

CHEZ GUEVARA™

Viva la Revolucion! Und vergiss nicht, deiner Mutter zu schreiben!

In diesem Spiel werden du und deine Freunde zu Guerilleros in der Truppe des Ruhmreichen Anführers, die in einem stinkenden Dschungel hocken – und zwar so lange, wie ihr euch gegenseitig ertragen könnt. Das Ziel von *Chez Guevara* ist es, den aufmerksamen Blicken des Anführers zu entgehen, die Lauen der höheren *Dienstgrade* zu ertragen (oder selbst so jemand zu werden) und als Erster 20 *Slack* (bei 5 Spielern: 18) zu erreichen, um in die *Zivilisation* zurückzukehren und seine „Freunde“ zu verpfeifen.

Lies weiter und sieh, wie's gemacht wird ...

Über dieses Spiel

Erst einmal eine Erklärung: **Was ist Slack?**

Als *Slacker* bezeichnet man im Englischen jemanden, der ein Rummhänger ist, ein Schlaffi, der auch mal Fünfe gerade sein lässt und sich ein möglichst lockeres Leben macht. Ein gutes Beispiel für einen *Slacker* ist der Klischeestudent. In diesem Spiel wirst du einer Reihe von *Slackern* begegnen – nicht zuletzt deswegen, weil du selbst einen spielst!

Slack bedeutet eigentlich Entspannung. Bei *Chez Guevara* geht es darum, als Erster ganz entspannt zu sein – das erreichst du durch *Aktivitäten* wie z.B. Schlafen, durch *Abstauben*, indem du dir unverzichtbare *Dinge* wie Essen, Alkohol oder eine AK-47 kaufst, oder durch die richtigen *Personen*, die dich besuchen können. Durch das Ausspielen der entsprechenden Karten bekommst du *Slackpunkte*, quasi deine persönliche Dosis Glück.

Jeder Spieler (oder Mitrevoluzzer) benötigt auf dem Spieltisch Platz für sein *Zelt* – dort werden die ausgespielten *Aktivitäten* und gekauften *Dinge* hingelegt, sowie die *Personen*, die zu Besuch vorbeikommen sind. Du benötigst ferner den beiliegenden sechsseitigen Würfel und ein paar Marker für Karten mit variablem *Slack* (Glassteine, Würfel, Münzen, Pokerchips, Erdnüsse ...) sowie Marker für *Wunden* (rote Gummibärchen, rote Würfel, wasauchimmer).

Es gibt 2 Arten von Karten: **Leben** und **Dienstgrad**. Diese kommen zu Spielbeginn auf getrennte Kartenstapel.



Dienstgrade

Davon gibt es 8 Stück. Sie sind auf der Vorder- und Rückseite lila. Jede *Dienstgradkarte* hat 3 Werte und einen speziellen *Vorteil*. Die höheren *Dienstgrade* – *Korporal* und *Sergeant* – haben zudem noch einen speziellen *Nachteile*.

- Das *Einkommen* gibt an, wie viel Geld du für *Abstauben* oder *Aktivitäten* ausgeben kannst. Du erhältst das *Einkommen* zu Beginn deines Zuges. Du kannst dein *Einkommen* nicht aufsparen; alles *Einkommen*, das nicht für *Dinge* oder *Aktivitäten* ausgegeben wird, verschwindet am Ende deines Zuges.

- Die *Freizeit* gibt an, wie oft du in deiner *Freizeitphase* *Aktivitäten* durchführen oder *abstauben* kannst.

- Der *Slack* ist die Anzahl von *Slackpunkten*, die du durch deinen *Dienstgrad* erhältst.

- Der *Vorteil* ist etwas Spezielles, was dein *Dienstgrad* dir erlaubt.

- Der *Nachteile* ist der Malus auf *Denunzieren*-Würfel, den die höheren *Dienstgrade* – *Korporal* und *Sergeant* – haben.

Leben

Es gibt 4 Arten von *Lebenskarten*: *Person* (grün), *Ding* (blau), *Aktivität* (rot) und *Jederzeit* (orange).

Achtung: Du darfst keine Karten weggeben oder sie mit deinen Kameraden handeln, aber du darfst einem Mitspieler deine *Handkarten* zeigen, wenn du willst, und du kannst beliebige Vereinbarungen darüber treffen, wie du deine Karten spielen wirst. Falls dich aber jemand verschaukeln will: Keine Vereinbarung ist verbindlich. Das *Leben* im Dschungel ist halt hart, Kamerad!

