

Stefan Feld
City Collection
5

VIENNA

Ein Spiel für 2–4 Spieler ab 14 Jahren.



SPIELBESCHREIBUNG

Ein Agent allein reicht nicht!

Ihr seid der Kopf einer der miteinander konkurrierenden außerstaatlichen Geheimorganisationen der Nachkriegszeit um 1950 und führt Agenten durch die Straßen von Wien. Eure Agenten sind auf der Suche nach hochrangigen Informanten und deren Geheiminformationen aus Industrie, Militär, Politik, Bildung und der Kirche.

Ihr setzt eure Agenten in verschiedenen Gebäuden Wiens ein, um so angrenzende Plätze zu kontrollieren, auf denen sich die Informanten mit ihren Geheiminformationen mit euch treffen sollen. Euer Ziel

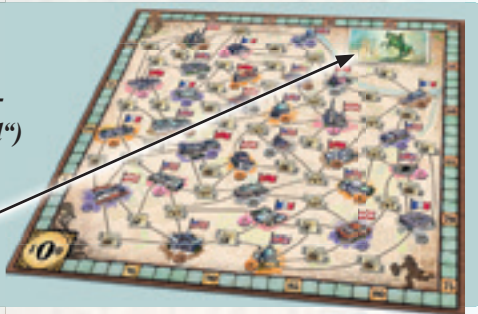
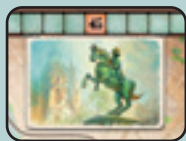
ist es, diese für euch wertvollen Gegenstände aufzuspüren und in Besitz zu bekommen.

Runde für Runde spielt ihr Karten aus, die euch auf unterschiedliche Weise bei der Jagd auf die Geheiminformationen unterstützen. So könnt ihr die eigenen Aktionen verbessern, neue Bestechungsmittel erhalten, die euren Agenten das Eindringen in die von unterschiedlichen Nationen besetzten Gebäude ermöglichen oder euch mehr Wissen rund um die bereits von euch aufgespürten Geheimnisse einbringen.

Wer am Spielende die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel!

SPIELMATERIAL „Einstiegsversion“

- 1 Spielplan
(Seite mit „Prinz-Eugen-Reiterdenkmal“)



- 1 Geheiminformations-Tableau



- 1 Ermittler-Plättchen



- 1 Ermittler



- 5 Geheiminformations-Anzeiger,
(in der DELUXE-Version aus Acryl) je 1×



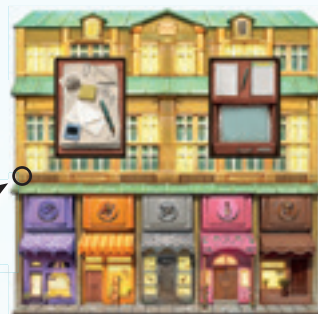
„Glaskolben“ „Pistole“ „Aktenkoffer“ „Mikrofilm“ „Dia“

- 45 Geheiminformations-Plättchen,
(in der DELUXE-Version aus Acryl) je 9×



„Glaskolben“ „Pistole“ „Aktenkoffer“ „Mikrofilm“ „Dia“

- 1 Ablage-Tableau für Spielkarten und Bestechungsmittel
(Seite mit Symbol „Prinz-Eugen-Reiterdenkmal“)



- 90 Spielkarten (Nr. 001 – 090)



- 100 Bestechungsmittel, je 20×



Schokolade (Violett) Wein (Rosa) Illustrierte (Orange) Kaffee (Braun) Tabak (Grau)

- 30 Flaggen-Plättchen von 5 Nationen, je 6×



USA UdSSR Frankreich Großbritannien Österreich

- 1 Start-Stadtwappen
Wappen von Wien



- 1 Stoffbeutel



- 1 Spielregel & 1 Glossar

Persönliches Material in den 4 Spielfarben (Gelb, Rot, Blau und Grün)

- 28 Agenten, 7 Figuren pro Spielfarbe
(in der DELUXE-Version aus Acryl)



- 4 „100/200“-Punkte-Plättchen,
1 pro Spielfarbe



- 4 Spieltableaus, 1 Schreibtisch pro Spielfarbe



Aufbau vor dem ersten Spiel: Siehe Seite 16.

