

# 1 Kurzanleitung

In diesem Spiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von einflussreichen Politikern, mit dem Ziel möglichst viel Geld aus dem Staatsvermögen in die eigene Tasche zu wirtschaften.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Präsidenten. Seine Aufgabe ist es Geld an sich und seine Mitspieler zu verteilen. Danach stimmen die Spieler über diese Verteilung ab. Wird sie angenommen, bleibt der Präsident im Amt und eine neue Runde beginnt. Wird die Verteilung allerdings abgelehnt, scheidet der Präsident für diese Runde aus dem Spiel aus. Ein anderer Spieler übernimmt das Präsidentamt und schlägt unter den verbliebenen Spielern eine neue Verteilung vor. Es wird wieder abgestimmt, solange bis die Verteilung schließlich angenommen wird oder nur noch ein Spieler übrig ist. Dann beginnt eine neue Runde und alle Spieler sind wieder dabei.

## 1.1 Hauptphase

Nach der Verteilung des Geldes durch den Präsidenten beginnt die eigentliche Hauptphase des Spiels. Am Ende dieser Phase muss jeder Spieler eine seiner fünf Aktionskarten verdeckt gespielt haben. Diese werden beginnend beim Präsident der Reihe nach aufgedeckt und ausgeführt. Es gibt zwei Arten von Aktionen: Die beiden Abstimmungsaktionen *Zustimmen* und *Ablehen* sowie die drei Sonderaktionen *In die Staatskasse greifen*, *Erpressen* und *Erpressung abwehren*. Die Abstimmungskarten sind Stimmen für oder gegen die vorgeschlagene Verteilung. Bei einer Mehrheit dafür oder bei Gleichstand, gilt die Verteilung als angenommen. Ansonsten gilt sie als abgelehnt und der Präsident scheidet für diese Runde aus.

Die Sonderaktionen gelten als Enthaltung bei der Abstimmung. Die einfachste Sonderaktion ist *In die Staatskasse greifen*. Der erste Spieler, der diese Karte aufdeckt, zieht verdeckt eine Geldkarte aus der Staatskasse. Alle anderen gehen leer aus.

Die letzten zwei Sonderaktionen sind nur sinnvoll, wenn Ermittler gespielt wurden. Platziert ein Spieler seinen Ermittler vor einem anderen Spieler, hat er die Möglichkeit diesen zu *Erpressen*. Wenn dies gelingt, zieht der Erpresser verdeckt eine Geldkarte aus dem Privatvermögen seines Opfers. Hat das Opfer allerdings *Erpressung abwehren* gespielt, ist der Erpressungsversuch gescheitert und das Opfer zieht stattdessen eine Geldkarte beim Erpresser. Wer *Erpressung abwehren* spielt, ist auf diese Art gegen alle Erpresser geschützt. Ein Ermittler ermöglicht das *Erpressen*. Er kann aber auch als reiner Bluff platziert werden.

Neben verbalen Argumenten kann man versuchen das Abstimmungsverhalten seiner Mitspieler durch Bestechung gezielt zu beeinflussen. Dazu legt man Bestechungsmarker mit jeweils einer Geldkarte vor einen Mitspieler. Beim späteren Aufdecken der Aktionskarten erhält dieser das Geld für jeden erfüllten Bestechungsmarker.

Die Hauptphase endet, sobald alle eine Aktionskarte gewählt haben und kein Spieler mehr etwas ändern will.

## 1.2 Auswertungsphase

Reihum, beginnend mit dem Präsident deckt jeder Spieler seine gewählte Aktionskarte auf und handelt sie ab, bevor der nächste Spieler dran kommt. Erfüllt er damit Bestechungsmarker nimmt er das dazugehörige Bestechungsgeld und steckt es direkt in sein Privatvermögen. Bestechungsmarker und nichterfüllte Bestechungen gehen sofort an den Besitzer zurück. Danach führt er die Aktion der Aktionskarte aus. Erst dann ist der Spieler an der Reihe. Eine Ausnahme bildet die Aktion *Erpressung abwehren*. Sie wird spätestens aufgedeckt, wenn ihr Besitzer erpresst wird.

Wenn alle Spieler ihre Aktionskarten aufgedeckt haben, wird die Abstimmung ausgewertet. Bei mehr *Zustimmen* als *Ablehnen* oder bei Gleichstand erhält jeder Spieler das ihm zugeteilte Geld, der Präsident bleibt im Amt und eine neue Runde mit alle Spielern beginnt. Bei mehr *Ablehnen* als *Zustimmen*, scheidet der Präsident aus. Der erste Spieler, der *Ablehnen* aufgedeckt hat, wird neuer Präsident. Er verteilt das Geld neu und eine neue Hauptphase beginnt.

## 1.3 Spielende

Sobald die Staatskasse nicht mehr genügend Geld enthält, endet das Spiel. Wer nun das meiste Geld in seinem Privatvermögen hat, hat gewonnen.

