

Machtspiele - KSR (Seite 1)

Ziel: Mind. 4 Siegpunkte als Erster zu erreichen. Je 1 Siegpunkt fällt an bei mind. 7 Punkten auf der Einflussleiste, mind. 18 Punkten auf der Aktienleiste, mind. 4 Punkten auf der Hauptabteilungsleiste, mind. 9 Punkten auf der Korruptionsleiste, mind. je 1 Berater in mind. 3 verschiedenen Bereichen der Beratungsleiste, Erzfeind besiegt.

Kompetenzleiste: Sobald die eigene Figur ein grünes Feld erreicht, gibt es 1 Siegpunkt.
Wird höchster Wert (golden) erreicht, darf man weiterhin Aktionen durchführen, aber ohne neue Punkte.

Erzfeind: Man hat 2 Erzfeinde erhalten, Farbkarte und Kompetenzkarte. Hat man die Farbkarte eines Mitspielers gezogen, erhält man den **Siegpunkt** für das **Besiegen des Erzfeindes**, wenn man in allen 3 Kompetenzen der Kompetenzleiste einen höheren Punktwert als der Spieler der Farbkarte hat bzw. wenn man mehr externe Berater hält (Bereich Beratung) als dieser.

Eigene Farbkarte gezogen: Man erhält **1 Siegpunkt**, wenn man in 2 der 3 Kategorien der Kompetenzleiste einen höheren Punktwert (bzw. mehr externe Berater) aufweist als alle anderen Mitspieler.

Goldenes Feld: Jeder Spieler dort ist immer höher als jeder andere Spieler dort.

Ablauf eines Durchganges in Reihenfolge der Schritte:

I. Vorstandssitzung:

1) Boss verabschieden: (ab Durchgang 2): Spielerfigur auf Boss-Feld geht an Spieler zurück.

2) Neuen Boss wählen: Der Spieler mit meisten Führungskräften im aktuellen Vorstand wird Boss.
Patt: Von den Beteiligten geht vor, wer weiter links im Vorstand positioniert ist.
o Der neue Boss nimmt seine am weitesten links im Vorstandszimmer stehende Figur und stellt sie ins Boss-Zimmer.
o Die anderen Figuren im Vorstandszimmer rücken lückenlos nach links auf.
o Ist keine Führungskraft anwesend, wird Boss, wer Privilegkarte "Boss" vor sich liegen hat, egal ob offen oder verdeckt. Er nimmt aus seinem Vorrat 1 Figur für das Boss-Zimmer.

3) Bereichsleiter ermitteln: Die 6 Bereiche von links nach rechts abhandeln.
o Neuer Bereichsleiter wird jeweils dort, wer die meisten Abteilungsleiter besitzt.
o Jede Hauptabteilung zählt als 2 Abteilungsleiter.
o Ein amtierender Bereichsleiter zählt nicht mit.
o Bei Patt gewinnt von den Beteiligten derjenige mit den meisten Mitarbeitern.
Bei erneutem Patt geht vor, wessen Abteilungsleiter am weitesten oben platziert ist.
Falls kein Abteilungs-Leiter platziert: Spieler mit Privilegkarte des Bereichs stellt Bereichsleiter.

Fall A: Es gibt keinen amtierenden Bereichsleiter:
Der neue Bereichsleiter stellt aus eigenem Vorrat 1 Figur ins Büro des Bereichsleiters.

Fall B: Neuer Bereichsleiter ist vom selben Spieler wie amtierender: Nichts geschieht.

Fall C: Ein anderer Spieler stellt den neuen Bereichsleiter aus seinem Vorrat.
Der amtierende Bereichsleiter hat die Wahl:
Er geht in den Vorstand (so weit links wie möglich) ODER wird Berater im entspr. Bereich.

4) Privilegkarten verteilen: Jeder Bereichsleiter nimmt sich die Privilegkarte seines Bereiches.
Die Karten werden mit weißem Hintergrund in Richtung zum Spieler gelegt.

5) Einflusspunkte vergeben: Der Spieler, der den Boss stellt, erhält 2 Punkte auf Einflussleiste.
Spieler mit Vorstandsmitglied: **1 Punkt je eigenem Mitglied** dort auf **Einflussleiste** markieren.

6) Motivationsstein zurücknehmen: Markierungs-Stein auf Feld 6 der Motivationsleiste stellen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.07.10

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

7) Ereigniskarten sortieren:

- o Bereichsleiter Kommunikation nutzt seine Privilegkarte. Er nimmt alle Ereigniskarten und mischt diese verdeckt. Dann zieht er zufällig 6 davon, ohne sie zu zeigen.
- o Diese 6 Karten und die beiden Standard-Ereignisse sortiert er in beliebiger Reihenfolge, so wie sie später aufgedeckt werden.
- o Wichtig:
 - ➔ Die Prämienzahlung muss vor der Vorstandssitzung erscheinen.
 - ➔ Die Vorstandssitzung darf frühestens als 5. Karte erscheinen.
 - ➔ Die Anzahl an Karten vor der Karte "Vorstandssitzung" legt fest, wie viele Abteilungsrunden später folgen.
 - ➔ Die sortierten Karten werden verdeckt vor dem Bereichsleiter Kommunikation abgelegt.
 - ➔ Dieser darf jederzeit nachschauen, aber nichts verändern.

