

Alle Spieler beginnen mit dem gleichen Anfangskapital. Im ersten Spiel erhalten alle Spieler 70 Pfund aus der Bank. Zur Abwechslung können die Spieler später auch zufällig 1 Karte Letzter Wille ziehen, um das Anfangskapital zu bestimmen, aber 70 Pfund sind ein guter Betrag für Anfänger, um das Spiel kennenzulernen.

Jeder Spieler zieht 3 Karten vom Stapel der Ausgaben- und Helferkarten und 3 Karten vom Immobilienkartenstapel. Aus diesen 6 Karten wählt jeder Spieler 2 Stück aus (nicht unbedingt 1 von jeder Sorte) und wirft die übrigen nach Phase 1 der ersten Spielrunde verdeckt auf die entsprechenden Ablagestapel.

Der Spieler, der zuletzt irgendetwas gekauft hat, erhält den Startspielermarker.

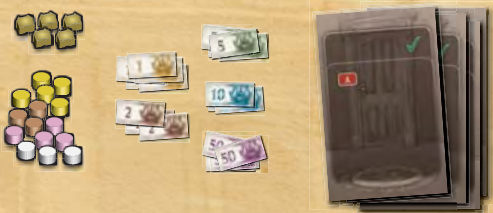
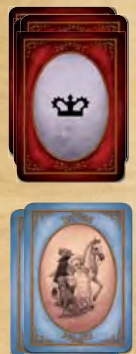
Beispiel des Spielaufbaus für 3 Spieler



Platz für verdeckte Ablagestapel



Zufällig gelegte Modifizierungsmarker



Spielziel

Alle Spieler haben das Ziel, Ihr Geld so schnell wie möglich auszugeben, unter Beachtung des Letzten Willens ihres Onkels.

Ablauf einer Spielrunde

Jedes Spiel dauert höchstens 7 Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus 5 Phasen:

1. Aufbau
2. Planung
3. Botengänge
4. Aktionen
5. Rundenende

Kann ein Spieler sein ganzes restliches Geld während einer Runde ausgeben, wird diese noch vollständig zu Ende gespielt.

1. Aufbau

Zuerst müssen die Spieler wissen, welche Gelegenheiten geboten werden.

Auf jeden Platz der Angebotstafel wird offen eine Karte gelegt. Die Symbole geben an, welcher Kartentyp wohin gelegt wird. Auf manche Plätze wird in allen Runden derselbe Kartentyp gelegt, auf anderen Plätzen ändert sich der Kartentyp im Laufe des Spiels.



1. und 2. Runde,
Immobilienkarte

3. und folgende
Runden,
Ereigniskarte



In der ersten Spielrunde wählt jeder Spieler nach dem Aufbau zwei seiner Handkarten aus, die er behält, und wirft die übrigen auf die entsprechenden Ablagestapel ab.

Beispiel des Aufbaus der ersten Spielrunde für 3 Spieler

Das obere Diagramm zeigt die Anfangsphase der ersten Spielrunde für drei Spieler. Die Angebotstafel ist mit Karten besetzt, die die Spielrunden (1-2, 3+:) und die Kartentypen (Immobilienkarte, Ereigniskarte) angeben. Die Ablagestapel sind mit Karten besetzt, die die Spielrunden (1-3, 4+:) und die Kartentypen (Ereigniskarte, Immobilienkarte) angeben. Ein Hut und ein Glas sind ebenfalls dargestellt.

Das untere Diagramm zeigt die Phase nach dem Aufbau. Die Karten sind in die Hände der Spieler und auf die Ablagestapel verteilt. Die Karten sind: Immobilienkarte (1-2), Ereigniskarte (3+), Immobilienkarte (1-3), Ereigniskarte (4+), Immobilienkarte (1-4), Ereigniskarte (5+), Immobilienkarte (1-3), Ereigniskarte (4+), Immobilienkarte (1-4), Ereigniskarte (5+), Immobilienkarte (1-3), Ereigniskarte (4+), Immobilienkarte (1-4), Ereigniskarte (5+).

2. Planung

In dieser Phase entscheiden die Spieler, wie viele Gelegenheiten sie in Betracht ziehen wollen, wie viele Botengänge für sie gemacht werden müssen und wie viel Zeit des Tages sie nutzen wollen, um sich mit ihrem Geld zu vergnügen.

Beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn stellt jeder Spieler seinen Tagesplan auf, indem er seinen Planungsmarker auf ein Feld über den Sanduhren der Planungstafel setzt.

Mit seiner Wahl bestimmt der Spieler:

- ▶ Die Anzahl der Karten, die er zieht (er nimmt sie sofort).
- ▶ Die Anzahl der Boten, die ihm in der Phase Botengänge zur Verfügung stehen.
- ▶ Die Anzahl der Aktionen, die er in der Aktionsphase ausführen kann.
- ▶ Seine Position in der Spielerreihenfolge für den Rest der Runde.



Sobald ein Spieler seine Planung bekannt gibt, zieht er die entsprechenden Karten. Er kann in beliebiger Kombination Karten von den vier normalen Kartendecks ziehen, immer von oben. Von den Sonderkarten (mit Kronen auf der Rückseite) können keine Karten gezogen werden, ebenso nicht von den Karten auf der Kartenangebotstafel (diese können erst in der Phase Botengänge genommen werden) und auch nicht eine neben dem Plan liegende Gefährtenjokerkarte. Die Entscheidung, welche Karten er von welchem Deck zieht, muss der Spieler treffen, bevor er weiß, welche Karten er gezogen hat. Das bedeutet, dass er sich die gezogenen Karten erst ansehen darf, nachdem er alle Karten gezogen hat.