# 2 Fragen

## 2.0.1 Wie funktionieren die Abstimmungsaktionen?

Die Karte *Zustimmen* ist eine Stimme für den Präsidenten und seine Verteilung. Die Karte *Ablehen* ist eine Stimme gegen den Präsidenten und seine Verteilung. Sind, nachdem alle Spieler ihre Karte aufgedeckt haben,

mehr *Ablehnen* als *Zustimmen* gespielt, muss der Präsident zurücktreten.

### **2.0.2 Wie funktionieren die Sonderaktionen?**

Der erste, der die Sonderaktion *In die Staatskasse greifen* aufdeckt (es wird im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Präsidenten aufgedeckt), zieht verdeckt eine Geldkarte aus der Staatskasse. Alle anderen Spieler, die diese Karte ausgewählt haben, gehen leer aus.

Um die Sonderaktion *Erpressen* sinnvoll spielen zu können, muss man in der Hauptphase seinen Ermittler vor einem Mitspieler platziert haben. Wenn man *Erpressen* aufdeckt, zieht man verdeckt eine zufällige Karte vom Geldstapel dieses Mitspieler. Es sei den dieser Mitspieler hat die Karte *Erpressung abwehren* gespielt. In diesem Fall darf er bei seinen Erpressern eine zufällige Geldkarte ziehen. Die Karte *Erpressung abwehren* darf außer der Reihe aufgedeckt werden, wenn man erpresst wird. Die Karte wirkt gegen alle Erpresser.

### **2.0.3 Darf ich eine Abstimmungskarte und eine Sonderaktion ausspielen?**

Nein, man muss sich für genau eine Karte entscheiden.

### **2.0.4 Sind gespielte Aktionskarten weg?**

Nein, in jeder Hauptphase stehen einem immer alle fünf Aktionskarten zur Verfügung.

## **2.1 Geldverteilung**

### **2.1.1 Wieviel Geld verteilt der Präsident?**

Der Präsident verteilt genau so viele Geldkarten, wie Spieler mitspielen. Zu Beginn einer Runde deckt er diese auf. Wenn der Präsident gerade durch Rücktritt ins Amt gekommen ist, verteilt er das gleiche Geld wie sein Vorgänger.

### **2.1.2 Muss der Präsident jedem was geben?**

Nein, der Präsident ist vollkommen frei in seiner Aufteilung. Er muss nicht jedem etwas geben und kann dafür anderen Spielern mehrere Geldkarten geben. Er muss alles Geld aufteilen. Und selbstverständlich darf er sich selbst auch Geld geben. Nur Spieler, die diese Runde als Präsident zurücktreten mussten, dürfen nichts erhalten.

## **2.2 Abstimmung**

### **2.2.1 Darf der Präsident auch abstimmen?**

Ja, der Präsident spielt wie jeder andere Spieler ein Aktionskarte.

### **2.2.2 Muss der Präsident immer Zustimmung spielen?**

Nein, der Präsident wählt eine seiner Abstimmungskarten. *Ablehnen* ist die einzige Karte, die er nicht spielen darf. Es macht ja auch keinen Sinn gegen seine eigene Verteilung zu stimmen.

## **2.3 Auswertungsphase**

### **2.3.1 In welcher Reihenfolge werden die Aktionskarten aufgedeckt?**

Die Aktionskarten werden im Uhrzeigersinn aufgedeckt. Es beginnt immer der Präsident. Der Spieler der an der Reihe ist, deckt seine Karte auf. Falls Bestechungsmarker vor ihm liegen, überprüft er sofort, ob er diese erfüllt hat. Anschließend führt er seine Aktion aus. Erst dann deckt der nächste Spieler seine Aktionskarte auf. Die einzige Ausnahme bildet die Sonderaktion *Erpressung abwehren*, die außer der Reihe aufgedeckt werden darf.

### **2.3.2 Was passiert bei Gleichstand?**

Wenn genauso viele Spieler *Zustimmen* wie *Ablehnen* ausgespielt wurden, gilt die Verteilung als angenommen. Um den Präsidenten zum Rücktritt zu zwingen bedarf es schon einer Mehrheit gegen ihn.

### **2.3.3 Was passiert, wenn niemand abstimmt?**

In diesem Fall herrscht auch Gleichstand und die Verteilung gilt als angenommen.

## 2.4 Hauptphase

### 2.4.1 In welcher Reihenfolge agieren die Spieler in der Hauptphase?

In der Hauptphase sind alle Spieler gleichzeitig dran. Man kann jederzeit seine Aktionskarte ausspielen, andere Spieler bestechen oder seinen Ermittler platzieren. Während der Hauptphase kann man diese Dinge auch noch jederzeit verändern.

### 2.4.2 Wann endet die Hauptphase?

Die Hauptphase endet, wenn kein Spieler mehr etwas verändern möchte.

