Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

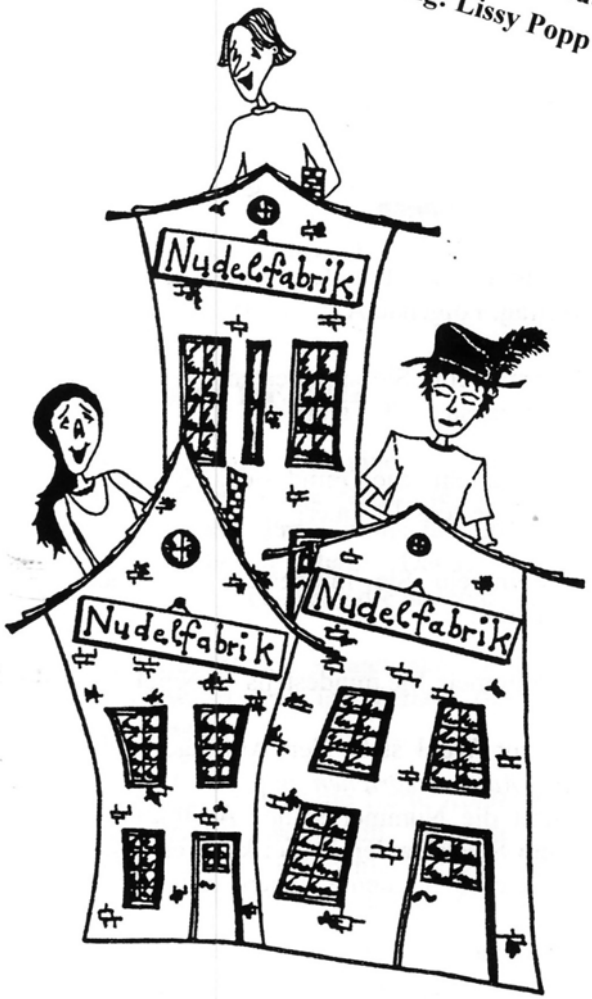
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Rigatoni Intriganti

Das Verhandlungsspiel für
3 bis 4 gewiefte Taktiker ab 12

Autor: Oliver Igelhaut
Gestaltung: Lissy Popp



Glücksritter Spiele

Spielanleitung

Material: 1 Auftragskarte, 12 Fabrikkarten, 4 Aktionskärtchen, 16 Subventionskärtchen, 4 Sichtblocker, 44 Holztaler, 4 Holzwürfel, 4 Holzfiguren, 1 Holzstab und 70 Nudeln. (Nudeln trocken lagern und nicht verzehren!)

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können.

Spieldauer: In etwa 60 Minuten

Spielziel

Jeder Nudelfabrikant versucht den zu Beginn einer Partie gewählten Auftrag zu erfüllen.

Vorbereitungen

Zu Beginn wählt jeder Spieler seinen geheimen Auftrag. Folgende Aufträge stehen zur Auswahl:

1. Sammeln Sie mindestens 4 Fabriken und mindestens 20 Taler!

2. Sammeln Sie mindestens 5 Fabriken und mindestens 13 Taler!

3. Sammeln Sie mindestens 13 Nudeln einer Farbe!

4. Sammeln Sie mindestens 18 beliebige Nudeln!

Die zur Wahl stehenden Aufträge sind auch auf dem *Auftragskärtchen* abgebildet. Jeder Spieler notiert die Nummer seines Auftrags geheim auf einem Stück Papier. Dabei kann es passieren, daß mehrere Spieler den gleichen Auftrag wählen.

Als nächstes erhält jeder Spieler einen *Sichtblocker*. Auf der Innenseite eines Sichtblockers ist der Ablauf einer Spielrunde in Kurzform abgebildet.

Dann bekommt jeder Spieler *10 Taler*. Ein gelber Holzchip zählt einen und ein grauer Holzchip zwei Taler. Die Taler werden hinter den eigenen Sichtblocker gelegt. Das ist die geheime Vermögensreserve eines jeden Spielers. Die übrigen Taler stellen die Bank dar.

Nun erhält jeder Spieler eine rote, gelbe und grüne *Fabrikkarte*. Die 3 Fabrikkarten werden vor dem eigenen Sichtblocker auslegt.

Die *Subventionskärtchen* (bunte Nudeln rückseitig abgebildet) werden gut gemischt und verdeckt in der Mitte plaziert.

Die *4 Aktionskarten* (Übernahme, Banker, Sabotage und Boykott) werden offen in der Mitte plaziert. Die 4 farbigen *Holzfiguren* werden auf die Aktionskarten gleicher Farbe gestellt.

Jetzt kommen die farbigen *Würfel* in die Mitte. Bei 4 Spielern werden alle 4 Würfel, bei 3 Spielern nur je ein grüner, gelber und roter Würfel benötigt.

Schließlich wird per Würfelwurf ermittelt, welcher Spieler in der ersten Runde den *Holzstab* erhält.

Das übrige Spielmaterial bleibt noch in der Kiste.