Falls ein normales Kartendeck leer ist, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und als neues Deck benutzt. (Die Anzahl der Sonderkarten sollte bis zum Spielende ausreichen.)

Die weiteren Phasen dieser Runde werden in der Spielerreihenfolge gespielt, wie nun auf der Planungstafel festgelegt. Der erste Spieler ist immer derjenige, der seinen Planungsmarker am Weitesten links eingesetzt hat, der letzte Spieler ist derjenige, der seinen Planungsmarker am Weitesten rechts eingesetzt hat.

Hinweis: Der Startspielermarker wird nicht weitergereicht, auch nicht, wenn ein anderer Spieler vorübergehend der „Startspieler“ für den Rest dieser Runde ist.

Beispiel für ein Spiel mit 5 Spielern

Rot ist Startspieler und die Spieler sitzen in dieser Reihenfolge: Rot, Lila, Blau, Gelb, Grün.

Zum Ende der Planungsphase sieht der Spielplan so aus:



Jeder Spieler hat sofort seine Karten gezogen, nachdem er seinen Plan gewählt hatte.

Für die restlichen Phasen dieser Spielrunde ist die Spielerreihenfolge: Lila, Gelb, Blau, Grün, Rot.

Planung im 2-Personen-Spiel

Im 2-Personen-Spiel setzt der Startspieler zunächst einen der Nicht-Spieler-Planungsmarker auf den Plan, um damit eine Planung zu blockieren. Dann setzt der andere Spieler den anderen Nicht-Spieler-Planungsmarker ein, um eine andere Planung zu blockieren. Anschließend wählt er selbst eine Planung und zieht Karten. Schließlich wählt der Startspieler eine noch zur Verfügung stehende Planung und zieht Karten. Die Nicht-Spieler-Planungsmarker haben in dieser Runde keine weitere Bedeutung.

Beispiel für ein Spiel mit 2 Personen

Grün ist Startspieler in dieser Runde. Sie nimmt den roten Planungsmarker, um eine Planung zu blockieren:



Jetzt ist Gelb an der Reihe. Er blockiert eine andere Planung mit dem blauen Planungsmarker und wählt dann selbst einen Plan, mit folgendem Resultat:



Gelb zieht zwei Karten. Nun ist Grün an der Reihe, einen Plan zu wählen:



Grün zieht 7 Karten, damit ist die Planungsphase beendet. Gelb beginnt mit der Phase Botengänge, weil sein Marker weiter links ist.



3. Botengänge

Nun haben alle Spieler ihre Tagespläne gemacht und müssen ihre Boten ausschicken, um die besten Reservierungen vorzunehmen, die teuersten Vergnügungen zu organisieren und die Preise der Immobilien zu manipulieren, mit denen sie handeln wollen.

Die Spieler führen ihre Spielzüge in der Reihenfolge aus, wie sie nun durch die Planungstafel vorgegeben ist, beginnend mit dem Spieler, dessen Planungsmarker ganz links liegt. Der aktive Spieler setzt eine seiner Botenfiguren auf eine der möglichen Besorgungen (wie weiter unten erklärt) und führt diese dann sofort aus. Ein Platz, auf dem bereits eine Botenfigur steht, kann nicht gewählt werden.

Nachdem jeder Spieler eine Botenfigur eingesetzt hat (und die entsprechende Besorgung erledigt hat), setzen alle Spieler in Reihenfolge ihre zweite Botenfigur nach gleichen Regeln ein.

ACHTUNG: Manche Tagespläne zeigen nur ein Botensymbol (Hut). Wer solch einen Tagesplan gewählt hat, setzt nur eine Botenfigur ein und wird übersprungen, wenn die anderen Spieler ihre zweite Botenfigur einsetzen.

Beispiel für Botengänge mit 4 Spielern

Die Spieler setzen ihre Botenfiguren in der Reihenfolge ein, wie auf der Planungstafel ersichtlich. Zuerst nimmt Lila eine Sonderkarte, anschließend Gelb ebenso. Blau wollte unbedingt auch die Karte haben, die Gelb genommen hat. Auf der Angebotstafel ist nun für Blau keine interessante Karte mehr und er zieht eine Karte von einem Deck seiner Wahl. Rot ist damit zufrieden, denn obwohl er Letzter ist, ist der Platz für eine Spielertafelerweiterung noch frei, auf die er es abgesehen hatte. Wenn im im Spiel zu fünf alle Erweiterungen genommen wurden, kann diese Besorgung nicht mehr unternommen werden.

Mögliche Besorgungen sind:



Kartenangebot – Der Spieler nimmt die Karte, an deren Platz er seine Botenfigur gesetzt hat. Auf der Kartenangebotstafel für 2 oder 3 Spieler gibt es zwei Plätze, zu denen drei Karten gehören. Der erste Spieler, der seine Botenfigur auf einen dieser Plätze setzt, hat die Auswahl aus drei Karten. Der Spieler, der den zweiten Platz besetzt, hat noch die Wahl aus zwei Karten. Die letzte dieser drei Karten kann nicht mehr genommen werden.



Spielertafelerweiterungen – Der Spieler nimmt eine Spielertafelerweiterung aus der Bank und legt sie rechts an seine Spielertafel an. Die Erweiterung gehört bis zum Ende des Spiels zur Spielertafel des Spielers, wodurch er Platz für eine weitere Karte hat. Ein Spieler darf mehr als eine Erweiterung an seine Spielertafel anlegen. Wenn im im Spiel zu fünf alle Erweiterungen genommen wurden, kann diese Besorgung nicht mehr unternommen werden.