Spielablauf

Der Geber mischt den *Dienstgradstapel* und gibt **offen** jedem Spieler 1 *Karte* (Ausnahme: bei einer Partie mit 2 Spielern erhält jeder einen *Gefreiten*). Sie zieht nicht zu den *Handkarten*.

Die anderen *Dienstgrade* werden offen auf den Tisch gelegt. Sie repräsentieren mögliche *Beförderungen*.

Dann mischt der Geber den *Lebensstapel* und teilt **verdeckt** an jeden Spieler 5 *Karten* aus. Die nicht verbrauchten *Karten* bleiben als *Zugstapel* auf dem Tisch liegen. Daneben entsteht ein *Ablagestapel* für die abgeworfenen *Karten*. Falls der *Zugstapel* aufgebraucht ist, mischt man den *Ablagestapel* einfach wieder durch und legt ihn als neuen *Zugstapel* bereit.

Der linke Nachbar des Gebers beginnt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Zug eines Spielers besteht aus 6 *Phasen*: 1. *Ziehen*, 2. *Würfeln*, 3. *Personen rufen*, 4. *Freizeit*, 5. *Ablegen* und 6. *Heilen*.

Achtung: Viele *Karten*, insbesondere die *Personen*, verändern oft die Regeln. Die *Spezialregeln* auf diesen *Karten* haben stets Vorrang vor den *Grundregeln*, und Veränderungen wie z.B. beim *Einkommen* oder bei der *Freizeit* vollziehen sich in dem Augenblick, in dem die *Karte* gespielt wird. Lies also den *Text* auf jeder *Karte* genau durch, sobald du sie ziehst!

1. Ziehen

Nimm *Karten* vom *Zugstapel*, bis du 6 *Karten* auf der Hand hast. Falls du bereits 6 oder mehr *Handkarten* hast, überspringe diese Phase.

2. Würfeln

In dieser Phase hast du die Möglichkeit, einen *Würfelwurf* zu machen, um unerwünschte *Personen* in deinem *Zelt loszuwerden* (siehe *Personen loswerden*). Manche *Karten* (wie etwa der *Bombenexperte*) erfordern ebenfalls einen *Wurf*.

3. Personen rufen

Personenkarten repräsentieren Leute, die eventuell zu Besuch in deinem *Zelt* vorbeischauen. Du darfst so viele *Personen* rufen, wie du willst, vorausgesetzt, du hast ihre *Karten* auf deiner Hand. Es gibt 2 Typen von *Personenkarten*: **eingeladen** (sie geben dir *Slack*) oder **unerwünscht** (sie bringen dir 0 *Slack* oder weniger und haben auch noch andere schlechte Auswirkungen). Eingeladene *Personen* musst du meistens *rufen*. Unerwünschte *Personen* werden während der *Personen-Rufen-Phase* ins Spiel gebracht, aber du musst sie nicht *rufen*. Schließlich ist es ja so, dass die netten Leute immer erst eingeladen werden müssen, die Nervensüger aber einfach so vorbeikommen.

So spielst du eine *Personenkarte*:

1. **Kündige an**, dass du eine *Person* einladen willst, und lege die *Karte* vor dich hin. Dann kündigst du an, ob die *Person* in dein oder das *Zelt* eines Mitspielers kommt. Wenn die betreffende *Person* **keinen Slack** gibt, spiele sie jetzt (beachte, dass manche *Personen*, wie auf der *Karte* angegeben, nicht jedes *Zelt* betreten). Eventuelle *Spieleffekte* durch die *Person* treten sofort in Kraft.
2. Wenn die *Person* **Slack** gibt, würfle. Bei einer 1–2 war die betreffende *Person* nicht im Lager. Lege die *Karte* ab.
3. Bei einer 3–6 war das *Rufen* erfolgreich, und die *Person* bleibt in deinem *Zelt*. Alle *Auswirkungen*, die die *Person* hat, treten nun ein, inklusive des *Slacks*, den der *Kamerad* erhält, in dessen *Zelt* die *Person* gespielt wurde.
4. Wenn du es schaffst, eine **unerwünschte Person** dazu zu bringen, dass sie dein *Zelt* verlässt, entscheidest du, in welches *Zelt* sie nun geht oder legst sie ab (siehe unten *Personen loswerden*).
5. **Katzenkarten** zählen als *Personenkarten* und werden ebenfalls in dieser Phase gespielt. Eine *Katze* muss nicht gerufen werden – du kündigst sie einfach nur an und legst sie in das *Zelt* deiner Wahl! *Miau*.

