

FRIESEMATENTEN

Ein Spiel für 2-4 Spieler von Friedemann Friese

Inhalt:

- 60 verschiedene Karten.
- 20 Marker (grün)
- Spielgeld (1er; 5er; 10er; 50er)
- kein Würfel,
- dafür aber einen Startspielerstein
- Spielanleitung

Spielidee und Ziel des Spiels

Friesematenten ist ein Versteigerungsspiel, in dem jeder Spieler sein eigenes Imperium kontrolliert. Das Ziel des Spiels ist, 40 Siegpunkte zu erlangen. Da aber nicht das Geld sondern die erlangten Siegpunkte ausschlaggebend für den Gewinn des Spiels sind, müssen ebenso Statussymbole ersteigert werden. Um Geld zu erwirtschaften, ist es im Verlauf des Spiels notwendig, Fabriken zu ersteigern. Um das Spiel zu seinen Gunsten beeinflussen zu können, ist es zudem möglich, Aktionskarten zu kaufen, die sowohl gegen Mitspieler als auch zum eigenen Vorteil ausgespielt werden können, was mitunter zu einem unverhofft schnellen Sieg führen kann.

Spielvorbereitungen:

Die Spielkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Börse gelegt. Jeder Spieler erhält 60 Geld. Es wird gelost, wer beginnt. Diese Person erhält den Startspielerstein. Je nach Spielerzahl werden Karten vom verdeckten Stapel offen in die Börse gelegt und zwar immer 3 + Anzahl der Spieler. (Also bei zwei Spielern $2+3 = 5$ Karten). Auf der nächsten Seite ist zu sehen, wie ein aufgebautes Spiel aussieht.

Fürs erste Spiel:

Entfernen Sie einfach alle grünen Karten vom Stapel und spielen drauflos. Diese Art zu spielen ist sehr einfach und schnell, so daß Sie auf diese Art den Spielmechanismus lernen können. Für die weiteren Spiele fügen Sie einfach immer wieder ein paar grüne Karten hinzu, um so langsam zur vollen Entfaltung des Spiels zu bringen.

Das Spielfeld besteht aus 5 Bereichen:

I. Der verdeckte Stapel:

Von diesem Stapel werden die zu versteigernden Karten genommen. Falls dieser Stapel alle ist, werden die Karten, welche im Verlauf des Spiels offen unter Stapel gelegt wurden, gemischt und als neuer verdeckter Stapel hingelegt. Falls der Stapel ein zweites Mal alle ist, endet das Spiel mit der daraufhin folgende Versteigerungsrunde.

II. Der Pool:

Sozusagen die Markerbank. Hier liegen die Marker, die im Verlauf des Spiels ausgegeben werden bzw. von den Spielern abgegeben werden müssen. Achtung: Marker werden im Verlauf des Spiels zum Markieren benötigt. Sie werden immer auf Karten gelegt. Ihre Bedeutung ergibt sich je nachdem auf welcher Karte sie gerade liegen.

III. Die Kasse:

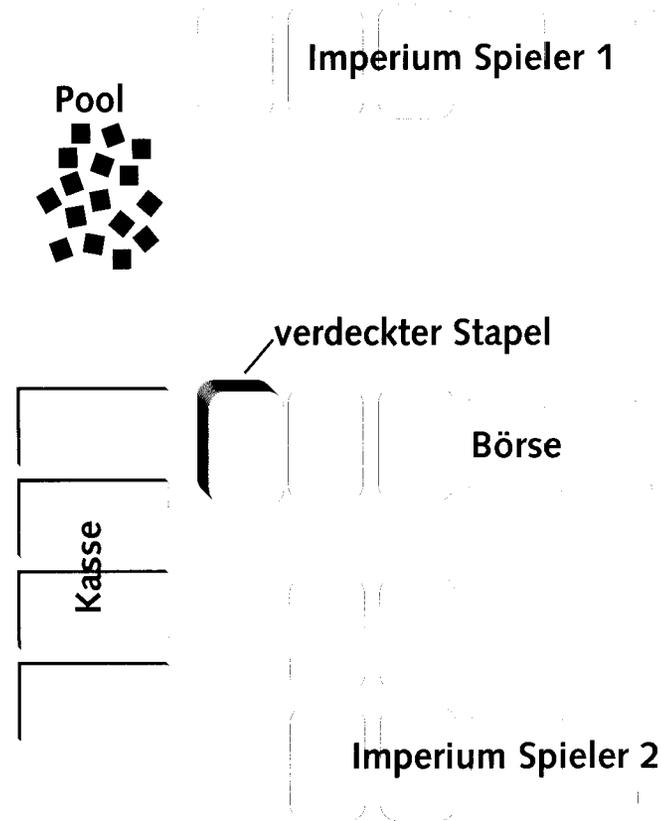
Die Trutzburg des Kapitalismus. Hier ruht der Mammon, der im Spielverlauf an alle Spieler ausgegeben bzw. von ihnen bezahlt wird. Schafft es ein Spieler die Kasse zu sprengen, ist das Spiel (logischerweise) ebenfalls zu Ende. Dennoch gewinnt derjenige mit den meisten Siegpunkten.