Lila hatte einen Tagesplan gewählt, der nur einen Botengang zulässt. In der zweiten Einsetzrunde wird er also übersprungen und setzt keine Botenfigur mehr ein. Gelb modifiziert die Immobilienpreise und erhöht den Marktwert von Herrenhäusern und ändert auch die Werte anderer Immobilien. Blau nimmt die Gefahrenjokerkarte, die gut zu der Karte passt, die er in seinem ersten Botengang genommen hatte. Rot kann nichts Interessantes mehr entdecken und schickt seinen Boten in die Oper, wofür er sofort 2 Pfund ausgibt.





Immobilienmarkt – Der Spieler kann die vier Modifizierungsmarker nach eigenem Belieben neu zuordnen; er kann sie aber auch so liegen lassen, wie sie liegen.



Unbekannte Karte – Der Spieler zieht eine Karte von einem der vier normalen Kartendecks (nicht von den Sonderkarten). Um anzuzeigen, dass alle Spieler diesen Botengang einmal pro Spielrunde wählen können, gibt es je einen Platz pro Spielerfarbe. Wer diesen Botengang unternimmt, setzt seine Figur auf den Platz seiner Farbe. Niemand kann diesen Botengang in einer Spielrunde zwei Mal unternehmen.



Oper – Der Spieler gibt sofort 2 Pfund aus.

4. Aktionen

Nach der Planungs- und Botengangphase haben die Spieler einige Karten auf der Hand, mit deren Hilfe sie Geld ausgeben können. In dieser Phase haben sie dazu Gelegenheit.

Zu Beginn dieser Phase setzt jeder Spieler seinen Aktionsmarker auf den Platz seiner Spielertafel, welcher der Anzahl Aktionen seines gewählten Tagesplans entspricht. (Hinweis: Die Zahlen auf der Spielertafel sind höher als die der Tagespläne, weil manche Karten zusätzliche Aktionen gewähren.)



Die Spieler führen ihre Spielzüge in der Reihenfolge aus, wie sie durch die Planungstafel vorgegeben ist, beginnend mit dem Spieler, dessen Planungsmarker ganz links liegt. Jeder Spieler ist ein Mal an der Reihe und kann dabei so viele Karten benutzen, wie er möchte.

Der aktive Spieler spielt Karten aus seiner Hand und aktiviert Karten, die auf seiner Spielertafel liegen. Jede Karte gibt an, wie viele Aktionen sie erfordert. Wer eine Karte spielt oder aktiviert, die Aktionen erfordert, versetzt seinen Aktionsmarker um die entsprechende Anzahl. Wer nicht mehr genügend Aktionen zur Verfügung hat, kann diese Karte nicht benutzen.

Manche Karten auf der Spielertafel erfordern keine Aktionen. Solche Karten können jederzeit während des eigenen Spielzuges benutzt werden, auch wenn der Spieler keine Aktionen mehr übrig hat. Wenn der Spieler damit fertig ist, seine Karten zu nutzen, sagt er dies dem nächsten Spieler, der nun seinen Aktionsspielzug ausführt.

Einzelheiten zur Funktionsweise der Karten werden unter „Nutzung der Karten“ erklärt.

5. Rundenende

Alles verfällt, aber in diesem Fall nicht zum eigenen Nachteil.

Nachdem alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben, wird die Spielrunde beendet. Das geschieht in mehreren Schritten, welche die Spieler gleichzeitig ausführen können.

► **Bis auf zwei Karten abwerfen** – Jeder Spieler darf nur 2 Handkarten mit in die nächste Spielrunde nehmen. Die Gefährtenjokerkarte darf nicht behalten werden. Auch wer nur 1 oder 2 Handkarten hat, muss die Gefährtenjokerkarte auf die Kartenangebotstafel zurücklegen.

► **Immobilien abwerten** – Immobilien, die an Wert verlieren können, haben eine Skala auf der Karte, die den aktuellen Reparaturbedarf angibt. Jede Immobilie, die während der Aktionsphase nicht instand gesetzt wurde, verliert an Wert. Der Immobilienwertmarker wird dann um ein Feld nach unten gesetzt. Falls der Marker bereits auf dem untersten Feld ist (oder auf der Immobilienkarte keine Skala ist) verliert die Immobilie nicht an Wert. Auch erst in dieser Spielrunde erworbene Immobilien verfallen, falls sie nicht instand gesetzt wurden. Wurde eine Immobilie instand gesetzt (was angezeigt wird, indem die Karte nach unten geschoben wird, sodass das Kontrollhäkchen sichtbar wird), ändert sich ihr Wert in dieser Runde nicht.



► **Karten zurücksetzen** – Aktivier-te Karten auf der Spielertafel werden zurückgeschoben, sodass das Kontrollhäkchen wieder verschwindet.



► **Kartenangebotstafel aufräumen** – Alle noch auf der Kartenangebotstafel liegenden Karten werden auf ihre entsprechenden Ablagestapel gelegt. Sonderkarten werden zurück in die Schachtel gelegt.

► **Marker und Figuren abräumen** – Die Spieler nehmen alle ihre Planungsmarker und Botenfiguren von den Spielplänen zurück.

► **Rundenzähler weiterücken** – Der Rundenzähler wird auf die nächste Zahl geschoben.