Spielverlauf

Jede Spielrunde hat folgenden Ablauf:

1. Produktionsrunde

Die farbigen Würfel in der Mitte werden nun geworfen. Der Augenwert eines jeden Würfels zeigt an, wie viele Nudeln derselben Farbe mit diesem produziert werden können. Jeder Spieler darf einen Würfel nehmen und kann die entsprechende Anzahl an Nudeln in Fabriken *gleicher Farbe* deponieren. Es besteht kein Produktionszwang. Die Reihenfolge für die Wahl der Würfel wird wie folgt ermittelt:

Jeder Spieler nimmt so viele Taler wie er möchte aus seiner Vermögensreserve geschlossen in die Hand. Dann öffnen alle Spieler gleichzeitig ihre Hände und zeigen ihre eingesetzten Taler. Es gilt: Der Spieler mit dem höchsten Einsatz darf als Erster einen Würfel wählen. Danach folgen der Anzahl der eingesetzten Taler entsprechend die anderen Spieler.

Bei gleichem Talereinsatz erhält der Spieler mit dem Holzstab oder der Spieler der diesem im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt den Vorzug.

Tip: Verwenden Sie Ihre Taler sparsam! Und lassen Sie Ihre eingesetzten Taler bis zum Ende einer Spielrunde vor ihrem Sichtblocker liegen. Somit ist die eben ermittelte Reihenfolge auch noch während der nächsten Spielzüge nachvollziehbar. Erst nach Ablauf einer Spielrunde kommen die Taler in die Bank.

Beispiel: Roberta besitzt eine rote und zwei grüne Fabriken. Der gelbe Würfel zeigt eine 6, der grüne Würfel eine 3 und der rote Würfel eine 1 an. Nun machen alle Spieler ihren Einsatz. Dabei belegt Roberta den ersten Platz. Deshalb darf sie als Erste einen Würfel wählen. Sie entscheidet sich für den grünen Würfel und verteilt die 3 grünen Nudeln auf ihre grünen Fabriken. (Den gelben Würfel mit der hohen Augenzahl 6 hat sie nicht gewählt, da sie ohne eine gelbe Fabrik auch keine gelben Nudeln produzieren kann. Sie hätte den gelben Würfel aber nehmen dürfen um zu verhindern, daß ein anderer Spieler 6 gelbe Nudeln bekommt!)

2. Verkaufsrunde

Bei der Verkaufsrunde werden die farbigen Würfel in der Mitte wieder geworfen. Diesmal geben die Augen der Würfel an, wie viele Nudeln einer Farbe verkauft werden können. Es besteht kein Verkaufszwang. Wieder bekommt jeder Spieler einen Würfel.

Doch die Verkaufsreihenfolge entspricht der umgekehrten Produktionsreihenfolge! Jetzt darf der Spieler zuerst einen Würfel wählen, der in der Produktionsrunde den letzten Platz belegt hat.

Beim Verkauf ist es egal, ob Nudeln einer Farbe auf mehrere eigene Fabriken verteilt sind.

Für jede verkaufte Nudel gibt es zwei Taler. Die Taler kommen zur geheimen Vermögensreserve. Die verkauften Nudeln kommen in die Holzkiste.

Beispiel: Roberta hat in ihren Fabriken 1 rote und 8 grüne Nudeln gelagert. Der gelbe Würfel zeigt eine 4, der rote Würfel eine 3 und der grüne Würfel eine 6 an. Da Roberta in der Produktionsrunde Erste war, darf sie in der Verkaufsrunde erst zuletzt einen Würfel wählen. Da die anderen Spieler bereits den gelben und den grünen Würfel wählten, bleibt für Roberta nur der rote Würfel mit der 3 übrig. Da Roberta nur eine rote Nudel besitzt, kann sie nur zwei Taler erwirtschaften.

3. Subventionen für Alle?

Zuerst darf derjenige Spieler eine *beliebige Anzahl* Subventionskärtchen Karte für Karte vom Stapel ziehen, der in der Produktionsreihenfolge den ersten Platz belegt hat. Danach folgen entsprechend ihrer Plazierung die anderen Spieler.

Die Subventionskärtchen bringen nur Vorteile. Sie können aufbewahrt und im Verlauf des Spiels eingesetzt werden.

Erwischt ein Spieler aber die Karte *Kontrolle der Subventionsaufsicht*, so muß er alle seine Subventionskärtchen abgeben! Karten die ein Spieler abgeben mußte oder eingesetzt hat werden wieder in den Stapel gemischt.

Tip: Sehen Sie sich vor Spielbeginn die Subventionskärtchen einmal an.

4. Aktionsrunde

Dem Spieler, der in der Produktionsreihenfolge den ersten Platz belegt hat, stehen zwei reguläre Aktionen zur Verfügung. Er muß seine Aktionen als Erster ausführen. Danach folgen, entsprechend ihrer Plazierung die anderen Spieler. Diese dürfen aber jeder nur noch eine Aktion ausführen. Es besteht kein Aktionszwang. Folgende Aktionen stehen zur Verfügung:

Die Aktion Übernahme darf von <u>mehreren</u> Spielern pro Runde ausgeführt werden.