4. Freizeit

In dieser Phase kannst du deine *Freizeit* nutzen, indem du *Dinge* *abstaubst* oder *Aktivitäten* durchführst. Jede *Freizeit* erlaubt dir 1 *Aktivität* oder 1× *Ding* *abzustauben*. Du darfst auch *Karten* spielen, die dir mehr *Freizeit* geben. Du musst **ankündigen**, wie du deine *Freizeit* verbringst. Versuche es so rüberzubringen, als ob es das Wichtigste in deinem *Leben*

wäre; mach deine Kameraden neidisch („Oh, geile Stiefel!“). Du musst die entsprechende *Karte* für jede *Sache*, die du beim *Abstauben* kaufen willst, und für jede *Aktivität*, die du durchführen willst, auf der Hand haben.

Abstauben

Abstauben ist in diesem Spiel das *Kaufen* (oder „Finden“) von nützlichen *Dingen*. Du musst **ankündigen**, dass du *Abstauben* gehst. Egal wie viele *Dinge* du kaufen möchtest, es zählt als 1 *Suche*. Wenn jemand dein *Abstauben* ungültig macht, gehen alle *Dingekarten* zurück auf deine Hand (siehe unten *Ungültig machen*). Wenn du danach immer noch *Freizeit* und *Einkommen* übrig hast, kannst du noch einmal versuchen, *Dinge* *abzustauben*.

Wenn niemand dich vom *Abstauben* abhält, kannst du so viele *Dinge* kaufen, wie du *Einkommen* zur Verfügung hast. Beachte, dass manche *Dinge* kostenlos sind, so dass du sie auch ohne *Einkommen* kaufen kannst. Du musst jedoch immer noch die nötige *Freizeit* haben.

Beispiel: Kameradin Juanita ist momentan *Korporal* und hat daher ein *Einkommen* von 3 und eine *Freizeit* von 2. Sie spielt *Glückspilz* und erhöht dadurch ihr *Einkommen* für diesen Zug auf 4. Dann kündigt sie an, dass sie ihre erste *Freizeit* für das *Abstauben* ausgibt. Sie kauft sich dringend nötige *Seife* (*Kosten* 1) und das Buch *Die Kunst des Krieges* (*Kosten* 3), die ihr insgesamt 4 *Slack* bringen. Sie legt beide *Karten* in ihr *Zelt*. In ihrer zweiten *Freizeit* spielt sie eine *Aktivitätskarte* ...

Aktivitäten

Manche *Aktivitäten* verursachen *Kosten*. Wenn du nicht genügend *Einkommen* übrig hast, um die *Kosten* zu decken, kannst du diese *Aktivität* auch nicht durchführen. Die meisten *Aktivitäten* verlangen jedoch nur die nötige *Freizeit*.

Du musst die *Aktivität*, die du durchführen willst, **ankündigen**, während du die betreffende *Aktivitätskarte* auf den Tisch legst. Wenn niemand eine *Karte* spielt, um dich zu stoppen, legst du die *Aktivitätskarte* in dein *Zelt* und erhältst den entsprechenden *Slack*. Manche *Aktivitäten* geben eine variable Anzahl *Slack*, die durch einen *Würfelwurf* bestimmt wird. Falls das Ergebnis des *Wurfs* null oder weniger *Slack* ergibt, war die *Aktivität* nicht erfolgreich, und du musst die *Karte* auf den *Ablagestapel* legen. Du hast aber trotzdem 1 *Freizeit* dafür verbraucht.

Beispiel: Während Kamerad Estebans *Freizeitphase* kündigt dieser an, dass er ein *Schäferstündchen* halten will. Er spielt eine *Schäferstündchenkarte* für die *Beförderung*. Niemand spielt eine *Karte*, um ihn zu stoppen, also würfelt er – in diesem Fall eine 1. Der *Slack* für eine *Schäferstündchenkarte* beträgt einen *Würfelwurf* minus 1, also ist Estebans *Schäferstündchen* 0 *Slack* wert. Mit *Tränen* des *Bedauerns* legt Esteban die *Karte* ab und beklagt sein verpatztes *Schäferstündchen*.

