

Tiefe Taschen

für 4 bis 8 skrupellose Politiker

Fabian Zimmermann

Material

- Spielanleitung
- 40 Aktionskarten (pro Spieler die 5 Karten *Zustimmen*, *Ablehnen*, *In die Staatskasse greifen*, *Erpressen* und *Erpressung abwehren*)
- 16 Bestechungsmarker (pro Spieler die 2 Marker *Zustimmen/Nicht Zustimmung* und *Ablehnen/Nicht Ablehnen*)
- 8 Schnüffler (1 pro Spieler)
- 80 Geldkarten (je 16 mal 1 Mio, 2 Mio, 3 Mio, 4 Mio und 5 Mio)
- die Karte *Staatsbankrott*

Kurzbeschreibung

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 dabei das Präsidentenamt. 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, muss der Präsident zurücktreten und scheidet für diese Runde aus dem Spiel aus. Ein anderer Spieler übernimmt das Präsidentenamt und schlägt unter den verbliebenen Spielern eine neue Verteilung vor. Es wird wieder abgestimmt, solange bis eine Verteilung schließlich angenommen wird oder alle bis auf einen Spieler als Präsident zurücktreten mussten. Dann beginnt eine neue Runde und alle Spieler sind wieder dabei.

1 Vorbereitung

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe fünf Aktionskarten, zwei Bestechungsmarker und den Schnüffler. Außerdem erhält jeder Spieler Geld mit den Werten 2 Mio, 3 Mio und 4 Mio als Privatvermögen, das er ab diesem Zeitpunkt geheim hält. Die restlichen Geldkarten werden gemischt und auf drei Stapel aufgeteilt. In einen Stapel wird die Karte *Staatsbankrott* gemischt. Anschließend wird aus den drei Stapeln ein verdeckter Stapel gebildet, so dass sich die Karte *Staatsbankrott* in der Mitte befindet. Dieser Stapel bildet die *Staatskasse*.

Der intriganteste Spieler wird erster Präsident. Sollten sich die Spieler nicht darauf einigen können, wer dies ist, entscheidet der älteste Spieler am Tisch.

2 Ablauf

Zu Beginn des Spiels oder wenn der Präsident mit seiner Verteilung erfolgreich war, werden die Phasen *Gelder aufdecken*, *Gelder verteilen*, *Hauptphase* und *Auswertungsphase* durchlaufen. Wenn ein neuer Präsident nach einem Rücktritt an die Macht gekommen ist, entfällt die Phase *Gelder aufdecken*, da dieser das Geld der abgelehnten Verteilung neu verteilt.

Phase 1 – Gelder aufdecken

Der aktuelle Präsident zieht so viele Geldkarten aus der Staatskasse wie Spieler mitspielen und legt sie zunächst offen in die Mitte des Tisches. Dieses Geld steht ihm zum Aufteilen zur Verfügung. Außerdem dürfen alle zuvor zurückgetretenen Präsidenten wieder mitspielen.

Phase 2 – Gelder verteilen

Der Präsident verteilt das Geld offen an sich und seine Mitspieler. Er ist dabei vollkommen frei. Insbesondere ist er nicht gezwungen, jedem Spieler etwas zu geben. Diese Phase endet, sobald der Präsident seine Aufteilung beendet hat. Danach kann diese Aufteilung nicht mehr verändert werden. Das Geld bleibt zunächst offen vor den Spielern liegen.

Phase 3 - Hauptphase

Nach der Verteilung des Geldes durch den Präsidenten beginnt die eigentliche Hauptphase des Spiels. In dieser Phase agieren alle Spieler gleichzeitig.

Am Ende dieser Phase muss jeder Spieler genau eine seiner fünf Aktionskarten verdeckt ausgespielt haben. Dabei stehen jedem Spieler immer alle fünf Aktionskarten zur Verfügung. Nur der Präsident darf nicht gegen seine Verteilung stimmen und *Ablehnen* spielen. Zusätzlich dürfen in der Hauptphase die Schnüffler und die Bestechungsmarker vor Mitspielern platziert werden. Der Schnüffler ermöglicht es, andere Spieler mit Hilfe der Aktionskarte *Erpressen* zu erpressen.

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

Man kann die gespielte Aktionskarte, die Position des Schnüfflers und Bestechungen noch jederzeit ändern. Die Hauptphase endet, sobald alle Spieler verdeckt eine Aktionskarte gespielt haben und niemand mehr etwas verändern möchte.

Phase 4 - Auswertungsphase

In der Auswertungsphase werden die Aktionskarten reihum aufgedeckt und sofort ausgeführt. Es beginnt der Präsident. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, deckt seine Aktionskarte auf und überprüft zunächst, ob er eine oder mehrere Bestechungsmarker erfüllt hat. Ist dies der Fall, steckt er die entsprechenden Bestechungsgelder ein. Bestechungsmarker und nicht erfüllte Bestechungen gehen sofort an den Besitzer zurück. Danach wird sofort die Aktionskarte abgehandelt. Erst dann ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt seine Aktionskarte auf.

