

Pazifis

Erlasse und verteidige Dein eigenes Gesetz



Pazifis - Erlasse und verteidige Dein eigenes Gesetz

Der Meeresspiegel ist angestiegen und die meisten Küstenbewohner fliehen in höher gelegene Gebiete. Doch einige Leute bieten dem Meer die Stirn: Sie wollen mit schwimmenden Plattformen auf den Ozean auswandern. Die Plattformen haben sie bereits konstruiert. Nun brauchen sie aber jemanden, der auf hoher See für ihre Sicherheit sorgt.

Du besitzt eine Agentur, die ihren Kunden einen rechtlichen Rahmen bietet – genau das, wonach die Auswanderer suchen. Allerdings haben sie unterschiedliche Vorstellungen in einigen Rechtsfragen. Deshalb werden sie sich nicht alle bei Dir versichern sondern auch zu Deinen Konkurrenten gehen.

Beweise Deinen Kunden zunächst, dass Du Recht und Ordnung herstellen kannst. Denn erst wenn sie Dir vertrauen, siedeln sie sich an. Mit dem Aufbau der Siedlung ist es aber noch nicht getan. Um Deine Kunden zufrieden zu stellen, musst Du Beziehungen zu den anderen Auswanderern aufbauen. Ausserdem musst Du sie vor äusseren Angriffen schützen.

Wenn Du clever gesiedelt hast, wird es mit den nachbarschaftlichen Beziehungen und der Verteidigung leichter gehen. Ebenso, wenn Du mit Deinen Mitspielern zusammenarbeitest. Doch um als erster fertig zu werden, musst Du Dir gut überlegen, mit wem Du wie kooperierst. Oder willst Du stattdessen die anderen mit einem Angriff überrumpeln!?

Anzahl Spieler: 2–6, ideal sind 3–5 Spieler

Alter: ab 12 Jahre

Spieldauer: 30-60 Minuten

Begriffe, Spielphasen und Ziel des Spieles

Jeder Spieler erstellt ein eigenes Gesetz. Ein Gesetz regelt in 8 Paragraphen, welche Handlungen erlaubt oder verboten sind. Die Kunden bilden 8 Gruppen, die unterschiedliche Gesetze bevorzugen.

Das Spiel gliedert sich in 3 Phasen: Festlegung der Gesetze (1. Phase), Aufbau der Siedlung (2. Phase) und Sicherung/Verknüpfung der Siedlung (3. Phase).

Ziel des gesamten Spieles ist es, als erster die eigenen Gruppen vollständig zu sichern und zu verknüpfen - oder die anderen Spieler erfolgreich mit einem Angriff zu überraschen.

Spielmaterial

- **6 Gesetzestafeln, 1 je Spieler**

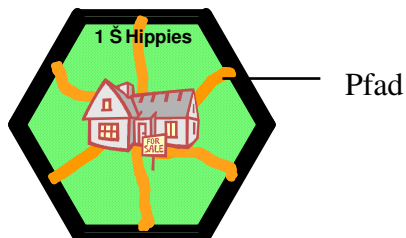
Reputation	§1	§2	§3	§4	§5	§6	§7	§8	§9	§10	§11
0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Gewonnene Gruppen	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Einnahmen	2	2	2	3	3	3	4	4			
Paragrah	1	2	3	4	5	6	7	8			
§1 Cannabiskonsum	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
§2 Haftungsausschluss	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
§3 Waffenbesitz	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
§4 Nacharbeit	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
§5 Informationsfreiheit	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
§6 Feiertagshandel	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
§7 Forschungsfreiheit	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
§8 Freie Arbeitsverträge	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Gewerbe-Paragrah einer Gruppe mit fetter Umrandung
Für Hippies: §1, Cannabisanbau

Zeile für einen Paragraphen

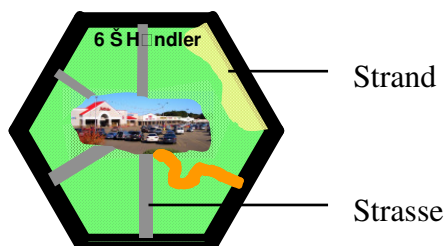
Bevorzugtes Gesetz einer Gruppe, dargestellt durch die farbigen Ringe
Beispiel: Gruppe 1 (Hippies) lehnt §8 (flexible Arbeitsverträge) ab, befürwortet aber §7 (Forschungsfreiheit), etc.