Achtung: Wenn du *Aktivitäten*, deren *Slack* ausgewürfelt wird, **ungültig** machen willst, **musst** du das tun, bevor gewürfelt wird. Aus diesem Grund ist es ratsam, eine *kurze Wartezeit* einzuhalten, wenn man eine solche *Aktivitätskarte* spielt. Es ist nicht erlaubt, den *Würfelwurf* abzuwarten, um dann nur die besonders guten *Würfel* ungültig zu machen.

Überfälle (siehe unten *Überfälle*) sind eine besondere Art von *Aktivität*. Hat keiner deiner Kameraden einen höheren *Dienstgrad* als du, darfst du in der *Aktivitätsphase* einen *Überfall* anordnen. Dies kostet dich 1 *Freizeit*. Die anderen Mitspieler müssen dafür keine *Freizeit* aufwenden.

5. Ablegen

Besitz du **mehr als 5 Handkarten**, **musst** du *Karten* ablegen, bis du nur noch 5 hast. Du darfst bis auf 1 *Karte* alle *Handkarten* ablegen; du kannst nicht alle *Karten* ablegen. Diese Regeln gelten nur fürs *Ablegen*. Wenn du deine gesamten *Handkarten* einsetzen kannst, bevor du in die *Ablegenphase* kommst, desto besser für dich!

6. Heilen

Wenn du in deinem Zug **nichts** unternimmst außer *Karten* abzulegen – das heißt, wenn du weder *Personen* rufst, noch *Freizeit* nutzt –, wirst du einen *Wundenmarker* los.

Andere Sachen, die du während deines Zuges machen kannst

Deine *Jederzeitkarten* dürfen – wie der Name sagt – jederzeit gespielt werden, es sei denn, der *Kartentext* verbietet dies explizit.

Sachen, die du machen kannst, wenn du nicht am Zug bist

1. Noch einmal: *Jederzeitkarten* dürfen jederzeit gespielt werden, außer der *Kartentext* verbietet dies explizit.
2. Spiele eine *Schikanierenkarte*, um Mitspieler zu zwingen, eine gerade gespielte *Freizeit* anders zu verwenden (siehe unten *Schikanieren*).

Markieren von Slack

Wenn eine *Aktivität* variablen *Slack* gibt, oder falls irgendetwas die *Slackmenge* einer *Karte* ändert, so dass der aufgedruckte Wert nicht mehr stimmt, muss der *Besitzer* der *Karte* *Slackmarker* (nicht im Spiel enthalten) auf die *Karte* legen, und zwar 1 für jeden *Slackpunkt*. Alle *Kameraden* müssen in der Lage sein, in deinem *Zelt* die *Marker* und die aufgedruckten Werte der *Karten*, die keinen *Marker* haben, zu sehen, damit sie deine *Slackpunkte* zählen können.

Alternativ: Jeder Spieler sucht sich zu Beginn eine dem jeweiligen *Slackziel* entsprechende Anzahl *Marker* heraus und legt diese dann nach und nach auf *alle Karten*, die ihm *Slack* bringen. So können alle jederzeit leicht erkennen, wie viel *Slack* zum Sieg noch benötigt wird – und wer seine *Marker* aufgebraucht hat, weiß, dass er gewonnen hat. Außerdem kann so schnell festgestellt werden, welche *Karten* den meisten *Slack* haben. Diese Methode wird ausdrücklich empfohlen und von den meisten Spielern der *Chez*-Serie weltweit angewandt.

Markieren von Wunden

Wunden werden durch rote *Wundenmarker* (nicht im Spiel enthalten) angezeigt. Jedes Mal, wenn du verwundet wirst, legst du einen *Wundenmarker* vor dich hin.

Dienstgrade und Beförderungen

Du darfst zu jeder Zeit **nur 1 Dienstgradkarte** besitzen. Höhere *Dienstgrade* haben mehr Privilegien und können ihren Rang gegenüber Untergebenen ausnutzen (siehe unten *Schikanieren*). Allerdings sind höhere *Dienstgrade* auch anfälliger gegenüber *Denunzierungen*!

Beförderung

Um *befördert* zu werden, musst du eine *Beförderungskarte* ausspielen. Sie erlaubt dir, deinen *Dienstgrad* gegen den nächst höheren *Dienstgrad* **auszutauschen**, falls eine entsprechende *Karte* auf dem Tisch vorhanden ist. Gibt es keine freie *Karte*, wirst du nicht *befördert*.