Eine Ausnahme bildet die Aktionskarte *Erpressung abwehren*. Sie wird spätestens dann aufgedeckt, wenn ihr Besitzer erpresst wird.

Wenn alle Spieler ihre Aktionskarten aufdeckt 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 allen Spielern und neuem Geld beginnt.

Bei mehr *Ablehnen* als *Zustimmen* geht das verteilte Geld zurück in die Mitte. Der aktuelle Präsident muss zurücktreten und scheidet für die Verteilung dieses Geldes aus. Erst wenn neues Geld verteilt wird, kehren er und alle bereits zurückgetretenen Präsidenten ins Spiel zurück. Der erste Spieler, der *Ablehnen* aufgedeckt hat, wird neuer Präsident. Er verteilt das Geld neu und die Hauptphase beginnt von neuem.

3 Aktionskarten

In jeder Hauptphase stehen den Spielern immer die folgenden 5 Aktionskarten zur Verfügung, von denen sie dann eine verdeckt ausspielen müssen:

Zustimmen

Dies ist eine Stimme für den Präsidenten und seine vorgeschlagene Verteilung. Bei mehr *Zustimmen* als *Ablehnen* oder bei Gleichstand gilt die Verteilung als angenommen.

Ablehnen

Dies ist eine Stimme gegen den Präsidenten und seine vorgeschlagene Verteilung. Bei mehr *Ablehnen* als *Zustimmen* ist der Präsident gescheitert und muss zurücktreten. Der erste Spieler der *Ablehnen* aufgedeckt hat, wird dann neuer Präsident. Der Präsident darf diese Aktionskarte nicht spielen.

In die Staatskasse greifen

Der erste Spieler, der diese Aktionskarte aufdeckt, zieht verdeckt eine Geldkarte vom Stapel *Staatskasse*. Alle anderen Spieler, die diese Aktionskarte gespielt haben, gehen leer aus.

Erpressen

Um einen anderen Spieler erpressen zu können, muss man seinen Schnüffler vor diesem platziert haben. Wenn man dann die Aktionskarte *Erpressen* ausspielt, darf man von diesem Spieler verdeckt eine zufällige Geldkarte ziehen. Allerdings nur, wenn dieser Spieler nicht die Aktionskarte *Erpressung abwehren* ausgewählt hat.

Erpressung abwehren

Mit der Aktionskarte *Erpressung abwehren* kann man sich gegen Erpressungen anderer Spieler wehren. Wird man tatsächlich erpresst, d.h. spielt ein Spieler, der seinen Schnüffler vor einem stehen hat, die Aktionskarte *Erpressen*, darf dieser keine Geldkarte ziehen. Stattdessen zieht man bei diesem Spieler verdeckt eine zufällige Geldkarte. Wer *Erpressung abwehren* spielt, ist auf diese Art gegen alle Erpresser geschützt. Die Aktionskarte *Erpressung abwehren* kann aufgedeckt werden, sobald sie in der Auswertungsphase benötigt wird.

4 Spielende

Wenn die Karte *Staatsbankrott* in der Phase *Gelder aufdecken* auftaucht, endet das Spiel sofort. Wenn die Karte *Staatsbankrott* in der *Auswertungsphase* beim *In die Staatskasse greifen* zu sehen ist, endet das Spiel am Ende dieser Phase. Gewonnen hat, wer jetzt das meiste Geld in seinem Privatvermögen hat.

5 Fragen

5.1 Vorbereitung

5.1.1 Erhalten die Spieler zu Beginn Geld?

Ja, jeder Spieler startet mit Geldkarten der Werte 2 Mio, 3 Mio und 4 Mio. Dieses Geld bildet sein Privatvermögen, das er ab diesem Zeitpunkt geheim hält.

5.1.2 Was ist sonst noch zu tun?

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe fünf Aktionskarten, zwei Bestechungsmarker und den Schnüffler.

Die nicht ausgeteilten Geldkarten werden gemischt und auf drei Stapel aufgeteilt. Die Größe der Stapel ist abhängig von der Spieleranzahl und der erwünschten Spieldauer. In einen der Stapel wird die Karte *Staatsbankrott* gemischt. Anschließend wird daraus wieder ein Stapel gebildet, so dass sich der Stapel mit dem *Staatsbankrott* in der Mitte befindet. Der neue Stapel bildet die Staatskasse.

5.1.3 Wer wird erster Präsident?

Der intriganteste Spieler. Falls ihr Euch nicht einigen könnt, wer dies ist, entscheidet der älteste Spieler. Oder lost einfach aus, wer als Präsident beginnt.