► **Startspielermarker weiterreichen** – Der Spieler mit dem Startspielermarker reicht ihn seinem linken Nachbarn weiter.

Nutzung der Karten

Die Kartendecks sind zwar nach ihrer Rückseite sortiert, aber wie die einzelnen Karten benutzt werden, richtet sich nach ihrer Vorderseite. Karten mit weißem Rahmen werden einmalig benutzt und dann abgeworfen. Karten mit schwarzem Rahmen werden auf der Spielertafel abgelegt. Karten mit grauem Rahmen werden zusammen mit anderen Karten benutzt. Manche Karten haben auch ein Symbol in der linken oberen Ecke, das angibt, wie sie mit anderen Karten zusammenwirken.

Hinweis: Die Farbe des Symbols links oben spielt keine Rolle (schwarz auf weiß oder umgekehrt).



Gut essen zu gehen kann eine weiß gerahmte Ereigniskarte sein oder eine schwarz gerahmte Ausgabenkarte (Dauerreservierung im Lieblingsrestaurant). Beide Karten haben ein Essbestecksymbol links oben.

Weißgerahmte Karten

Diese Karten stellen Unternehmungen dar, bei denen die Spieler das Geld ihres Onkels ausgeben können. Sie können ins Restaurant zum Essen gehen, ihr Geld verspielen oder einen Tagesausflug machen. Weil sie so viel Geld wie möglich ausgeben wollen, kann es hilfreich sein, einen Gast zum Essen einzuladen, mit dem Pferd zum Theater zu reiten oder den Hund beim Tagesausflug mitzunehmen. Je schneller sie das Geld ausgeben, umso näher kommen sie ihrem Traumziel des Bankrotts.



Wer eine weißgerahmte Karte spielt, versetzt seinen Aktionsmarker um die angegebene Anzahl Aktionen und gibt den im Münzsymbolsymbol angegebenen Geldbetrag aus. Anschließend wird die Karte auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Grundkarten

Auf den weißgerahmten Grundkarten, wie Abendessen, Kutschfahrt, Bootsfahrt, Theater oder Abendgesellschaft, sind die Anzahl der Aktionen und der Geldbetrag links oben auf der Karte angegeben.



Wer die Karte „Abendessen“ spielt, verbraucht dafür 1 Aktion und gibt 2 Pfund aus.

Wer diese „Bootsfahrt“ unternimmt, verbraucht dafür 2 Aktionen und gibt 5 Pfund aus.



Karten mit Gefährten

Einige Ereignisse erlauben es, einen Gast mitzubringen, den Hund mitzunehmen, mit dem Pferd zu reiten oder seinen eigenen Koch zu wählen. Diese Karten geben den zusätzlichen Geldbetrag an, den der Spieler ausgibt, wenn er die entsprechende (graugerahmte) Gefährtenkarte spielt.

Um eine weißgerahmte Karte zusammen mit einer Gefährtenkarte zu spielen, verbraucht der Spieler die angegebene Anzahl Aktionen und gibt den in der oberen Münze angegebenen Geldbetrag aus und zusätzlich den in der Münze mit dem entsprechenden Gefährtensymbol genannten Geldbetrag. (Das Pluszeichen bei der Münze erinnert daran.) Ereigniskarte und Gefährtenkarte werden anschließend beide abgeworfen.

Wenn eine Ereigniskarte mehrere Gefährten zulässt, kann der Spieler so viele davon mitnehmen, wie er passende Gefährtenkarten hat. Die Reihenfolge der Gefährten auf der weißgerahmten Karte spielt dabei keine Rolle. Alle gespielten Gefährtenkarten werden anschließend abgeworfen.



Wer die Bootsahrt ohne Gefährten spielt, verbraucht 2 Aktionen und gibt 2 Pfund aus. Falls er damit zusammen eine Hundekarte spielt, verbraucht er 2 Aktionen und gibt 5 Pfund aus. Falls er sogar einen Hund, einen Gast und einen Koch mitnimmt, verbraucht er 2 Aktionen und gibt 9 Pfund aus! Auf jeden Fall werden die Ereigniskarte und alle damit zusammen gespielten Gefährtenkarten abgeworfen.

Eine solche Karte kann natürlich auch ohne Gefährten gespielt werden. Der Spieler verbraucht die angegebene Anzahl Aktionen und gibt nur den in der obersten Münze genannten Geldbetrag aus.

Längeres Vergnügen

Manche weißgerahmten Karten erlauben es, mehr Aktionen dafür zu verbrauchen und so das Erlebnis länger zu genießen, wodurch der Spieler dann auch mehr Geld ausgibt. Der Spieler wählt eine der Optionen und verbraucht die entsprechende Anzahl Aktionen und verprasst den genannten Geldbetrag.



Wer für diesen Festball zwei Aktionen verbraucht, gibt 4 Pfund aus. Wer vier Aktionen verbraucht, gibt 9 Pfund aus. Wer sechs Aktionen verbraucht, gibt 17 Pfund aus.



Schwarzgerahmte Karten




Um eine schwarzgerahmte Karte zu spielen, muss der Spieler einen freien Platz dafür auf seiner Spielertafel haben. Wenn er dort keinen freien Platz hat, kann er diesen schaffen, indem er eine der dort früher ausgelegten schwarzgerahmten Karten abwirft. Das kann sogar eine Karte sein, die er schon in dieser Runde aktiviert hat. Es verbraucht keine Aktionen, eine solche Karte abzuwerfen.

Ausnahme: Eine Immobilie kann nicht auf diese Weise entfernt werden.