Du kannst auch nach einem *Überfall* *befördert* werden, oder wenn ein *Kamerad* *degradiert* wird (siehe unten).

Ein höherer *Dienstgrad* gibt dir immer mehr *Slack*. Daher ist es möglich, das Spiel zu gewinnen, indem du einfach *befördert* wirst.

Degradierung

Degradierungen geschehen entweder dann, wenn du **denunziert** wirst oder jemand eine *Degradierungskarte* auf dich spielt. Du verlierst augenblicklich 1 *Dienstgrad*. Gibt es auf dem Tisch eine verfügbare *Dienstgradkarte* für einen *Dienstgrad* direkt unter deinem, tausche sie mit deiner *Dienstgradkarte*. Ist gerade keine vorrätig, musst du einen Spieler dieses *Dienstgrades* auswählen und die *Dienstgradkarte* mit ihm tauschen!



Timing

Beförderungs- und Degradierungskarten sind *Jederzeit*karten, die, wie der Name sagt, **jederzeit** gespielt werden können. Sie können jedoch keinen bereits durchgeführten Würfelwurf beeinflussen. *Beförderungs-* und *Degradierungskarten* werden in der Reihenfolge wirksam, in der sie gespielt werden.

Überfälle

Mit ihren *Überfällen* befreit die Truppe des Ruhmreichen Anführers all jene Dinge von den schmutzigen Kapitalistenschweinen und deren kleinbürgerlichen Marionetten, die sie benötigen, um die Revolution voranzubringen. Mit anderen Worten: Ihr zieht mit euren Schießbeisen los und raubt alle aus, die ihr trifft. Viva!



Ein *Überfall* ist eine *Aktivität* und benötigt eine *Überfallkarte*. Für deren Nutzung gibt es zwei Sonderregeln:

- Du musst einer der Spieler mit dem höchsten *Dienstgrad* sein. Bist du etwa ein *Korporal*, darfst du einen *Überfall* nur dann anordnen, wenn kein *Sergeant* anwesend ist (es macht nichts, wenn es einen weiteren *Korporal* gibt). Sind alle Spieler *Gefreite*, darf jeder einen *Überfall* anordnen!
- Hast du keine *Überfallkarte*, darfst du die anderen Spieler fragen, ob sie dir eine *Überfallkarte* von ihrer Hand geben. Du kannst nur 1 Karte annehmen. Falls du auf diese Weise eine *Überfallkarte* bekommst, musst du sie sofort benutzen.

Alle Spieler **müssen** an dem *Überfall* teilnehmen. Der Ruhmreiche Anführer kommt nicht mit, da er zu wichtig für das Gelingen der Revolution ist. Er bedauert dies zutiefst.

Beförderungen und Wunden

Alle Spieler können beim *Überfall* befördert und/oder verwundet werden.

Jeder Spieler würfelt. Der Kamerad mit dem höchsten Wurf (bei Gleichstand würfeln diejenigen mit dem höchsten Wurf so lange weiter, bis ein Sieger feststeht) wird befördert, falls ein nächst höherer *Dienstgrad* verfügbar ist.

Allerdings wird jeder Spieler, der eine 6 würfelt (beim ersten Wurf, nicht bei weiteren Würfeln nach einem Gleichstand), beim *Überfall* verwundet. Nimm dir 1 *Wundenmarker*. Ja, dies kann bedeuten, dass du bei ein- und demselben *Überfall* befördert und verwundet wirst.

Jede *Wunde* zählt -1 *Slack*. Hast du also in einer 4-Spieler-Partie 20 *Slack* und 2 *Wundenmarker*, fehlen dir noch 2 *Slackpunkte* zum Sieg. Bestimmte Karten lassen dich *Wunden* wieder loswerden. Du kannst zudem eine *Wunde* loswerden, indem du während deines Zuges nichts unternimmst, außer Karten abzulegen.

Beute

Jede *Überfallkarte* nennt eine bestimmte Anzahl von Karten an, die **offen** als *Beute* auf den Tisch gelegt wird. (Hat ein *Sergeant* den *Überfall* angeführt, gibt es 1 zusätzliche Karte). Die *Beute* wird nun aufgeteilt. Der Spieler, der den *Überfall* angeführt und die *Überfallkarte* ausgespielt hat, wählt zuerst und darf beliebige Karte nehmen. Ist es ein *Ding*, darf er es sofort ohne Kosten in sein Zelt legen. Ist es kein *Ding*, nimmt er die Karte auf die Hand.