IV: Die Börse:

Hier liegen die Karten, die für die nächsten Runde zur Verfügung stehen. Diese Karten werden der Reihe nach, beginnend vom verdeckten Stapel aus, versteigert.

V. Das Imperium:

Der Platz vor jedem Spieler. Hier liegen alle Karten, die ein Spieler besitzt. Die Karten können beliebig angeordnet werden, wobei die Karten von allen Spielern einsehbar sein müssen. Im Spiel gibt es sogenannte „an Personen gekoppelte Karten“. Diese liegen entweder links oder rechts vom Imperium, je nachdem ob sie bereits gespielt wurden (rechts) oder, ob der Spieler sie noch spielen kann (links). Näheres wird beim Punkt „Die Kartenarten“ erklärt. Die Karten des eigenen Imperiums werden immer als eigene Karten bezeichnet. Fremde Karten sind alle offenen Karten, die nicht im eigenen Imperium sind, beliebige Karten sind alle offenen Karten der Imperien aller Spieler und auch der Börse.



Ein Aufbau für 2 Spieler:

Jeder Spieler hat vor sich sein Imperium, bestehend aus den Karten, die er während des Spiels erworben hat. In der Mitte befindet sich die Börse, wo die Karten liegen, die diese Runde zur Verfügung stehen. Sie werden der Reihe nach, ausgehend vom verdeckten Stapel, versteigert. Die Kasse und der Pool sind der Geld- bzw. Markervorrat.

6. Spielverlauf:

Ein Spielrunde ist immer in die folgenden 4 Phasen unterteilt.

a) Neue Karten:

Die Börse wird entsprechend der Spielerzahl mit Karten vom verdeckten Stapel aufgefüllt. Die „neuen“ Karten rechts von den Karten gelegt, die in der Vorrunde nicht versteigert wurden. (siehe Schaubild)
In der ersten Runde ist dies durch die Spielvorbereitungen bereits geschehen. Besonders für Anfänger empfiehlt es sich jetzt, die Bedeutung einzelner Karten genau zu klären.

b) Karten spielen:

Beginnend beim Startspieler können die Spieler der Reihe nach beliebig viele ihrer Karten nacheinander spielen. Nachdem alle Spieler einmal die Möglichkeit hatten, Karten zu spielen, geht das Spiel weiter.

c) Versteigerung:

Der Startspieler beginnt mit einem Gebot für die erste, direkt am verdeckten Stapel liegende Karte der Börse, indem er entweder passt oder ein Gebot nennt, welches das Mindestgebot nicht unterschreiten darf. Nun wird der Reihe nach höher geboten oder gepasst. Wer einmal gepasst hat, darf für diese Karte nicht mehr mitbieten. In dem Moment wo nur noch ein Spieler übrig ist, erhält dieser den Zuschlag, zahlt den Preis und erhält die Karte. Falls alle Spieler bei einer Karte gepasst haben, erhält diese Karte einen Marker. Wenn eine Karte in der Börse einen zweiten Marker bekommt, wird diese Karte aus der Börse offen unter den Stapel gelegt. Auf diese Art und Weise werden alle Karten der Reihe nach versteigert. Der Startspielerstein wandert immer zur Person, die die letzte Karte erworben hat.

d) Produktionsphase:

Jeder Spieler erhält eine feste Produktion von 30 Geld. Zudem erhält jeder die Summe des Geldes, das die eigenen Fabriken erwirtschaften (oberster Wert der roten Karten)

Nun folgt wieder Phase a). Das Spiel wird so fortgesetzt, bis zu Beginn der Produktionsphase ein Spieler 40 Siegpunkte erreicht oder überschritten hat. Bei Gleichstand entscheidet die Menge des Geldes.

Bauen Sie das Spiel so auf und klären die Karten der Börse anhand der nächsten Seiten.

