

KURZSPIELREGEL – Insider

Vorbereitungen:

- Spielplan in die Tischmitte legen.
- Markierungssteine auf das Startfeld der Punkteanzeige.
- „Total OUT“-Kärtchen auf die 4 Orte um das INSIDER.
- Aktionskarten mischen und je 7 austeilen.
- Je 7 Figuren austeilen und auf Heimatviertel stellen.
- Bei 2 Spielern alle Wertungskarten mit 3, 4 und 5;
bei 3 Spielern alle Wertungskarten mit 4, 5 und 6;
bei 4 Spielern alle Wertungskarten mit 5, 6 und 7 mischen, davon 7 abzählen
und oberste aufdecken.

Spielablauf:

- 3 Zugmöglichkeiten:
 1. Ziehen ohne Würfel — 7 Bewegungspunkte beliebig aufteilen.
 2. Würfeln und ziehen — mit 2 Würfeln würfeln, erreichte Punkte ziehen; bei 7 nochmal würfeln; bei „Pasch“ 1 „Total OUT“-Kärtchen versetzen.
 3. Aktionskarten ziehen — aussetzen und für jeden Ort auf dem man steht 1 Karte ziehen.
- Aktionskarten abnehmen — trifft man beim Ziehen auf eine andere Figur, nimmt man dem Gegner eine Aktionskarte ab.
- Zusätzlich zum Ziehen darf man noch 1, 2 oder 3 gleiche Aktionskarten spielen (Stärke 1, 2 oder 3).

Wertung:

Sobald alle Felder der Wertungskarte besetzt sind. Punkte bekommt man entsprechend den mit eigenen Figuren besetzten Tischen, Wertungssteine weiterziehen.

Spielende:

- Nach der 7. Wertung gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
- Erreicht ein Spieler vorher 35 oder mehr Punkte, gewinnt dieser sofort.

INSIDER

Das Spiel um Sein und Schein

Autor: Gerhard Kodys

Ein taktisches IN-Spiel für 2–4 Spieler ab 12 Jahren

PIATNIK-Spiel Nr. 6462

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 2 Würfel
- 4 „Total OUT“-Kärtchen und dazu 4 Plastikfüßchen
- 4 Markierungssteine
- 28 Spielfiguren (7 x 4 Farben)
- 55 Aktionskarten
- 20 Wertungskarten (je 4 x 3, 4, 5, 6 und 7 Tische)
- 4 Erklärungsblätter

Spielziel:

Jeder der Spieler stellt eine Gesellschaftsgruppe dar, die versucht, möglichst viele ihrer Mitglieder in das Super-In-Lokal INSIDER in der Mitte des Spielplanes zu bekommen. Sobald alle noch freien Tische im INSIDER besetzt sind, wird gewertet — je mehr Figuren von einer Gruppe dabei sind, desto mehr Publicity-Punkte wird der Spieler bekommen.

Das Spiel endet sobald ein Spieler 35 Punkte überschreitet, spätestens jedoch nach der siebenten Wertung. Der Spieler mit den meisten Publicity-Punkten gewinnt.

Spielmaterial:

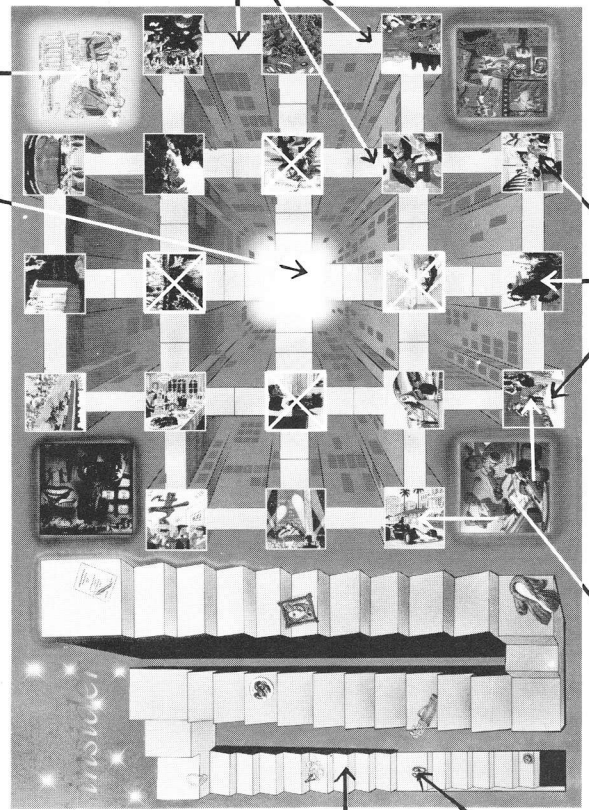
Spielplan — Der Spielplan zeigt auf der einen Seite 25 große Spielfelder, die durch Wege verbunden sind, zum anderen eine Punktstrecke. Die vier Eckfelder sind die Heimatviertel der Spieler, das Zentralfeld ist das allgemeine Zielfeld.



Startfelder für die „Total OUT“-Kärtchen

Insider

Heimatviertel



Publicity-Punktstrecke

Startfeld

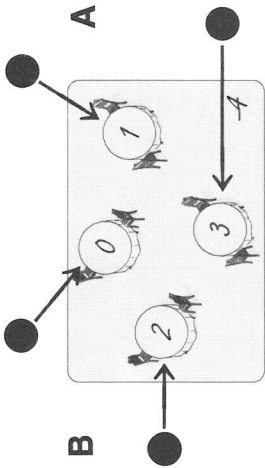
Wege

Zugmöglichkeiten vom Heimatviertel weg

Orte

Wertung:

Sobald sich alle freien Tische einer Wertungskarte gefüllt haben, wird eine Wertung durchgeführt. Die Spieler bekommen, je nachdem, auf welchen Feldern der Wertungskarte ihre Figuren stehen, Punkte. Ist ein Spieler mit keiner Figur auf der Wertungskarte vertreten, erhält er die in der Ecke der Karte angegebenen Minuspunkte. Er muß also auf der Publicity-Punkteanzeige zurückziehen.



Beispiel: Drei Spieler nehmen am Spiel teil — Spieler A bekommt für seine 2 Figuren (1 + 3) 4 Punkte. Spieler B erhält für seine 2 Figuren (2 + 0) 2 Punkte und Spieler C, der keine Figur auf der Wertungskarte hatte, bekommt 4 Minuspunkte. Die erreichten Punkte werden für jeden Spieler auf der Publicity-Punkteanzeige vermerkt.

Anmerkung: Es kann auch passieren, daß ein Spieler durch eine Wertung hinter das Startfeld (Schuhe) zurückfällt. Allerdings nur bis auf das Feld mit dem schwarzen Loch (Keller) — wer dort steht, kann nicht weiter zurückfallen.

Nach der Wertung werden alle Figuren auf der Wertungskarte wieder in ihr gleichfarbiges Heimatviertel gestellt — **alle übrigen Figuren auf dem Spielplan bleiben jedoch stehen.**

Eine neue Wertungskarte wird aufgedeckt, und die Jagd auf die freien Tische im INSIDER geht aufs neue los.

Spielende:

Nach der siebenten Wertung (der letzten Wertungskarte) endet das Spiel, und es gewinnt der Spieler mit den meisten Publicity-Punkten.

Erreicht oder überschreitet ein Spieler noch vor Ende der letzten Wertung 35 Punkte — also das Ende der Punkteanzeige, endet das Spiel ebenfalls, und der betreffende Spieler gewinnt sofort.

Wenn Sie zu „INSIDER“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79, A-1141 Wien

Die Spielfelder:

Orte und Wege — Auf einem Ort können beliebig viele Figuren stehen, auf den einzelnen Wegfeldern dazwischen darf immer nur jeweils eine Figur stehen — Figuren dürfen aber übersprungen werden.