Der Spieler, der den *Überfall* angeführt hat, entscheidet dann, wer als **zweiter** auswählt. Diese Person **muss** ein *Ding* nehmen, das sie sofort in sein Zelt legt.

Dann wählen alle anderen Spieler in der Reihenfolge ihres *Dienstgrades* jeweils 1 Karte aus (bei Gleichstand zählt *Slack*). Sie dürfen jedoch **nur Dinge** nehmen, die sie dann sofort in ihr Zelt legen. Würden alle *Dinge* genommen, erhalten eventuell übrig gebliebene Spieler nichts, und die restlichen Karten wandern auf den Ablagestapel. (Sind *Dinge* übrig, nachdem jeder Spieler eine Karte erhalten hat, gehen sie ebenfalls auf den Ablagestapel.)

Dinge, die du als *Beute* erhalten und in dein Zelt gelegt hast, sind sofort im Spiel, egal wessen Zug gerade ist und wie viel sie kosten. Bekommst du ein *Ding*, das deinen *Slack* auf 20 erhöht, gewinnst du in diesem Augenblick!

Denunziert!

Der Ruhmreiche Anführer passt immer gut auf, ob es in seinen Reihen nicht verräterische Konterrevolutionäre gibt. Bist du der Meinung, dass einer deiner Kameraden ein Verräter sein könnte, denunziere ihn!

Um jemanden zu *denunzieren*, benötigst du eine **Denunziert!**-Karte. Das ist eine *Jederzeitkarte*.

Würdest du *denunziert*, russt du **würfeln** und alle *Boni* oder *Mali* zu dem Ergebnis hinzufügen, die du durch *Dinge* in deinem Zelt bekommst. Zum Beispiel gibt dir eine *Mao-Bibel* (das Erkennungszeichen vieler guter Kommunisten) +1 auf deinen Wurf.

Beträgt der modifizierte Wurf **3 oder mehr**, entscheidet der Anführer, dass du unschuldig bist, und nichts passiert. Beträgt der modifizierte Wurf **1-2**, wirst du *degradiert* (siehe *Degradierung*).

Die Person, die dich *denunziert* hat, darf nun entweder a) 1 beliebige Person in deinem Zelt (mit Ausnahme des Ruhmreichen Anführers oder einer Katze) nehmen und sie in ein anderes Zelt bewegen – weit weg von deinem gefährlichen Einfluss –, oder

b) den Ruhmreichen Anführer in DEIN Zelt bewegen, damit er dich im Auge behält!

Rache ist süß

Würdest du *denunziert* und vom Anführer für unschuldig erklärt, darfst du sogleich im Gegenzug deinen Ankläger *denunzieren*, falls du eine *Denunziert!*-Karte spielst oder den *Speichellecker* in deinem Zelt hast. Diese *Retour-Denunzierung* ist immer erfolgreich.

Das Spiel gewinnen

Der erste Spieler, der 20 oder mehr *Slack* erreicht, gewinnt (oder 18, wenn 5 Spieler spielen). Er hat genug Gefälligkeiten und nützlichen Kram zusammengesammelt, um zurück in die Zivilisation zu fliehen, den Ruhmreichen Anführer für ein schönes Stümchen Belohnung zu verpeifen und von dem Geld ein Internetcafé aufzumachen.

Beispiel: Carlos hat momentan 19 *Slack* und kauft sich ein *Neues Barrett*. Selbst wenn Maria jetzt *Konfiszierung* spielt, um Carlos sein gerade gespieltes *Barrett* augenblicklich wegzunehmen, hat Carlos immer noch gewonnen, da er, wenn auch nur für kurze Zeit, 20 *Slack* hatte. (*Konfiszierung* ist keine Karte, die gerade gespielte Karten ungültig macht.)

Zusätzliche Regeln und Definitionen

Gerade gespielte Karten ungültig machen

Manche Karten machen gerade gespielte Karten ungültig, was in Spielerkreisen auch als *canceln* bekannt ist. Diese Karten wirken sich **nur** auf Karten aus, die **gerade gespielt** worden sind. Eine „gerade gespielte“ Karte ist eine Karte, die ein Spieler angekündigt und in sein Zelt gelegt hat. Du musst eine Karte, die andere gerade gespielte Karten ungültig macht, spielen, **bevor** der Mitspieler:

1. eine andere Karte auslegt, oder
2. würfelt, um zu sehen, ob eine Person in sein Zelt kommt, oder um zu bestimmen, wie viel *Slack* eine Karte gibt, oder
3. bevor er seinen Zug beendet.