5.2 Aktionskarten

5.2.1 Wie funktionieren die Abstimmungsaktionen?

Die Aktionskarte *Zustimmen* ist eine Stimme für den Präsidenten und seine Verteilung. Die Aktionskarte *Ablehnen* ist eine Stimme gegen den Präsidenten und seine Verteilung. Sind, nachdem jeder Spieler seine Aktionskarte

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

5.2.2 Wie funktionieren die Sonderaktionen?

Der erste, der die Aktionskarte *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 Aktionskarte ausgewählt haben, gehen leer aus.

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

5.2.3 Darf ich eine Abstimmungskarte und eine Sonderaktion ausspielen?

Nein, man muss sich für genau eine Aktionskarte entscheiden.

5.2.4 Sind gespielte Aktionskarten weg?

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

5.3 Geldverteilung

5.3.1 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.

5.3.2 Muss der Präsident jedem etwas 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 das gesamte Geld aufteilen. Und selbstverständlich darf er sich selbst auch Geld geben. Nur Spieler, die in dieser Runde als Präsident zurücktreten mussten, dürfen nichts erhalten.

5.4 Abstimmung

5.4.1 Darf der Präsident auch abstimmen?

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

5.4.2 Muss der Präsident immer Zustimmung spielen?

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

5.5 Auswertungsphase

5.5.1 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 Aktionskarte 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.

5.5.2 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.

5.5.3 Was passiert, wenn niemand abstimmt?

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

5.5.4 Was passiert, wenn eine Mehrheit gegen den Präsidenten stimmt?

Dann muss der Präsident zurücktreten und ist zunächst aus dem Spiel. Das Geld wandert zurück in die Mitte. Der erste Spieler, der die Aktionskarte *Ablehnen* aufgedeckt hat, wird neuer Präsident. Er verteilt dieses Geld an die verbliebenen Spieler, die dann darüber verhandeln und abstimmen.

5.5.5 Wann kommt ein zurückgetretener Präsident wieder ins Spiel?

Ein zurückgetretener Präsident ist so lange aus dem Spiel, bis eine Verteilung erfolgreich war. Dann kommen alle zurückgetretenen Präsidenten wieder zurück ins Spiel.

5.5.6 Dürfen zurückgetretene Präsidenten auch eine Aktionskarte spielen, erpresst werden oder andere bestechen?

Nein, wer als Präsident zurücktreten musste, darf weder Geld erhalten noch eine Aktionskarte spielen. Er ist wirklich aus dem Spiel. Erst wenn eine Verteilung erfolgreich war und wieder neues Geld aufgedeckt wird, kommen alle zuvor zurückgetretenen Präsidenten zurück.

5.5.7 Was passiert, wenn in einer Runde alle bis auf einen zurücktreten mussten?

In diesem Fall spielt dieser Spieler keine Aktionskarte mehr aus. Stattdessen erhält er alles Geld aus der Verteilung und geht als neuer Präsident in die nächste Runde.

5.6 Hauptphase

5.6.1 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 Schnüffler platzieren. Während der Hauptphase kann man diese Dinge auch noch jederzeit verändern.

5.6.2 Wann endet die Hauptphase?

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

5.6.3 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 Schnüffler und Bestechungsmarker. Sobald dies geschehen ist, wählen alle Spieler gleichzeitig eine Aktionskarte und legen diese verdeckt vor sich ab.

5.7 Schnüffler und Erpressung

5.7.1 Wofür benötige ich den Schnüffler?

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

5.7.2 Kann ich den Schnüffler spielen, ohne zu erpressen?

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

5.7.3 Was hindert mich daran, den Schnüffler immer zu spielen?

Eigentlich nichts, außer vielleicht die Reaktion deiner Mitspieler.

5.7.4 Was passiert, wenn jemand Erpressen spielt, ohne den Schnüffler platziert zu haben?

Nichts.

5.7.5 Wann darf ich den Schnüffler spielen?

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

5.8 Bestechung

5.8.1 Wann ist ein Bestechungsmarker erfüllt?

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

Der Marker *Nicht zustimmen* ist erfüllt, wenn der Bestochene eine der Aktionskarten *Ablehnen*, *In die Staatskasse greifen*, *Erpressen* oder *Erpressung abwehren* spielt.

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

Der Marker *Nicht Ablehnen* ist erfüllt, wenn der Bestochene eine der Aktionskarten *Zustimmen*, *In die Staatskasse greifen*, *Erpressen* oder *Erpressung abwehren* spielt.

5.8.2 Darf ich mit beliebig vielen Geldkarten bestechen?

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

5.8.3 Werden Bestechungsgelder offen oder verdeckt gespielt?

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

5.8.4 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.

5.8.5 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.

5.8.6 Darf nur der Präsident bestechen?

Nein, jeder Spieler, der noch im Spiel ist, darf Bestechungsmarker spielen.

5.8.7 Wen darf ich bestechen?

Alle Spieler, die noch im Spiel sind.

5.8.8 Muss ich mich direkt entscheiden, ob ich die Bestechung annehme?

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.

5.8.9 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.

5.8.10 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.