Heimatviertel — Auf den farbigen Heimatvierteln dürfen nur Figuren der betreffenden Farbe stehen — andersfarbige Figuren dürfen nicht dorthin ziehen oder gezogen werden. Vom Heimatviertel kann man nur über die beiden anliegenden Orte wegziehen.

INSIDER — Im INSIDER können, je nach Wertungskarten, zwischen 3 und 7 Figuren stehen — so viele Tische sind dort noch frei. Sobald eine Figur eintrifft, wird sie auf einen freien Tisch der Wertungskarte gesetzt. Wird der letzte noch freie Tisch besetzt, kommt es sofort zu einer Wertung (siehe auch „Wertung“).

Würfel — Zwei normale sechsseitige Würfel, die von den Spielern für „Schicksalswürfe“ verwendet werden können.

Total OUT-Kärtchen — Die vier Kärtchen bilden Hindernisse, die nicht übersprungen werden können.

Markierungssteine — Mit den Markierungssteinen zeigt jeder Spieler die Anzahl seiner Punkte auf der Punktstrecke an.

Spielfiguren — Jeder Spieler besitzt sieben Spielfiguren, die die Mitglieder seiner Gesellschaftsgruppe darstellen.

Aktionskarten — Es gibt fünf verschiedene Aktionskarten (blaue Rückseite), die jeweils in drei verschiedenen Stärken angewendet werden können (siehe auch „Erklärungsblatt“). (Abb. siehe Seiten 6—9)

Wertungskarten — Zwanzig Wertungskarten (rote Rückseite) entscheiden über die jeweilige Situation im In-Lokal INSIDER. Je nach Spieleranzahl und Situation können zwischen drei und sieben Tische frei sein. Die Zahl in der Mitte der Tische gibt die Punkte an, die ein Spieler für seine Figur bei einer Wertung bekommt.

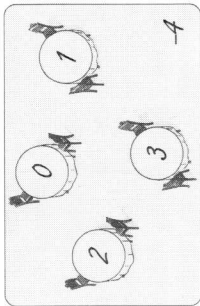
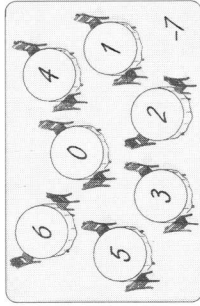


Abb. Wertungskarten

Erklärungsblatt — Die Erklärungsblätter geben in kurzer, stichwortartiger Beschreibung die Möglichkeiten der einzelnen Aktionskarten an.

Anmerkung: Aktionen, die mit einer „Bodyguard“-Karte abgefragt werden können, sind mit einem Stern gekennzeichnet

STELLVERREITER* STELLVERREITER* SPECIAL VIP*

1. Stellvertreter (1 Karte) — eine eigene Figur mit einer beliebigen Stärke, die in einem beliebigen Bereich des äußeren Bezirkes und die 4 nächst gekennzeichneten Orte im Inneren Bezirkes.
2. „Stellvertreter“ (2 Karten) — wie oben, nur für alle Orte des Spielplanes, einschließlich des INSIDER.
3. „SpecialVIP“ (3 Karten) — erlaubt dem Spieler alle Figuren im INSIDER beliebig umzuordnen.

HÜBSCHALBER HÜBSCHALBER MEETING*

1. „Hübschalber“ (1 Karte) — eine eigene Figur von einem Ort auf einen beliebigen anderen springen lassen. Gilt nur für Orte im Inneren Bezirkes.
2. „Hübschalber“ (2 Karten) — wie oben, nur für alle Orte des Spielplans, einschließlich des INSIDER.
3. „Meeting“ (3 Karten) — man zwingt damit einen Spieler sofort mit allen Figuren ins Heimatviertel zurück.

BODYGUARD BODYGUARD BODYGUARD

Mit der „Bodyguard“-Karte kann man jede Aktion, die dies erlaubt (mit Stern), abwehren. Je nach Stärke einer Aktion benötigt man 1, 2 oder 3 „Bodyguard“-Karten.