- 4 Spielübersichten
1 pro Person



ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL für die „Vollversion“

- 1 Spielplan (Seite mit „Wiener Prater“)



- 1 Ablage-
tableau
für Spielkarten,
Aufträge und
Bestechungsmittel
(Seite mit Symbol
„Wiener Prater“)



- 1 Ablage-
tableau
„Nebenhaus“
für Geld und
Schreibtisch-Plättchen



- 60 Aufträge



5× „S“-Startaufträge, 30× „A“-Aufträge und 25× „B“-Aufträge

- 85 Spielkarten (Nr. 091 – 175)



- 5 „Einkauf“-
Plättchen



- 2 „Zahntag“-
Plättchen



- 42 Münzen: 32× 1 Schilling und 10× 5 Schilling



Persönliches Material in den 4 Spielfarben (Gelb, Rot, Blau und Grün)

- 4 Beistelltische, 1 Tisch pro Spielfarbe



Aufbau vor dem ersten Spiel: Siehe Seite 16.

- 16 Schreibtisch-Plättchen
4 Plättchen pro Spielfarbe, je 1×



Siegel



Wegeskizze



Geldkassette



Telefon

- 8 Agenten, 2 Figuren pro Spielfarbe
(in der DELUXE-Version aus Acryl)



ERWEITERUNG 1: „Der dritte Mann“ (S.16)

- 1 Stefan-Feld-Figur



ERWEITERUNG 2: „Stefan-Feld-Agenten“ für Alle (S.16)

- 4 Stefan-Feld-Figuren in den 4 Spielfarben aus
den SFCC-Spielen HAMBURG, AMSTERDAM,
NEW YORK CITY und MARRAKESH (nicht enthalten!)



SPIELAUFBAU „Einstiegsversion“

~ Allgemeines Spielmaterial ~

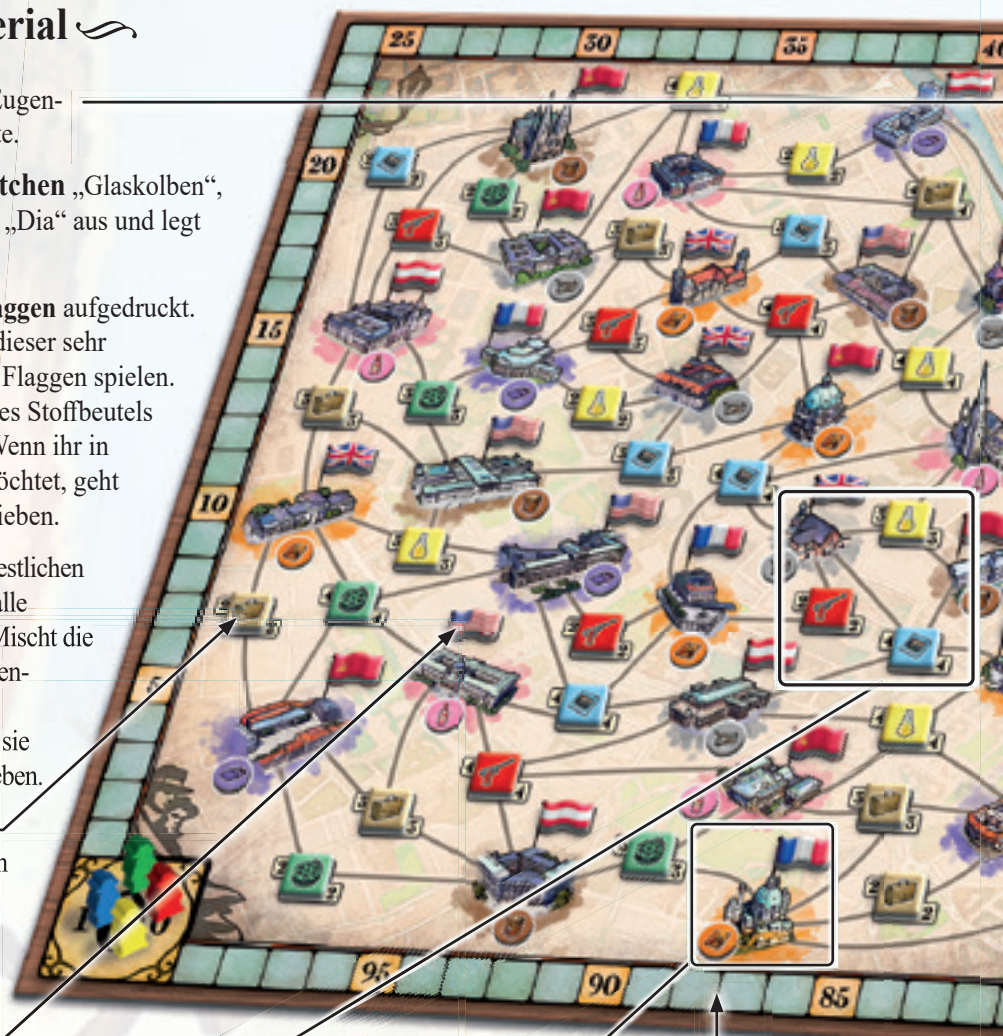
- 1) Legt den **Spielplan** mit der Seite „Prinz-Eugen-Reiterdenkmal“ nach oben in die Tischmitte.
- 2) Sortiert je 1 **Geheiminformations-Plättchen** „Glaskolben“, „Pistole“, „Aktenkoffer“, „Mikrofilm“ und „Dia“ aus und legt diese 5 Plättchen vorerst beiseite.