Die Karten:

Auf einer Karte sind folgende Informationen:

1. Name der Karte
2. Grafik der Karte
3. Farbe, die bestimmt, was für eine Karte dies ist:

rot: Fabrik

orange: Statuskarte

grün: Aktionskarte

blau: gekoppelte Karte

4. Der erste Wert gibt je nach Karte an, wieviel sie produziert (Fabrik) oder wie oft sie spielbar ist (Aktionskarte) (siehe unten).
5. Der zweite Wert gibt das Mindestgebot an, für das die Karte erworben werden kann.
6. Der dritte Wert gibt ggf. die Siegpunkte an, die diese Karte einbringt. Bei Aktionskarten kann hier auch einfach nur ein Symbol stehen.

Rote Zahlen bedeuten immer negative Werte.

7. Der Kartentext erläutert die Funktionsweise der Karte.
8. Die Nummer der Karte (1-200)

Im Spiel gibt es vier verschiedene Kartensorten:

a) Fabriken (rot):

Sie sind der Grundstock des Imperiums, da sie das Geld erwirtschaften. Der oberste Zahlenwert (rot hinterlegt) gibt an, wieviel Geld diese Fabrik pro Runde erwirtschaftet. Jeder Spieler darf höchstens 3 Fabriken besitzen. Dieses Fabrikmaximum von 3 läßt sich durch verschiedene Karten im Spiel beeinflussen. Erhält ein Spieler eine Fabrik, mit der er das Fabrikmaximum überschreitet, muß er sofort eine verschrotten, die dann aus dem Spiel geht.

b) gekoppelte Karten (blau):

Diese gibt es in zwei Ausführungen. Die eine Sorte wird direkt an Spieler gekoppelt, die andere an Karten. Gekoppelte Karten und ihre Werte etc. gelten nur, wenn sie gekoppelt sind. Um zu zeigen, daß sie noch nicht aktiv sind, liegen sie links im Imperium. Ist eine Karte z.B. an eine Fabrik gekop-

1. NAME

2. Grafik

- 4 7. Hier steht ein Text der ggf. die Funktion der Karte erklärt.
- 5
- 6

pelt, darf sie nicht mehr beliebig an eine andere umgekoppelt werden. Im Falle dessen, daß die „Mutterkarte“ aus dem Spiel geht, verliert man auch die daran gekoppelte Karte.

Zum Koppeln an eine Karte eines Gegenspielers darf man dessen Karten so umordnen, daß Platz für die Karte entsteht. Steht nicht anderes auf der gekoppelten Karte, wird diese rechts neben die „Mutterkarte“ gelegt. Immer wenn gekoppelte Karte den Spieler wechseln, gelten sie als entkoppelt, so daß dieser sie dann wieder spielen darf. Wird die „Mutterkarte“ selbst weitergegeben, bleibt die Karte daran gekoppelt.

c) Statuskarten (orange):

Diese Karten liegen zusammen mit den Fabriken in der Mitte des Imperiums und erhöhen lediglich die Siegpunkte.

d) Aktionskarten (grün):

Diese Karten verleihen dem Spiel die eigentliche Dynamik. Die jeweiligen Aktionen sind im Textfeld beschrieben. Ist man an der Reihe, darf man beliebig viele Aktionen hintereinander spielen, was, geschickt angestellt, nicht nur die lustigsten Gesichtsausdrücke auf die Gesichter der Mitspieler zu zaubern vermag, sondern auch schon mal dazu beitragen kann, daß man es sich an nur einem einzigen Abend mit seinem gesamten Freundeskreis verscherzt. Erwirbt man eine Aktionskarte, wird mit Markern kenntlich gemacht, wie oft diese spielbar ist, wobei die Karte selbst mitgezählt wird, so daß die Anzahl der Marker zu Anfang immer genau um 1 unter dem Wert liegt, der in dem obersten Feld angegeben ist. Beispiel: Ist in dem obersten Feld der Wert „4“ eingetragen, werden drei Marker auf die Karte gelegt. Für jedes Spielen der Karte wird ein Marker entfernt. Ist kein Marker (mehr) auf der Karte, darf sie noch einmal gespielt werden und wird dann aus dem Spielgenommen.

Die Symbole auf den Karten:



Anzahl der Aktionen einer Aktionskarte.



Karte-gekoppelte Karte



Mindestgebot



Diese Karte ist nur in der Produktionsphase spielbar.



Steht für einen Wert, welcher durch den Kartentext erklärt wird.



Produktionswert einer Fabrik



Personen-gekoppelte Karte



Siegpunkte



Diese Karte ist jederzeit spielbar. Einschränkungen ergeben sich durch den Text auf der Karte.