SKANDAL - GERÜCHTE* BOMBENROHUNG*

1. „Skandal“ (1 Karte) — der Spieler muß bei seinem nächsten Zug insretren.
2. „Gerüchte“ (2 Karten) — der Spieler muß bis zum nächsten Wertungszug seinen Namen aus dem Spiel entfernen. Die gewürfelte Zahl gibt die Besetzungspunkte an.
3. „Bombenrohung“ (3 Karten) — zwingt alle Spieler ihre Figuren mit INSIDER Besatzern in ihr Heimatviertel zu stellen.

TRENSNETHER TOTAL OUT MEDIANRA WHEEL*

1. „Trensnether“ (1 Karte) — der Spieler darf gleich noch einen Zug machen.
2. „TotalOUT“ (2 Karten) — damit darf man bis an 2. TotalOUT (1 Karte) nicht ziehen.
3. „Medianra Wheel“ (3 Karten) — führt zu einer sofortigen Wertung.

Abb. Erklärungsblatt

Vorbereitungen:

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt, die Markierungssteine werden auf das Startfeld (Feld mit den Schuhen) der Punkteanzeige gesetzt.

Die 4 „Total OUT“-Kärtchen werden auf die 4 gekennzeichneten Orte des inneren Bezirkes gestellt (siehe „Spielmaterial — Spielplan“) — alle Wege zur Spielplanmitte, zum INSIDER, sind also vorerst gesperrt.

Die Aktionskarten werden gemischt, und jeder Spieler bekommt 7 Karten ausgeteilt. Außerdem erhalten die Spieler noch je 7 Spielfiguren einer Farbe, die sie auf das entsprechende gleichfarbige Heimatviertel stellen, sowie ein Erklärungsblatt. Es gibt 20 Wertungskarten — je 4 mit 3, 4, 5, 6 und 7 freien Tischen. Je nach Spieleranzahl werden vor dem Spiel bei 2 Spielern alle Karten mit 3, 4 und 5, bei 3 Spielern alle Karten mit 4, 5 und 6 und bei 4 Spielern alle Karten mit 5, 6 und 7 Tischen gut gemischt.

Danach werden davon 7 Wertungskarten gezogen und verdeckt als Stapel neben den Spielplan gelegt. Die übrigen Karten werden beiseite gelegt und kommen nicht ins Spiel. Schließlich wird die oberste Karte des Wertungsstapels aufgedeckt.

Spielablauf:

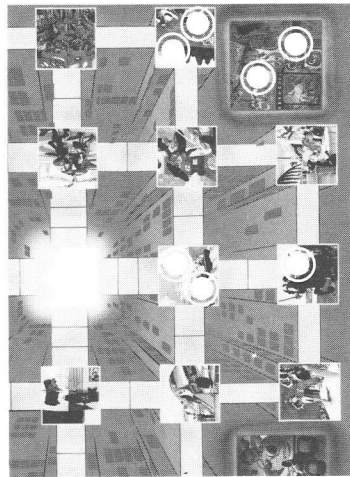
Ist ein Spieler am Zug, so stehen ihm folgende 3 Möglichkeiten zur Wahl:

- 1. Ziehen ohne Würfeln:** Der Spieler nützt die 7 Bewegungspunkte aus, die er jede Runde bekommt und teilt sie beliebig auf seine 7 Spielfiguren auf. Er kann mit beliebig vielen Figuren ziehen, muß aber immer alle Punkte verbrauchen.
- 2. Würfeln und Ziehen:** Der Spieler entscheidet sich für einen „Schicksalswurf“, d. h. er verzichtet auf die 7 Bewegungspunkte und fordert lieber sein Glück heraus. Dazu nimmt der Spieler beide Würfel und würfelt. Die gewürfelte Zahl erhält der Spieler als Bewegungspunkte für diese Runde.