Hinweis: Auf dem Spielplan sind bereits **Flaggen** aufgedruckt. Für das oder die ersten Spiele könnt ihr mit dieser sehr regelmäßigen Anordnung der aufgedruckten Flaggen spielen. Überspringt dann bei Punkt 3) das Befüllen des Stoffbeutels mit den Flaggen-Plättchen sowie Punkt 5). Wenn ihr in den nächsten Spielen mehr Varianz haben möchtet, geht stattdessen so vor bei diesen Punkten beschrieben.

- 3) Nehmt den **Stoffbeutel** zur Hand. Füllt die restlichen **40 Geheiminformations-Plättchen** und alle **30 Flaggen-Plättchen** in den Stoffbeutel. Mischt die Geheiminformations-Plättchen und die Flaggen-Plättchen im Beutel, zieht dann Plättchen für Plättchen einzeln aus dem Beutel und verteilt sie auf dem Spielplan, wie unter 4) und 5) beschrieben.

- 4) Zieht ihr ein **Geheiminformations-Plättchen**, legt ihr es aufgedeckt auf einen beliebigen der 40 quadratischen Plätze. Beginnt links oben und arbeitet euch bis nach rechts unten weiter durch. Die Zahlen „2“, „3“ und „4“ neben den Plätzen müssen erkennbar bleiben.

- 5) Zieht ihr ein **Flaggen-Plättchen**, legt ihr es auf ein beliebiges Flaggenfeld über den 30 Gebäuden. Beginnt auch hier links oben und arbeitet euch bis nach rechts unten weiter durch.



Punkteleiste



Jeder Platz ist über 2 bis 4 Straßen mit benachbarten Gebäuden verbunden. Die Anzahl dieser Straßen entspricht der zu beiden Seiten angegebenen Zahl. Sie ist auch die Punktzahl, die ihr erhaltet, wenn auf allen benachbarten Gebäuden ein eigener Agent steht und ihr dadurch das Geheiminformations-Plättchen vom Platz nehmen dürft.



Jedes Gebäude hat 2 Merkmale:
1) Die Nationalität, gekennzeichnet durch die oberhalb aufgedruckte oder ausgelegte Flagge.
2) Die Hintergrundfarbe, die mit einer Sorte Bestechungsmittel übereinstimmt - dieses ist zudem am Fuß des Gebäudes abgebildet.