Spezielle Anmerkungen:

Es gelten immer die Regeln auf den Karten, auch dann, wenn diese im Widerspruch zu den allgemeinen Spielregeln stehen.

Hat der Spieler, wenn auch versehentlich, mehr Geld geboten, als er besitzt, so muß er sein ganzes Geld an die Kasse zahlen, und Karte wird sofort noch einmal ohne ihn versteigert.

Eine Fabrik mit negativen Siegpunktwerten kann man nur verschrotten, wenn man dafür das 5fache des Siegpunktwertes als Geld zahlt.

Es gibt Fabriken, die einander gegenseitig beeinflussen können. Um einen größtmöglichen Vorteil hieraus zu schlagen, darf man seine Fabriken beliebig zueinander positionieren.

Immer wenn eine Karte ersteigert wurde wird sie in den sogenannten Anfangszustand versetzt, d.h. sie ist ungekoppelt und hat entsprechend ihres Aktionswertes die Anzahl der Marker, etc.

Wenn auf einer Karte jeder Spieler gemeint ist, ist auch wirklich jeder Spieler gemeint, auch die Person, die Karte spielt.

Normalerweise gelten alle Karten für alle offenen Karten im Spiel. Also keine Hemmungen sich auch bei den Gegenspieler das zu holen was man braucht. Heir bedeutet beliebig wirklich jeder offen Karte auf dem Tisch.

Einige Kartentexte erscheinen zu Beginn des Spiels sinnlos, sind aber in Verbindung mit anderen Karten sehr wirksam. Da hilft nur losspielen und ausprobieren.

Aktionskarten mit dem Symbol „Blitz“ und „Geldsack“, sind die einzigen Karten, die nicht nur in der Ausspielphase gespielt werden dürfen. Falls zwei Personen zugleich ein solche Karte spielen wollen, entscheidet sich die Reihenfolge durch den Startspielerstein.

Das Koppeln von Karten gilt als Aktion, ist also auch auf eine Phase beschränkt.

In Ihrem Spiel befinden sich 60 Karten. Da es aber insgesamt 200 verschiedene Karten gibt, können sie mit Erweiterungen ihren Spielspaß erhöhen. In einem Erweiterungssatz sind wiederum 60 zufällige Karten, sodaß sie, um das Spiel vollständig zu bekommen Karten tauschen sollten.

Dies Spiel läßt sich im Prinzip mit beliebig vielen Karten spielen, nur sollten Sie darauf achten, daß immer genügend Siegpunkte im Stapel sind. Wenn sie z.B. einen neuen Stapel mit 60 Karten erstellen, sollten Sie so wie in der Produktion 24 Karten mit 3 oder mehr Siegpunkten nehmen und 36 vom Rest.

Das Spiel und die Erweiterungen sind zu beziehen unter:

2F-Spiele

c/o crea multimedia

Postfach 1505

27766 Ganderkesee

Fax: 04222 / 943131

friedemann.friese@creatrium.de

<http://www.creatrium.de/2F-Spiele>

und im guten Fachhandel.

Mein größter Dank geht diesmal an ganz viele Menschen:

Sören Bendig, Bert Dahlmann, Detlev, Ellie, Detlef Feldmeier, Christian Friese, Peter A. Gehrmann, Gerriet Gerriets, Lutz Erik Hahn, Uta Holzkirchen, Andreas Keiser, Tim Kemmlage, Florian Kruse, Daniel Limpert, Wolfgang Lock, Bettina Märker, Holger Martens, Maura, Dirk Meyerkordt, Andrea Meyer, Stefan Mibs, Joachim Onnen, PeKa, Tobias Viktor Knut Pflaum, Harro Rache, Maren Rache, Gerrit Schwaner, Christina Schweers, Antek van Strahlen, Martin Strodthoff, TC, Julia Thomas, Volker, Ulrich Walter, Spielrausch e.V., Tagungshaus Drübberholz und viele andere mehr, die mir nicht mehr in Erinnerung sind.

Contact zu den Grafikern:

Wenn Euch die Comic-Cards gefallen haben, dann schickt doch einfach DM 5,- ans PANEL, Postfach 102665, D-28026 Bremen und wir schicken Euch ein aktuelles Probeexemplar unseres Comic Magazins. Über diese Adresse werden dann auch kreative Comic-Zeichner vermittelt. Ihr könnt auch Feedback aller Art zu den Grafiken zu dieser Anschrift senden. Vielen Dank.