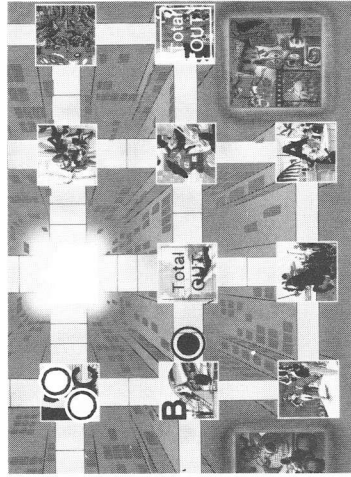
Würfelt der Spieler aber genau 7 Punkte, muß er erneut würfeln, und zwar solange, bis das Ergebnis ungleich 7 ist (2–6 oder 8–12).

Würfelt der Spieler einen „Pasch“ — 2 gleiche Zahlen — darf er nicht nur ziehen, sondern auch eines der 4 „Total OUT“-Kärtchen versetzen (siehe auch „Total OUT“). Versetzt der Spieler durch einen „Pasch“ ein „Total OUT“-Kärtchen, darf er während dieses Zuges keine Aktion durchführen — das Versetzen des „Total OUT“-Kärtchens gilt als Aktion für diese Runde.

Beispiel zu 3.: Spieler A hat auf 3 Orten 5 Figuren stehen — die übrigen Figuren stehen auf dem Heimatviertel. Spieler A verzichtet auf seinen Zug und will lieber Aktionskarten ziehen — Spieler A darf 3 Aktionskarten vom Stapel aufnehmen.



Dabei dürfen keine Figuren oder Heimatviertel eines Spielers vollständig eingesperrt werden. Allerdings dürfen die „Total OUT“-Kärtchen auch auf besetzte Orte gestellt werden — alle Figuren, die dort stehen, werden in ihre gleichfarbigen Heimatviertel zurückgestellt. Ausgenommen sind also alle Wegfelder, die Heimatviertel, sowie das INSIDER.



Beispiel: Der Spieler spielt zwei „Trendsetter“-Karten (also eine „Total OUT“-Aktion) aus und darf bis zu 2 „Total OUT“-Kärtchen versetzen. Dabei darf kein Kärtchen auf Feld A gelegt werden (das Heimatfeld eines Spielers wäre eingeschlossen). Ebenso darf kein Kärtchen auf Feld B gelegt werden (ein Spielstein würde eingeschlossen). Auf Feld C darf das „Total OUT“-Kärtchen gelegt werden, die dort stehenden Spielfiguren werden dadurch auf ihre Heimatfelder versetzt.

3. Der dreifache „Trendsetter“ (3 Karten) heißt „Medienrummel“ und führt zu einer sofortigen Wertung, egal wie viele Tische im INSIDER noch leer sind. Der „Medienrummel“ gilt als normale Wertung — d. h. die Karte wird danach beiseite gelegt (siehe auch „Wertung“).

E. Bodyguard/Bodyguard/Bodyguard



Mit der „Bodyguard“-Karte kann man alle Aktionen — die dies zulassen (mit Stern „*“) — abwehren. Dabei wird der „Bodyguard“ außerhalb der Reihe gespielt, d. h. als direkte Antwort auf den Angriff eines Mitspielers.

Je nach Stärke einer Aktion benötigt man eine, zwei oder drei „Bodyguard“-Karten als Abwehr (z. B.: für ein „Meeting“ — Stärke 3, 3 „Hubschrauber“-Karten — benötigt man 3 „Bodyguard“-Karten).

C. Skandal* /Gerüchte* /Bombendrohung*



1. Der einfache „Skandal“ (1 Karte) heißt, der Spieler, auf den diese Aktion gespielt wird, muß bei seinem nächsten Zug aussetzen.
2. Der doppelte „Skandal“ (2 Karten) heißt „Gerüchte“ und der Spieler, auf den diese Aktion gespielt wurde, muß bis zur nächsten Wertung zum Ziehen immer nur 1 Würfel verwenden. **Die gewürfelte Zahl gibt die Bewegungspunkte des Spielers an** — er darf nicht, wie sonst üblich, 7 Punkte ziehen oder 2 Würfel benutzen, darf aber Aktionskarten spielen.
3. Der dreifache „Skandal“ (3 Karten) heißt „Bombendrohung“. Diese zwingt alle Spieler ihre Figuren im INSIDER sofort in ihr entsprechendes Heimatviertel zu stellen. Die Wertungskarte wird unter den Stapel gelegt und eine neue wird gezogen.