Platz zum Anlegen der Karte für Aktion I


Platz zum Anlegen der Karte für Aktion II

3 Ablageplätze für Aufträge (Vollversion)

3 „Schubladen“:
Hier können 3 Karten halb unter den Schreibtisch geschoben werden






- 6) Legt das **Ablagetableau** mit der Seite mit dem Symbol „Prinz-Eugen-Reiterdenkmal“ nach oben neben den Spielplan. 
- 7) Mischt die **Spielkarten** (Nr. 001–090) und legt sie verdeckt als Zugstapel auf das entsprechende Feld des Tableaus. Rechts daneben wird im Laufe des Spiels ein offener Ablagestapel entstehen.
- 8) Sortiert die unterschiedlichen **Bestechungsmittel** und legt sie als allgemeinen Vorrat farblich getrennt auf die entsprechenden Felder dieses Tableaus.
- 9) Legt das **Geheiminformations-Tableau** neben dem Spielplan ab.
- 10) Legt die **5 farbig passenden Anzeiger** für die verschiedenen Geheiminformationen auf die entsprechend markierten Startfelder ganz links auf jeder Leiste. Die **Ermittlerfigur** für den Spielfortschritt stellt ihr auf dem Dach auf das Feld A (mit Lupe).
- 11) Legt das **Ermittler-Plättchen** mit der hier dargestellten Seite nach oben auf den vorgesehenen Platz.

Persönliches Spielmaterial



- 12) Wählt eine Spielfarbe und erhaltet in dieser Farbe:
 - 1 **Schreibtisch**, den ihr vor euch ablegt.
 - 1 **„100/200“-Punkte-Plättchen**, das ihr neben die Punkteleiste legt. Wenn ihr während des Spiels mit eurem Punktemarker die Punkteleiste umrundet, nehmt euch das Punkte-Plättchen in eurer Farbe und legt es neben eurem Schreibtisch ab.
 - Zusätzlich erhaltet ihr je 1 **Bestechungsmittel** „Schokolade“, „Wein“, „Illustrierte“, „Kaffee“ und „Tabak“, die ihr neben eurem Schreibtisch ablegt.
- 13) Nun wird euch noch 1 **Geheiminformations-Plättchen** zugestellt:
Nehmt hierfür die 5 zuvor beiseitegelegten Geheiminformations-Plättchen und gebt sie in den Stoffbeutel. Nacheinander zieht Ihr je 1 Plättchen aus dem Beutel, welches ihr für alle erkennbar neben eurem Schreibtisch ablegt. Die nicht verteilten (1 bis 3) Geheiminformations-Plättchen benötigt ihr nicht mehr. Sie kommen mit dem Stoffbeutel in die Schachtel zurück. Dies gilt auch für alle anderen nicht benötigten Spielmaterialien.
- 14) Wer von euch zuletzt in Wien (oder in der Nähe) war, erhält das **Start-Stadtwappen**. 

SPIELABLAUF „Einstiegsversion“

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

● 1. Kartenphase

● 2. Aktionsphase

● 3. Start-Stadtwappen-Weitergabe

Jede Runde beginnt mit der ● **Kartenphase**:

Alle Mitspielenden ziehen 3 Karten nach und ordnen je 1 Karte oberhalb des Schreibtischs verdeckt den Aktionen I, II und IV zu.

Dann folgt die ● **Aktionsphase**:

■ **Aktion I:** 1 Karte unterhalb des Schreibtischs einschieben

■ **Aktion II:** 1 Bestechungsmittel erhalten

■ **Aktion III:** 1 Agenten einsetzen oder
2 gleichfarbige Bestechungsmittel nehmen

■ **Aktion IV:** 1 Geheiminformations-Anzeiger 1 Feld nach rechts weiterziehen

Hinweis: Die besonderen Fähigkeiten der einzelnen Karten, die ihr bei Aktion I unter eurem Schreibtisch platziert, verändern einzelne der hier erläuterten Spielregeln zugunsten des jeweiligen Mitspielenden. Es gilt dann die Regel der Karte und nicht das Regelheft.