Beispiel: *Bombenbauübung* kann eine gerade gespielte *Schlafenkarte* ungültig machen. Wenn Kamerad Tomas eine *Schlafenkarte* spielt und seinen Zug beendet, und Jaime dann in seinem nächsten Zug eine *Bombenbauübung* zieht, kann sie die von Kamerad Tomas gespielte *Schlafenkarte* nicht mehr beeinflussen. Jaime muss dann warten, bis jemand anderes ankündigt, dass er eine *Schlafenkarte* spielen will – zu diesem Zeitpunkt kann er dann versuchen, diese Karte ungültig zu machen.

Ungültig gewordene Karten werden abgelegt. Wenn die Karte eine *Aktivität* war, ist die *Freizeit* für diese *Aktivität* ebenfalls verloren. Falls jemand *Abstauben* ungültig macht, gehen alle *Dinge*, die der Zeltbewohner kaufen wollte, zurück auf dessen Hand. Die *Freizeit* für das *Abstauben* ist verloren, das Geld aber nicht (du warst unterwegs, hast aber nicht das bekommen, was du wolltest).

Schikanieren

Du kannst einen deiner Kameraden *schikanieren*, der gegenwärtig einen **niedrigeren** *Dienstgrad* als du selbst hat. *Korporale* können *Gefreite schikanieren*, und *Sergeant* können sowohl *Korporale* als auch *Gefreite schikanieren*.

Du darfst einen Kameraden *schikanieren*, wenn dieser in der *Freizeitphase* seine *Freizeit* nutzen will. Wenn er ankündigt, was er mit seiner *Freizeit* anfangen will (*Abstauben* oder eine *Aktivität*), kannst du sagen, dass du ihn *schikanieren* willst, und ihm eine *Aktivitätskarte* von deiner Hand **geben**. Er verbringt seine *Freizeit* dann mit dieser

Aktivität. Wollte er selbst eine *Aktivität* durchführen, geht die Karte auf den Ablagestapel. Wollte er *abstauben*, gehen die *Dingekarten* auf seine Hand zurück.

Gibt die *Aktivität*, zu der du deinen Kameraden gezwungen hast, **Slack**, erhält er diesen ganz normal und behält die Karte. Gibst du ihm 0 *Slack* (wie *Löcher buddeln* oder *Küchendienst*), wird die Karte abgelegt.

Du kannst Spieler durch *Schikanen* nicht davon abhalten, Personen zu rufen, da dies nicht in ihrer *Freizeitphase* passiert.

Du kannst jemanden *schikanieren*, indem du ihm eine *Überfallkarte* gibst. Voraussetzung ist jedoch, dass gerade niemand einen höheren *Dienstgrad* hat als du. Ist dies nicht der Fall, wird der *Überfall* sofort durchgeführt, und der Spieler, dem du die Karte gegeben hast, ist der Anführer des *Überfalls*!

Das Schönste am *Schikanieren* ist aber Folgendes: Jedes Mal, wenn du jemanden *schikanierst*, **erhältst du sofort 1 Slack!** Du erhältst diesen *Slack*, **bevor** der Mitspieler, den du *schikanierst* hat, den *Slack* für die von dir gegebene Karte bekommt. Solltet ihr also beide 20 *Slack* erreichen, gewinnst du das Spiel.

Befehle widerrufen

Angenommen der Fall, jemand *schikanierst* dich und gibst dir eine neue *Aktivität*. Kann jemand anderes dich erneut *schikanieren* und dir eine andere neue *Aktivität* geben?

Ja ... aber nur dann, wenn er einen **höheren** *Dienstgrad* als derjenige hat, der dich zuerst *schikanierst* hatte. Ein *Sergeant* kann Befehle widerrufen, die dir ein *Korporal* gegeben hat.

Ruhmreicher Anführer, Gordo und die Partymaus

Für diese unerwünschten Personen gelten spezielle Regeln. Wenn *Ruhmreicher Anführer*, *Gordo* oder *Die Partymaus* gegen dich gespielt werden, musst du **sofort 1 Karte** des auf der unerwünschten Personenkarte angegebenen Typs deiner *Wahl ablegen* (Essen, Alkohol oder Zigaretten). In jedem deiner folgenden Züge musst du nun 1 weitere Karte des entsprechenden Typs ablegen – solange, wie sich die betreffende Person in deinem Zelt befindet und du noch Karten des entsprechenden Typs hast. Nachdem diese Plagen alle deine „passenden“ Karten gegessen/weggetrunken/zerstört haben, bleiben sie immer noch in deinem Zelt – solange, bis du sie *loswerden* kannst.