D. Trendsetter/Total OUT/Medienrummel*



1. Der einfache „Trendsetter“ (1 Karte) heißt, der Spieler darf gleich noch einen Zug machen — hat also wieder die Wahl zwischen allen 3 Zugmöglichkeiten. Allerdings darf im zweiten Zug keine Aktion gespielt werden — **pro Runde darf jeder Spieler nur eine Aktion durchführen**.
2. Der doppelte „Trendsetter“ (2 Karten) heißt „Total OUT“. Mit ihm darf man bis zu 2 „Total OUT“-Kärtchen versetzen — man kann aber auch nur 1 oder gar keines versetzen.

3. Aktionskarten ziehen: Der Spieler nimmt Aktionskarten und verzichtet dafür vollständig auf seinen Zug. Für jeden Ort, auf dem eine oder mehrere Figuren des Spielers stehen — **das Heimatviertel und das INSIDER zählen hier nicht mit** — darf der Spieler 1 Aktionskarte vom Stapel ziehen.

Dabei darf der Spieler nur auf 7 Karten ergänzen. Etwaige überzählige Karten verfallen. Ein Spieler, der auf seinen Zug verzichtet hat, um Aktionskarten zu ziehen, darf natürlich nicht zusätzlich noch Aktionskarten ausspielen.

Aktionskarten abnehmen:

Trifft ein Spieler auf einem Ort auf gegnerische Figuren, darf er den betreffenden Spielern je 1 Aktionskarte abnehmen.

Um einem Mitspieler eine Aktionskarte abzunehmen, muß man allerdings im selben Zug auf den entsprechenden Ort gezogen sein.

Aktionskarten abnehmen darf man aber nur auf Orten, also weder auf Wegen noch im INSIDER.

Außerdem darf man mit der Figur, die gerade einem Gegner eine Aktionskarte abgenommen hat, nicht sofort wieder weiterziehen. Die Figur muß für diesen Zug stehenbleiben.

Aktionskarten spielen:

Zusätzlich zu seinem Zug darf ein Spieler auch Aktionskarten spielen. Dazu spielt man vor, während oder nach seinem Zug eine oder mehrere gleiche Aktionskarten aus — pro Zug darf aber immer nur eine Aktion gesetzt werden.

Anmerkung: Wer Aktionskarten gezogen hat, darf nicht auch noch weiche ausspielen. Ebenso darf nach einer „Trendsetter“-Karte keine zweite Aktion durchgeführt werden (siehe auch dort).

Will ein Spieler keine Aktionskarte(n) spielen, darf er eine seiner Aktionskarten ablegen und eine neue vom Stapel ziehen. Ist der Stapel mit den Aktionskarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Stapel verwendet.

Es gibt 5 verschiedene Aktionskarten, die jeweils in 3 Stärken angewendet werden können — die Stärke einer Aktion wird durch die Anzahl an gleichen Karten bestimmt, die ein Spieler ausspielt (z. B.: 2 „Trendsetter“-Karten ergeben eine Aktion der Stärke 2).

Aktionen:

Die einzelnen Aktionen und ihre Möglichkeiten sind auf den Erklärungsblättern angegeben. Dort findet man zu den einzelnen Aktionsmöglichkeiten der Karten jeweils eine kurze Erklärung.