II. Es folgen 4 - 7 Abteilungsrunden, so wie zuvor festgelegt:

1) Ereignisschritt:

Bereichsleiter Kommunikation deckt oberste Ereigniskarte auf, die sofort ausgeführt werden. Es können folgende Ereignisse vorkommen:

Prämienzahlung = Es gibt Geld. Ein Aktienpaket ist ein Plättchen. Siehe Privileg Controlling!
Vorstandssitzung = Der gesamte Durchgang endet sofort. Es geht weiter mit Phase I.
Motivation = Motivationsstein entsprechend Vorgabe verändern.
Deppenkarte = Diese Karte ist schlecht für den Bereichsleiter Kommunikation.
Sonstige Ereignisse = selbsterklärend

Wer mehr Geld bezahlen muss, als er hat, zahlt so viel, wie er kann.

2) Aktionsschritt:

- o Reihum hat jeder Spieler 1 Aktion.
- o Es beginnt Bereichsleiter Kommunikation, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- o Wer in der 1. Abteilungsrunde Bereichsleiter wird, bleibt Startspieler im gesamten Durchgang.
- o Es gibt 7 Aktions-Möglichkeiten. Generell gilt: Jede Abteilung hat genau 1 Abteilungsleiter mit max. 6 Mitarbeitern. Abteilungen ohne Mitarbeiter werden sofort aufgelöst und die Führung kommt zum Vorrat. Jede Hauptabteilung hat genau 2 Abteilungsleiter mit max. 6 Mitarbeitern. Sie kann ohne Mitarbeiter existieren, d.h., sie wird nie aufgelöst.
- o Bei Neugründung/Umzug wird immer ein Büro so weit oben wie möglich besetzt.
- o Lücken werden sofort durch Aufrücken geschlossen.

A. Mitarbeiter einstellen: Der Spieler stellt 2 Mitarbeiter aus dem allg. Vorrat in Büros, wo er Abteilungen oder Hauptabteilungen hat. Hat er die Privilegkarte "Personal", kann er ggf. zusätzliche Mitarbeiter einsetzen.

B. Abteilungen gründen:

ENTWEDER **durch eigene Mitarbeiter:**

- o 1 oder 2 neue Abteilungen gründen = beliebig viele Mitarbeiter aus eigenen bestehenden Abteilungen und/oder Hauptabteilungen nehmen und in 1 - 2 freie Abteilungs-Büros setzen. Es müssen danach mind. 2 Mitarbeiter in jeder neuen Abteilung sein.
- o Danach wird in jeder neuen Abteilung aus 1 Mitarbeiter 1 Führungskraft, also kommt das Mitarbeiter-Klötzchen in den Vorrat und eine Spielfigur kommt herein.

ODER **durch neue Mitarbeiter:**

- o 1 Abteilung gründen. 1 Führungskraft wird aus allg. Vorrat mit 1 Mitarbeiter aus dem allg. Vorrat genommen und in ein freies Abteil.-Büro gestellt. Ggf. weitere Mitarbeiter dahin ziehen.
- o Hat der Spieler Privilegkarte "Personal", berechtigt sie ggf. zum Einsatz zusätzlichen Personals. Danach darf der Spieler beliebig viele Mitarbeiter aus seinen bestehenden Abteilungen und/oder Hauptabteilungen nehmen und in die neue Abteilung stellen.

C. Abteilungen umstrukturieren:

- ENTWEDER **Umzug in andere Unternehmensbereiche:**
 - 1 oder 2 Abteilungen oder 1 Hauptabteilung mit Führungskräften und allen Mitarbeitern in ein anderes Abteilungs-Büro umsetzen.
- ODER **Gründung einer Hauptabteilung:**
 - 2 bestehende Abteilungen werden zu einer Hauptabteilung (dürfen auch aus verschiedenen Bereichen sein). Die neue Abteilung kann ein bestehendes oder neues Büro sein.
 - Aus der neuen Hauptabteilung werden 2 Mitarbeiter in allg. Vorrat entlassen.
 - Sollte die Hauptabteilung dann noch >6 Mitarbeiter haben, wird sie auf 6 abgebaut.
 - Der aktive Spieler erhält **1 Punkt auf Hauptabteilungs-Leiste.**

D. Als Bereichsleiter abdanken:

Ein Bereichsleiter kann abdanken. Die Privilegkarte des Bereichs wird verdeckt umgedreht und ist im laufenden Durchgang ungültig.