- **Reputationswürfel** mit 2er-, 3er- und 4-er Werten
- **8 Siedlungsplattformen, 1 je Gruppe, mit Hausgraphik**



Pfad

- **8 Gewerbeplattformen, 1 je Gruppe, mit Bild des Gewerbes**



Strand

Strasse

- **Spielplan** mit 30 freien Feldern für Plattformen
- **Goldkarten** im Wert von 1 oder 5 Gold
- **Spielsteine und -zylinder** in 6 Spielerfarben
- **Mauern** (weiss und silbern) zur Trennung von Plattformen verschiedener Spieler
- **Schiffe** (silbern) zur Sicherung der Plattformen gegen aussen
- **28 Ereigniskarten**
- **8er-Würfel**

1. Spielphase – Festlegung der Gesetze

Ziel der 1. Phase ist es, durch die Festlegung der Gesetze die Gruppen den Spielern zuzuordnen. Die 1. Phase hat kaum Einfluss darauf wer gewinnt, schafft aber in jedem Spiel eine neue Ausgangssituation.

Vorbereitung

Das Spielmaterial wird bereitgelegt. Jeder Spieler bekommt eine Gesetzestafel und die gleichfarbigen Spielsteine und -zylinder. Die 8 Schieber der Gesetzestafel werden bis zum Anschlag eingeschoben. Die Ereigniskarten werden verdeckt, die Goldkarten offen bereit gelegt.

Festlegung der Gesetze

Der jüngste Spieler beginnt; es wird fortlaufend im Uhrzeigersinn gespielt (auch in der 2. und 3. Spielphase). Je Runde legt jeder Spieler 2 Paragraphen fest, indem er den jeweiligen Schieber ein wenig herauszieht, bis das Feld in der „Gesetz erlaubt/verboten“-Spalte rot oder grün wird: Grün entspricht der Erlaubnis, rot dem Verbot des Paragraphen. Man beginnt in der 1. Runde mit den Paragraphen 1 und 2; in der 2. Runde folgen Paragraphen 3 und 4, etc.

Zuteilung der Gruppen

Nach der 4. Runde werden die Gesetze ausgewertet. Es erhält die jeweilige Gruppe, wer

- den Gewerbe-Paragraphen der Gruppe erlaubt - in diesem Fall ist das fett umrandete Feld des Gewerbe-Paragraphen grün gefärbt **und**
 - von allen Spielern, die diesen Gewerbe-Paragraphen erlauben, am meisten farbig ausgefüllte Felder bei der Gruppe hat. Dies zeigt, wie gut das Gesetz des Spielers mit dem von der Gruppe bevorzugten Gesetz übereinstimmt. Bei Gleichstand entscheidet der Würfel.
- Wer die Gruppe gewonnen hat, stellt einen Spielstein in die Zeile „Gewonnene Gruppen“ und erhält die entsprechende Siedlungs- und Gewerbe-Plattform.

Nach der 1. Runde



Nach der 4. Runde

	1 Hippies	2 Sportler	3 Fischer	4 Club- besitzer	5 Infor- matiker	6 Händler	7 Forscher	8 Hotellers	Gesetz erlaubt/ verboten
sum	○	●	●	○	○	○	●	●	●
schluss	○	●	○	○	●	●	○	●	●
freiheit	○	○	●	○	○	●	○	○	●
del	○	●	○	●	●	●	○	○	●
eiheit	●	●	○	○	●	○	●	○	●
ertrige	○	●	●	○	●	○	○	●	●
Auswertung	↑	6	5	↑	↑	5	2	5	
	Gewerbe-Paragraph nicht erlaubt								

Ausnahmen: Falls ein Spieler keine Gruppen gewonnen hat, wird er Partner des Spielers mit den meisten Gruppen (bei Gleichstand entscheidet der Würfel); die beiden wechseln sich fortan ab. Falls kein Spieler einen bestimmten Gewerbe-Paragraphen erlaubt, ist die entsprechende Gruppe am weiteren Spiel nicht beteiligt.