Eine schwarzgerahmte Karte auszulegen verbraucht immer mindestens eine Aktion. Daran erinnert das **A** Symbol auf jedem Platz der Spielertafel. Außerdem muss der Spieler gegebenenfalls die links oben aufgeführten Kosten zahlen.



Karten auf der eigenen Spielertafel können jederzeit während der eigenen Aktionsphase aktiviert werden, auch wenn sie erst in dieser Runde ausgelegt wurden. Jede Karte kann nur ein Mal pro Runde aktiviert werden. Um das anzuzeigen, wird die Karte nach unten geschoben, sodass das Kontrollhäkchen  sichtbar wird. Eine Karte, über der das grüne Kontrollhäkchen sichtbar ist, kann in dieser Runde nicht erneut aktiviert werden.

Wer eine Karte aktiviert, befolgt die Anweisung in der rechten oberen Kartenecke. Manche Aktivierungen verbrauchen Aktionen, andere nicht. Falls eine Karte keine Aktionen verbraucht, kann der Spieler sie auch dann aktivieren, wenn er keine Aktionen mehr übrig hat.



Um diese Karte zu spielen, werden zwei Aktionen verbraucht: Es kostet immer eine Aktion, eine Karte auf die Spielertafel zu legen, und diese Karte verbraucht eine weitere Aktion, wie durch das Symbol **A** links oben auf der Karte angegeben ist. Einmal auf die Spielertafel gelegt, kann die Karte mit einer Aktion aktiviert werden. In späteren Runden verbraucht jede Aktivierung eine Aktion.

Ausgaben

Es ist schön, auswärts zu essen und dafür Geld auszugeben, aber es ist noch schöner, Reservierungen zu machen und für das Essen zu bezahlen, egal, ob man tatsächlich dort isst oder nicht.

Ausgaben sind wie Ereignisse, außer dass sie von Runde zu Runde erneut genutzt werden können. Wer eine Ausgabenkarte aktiviert, befolgt die Anweisung in der rechten oberen Kartenecke. Manche Ausgaben verbrauchen Aktionen, das gilt aber nicht für viele Ausgabenkarten.

Manche Ausgaben ermöglichen es, einen oder mehrere Gefährten daran zu beteiligen, wie durch ein Symbol neben einer Münze angezeigt. Wer solch eine Möglichkeit nutzen will, muss einen Ge-

fährtenmarker neben der Münze haben. Wie diese Marker eingesetzt werden, wird im Abschnitt über grau gerahmte Karten erklärt. Wenn ein Gefährtenmarker auf der Karte vorhanden ist, kann der Spieler den entsprechenden Betrag ausgeben. Die oberste Möglichkeit (ohne Gefährtensymbol) kann immer genutzt werden.



Diese Karte erlaubt es, in jeder Runde 1 Pfund auszugeben, ohne dafür Aktionen zu verbrauchen. Falls ein Kochmarker auf der Karte ist, kann der Spieler in jeder Runde 2 Pfund ausgeben. Sind sogar 2 Kochmarker darauf, kann der Spieler pro Runde 5 Pfund ausgeben. Auch wenn er es kann, ist der Spieler nicht gezwungen, die teuerste Möglichkeit zu nutzen. Wenn 2 Kochmarker auf der Karte sind, kann der Spieler immer wählen, ob er 5 Pfund, 2 Pfund oder nur 1 Pfund ausgibt. Normalerweise gibt man so viel Geld aus wie möglich, aber manchmal ist es gut, mehrere Optionen zu haben. Einzelheiten dazu im Abschnitt „Geld ausgeben“.



Helfer

Helfer sind nicht unbedingt die Sorte Leute, mit denen man sich abgibt. Einige dieser Halunken beklaugen einen sogar. Zum Glück sind ihre Betrügereien so meisterhaft, dass die Anwälte des Onkels ihre Dienste als legitime Ausgaben einstufen. Daher können diese Trickbetrüger tatsächlich sehr hilfreich sein.

Jede Helferkarte ist zweigeteilt. Die beiden Teile der Karte sind völlig unabhängig. Der obere Teil ist wie bei einer normalen Ausgabenkarte: Falls rechts oben etwas angegeben ist, kann die Karte aktiviert (heruntergeschoben) werden und der Spieler zahlt den genannten Betrag.

Der untere Teil der Karte verschafft dem Spieler einen bestimmten Vorteil, der von den üblichen Spielregeln abweicht. Solch ein Vorteil kann jederzeit genutzt werden, wenn er angebracht ist, unabhängig davon, ob die Karte aktiviert ist oder nicht. Der Vorteil muss nicht zwangsweise genutzt werden, es liegt im Ermessen des Spielers, ob er davon Gebrauch macht oder nicht.

Einzelne Karten werden im Anhang auf der Rückseite dieser Regel erklärt.





Der alte Schulkumpel kann in jeder Runde aktiviert werden, um 1 Pfund auszugeben. Ob die Karte aktiviert wurde oder nicht, kann der Spieler immer den unten aufgeführten Vorteil nutzen: Er darf zwei zusätzliche Karten auf der Hand behalten, wenn zum Ende der Runde Karten abgeworfen werden.

Immobilien

Unter normalen Umständen würde man seine Immobilien in gutem Zustand halten wollen. Unter den Bedingungen des Letzten Willens des Onkels sind aber sowohl Instandhaltung als auch Verfall von Vorteil. Fachgerechte Wartung kann viel Geld kosten, aber wer sich nicht die Mühe machen will, lässt seine Anwesen einfach verrotten. Mit sinkendem Immobilienwert steigen die Siegchancen.