Zum Schluss kommt es zur ● **Start-Stadtwappen-Weitergabe**:

Gebt das Start-Stadtwappen im Uhrzeigersinn weiter.

Die letzte Runde wird eingeläutet, wenn ihr den Ermittler auf dem Dach auf das von der Personenzahl abhängige letzte Feld zieht. Dann spielt ihr nach der laufenden Runde noch 1 weitere komplette Runde mit euren jeweils letzten Zügen.

● 1. Kartenphase

Zu Beginn einer Runde **zieht** ihr alle je 3 **Karten** vom Zugstapel auf die Hand.

Hinweis: Ist im Laufe des Spiels der Zugstapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und legt die Karten als neuen Zugstapel bereit.

Danach entscheidet ihr **gleichzeitig**, auf welche der 3 halb abgebildeten Kartenrückseiten an der oberen Kante eures Schreibtischs ihr **verdeckt** welche eurer 3 Karten legt. So bestimmt ihr, welche der Karten ihr in den unterschiedlichen Aktionen nutzen wollt. Ihr nutzt dann ausschließlich den zur jeweiligen Aktion gehörenden Bereich der Karte!

Haben alle ihre 3 Karten angelegt, geht es mit der Aktionsphase weiter.



Beispiel:
Jan hat die abgebildeten Karten gezogen und sie oberhalb seines Schreibtischs abgelegt (zur Verdeutlichung hier aufgedeckt dargestellt): Die Karte links wird er in Aktion I unter seinen Schreibtisch schieben, die mittlere in Aktion II nutzen und die rechte in Aktion IV.

Aufbau der Karten:

Jede Karte ist in 3 Bereiche unterteilt:

Die beiden **oberen Bereiche** sind wichtig für die **Aktionen II** (links) **und IV** (rechts), in denen ihr ein Bestechungsmittel erhaltet bzw. einen Geheiminformations-Anzeiger bewegt.

In der unteren Hälfte ist eine **besondere Fähigkeit** in Form von Symbolen dargestellt. Diese Fähigkeit setzt zumeist bestehende Regeln außer Kraft bzw. verbessert sie zu euren Gunsten. Eine solche Fähigkeit dürft ihr je nach Karte **während der Aktionen II, III oder IV nutzen**.

Jede Karte trägt außerdem unten rechts eine **Nummer**, anhand der ihr sie schnell im Glossar finden könnt. Dort erhaltet ihr eine Erklärung zur Bedeutung jeder Fähigkeit.

Effekt der Karte, wenn ihr sie in Aktion II aufdeckt:
Hier erhält der Ausspielende ein „Wein“-Plättchen aus dem Vorrat.

Besondere Fähigkeit der Karte, die ihr nur nutzen könnt, wenn ihr sie in Aktion I unter euren Schreibtisch geschoben habt.



Effekt der Karte, wenn ihr sie in Aktion IV aufdeckt:
Hier wird der „Mikrofilm“-Anzeiger einen Schritt vorgerückt.

Nutzungszeitpunkt der Fähigkeit:
Diese hier könnt ihr in Aktion III nutzen.

Kartennummer

● 2. Aktionsphase


Wer das Start-Stadtappen besitzt, beginnt und führt nacheinander alle seine Aktionen I – IV durch. Dann folgen im Uhrzeigersinn die anderen Mitspielenden und führen nacheinander ebenfalls jeweils alle ihre 4 Aktionen durch.

■ Aktion I:

1 Karte unterhalb des Schreibtischs einschieben

Ihr **schiebt** die ganz links bei Aktion I angelegte Karte offen in eine beliebige „Schublade“ **unter eurem Schreibtisch**. So ist nur noch die untere Hälfte der Karte mit ihrer **Fähigkeit** sichtbar. Ab sofort könnt ihr sie in der auf der Karte abgebildeten Phase nutzen, auch bereits in derselben Runde und in allen weiteren Runden, solange die Karte in der „Schublade“ liegt.