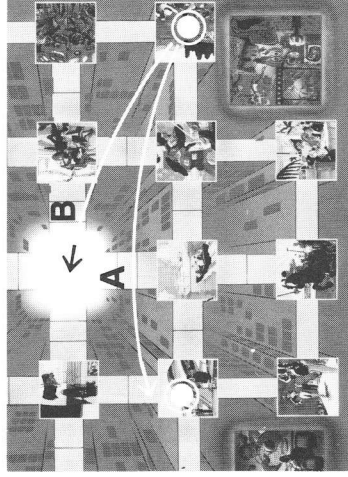
Anmerkung: Aktionen, die mit einer Abwehrkarte („Bodyguard“) wirkungslos gemacht werden können, sind im weiteren Text (wie auch auf den Karten) durch einen Stern gekennzeichnet.

A. Stellvertreter* / Stellvertreter* / Special VIP*



„Stellvertreter“ heißt, der Spieler kann eine seiner Figuren mit einer beliebigen gegnerischen Figur die Orte tauschen lassen. Nur Figuren auf Orten können für eine „Stellvertreter“-Aktion benutzt werden. Figuren auf Wegfeldern und auf den Heimatvierteln dürfen diese nicht ausführen.

1. Der einfache „Stellvertreter“ (1 Karte) darf nur zwischen Orten der äußeren Bezirke — also nicht dem INSIDER und den 4 anliegenden Orten — durchgeführt werden (siehe auch „Spielmaterial — Spielplan“).
2. Der doppelte „Stellvertreter“ (2 Karten) gilt für alle Orte des Spielplanes — einschließlich des INSIDER — ausgenommen sind nur Wege und Heimatviertel. So können gegnerische Figuren noch aus dem INSIDER weggeholt werden.



Beispiel: Der Spieler spielt eine „Stellvertreter“-Karte aus und tauscht seine Figur gegen die eines anderen Spielers (A). Bei zwei ausgespielten „Stellvertreter“-Karten könnte der Spieler sogar mit einer Figur im INSIDER die Plätze tauschen (B).

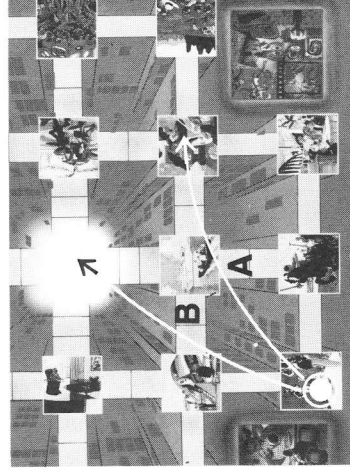
3. Der dreifache „Stellvertreter“ (3 Karten) heißt „Special VIP“. Der Spieler, der diese Aktion gespielt hat, darf alle Figuren im INSIDER die Tische wechseln lassen — also beliebig umordnen. Diese Aktion kann von allen beteiligten Spielern abgewehrt werden.

B. Hubschrauber/Hubschrauber/Meeting*



„Hubschrauber“ heißt, der Spieler kann eine seiner Figuren — die auf einem Ort stehen muß — auf einen beliebigen anderen Ort springen lassen. Figuren, die auf Wegfeldern oder Heimatvierteln stehen, dürfen den „Hubschrauber“ nicht benutzen.

1. Der einfache „Hubschrauber“ (1 Karte) darf nur für Orte der äußeren Bezirke — also nicht dem INSIDER und den 4 anliegenden Orten — verwendet werden (wie auch schon „Stellvertreter“, siehe oben).
2. Der doppelte „Hubschrauber“ (2 Karten) gilt für alle Orte des Spielplanes — einschließlich des INSIDER — ausgenommen sind nur Wege und Heimatviertel.



Beispiel: Der Spieler spielt eine „Hubschrauber“-Karte und setzt seine Figur auf ein anderes Feld (A). Bei zwei ausgespielten „Hubschrauber“-Karten hätte der Spieler gleich ins INSIDER springen können (B).

3. Der dreifache „Hubschrauber“ (3 Karten) heißt „Meeting“. Damit zwingt man einen Spieler sofort mit allen seinen Figuren in sein gleichfarbiges Heimatviertel zu ziehen — egal, wo sich diese gerade befinden.