Immobilien unterscheiden sich von den anderen schwarzgerahmten Karten. Sie können nicht einfach abgeworfen werden, um Platz für andere Karten zu schaffen, sondern müssen auf dem Immobilienmarkt verkauft werden. Außerdem kann niemand Bankrott erklären (und damit den Letzten Willen seines Onkels erfüllen), solange er noch Immobilien besitzt.

Es gibt vier Arten von Immobilien, erkennbar am Symbol in der linken oberen Kartenecke. Villen, Sommerresidenzen und Herrenhäuser haben das gleiche Symbol  in unterschiedlicher Farbe. Immobilien mit diesem grünen Symbol  sind Bauernhöfe.

Um eine Immobilie zu erwerben, verbraucht der Spieler eine Aktion und zahlt den Betrag, der auf der obersten Banknote auf der linken Kartenseite angegeben ist, angepasst durch die Modifizierungsmarker auf dem entsprechenden Feld des Immobilienmarktes. Die Karte wird auf einen freien Platz der eigenen Spielertafel gelegt. Falls es kein Bauernhof ist, wird neben die oberste Banknote ein Wertmarker gesetzt, um den aktuellen Wert anzuzeigen. Die Immobilie kann in jeder Runde an Wert verlieren, falls der Spieler sie nicht instand hält, indem er die Karte aktiviert.



Bauernhöfe verlieren nicht an Wert, deshalb wird kein Wertmarker darauf gesetzt. Zum Glück kann man aber trotzdem Geld für ihre Instandhaltung ausgeben.



Aufgrund des aktuellen Standes am Immobilienmarkt kostet diese Immobilie 11 Pfund.

Es wäre besser gewesen, wenn der Spieler einen Boten zum Immobilienmarkt geschickt und die Modifizierungsmarker neu zugeordnet hätte, um den Wert für diese Immobiliensorte um 3 zu erhöhen.



Der Spieler hätte dann 16 Pfund ausgeben können.

Die Instandhaltung einer Immobilie ist wie die Aktivierung einer Ausgabenkarte. Der Spieler verbraucht die angegebene Anzahl Aktionen und gibt so viel Geld aus, wie rechts oben angegeben. Manche Immobilien erlauben es, Gefährtenmarker darauf zu setzen, sodass der Spieler die Möglichkeit hat, für die Instandhaltung mehr Geld auszugeben. Wer eine Immobilie instand hält, schiebt die Karte etwas nach unten (Kontrollhäkchen wird sichtbar) um

dies anzuzeigen. Instand gehaltene Immobilien verlieren zum Rundenende nicht an Wert. (Wertverlust ist weiter oben unter „Rundenende“ erklärt.)

Instandhaltung heißt aber nicht, dass die Immobilie dadurch im Wert steigt. Instandhaltung verhindert, dass der Wertmarker nach unten rutscht, er kann aber niemals nach oben gehen.

Ein Spieler kann nicht bankrott gehen, solange er noch eine Immobilie besitzt. Immobilien können aber nicht einfach abgeworfen, sondern müssen auf dem Immobilienmarkt verkauft werden. Um eine Immobilie zu verkaufen, verbraucht der Spieler 1 Aktion, wirft die Immobilienkarte ab und erhält dafür Geld aus der Bank. Der Preis wird durch die Banknote neben dem Wertmarker angegeben (bzw. nur durch die Banknote bei einem Bauernhof), angepasst durch den entsprechenden Modifizierungsmarker auf dem Immobilienmarkt.



Nach ein paar Spielrunden ist der Wert der Immobilie auf 5 Pfund gesunken und der Spieler beschließt, sie zu verkaufen.

Vorausplanend hatte er einen Boten zum Immobilienmarkt geschickt, um dieser Immobilienart einen -3 Modifizierungsmarker zuzuordnen. Um diese Immobilie nun zu verkaufen, verbraucht er eine Aktion und erhält nur 2 Pfund von der Bank. Hätte er sie noch eine weitere Runde lang verrotten lassen, hätte er sie verkaufen können, ohne dafür Geld zu erhalten.



Verkaufte Immobilien werden auf den Ablagestapel für Immobilienkarten gelegt. Wenn der modifizierte Preis einer Immobilie 0 Pfund oder weniger beträgt, erhält der Spieler beim Verkauf kein Geld. Er verliert kein Geld, wenn er sie für weniger als 0 Pfund verkauft.

Graugerahmte Karten

Diese Karten bieten praktische Möglichkeiten, zusätzlich Geld auszugeben. Warum nicht mal den Hund mit zum Essen nehmen? Oder zu Pferd ins Theater reiten? Oder eine Dame zu einer Kutschfahrt einladen? Und gute Köche sind so selten (und teuer), dass man am Besten seinen eigenen Koch überall hin mitnimmt.



Es gibt vier Arten graugerahmte Gefährtenkarten: Köche, Gäste, Hunde und Pferde. Diese Karten werden nie alleine gespielt, sondern immer zusammen mit einer weiß- oder schwarzgerahmten Karte.

Wie schon zuvor erklärt, ermöglicht eine Gefährtenkarte eine zusätzliche Geldausgabe, wenn bestimmte weißgerahmte Karten gespielt werden. Nach dem Ausspiel werden die Karten abgeworfen.