Jeder Schreibtisch verfügt über 3 „Schubladen“. In den ersten 3 Runden könnt ihr nacheinander je 1 der freien „Schubladen“ füllen. Ab der 4. Runde **müsst** ihr eine **beliebige** der bereits in den „Schubladen“ befindlichen Karten **gegen die neue Karte austauschen**. Die herausgenommene Karte legt ihr offen auf den Ablagestapel.

 **Hinweis:** Zu keinem Zeitpunkt darf die exakt gleiche Fähigkeit mehr als einmal in euren „Schubladen“ liegen.



*Beispiel:
Diese 2 Karten dürften nicht gleichzeitig in den „Schubladen“ eures Schreibtischs liegen.*

Ihr könnt die Fähigkeiten auf den Karten in euren „Schubladen“ auch miteinander kombinieren oder in der gleichen Runde in verschiedenen Phasen nutzen. Grundsätzlich gilt, dass ihr eure besonderen Fähigkeiten nutzen könnt, aber nicht verpflichtet dazu seid.




*Beispiel:
Alle 3 „Schubladen“ von Jans Schreibtisch sind bereits gefüllt. Weil die anderen beiden Karten so gut zusammenpassen, entscheidet er, die links liegende Karte abzulegen. Dann schiebt er die Karte oben links in die nun leere linke „Schublade“. Den Effekt dieser neuen Karte darf er unmittelbar in Aktion II nutzen.*

Sollte er in Aktion III einen seiner Agenten auf ein Gebäude mit USA-Flagge stellen, erhält er ein beliebiges Bestechungsmittel und 3 Punkte.

■ Aktion II:

1 Bestechungsmittel erhalten

Ihr **deckt die bei Aktion II ausliegende Karte auf** und legt sie offen auf den allgemeinen Ablagestapel. Anschließend **nehmt** ihr euch das auf der Karte **oben links abgebildete Bestechungsmittel** aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in euren persönlichen Vorrat oberhalb eures Schreibtischs.

 **Hinweis:** Die Bestechungsmittel sind unbegrenzt vorhanden. Sollte eine der 5 Sorten einmal nicht mehr vorrätig sein, ersetzt sie bitte kurzfristig durch geeignetes Material.



*Beispiel:
Jan deckt in Aktion II die nebenstehende Karte auf und nutzt den für diese Aktion gültigen Bereich oben links: Er erhält 1 „Wein“ aus dem Vorrat.*



*Beispiel:
Dank der zuvor in Aktion I in der „Schublade“ platzierten Karte erhält Jan 1 zusätzliches „Wein“-Plättchen, wenn er in Aktion II „Wein“ erhält. Er nimmt 1 weiteres Bestechungsmittel „Wein“ aus dem Vorrat.*

Aktion III:

1 Agenten einsetzen oder 2 gleichfarbige Bestechungsmittel nehmen

Ihr **setzt 1 eurer Agenten** auf einem beliebigen Gebäude auf dem Spielplan ein. Nehmt dazu einen Agenten aus dem eigenen **Vorrat** oder **versetzt** einen eurer Agenten von einem Gebäude auf ein beliebiges **anderes**. Es dürfen jederzeit Agenten unterschiedlicher Farbe auf einem Gebäude stehen, aber **niemals mehrere Agenten einer Farbe!**

Hinweis: Es ist erlaubt, einen eurer Agenten auf dem Spielplan zu versetzen, bevor ihr alle eure Agenten aus dem eigenen Vorrat auf dem Spielplan eingesetzt habt.

Das **Einsetzen** eines eurer Agenten auf ein Gebäude **kostet 2 Bestechungsmittel in der Hintergrundfarbe** des Gebäudes.

Alle Gebäude haben 2 Angaben:

- eine **Nationalität** (USA, UdSSR, FRA, GBR und ÖST) und
- eine **Hintergrundfarbe** (Violett, Rosa, Orange, Braun und Grau), die zu einer der Bestechungsmittel passt, welche ebenfalls neben den Gebäuden abgebildet sind.