2. Spielphase – Aufbau der Siedlung

Ziel der 2. Phase ist es, die notwendige Reputation aufzubauen, damit sich die gewonnenen Gruppen ansiedeln. Beim Ansiedeln der Plattformen muss man ausserdem auf die richtige Lage achten.

Vorbereitung: Jeder Spieler nimmt Karten im Wert von 30 Gold und stellt einen Spielstein auf die -2 auf der Reputationskala.

Reputation aufbauen: Die Spieler würfeln im Uhrzeigersinn mit dem Reputationswürfel, zahlen erhöhen ihre Reputation um den angegebenen Wert und zahlen **das Zweifache** des Wertes in Gold.

Siedeln: Die zum Ansiedeln einer Gruppe benötigte Mindestreputation entspricht der Gruppennummer. Zum Ansiedeln der Sportler benötigt man z.B. Reputation 2. Wer für eine seiner Gruppen die Mindestreputation gewonnen hat, legt sofort die beiden Plattformen der Gruppe auf beliebige freie Felder des Spielplanes. Zur Markierung stellt er auf jede Plattform einen seiner Spielzylinder.

Grenzen die neu gelegten Plattformen an Plattformen **anderer Spieler**, so müssen **Mauern** auf die Plattformkante gestellt werden und zwar eine Mauer **je Grenzkannte** zum anderen Spieler:

A) An einer Grenze zwischen zwei Gruppen, deren Gewerbe-Paragrafen im jeweils anderen Gesetz erlaubt sind, werden **einfache Mauern** (weiss) gebaut.

Beispiel: Eine Plattform der Sportler (Gruppe 2) grenzt an eine Plattform der Händler (Gruppe 6). Erlaubt der Spieler, dem die Sportler gehören, den Gewerbe-Paragrafen der Händler (§6, Feiertagshandel) und umgekehrt (Spieler mit den Händlern erlaubt §2), so wird auf die Verbindungskante eine einfache Mauer gestellt.

B) Konfliktmauern (silbern) stehen an allen übrigen Grenzen zwischen verschiedenen Spielern, also dort, wo zwei Gruppen aufeinander treffen, deren Gesetze nicht den jeweils anderen Gewerbe-Paragrafen erlauben.

(An Verbindungen zwischen Plattformen desselben Spielers werden keine Mauern gebaut.)

Eine **Gewerbe-Plattform** sollte ausserdem **korrekt angrenzen**:

- eine Strasse sollte an eine andere Strasse oder einen Pfad grenzen;
- ein Strand sollte an einen anderen Strand grenzen oder Meerkontakt haben;
- ein Pfad „darf alles“, also an Pfad/Strasse/Strand grenzen oder Meerkontakt haben.

Die 2. Phase endet, sobald alle Plattformen angesiedelt sind.

Je falsch angrenzender Kante sind nun **2 Gold Strafe** an die Bank zu zahlen. Grenzt z.B. ein Strand an einen Pfad, zahlt der Spieler, dem der Strand gehört; der Spieler, dem der Pfad gehört, muss nicht zahlen.



Hat ein **Spieler vor Ende der 2. Phase alle seine Plattformen gelegt**, kann er in den folgenden Runden weiter Würfeln oder aussetzen.

Wer **kein Gold** mehr hat, kann Kredit aufnehmen. Dazu stellt er einen Spielstein auf das Feld „Kredit“ auf seiner Gesetzestafel und nimmt **20 Gold** auf. Um den Kredit zurückzuzahlen, gibt er 20 Gold an die Bank zurück und nimmt den Spielstein fort. Wer auch den Kredit verspielt, scheidet aus.

3. Spielphase – Sicherung und Verknüpfung der Siedlung

Ziel der 3. Phase ist es, die eigenen Plattformen vollständig mit Schiffen gegen aussen zu sichern sowie die Mauern abzubauen. Wer dies zuerst schafft, gewinnt.

Bei drei oder mehr Spielern kann man alternativ auch gewinnen, indem man seine Mitspieler durch einen Angriff überrascht. Hierfür benötigt man mehr Schiffe als alle Gegner zusammengekommen.