Gefährten werden auch zusammen mit bestimmten schwarzgerahmten Karten benutzt. Wenn auf der rechten Kartenseite mehrere Optionen mit Gefährtenymbolen (☹️, 🐶, 🐷, 🐎) aufgeführt sind, kann der Spieler Gefährtenmarker daraufsetzen. Die schwarzgerahmte Karte muss schon auf der Spielertafel des Spielers liegen. (Es spielt keine Rolle, ob die Karte erst in dieser Runde dort ausgelegt wurde oder schon früher.) Ein Gefährtenmarker kann immer nur auf den obersten freien Platz mit einem Gefährtensymbol gesetzt werden. (Das ist anders als bei den weißgerahmten Karten, bei denen die Reihenfolge auf der Karte völlig egal ist). Die Pfeile auf den schwarzgerahmten Karten geben die Reihenfolge an.

Um einen Gefährten auf den obersten freien Platz zu setzen, verbraucht der Spieler eine Aktion, wirft eine grau gerahmte Karte mit dem entsprechenden Symbol ab und setzt den Gefährtenmarker dieser Farbe auf den Platz. (Das Symbol **A** auf dem Platz erinnert daran, dass dadurch eine Aktion verbraucht wird.)



Hat der Spieler genügend Gefährtenkarten, kann er auch mehrere Gefährtenmarker auf eine Karte hinzufügen. Sie müssen jedoch in der richtigen Reihenfolge hinzu gefügt werden. Jeder Gefährtenmarker gibt dem Spieler neue Möglichkeiten bei einer Aktivierung der schwarzgerahmten Karte.

Gefährtenmarker bleiben dauerhaft auf den schwarzgerahmten Karten. Die Marker sind unbeweglich; erst wenn der Spieler die schwarzgerahmte Karte von seiner Spielertafel entfernt, werden auch die darauf befindlichen Gefährtenmarker entfernt.



Wer Tiere auf seinem Bauernhof hält, zahlt auch für dessen Betrieb mehr Geld. Falls der Spieler nur eine Pferdekarte auf der Hand hat, kann er zunächst nichts tun, da er zuerst einen Hund anschaffen muss. Hat der Spieler aber einen Hund und ein Pferd, verbraucht er eine Aktion, wirft seine Hundekarte ab und setzt einen braunen Marker auf den Platz neben der 4. Falls er das Pferd auch noch in dieser Runde setzen will, verbraucht er noch eine Aktion, wirft seine Pferdekarte ab und setzt einen gelben Marker auf den Platz neben der 7. Wenn er den Bauernhof jetzt aktiviert (um ihn zu betreiben), kann er dafür 2, 4 oder 7 Pfund ausgeben.

Gefährtenjokerkarte



Die Gefährtenjokerkarte kann anstatt einer beliebigen anderen Gefährtenkarte benutzt werden, sie ersetzt jeden Typ. Sie gehört nicht zum Gefährtenkartendeck, sondern liegt in jeder Runde auf der Kartenangebotstafel. Wenn sie abgeworfen wird, wird sie sofort wieder auf die Kartenangebotstafel gelegt.

Wenn die Gefährtenjokerkarte nicht während der Aktionsphase benutzt wird, muss der Spieler sie zum Ende der Runde wieder auf die Kartenangebotstafel legen.

Sonderkarten

Sonderkarten (mit Kronen auf der Rückseite) können weiß- oder schwarzgerahmt sein. Sie sind etwas stärker als die Karten der normalen Decks. Einige davon, wie z. B. der Hektische Tag, sind ganz anders als normale Karten. Diese Karten werden auf der Rückseite dieser Regel erklärt. Wenn Sonderkarten abgeworfen werden, sollten sie zurück in die Spielschachtel gelegt werden, damit sie nicht versehentlich mit den anderen Karten gemischt werden.

Geld ausgeben

Anders als Regierungen, dürfen die Spieler nur so viel Geld ausgeben, wie sie haben.

Solange ein Spieler noch mindestens eine Immobilie besitzt, kann er keine Schulden machen. Anders ausgedrückt, kann er keine Karte benutzen, durch die er mehr Geld ausgibt, als er besitzt. In solch einer Situation müsste er erst alle seine Immobilien verkaufen, bevor er mehr Geld ausgeben kann.

Wer keine Immobilie mehr besitzt, kann auch Schulden machen. Hat er kein Geld oder sogar schon Schulden, erklärt er seinen Bankrott. Falls der Spieler noch Karten und Aktionen hat, kann er diese noch benutzen, um weitere Schulden zu machen.



Ein Spieler hat noch 2 Pfund und auf seiner Spielertafel liegen noch eine Immobilien- und eine Ausgabenkarte (Reservierung), welche dem Spieler erlaubt, 1 Pfund auszugeben. Bereits zuvor war diese Karte durch einen Kochmarker aufgewertet worden, sodass sie für 3 Pfund aktiviert werden kann. Der Spieler kann in dieser Situation aber nur die erste Möglichkeit wählen und 1 Pfund ausgeben. Die Möglichkeit, 3 Pfund auszugeben, kann er nicht nutzen, weil er nicht mehr 3 Pfund hat, aber noch eine Immobilie besitzt.

Geld wird in diesem Spiel nicht geheim gehalten. Auf Verlangen müssen die Spieler den anderen zeigen, wie viel Geld sie noch besitzen.

Spielende und Sieger







Deine Häuser fallen zusammen, dein Rennhund verlässt nicht mal mehr die Startbox und dein Lieblingsrestaurant berechnet dir für jede Mahlzeit überhöhte Preise, und jetzt bist du pleite oder hast sogar Schulden. Glückwunsch! Du hast das Spiel gewonnen!