Stellt die Agenten so auf einem Gebäude ab, dass Nationalität und Farbe weiterhin gut erkennbar sind.

Könnt oder wollt ihr keinen Agenten auf einem Gebäude einsetzen, dürft ihr euch stattdessen **2 beliebige gleichfarbige Bestechungsmittel aus dem allgemeinen Vorrat** nehmen.



Beispiel:
Anna setzt ihren Agenten auf einem violetten Gebäude ein. Sie legt 2 violette Bestechungsmittel („Schokolade“) zurück in den allgemeinen Vorrat.



Beispiel:
Ulrich hat nicht die passenden Bestechungsmittel, die er bezahlen müsste, um seinen Agenten auf dem gewünschten Gebäude einzusetzen. Er nimmt darum 2 „Wein“-Plättchen aus dem Vorrat. So kann er in der nächsten Runde auf jeden Fall einen seiner Agenten auf einem rosa Gebäude einsetzen.

Die Geheiminformations-Plättchen

Euer Ziel beim Einsetzen der Agenten ist es, Geheiminformations-Plättchen zu sammeln:

Dazu müsst ihr **alle Gebäude rund um den Platz**, auf dem ein solches Plättchen liegt, **mit je 1 eigenen Agenten besetzen**. Das bedeutet, dass alle von einem bestimmten Platz wegführenden Straßen in Gebäuden enden, auf denen einer eurer Agenten steht.

Dann **erhaltet** ihr sofort das auf dem entsprechenden Platz liegende **Geheiminformations-Plättchen** sowie die dort **angezeigten Punkte**. Das Geheiminformations-Plättchen legt ihr für alle sichtbar neben eurem Schreibtisch ab. Danach rückt ihr mit eurem Punktemarker auf der Punkteleiste des Spielplans so weit vor, wie es der Zahl („2“, „3“ oder „4“) des Platzes entspricht, von dem ihr das Geheiminformations-Plättchen genommen habt.

Es ist möglich, durch das Einsetzen eines Agenten in einem Zug mehrere Geheiminformations-Plättchen zu erhalten, wenn ihr gleichzeitig mehrere Plätze komplett mit euren eigenen Agenten umschlossen habt.

Hinweise:

- Die Punkte, die ihr für ein Geheiminformations-Plättchen erhaltet, entsprechen immer der Anzahl Agenten, die ihr dafür benötigt, einen Platz zu umschließen.
- Umschließt ihr einen Platz, auf dem kein Plättchen mehr liegt, erhaltet ihr dafür keine Punkte.



Beispiel:
Ulrich setzt seinen Agenten auf einem rosa Gebäude ein. Dadurch hat er 2 Plätze vollständig umschlossen:
Er erhält die Geheiminformations-Plättchen „Pistole“ (2 Punkte) und „Aktenkoffer“ (3 Punkte).
Er legt die 2 Geheiminformations-Plättchen neben seinen Schreibtisch. Außerdem rückt er seinen Punktemarker auf der Zählleiste um $3 + 2 = 5$ Punkte vor.

Aktion IV:

1 Geheiminformations-Anzeiger 1 Feld nach rechts weiterziehen

Ihr deckt die bei Aktion IV angelegte Karte auf und legt sie offen auf den allgemeinen Ablagestapel. Anschließend müsst ihr den Anzeiger der abgebildeten Geheiminformation auf der entsprechenden Leiste auf dem Geheiminformations-Tableau um 1 Feld nach rechts versetzen. Wer den Anzeiger versetzt hat, erhält sofort für jedes eigene Plättchen der entsprechenden Geheiminformation 1 Punkt für jeden Schritt, um den der Anzeiger versetzt wurde. Falls ihr kein Plättchen dieser Sorte besitzt, erhaltet ihr auch keine Punkte.