Kosten für Schiffskauf und Mauerabbau:

- Kauf eines Schiffes: 8 Gold
- Abbau einer einfachen Mauer (weiss): 4 Gold
- Abbau einer Konfliktmauer (silbern): 10 Gold *oder* 6 Gold und 3 Reputationspunkte

Die Kosten für den Abbau einer Mauer (also Gold bzw. Reputationspunkte) können sich die beiden betroffenen Spieler durch **Verhandeln frei aufteilen**.

Beispiel: Für den Abbau einer Konfliktmauer einigen sich zwei Spieler darauf, dass der eine 5 Gold bezahlt, während der andere 1 Gold zahlt und 3 Reputationspunkte verliert.

Spezialfall: Zahlt ein Spieler die 6 Gold für eine Konfliktmauer alleine, kann er den Abbau auch gegen den Willen des anderen Spielers bewirken (der ungewollt drei Reputationspunkte verliert).

Ein **Schiff** wird an 2 Plattformkanten mit Meerkontakt gelegt. Bereits gelegte Schiffe dürfen von ihrem Spieler später gratis beliebig verschoben werden, um Lücken zu schliessen.

Spezialfall: Gehören die beiden Kanten, die gesichert werden sollen, zu Plattformen verschiedener Spieler, können sie verhandeln, um sich die Kosten für das Schiff zu teilen. Um ein solches Schiff zu verschieben, müssen beide Spieler einwilligen, d.h. es muss zwingend verhandelt werden.

Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Der Spieler an der Reihe **kassiert** zunächst von der Bank (entsprechend der Einnahmenzeile auf der Gesetzestafel):

- 2 Gold für die Gruppen 1, 2 oder 3,
- 3 Gold für die Gruppen 4, 5 oder 6,
- 4 Gold für die Gruppen 7 oder 8.

Dann führt er eine der folgenden **vier Aktivitäten** durch (Aussetzen ist nicht erlaubt):

1. Beliebige viele **Mauern abbauen** und/oder **Schiffe kaufen** (bzw. verschieben)
2. **Ereigniskarte ziehen** und sofort ausspielen
3. **Reputationswürfel werfen**, Verlauf wie in der 2. Spielphase
4. **Attentat verüben:** Der Spieler kann versuchen, ein Schiff seiner Wahl zu versenken. Wenn er Erfolg hat (Würfel-Augen 5-8), kann er ohne eigene Kosten Schaden anrichten. Wenn es fehlschlägt (Würfel-Augen 1-4), verliert er 2 Reputationspunkte, ohne etwas zu erreichen.

Wenn ein Spieler die **Mindestreputation** für eine seiner Gruppen **unterschreitet**, erhält er keine Einnahmen für diese Gruppe, bis die Reputation wieder aufgebaut ist.

Wie in der 2. Spielphase kann man Kredit aufnehmen (20 Gold). Wer auch den Kredit verspielt, scheidet aus.

Das **Spiel gewinnt**, wer ohne Kredit ist und

- alle Mauern seiner Plattformen abgebaut und alle Aussenkanten mit Schiffen gesichert hat **oder**
- (bei mind. 3 Spielern) zu Beginn seines Zuges, also vor erneutem Schiffskauf, mehr Schiffe hat als alle Mitspieler zusammen. (Schiffe, die dem betreffenden Spieler nicht allein gehören, werden dabei nicht mitgezählt.)

Zusammenfassung Einnahmen und Kosten

- Startguthaben: 30 Gold
- Einnahmen: je Gruppe und Runde 2-4 Gold (s. Einnahmenzeile auf Gesetzestafel)
- Kredit: 20 Gold
- Falsch angrenzende Kante (Strand an Pfad oder Strasse; Strasse an Strand oder Meer): 2 Gold
- Schiffskauf: 8 Gold
- Abbau einfache Mauer (weiss): 4 Gold
- Abbau Konfliktmauer (silbern): 10 Gold *oder* 6 Gold und 3 Reputationspunkte
- Fehlgeschlagenes Attentat: 2 Reputationspunkte