Sobald ein Spieler weder Geld noch Immobilien besitzt, erklärt er Bankrott und das Spiel endet. Die Runde wird noch komplett zu Ende gespielt, aber das ist die letzte Runde. Falls in den ersten sechs Spielrunden niemand Bankrott erklärt, endet das Spiel nach sieben Runden.

Der Spieler, der die meisten Schulden gemacht hat, ist Spielsieger. (Siehe oben: „Geld ausgeben“.) Falls niemand Schulden gemacht hat, gewinnt der Spieler mit dem geringsten Geld- und Immobilienbesitz. Für diesen Zweck werden die Immobilien jeweils mit ihrem aktuellen Wert plus 5 Pfund berechnet. (Helferkarten und Modifizierungskarten auf dem Immobilienmarkt spielen keine Rolle mehr.)

Bei Gleichstand für den Spielsieg gewinnt der Spieler, dessen Planungsmarker in der letzten Runde weiter links liegt.

Ausgaben

-  1 Aktion verbrauchen und 4 Pfund ausgeben.
-  2 Pfund ausgeben.
-  2 Pfund für jeden eigenen Bauernhof ausgeben.
-  2 Pfund für jeden Pferdemarkers auf eigenen Bauernhöfen ausgeben.
-  1 Pfund für jeden eigenen Bauernhof ausgeben
-  und 1 Pfund für jeden Hundemarkers darauf.

Ereignisse

-  1 Aktion verbrauchen, um bis zu zwei Tiermarker einzusetzen (2 Hunde, 2 Pferde oder jeweils 1 von beiden). Die Marker müssen wie üblich in Reihenfolge eingesetzt werden.
-  1 Aktion verbrauchen, um 3 Aktionen zu gewinnen.
-  1 Aktion verbrauchen und 2 Pfund ausgeben, um 2 Aktionen zu gewinnen.
-  1 Option wählen und so viele Aktionen verbrauchen und so viel Geld ausgeben.
-  1 Aktion verbrauchen, um eigene Immobilien drei Mal abzuwerten. Dieselbe Immobilie kann öfter als ein Mal abgewertet werden.

Helfer

-  Ein Mal pro Runde kann der Spieler einen Bauernhof kaufen/verkaufen, ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen. Ein Bauernhof kann auch 2 Pfund billiger sein.
-  Zwei Mal pro Runde kann der Spieler eine Sommerresidenz, Villa oder Herrenhaus kaufen/verkaufen, ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen.
-  Beim Kauf/Verkauf einer Sommerresidenz, Villa oder Herrenhaus kann der Spieler den Preis um 2 Pfund erhöhen oder senken.
-  Ein Mal pro Runde kann der Spieler einen Bauernhof aktivieren, ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen.
-  Ein Mal pro Runde kann der Spieler eine Sommerresidenz, Villa oder Herrenhaus aktivieren, ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen.
-  Wenn der Spieler einen der abgebildeten Immobilientypen aktiviert, kann er zusätzlich 3 Pfund ausgeben.
-  Wenn der Spieler eine Karte mit Bestecksymbol benutzt, kann er zusätzlich 1 Pfund ausgeben.
-  Wenn der Spieler eine Karte mit Kutschensymbol benutzt, kann er zusätzlich 1 Pfund ausgeben.
-  Wenn der Spieler eine Karte mit Maskensymbol benutzt oder einen Boten zur Oper schickt, kann er zusätzlich 3 Pfund ausgeben.
-  Wenn der Spieler eine Karte mit Steuerrad- oder Weinglassymbol benutzt, kann er zusätzlich 2 Pfund ausgeben.
-  Der Spieler hat in jeder Runde eine zusätzliche Aktion. Das gilt schon in der Runde, in welcher der Spieler diesen Helfer anwirbt.
-  Ein Mal pro Runde hat der Spieler eine zusätzliche Aktion, um weißgerahmte Karten zu spielen.
-  In jeder Runde zieht der Spieler 2 zusätzliche Karten, wenn er in der Planungsphase Karten zieht (als sei die geplante Zahl um 2 höher).
-  In jeder Runde zieht der Spieler 3 zusätzliche Ereigniskarten, wenn er in der Planungsphase Karten zieht.
-  In jeder Runde zieht der Spieler 3 zusätzliche Gefährtenkarten, wenn er in der Planungsphase Karten zieht.
-  Wenn zu Rundenende Karten abgeworfen werden, darf der Spieler für jeden eigenen Helfer mit diesem Symbol 2 zusätzliche Karten auf der Hand behalten.

Autor: Vladimír Suchý
Hauptillustrator: Tomáš Kučerovský
Kartenillustrationen: Václav Šlajch
 Ján Lastomirský
Textsatz: František Horálek
Regeln: Petr Murmak
 Filip Murmak
Haupttester: Petr Murmak

Tester: Ehefrau Katka, Petr Holub, Vodka, Roneth, Rumun, Láďa Smejkal, Filip Murmak, Vláda Chvátíl, Miloš Procházka, dilli, Miloš Dubský, Radka, Vitek Vodička und viele Andere.
Speziellen Dank an: Paul Grogan, Phil Pettifer, David Murray und Spieler von The Gathering of Friends.

**Heidelberger
 Spieleverlag**



Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther
Lektorat: Carsten-Dirk Jost und Heiko Eller

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe: Heidelberger Spieleverlag
www.heidelbaer.de

CGE
 Czech Games Edition

© Czech Games Edition
 Oktober 2011
www.CzechGames.com