Die Übernahme (rote Figur)

Diese Aktion berechtigt Sie einen Übernahmeversuch gegen eine beliebige Fabrik (samt Nudeln) eines Mitspielers zu starten. Zuerst müssen Sie benennen, gegen welche Fabrik sich der Übernahmeversuch richtet. Setzen Sie dazu die rote Figur auf die gewählte Fabrik.

Nun können Angreifer und Verteidiger Mitspieler einladen sich auf Ihrer Seite bei einem Übernahmeversuch zu beteiligen. Die Unterstützungsverhandlungen sollten geheim abgehalten werden. Geben Sie der gegnerischen Partei keine Informationen über Ihre Taktik. Lassen Sie potentiellen Verbündeten eine kurze Notiz zukommen. Diese Notiz könnte beinhalten, welchen Einsatz (Taler und/oder Subventionskärtchen) ihr Partner erbringen sollte und welche „Sachwerte" (Fabrik und/oder Nudeln) er im Gegenzug bei Erfolg erwarten kann. Bei schwierigeren Verhandlungen sollten Sie vor die Tür gehen. Getroffene Absprachen sind verbindlich.

Schließlich machen alle beteiligten Spieler ihren Einsatz. Dabei gilt: Der Initiator einer Übernahme muß *mindestens einen Taler* geschlossen in die Hand nehmen. Die anderen Spieler sind an keinen Mindesteinsatz gebunden.

Dann öffnen alle Spieler gleichzeitig ihre Hände und zeigen ihre eingesetzten Taler. Es gewinnt die Partei, deren Mitglieder zusammen die meisten Taler gesetzt haben. Die Gewinner teilen die Sachwerte wie zuvor besprochen unter sich auf. Alle gesetzten Taler kommen in die Bank.

Bei Gleichstand gewinnt die Partei des Verteidigers.

Erbeutete Nudeln dürfen nur in einer Fabrik gleicher Farbe deponiert werden.

Immer nach einem Übernahmeversuch kommt die rote Aktionsfigur zurück auf die rote Aktionskarte.

Befinden sich auf einer *erfolgreich übernommenen* Fabrik andere Aktionsfiguren, so werden diese zurück auf die gleichfarbige Aktionskarte gestellt.

Die Figuren Banker, Sabotage und Boykott dürfen pro Runde nur von <u>einem</u> Spieler gespielt werden. Einmal auf eine Fabrik gesetzt bleiben diese dort stehen, bis ein Spieler sie in einer neuen Runde wieder umsetzt.

Der Banker (orange Figur)

Solange der Banker auf einer Fabrik steht, zählt bei jedem (!) Übernahmeversuch gegen diese Fabrik der Gesamteinsatz einer beliebigen angreifenden Partei plus Eins.

Die Sabotage (lila Figur)

Solange der Saboteur auf einer Fabrik steht, kann diese in der Produktionsrunde keine neuen Nudeln produzieren. Die Lagerung von Nudeln bleibt weiterhin möglich.

Der Boykott (blaue Figur)

Solange der Boykotteur auf einer Fabrik steht, kann diese in der Verkaufsrunde keine Nudeln verkaufen. Die Nudelproduktion läuft aber weiter.

Wichtig: Während des Spiels darf ein Fabrikant keine Nudeln zwischen *seinen eigenen* Fabriken verschieben!

5. Stab im Uhrzeigersinn weiter geben

Mit der Übergabe des Holzstabes beginnt eine neue Spielrunde.

Geschäfte und Geschenke

Selbstverständlich steht es den Fabrikanten offen Absprachen zu treffen, Mitspieler zu bestechen oder beliebige andere Deals einzufädeln.

Pleitegeier und Ruin

Ein Spieler scheidet aus, wenn er seine letzte Fabrik verliert. Seine Taler scheiden mit ihm aus.

Wirtschaftshilfe

Jeder Spieler der weniger als drei Fabriken besitzt hat Anspruch auf Wirtschaftshilfe. Solange ein Spieler zwei Fabriken besitzt, erhält er zu Beginn jeder neuen Spielrunde einen Taler aus der Bank. Besitzt ein Spieler nur noch eine Fabrik, so erhält er mit jeder neuen Runde 2 Taler aus der Bank.

Spielende

Sobald ein Spieler seinen Auftrag erfüllt, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Tip: Da die Aufträge geheim sind, kann das Spielende unerwartet und plötzlich eintreten. Gewiefte Nudelfabrikanten beobachten deshalb die Machenschaften ihrer Mitspieler genau!

Über Kritik Anregungen oder Bestellungen sind wir nicht böse. Spiel Spaß beim Spielen!

Glücksritter Spiele, Fichtenweg 6, 90596 Schwanstetten
Tel.+Fax: 0911/325359, (Tel.: 09170/8813)