Personen loswerden

In deiner *Würfelphase* kannst du versuchen, eine beliebige Person in deinem Zelt (außer dem *Ruhmreichen Anführer* und *Katzen*) *loszuwerden*. Du bittest jemanden zu gehen, indem du **würfelst**. Bei einer **1-3** hängt die Person weiter bei dir rum, und alle negativen Effekte treten wie gewohnt ein. Bei einer **4-6** kannst du die Person ablegen **oder** zu einem deiner Mitspieler schicken (dabei musst du darauf achten, dass die betreffende Person das Zelt auch betreten darf). Du musst vor dem Wurf ankündigen, ob du die Person beispielsweise zu deinem Kameraden Alfredo oder auf den Ablagestapel schicken willst.



Wenn du die Person *loswirst*, hat sie in diesem Zug **keine** Auswirkungen mehr auf dich. Wenn die Person kein Zelt betreten kann, wird sie auf jeden Fall abgelegt.

Beispiel: Heriberto spielt *Gordo* auf Maria. Maria legt *Trockenfleisch* ab, eine *Essenskarte*. In ihrem nächsten Zug versucht Maria, *Gordo* loszuwerden, würfelt aber eine **3**. *Gordo* bleibt, und Maria legt die *Kartoffel* ab, um den unerwünschten Gast zufriedener zu stellen. In ihrem nächsten Zug kündigt Maria an, *Gordo* in Heribertos Zelt zu legen, und würfelt Maria dann eine **6**. *Geschafft!* *Gordo* muss verschwinden. Maria legt die Karte nun in Heribertos Zelt. *Rache ist süß!* Jetzt muss Heriberto 1 Karte ablegen (und so weiter und so fort ...).

Doppelkarten

Manche Karten gehören zu **mehr als 1** Typ. Beispielsweise zählt die *Ziege* als Haustier und Essen. Diese Karten können die **Vor- und Nachteile** von beiden Typen erhalten – so kann die *Ziege* von *Gordo* gegessen, jedoch auch durch den *Naturburschen* beschützt werden, da sie ein Haustier ist.

Lautes Schäferstündchen

Jedes Mal, wenn einen Spieler ein Schäferstündchen mit **5 oder mehr** *Slack* gelingt, verlieren die rechten und linken Zeltnachbarn eine *Schlafenkarte* aus ihrem Zelt (sofern vorhanden). Auf diese Weise kann man tatsächlich eine bereits gespielte *Schlafenkarte* entfernen.

Kombinieren von Chez Guevara mit anderen Chez Geek-Spielen

Dies ist ehrlich gesagt nicht möglich ... die Spielsysteme sind in manchen Punkten unterschiedlich und, es ergibt keinen Sinn, dass man im selben Spiel sowohl ein Revoluzzer im Dschungel als auch ein Anhänger in einer WG ist. Schade drum.

Jedoch ...

Die *Dingekarten* entsprechen denen aus den anderen *Chez*-Spielen. Somit kannst du *Dingekarten* aus einem Spiel der Serie in jedem anderen verwenden, wobei du alle Sonderregeln für das Originalspiel ignorierst. Gib deinem Großstadtabhänger eine *Handgranate* und eine *AK-47*. Wir *kann*ten mal solche Typen. Wir *dachten* immer, die Granate wäre nicht echt.



Impressum

Spieldesign: Steve Jackson

Basierend auf: Jon Darbos *Chez Geek*.

Illustrationen: Greg Hyland

Spielentwicklung: Giles Schildt

Deutsche Übersetzung: Jens Kaufmann mit Birger Krämer

Spieltester: Jimmie Bragdon, Richard Dodson, Al Griego, Wil Upchurch, Thomas Weigel, Loren Wiseman, Bree Zastrow.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str.2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. © 2009 Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. *Chez Guevara* und *Chez Geek* sind Handelsmarken und die alles sehende Pyramide eine eingetragene Marke von Steve Jackson Games, Incorporated.

www.pegasus.de



STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com



Pegasus Spiele