- ENTWEDER **wird der Bereichsleiter Vorstandsmitglied:**
 - Dazu wird 1 Bereichsleiter mit allen seine Abteilungsleitern in den Vorstand geschickt, aber nicht die Hauptabteilungsleiter. Alle eigenen Mitarbeiter (auch aus Hauptabt.) werden entlassen.
 - Reicht der Platz im Vorstand nicht aus, werden evtl. links dort Vorstände herausgeschoben und damit entlassen.
- ODER **er wird externer Berater:**
 - Dazu wird 1 eigener Bereichsleiter auf das Feld seines Bereichs auf der Beratungsleiste gestellt.
 - Auf der Beratungsleiste dürfen mehrere Berater jedes Spielers stehen.
 - Alle eig. Mitarbeiter (auch aus Hauptabt.) werden entlassen. Eig. Abteilungsleiter gehen in Vorrat.

E. Mitspieler bestechen:

- 1 - 2 Bestechungsversuche durchführen, um in den Besitz von Privilegkarten zu kommen.
- Durch Bestechung erhaltene Privilegien sind stärker als durch Vorstandssitzung erhaltene.
- Der aktive Spieler erhält auf jeden Fall 1 Punkt auf der Korruptions-Leiste.
- Der aktive Spieler kann jedem Mitspieler (mit Privilegkarte) ein Angebot dafür unterbreiten. Bei mehreren Privilegkarten ist die betreffende zu nennen.
- Dazu legt man einen beliebigen Geldbetrag (mind. 50.000) in die eigene Schmiergeldmappe und übergibt diese. **Der Empfänger hat 2 Möglichkeiten:**
 - ENTWEDER **nimmt er an:**
 - Der Empfänger behält das Schmiergeld und bekommt **1 Punkt** auf der **Korruptionsleiste.**
 - Er reicht die Mappe mitsamt der Privilegkarte zurück.
 - Der Bestecher legt die Privilegkarte so vor sich, dass der goldene Hintergrund für ihn lesbar ist. Lag die Karte zuvor verdeckt vor dem bisherigen Spieler, wird sie nun auch verdeckt gehalten. Die Bestechungs-Aktion ist beendet.
 - ODER **er lehnt ab:**
 - Der Mitspieler gibt die Schmiergeldmappe zusammen mit dem angebotenen Geld zurück.
 - Ist der 1. Bestechungsversuch gescheitert, darf ein zweiter gestartet werden. Dazu kann das alte Angebot auf die selbe Privilegkarte erhöht werden ODER ein Angebot auf eine andere Privilegkarte erfolgen (bei demselben oder anderen Spieler). Dieses Mal bekommt der Bestecher aber keinen Korruptions-Punkt!

Ist die Bestechung erneut gescheitert, endet die Aktion und es kommt zum Verlust von Mitarbeitern:

Jeder Mitspieler, der in der Bestechungsaktion abgelehnt hat, verliert 1 Mitarbeiter (ausser er nahm ein neues Angebot an). Wer 2 Bestechungsversuche ablehnt, verliert insg. 1 Mitarbeiter. Der Bestecher bestimmt, welcher Mitarbeiter in den Vorrat entfernt wird.

F. Punkte kaufen:

- ⇒ **1 Aktion = 1 Einflusspunkt erhalten.**
 - 3 eigene Mitarbeiter aus beliebigen Abteilungen und/oder Hauptabteilungen entlassen
 - ODER
- ⇒ **1 Hauptabteilung kaufen für 1.500.000 Pinats** in den Vorrat. 2 Führungskräfte aus eig. Vorrat in freies Abteilungs-Büro eines beliebigen Bereichs stellen. +1 Punkt auf Hauptabteilungsleiste.
 - ODER
- ⇒ **1 externen Berater engagieren für 2.000.000 Pinats** in den Vorrat. 1 Führungskraft aus dem eigenen Vorrat auf beliebiges Feld der Beratungsleiste stellen.
 - ODER
- ⇒ **1 Aktienpaket kaufen.** Der Spieler mit Privileg "Buchhaltung" bekommt bei dieser Aktion evtl. ein größeres Paket, als er bezahlt. Je Anteil des gekauften Paketes = 1 Punkt auf Aktienleiste. Aktien-Pakete sind begrenzt vorhanden.

G. Privileg-Karte einsetzen:

Privileg-Karte "Entwicklung" oder "Rechte & Patente" einsetzen.

Spielende:

Sobald ein Spieler innerhalb seiner Aktion im Aktionsschritt mind. 4 Sieg-Punkte erreicht, endet das Spiel.
 Hat ein Spieler seinen Erzfeind besiegt (beweisen!), verliert er den Siegpunkt dafür nicht mehr.
 Die laufende Runde wird zu Ende gespielt.
 Haben mehrere Spieler 4 Siegpunkte, gilt: Wer von den Beteiligten mehr Bargeld hat, siegt.
 Ansonsten gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.07.10
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de