### 2.4.3 Was passiert, wenn es in der Hauptphase ewig hin und her geht?

In diesem Fall legen alle Spieler der Reihe nach, beginnend beim Präsidenten ihre Ermittler und Bestechungsmarker. Sobald dies geschehen ist, wählen alle Spieler gleichzeitig eine Aktionskarte und legen diese verdeckt vor sich ab.

## 2.5 Ermittler und Erpressung

### 2.5.1 Wofür benötige ich den Ermittler?

Das Spielen des Ermittlers vor einen Mitspieler bedeutet, dass man Informationen über diesen Spieler hat. Dies versetzt einen in die Lage zu erpressen, indem man die Karte *Erpressen* spielt. Von dieser Möglichkeit muss man allerdings keinen Gebrauch machen.

### 2.5.2 Kann ich den Ermittler spielen, ohne zu erpressen?

Ja, man kann den Ermittler auch einfach als Bluff spielen.

### 2.5.3 Was hindert mich daran, den Ermittler immer zu spielen?

Eigentlich nichts, außer vielleicht die Reaktion seiner Mitspieler.

### 2.5.4 Was passiert, wenn jemand Erpressen spielt, ohne den Ermittler plaziert zu haben?

Der Ermittler steht ja nach vor einem selbst. Daher kann man bei sich selbst eine Geldkarte ziehen. Die Karte hat also keine Auswirkungen.

### 2.5.5 Wann darf ich den Ermittler spielen?

Den Ermittler kannst du irgendwann während der Hauptphase spielen. In dieser Phase ist es auch noch jederzeit möglich, die Position deines Ermittlers zu verändern.

## 2.6 Bestechung

### 2.6.1 Wann ist ein Bestechungsmarker erfüllt?

Der Marker *Zustimmen* ist erfüllt, wenn der Bestochene die Karte *Zustimmen* spielt.

Der Marker *Nicht zustimmen* ist erfüllt, wenn der Bestochene eine der Karten *Ablehen*, *In die Staatskasse greifen*, *Bestechen* oder *Bestechung abwehren* spielt.

Der Marker *Ablehnen* ist erfüllt, wenn der Bestochene die Karte *Ablehen* spielt.

Der Marker *Nicht ablehnen* ist erfüllt, wenn der Bestochene eine der Karten *Zustimmen*, *In die Staatskasse greifen*, *Bestechen* oder *Bestechung abwehren* spielt.

### 2.6.2 Darf ich mit beliebig vielen Geldkarten bestechen?

Nein, jeder Bestechungsmarker wird zusammen mit genau einer Geldkarte gespielt.

### 2.6.3 Werden Bestechungsgelder offen oder verdeckt gespielt?

Wer einen anderen bestechen will, kann entscheiden, ob er die Geldkarte offen oder verdeckt spielt.

#### **2.6.4 Darf ich mir verdeckt gespielte Bestechungsgelder anschauen?**

Ja, du darfst dir alle Bestechungsgelder, die vor dir liegen, ansehen. Wenn du willst, darfst du verdeckt gespielte Bestechungsgelder sogar aufdecken.

#### **2.6.5 Darf ich mehrere Mitspieler bestechen?**

Jeder hat zwei Bestechungsmarker. Die kannst du jeweils mit einer Geldkarte einem Mitspieler zuschieben. Du kannst zwei verschiedene Spieler bestechen oder beide Marker zu einem Spieler schieben.

#### **2.6.6 Darf nur der Präsident bestechen?**

Nein, jeder Spieler der noch im Spiel ist, darf Bestechungsmarker spielen. Spieler, die diese Runde als Präsident zurücktreten mussten, sind aus dem Spiel und dürfen nicht bestechen.

#### **2.6.7 Wen darf ich bestechen?**

Du darfst alle Spieler, die noch im Spiel sind bestechen. Spieler, die diese Runde als Präsident zurücktreten mussten, dürfen nicht bestochen werden.

#### **2.6.8 Muss ich mich direkt entscheiden, ob ich die Bestechung annehmen?**

Nein, du kannst dir die Bestechung anschauen und entscheiden, ob du dich davon beeinflussen lassen willst. Dies musst du noch niemandem mitteilen. Erst beim Aufdecken deiner Aktionskarte wird für deine Mitspieler klar, ob du dich hast kaufen lassen.

#### **2.6.9 Kann ich meine gespielten Bestechungen noch ändern?**

Ja, während der Hauptphase kannst du jederzeit Bestechungen spielen, verändern oder wieder zurücknehmen. Erst wenn die Hauptphase endet, darfst du nichts mehr verändern.

#### **2.6.10 Wann werden die Bestechungen ausgewertet?**

Sobald ein Spieler seine Aktionskarte aufdeckt, wird überprüft, ob er Bestechungsmarker erfüllt hat. Dann erhält er das dazugehörige Bestechungsgeld. Nicht erfüllte Bestechungen gehen zurück an den, der erfolglos bestochen hat.