Hinweise:

- Ihr erhaltet für jeden Schritt auf ein weiteres Feld auf der Geheiminformations-Leiste die entsprechenden Punkte für jedes eurer Geheiminformations-Plättchen dieser Sorte, auch wenn ihr mehrere Schritte gleichzeitig machen dürft. Diese Punkte erhaltet ihr ebenfalls, wenn ihr die Fähigkeiten eurer Karten unter eurem Schreibtisch für die Bewegung eines Geheiminformations-Anzeigers nutzt. Die Nutzung einer Kartenfähigkeit ist immer freiwillig.
- Wird ein Geheiminformations-Anzeiger auf das letzte Feld der Geheiminformations-Leiste (= „6er“-Bereich) gezogen, verbleibt er für den Rest des Spiels dort. Die Punkte für weitere, dann „virtuelle“ Schritte erhaltet ihr weiterhin.

Ihr zieht die 5 Geheiminformations-Anzeiger im Laufe des Spiels insbesondere durch die Aktion IV auf den Geheiminformations-Leisten immer weiter nach rechts.

Die Leisten sind durch „Schwellen“ in 6 Bereiche unterteilt. Zieht ihr einen Geheiminformationsanzeiger auf diesen Leisten über eine der „Schwellen“, erreicht der Anzeiger einen höherwertigen Bereich, unten abzulesen an den Werten „1 – 6“.

Dies sind Multiplikatoren für die Schlusswertung (s.u.).

Sollte beim Vorziehen der Geheiminformations-Anzeiger innerhalb der aktuellen Runde zum ersten Mal von einem dieser Geheiminformations-Anzeiger 1 Schwelle überschritten werden, setzt ihr den Ermittler auf dem Dach um 1 Feld nach rechts weiter. Anschließend dreht ihr das Ermittler-Plättchen auf die andere Seite (mit „X“). Dies bedeutet, dass ihr den Ermittler in dieser Runde bereits bewegt habt und dies bei weiteren „Schwellenüberschreitungen“ mit einem der Geheiminformations-Anzeiger nicht mehr machen dürft.

Hinweis: Mehr als 1 Feld nach rechts geht der Ermittler in einer Runde nie weiter!



Beispiel:

Anna hat eine Karte mit einer oben rechts abgebildeten Geheiminformation „Pistole“ abgelegt. Sie versetzt den „Pistolen“-Anzeiger auf der Geheiminformations-Leiste um 1 Feld nach rechts. Da sie insgesamt 3 „Pistolen“-Plättchen besitzt, rückt sie um 3 Felder auf der Punkteleiste vor. Alle anderen, auch diejenigen, die ebenfalls „Pistolen“-Plättchen besitzen, erhalten keine Punkte.



Beispiel:

Anna hat in Aktion II ein „Wein“-Plättchen erhalten. Sie nutzt daraufhin die Fähigkeit einer ihrer ausliegenden Karten und darf einen beliebigen Anzeiger auf der Geheiminformations-Leiste um 1 Feld vorrücken. Sie wählt den „Dia“-Anzeiger, da sie 4 „Dia“-Plättchen besitzt. Sie erhält 4 Punkte.



3. Start-Stadtswappen-Weitergabe

Habt ihr alle eure Aktionsphase durchgeführt, dreht ihr gegebenenfalls zunächst das Ermittler-Plättchen wieder auf die Seite ohne das „X“ zurück. Anschließend gebt ihr das Start-Stadtswappen im Uhrzeigersinn zur nächsten Person weiter. Prüft außerdem, ob das Spielende eingeläutet wird (s.u.). Damit ist eine Runde beendet und die nächste Runde kann mit 1. Kartenphase beginnen.

SPIELENDEN „Einstiegsversion“

Die Position des Ermittlers auf dem Dach ist entscheidend für das Einläuten des Spielendes. In der Phase 3. Start-Stadtswappen-Weitergabe prüft ihr am Ende jeder Runde, ob der Ermittler auf dem Dach das letzte Feld für die entsprechende Personenzahl erreicht hat:

| | | |
|--------|--------|--------|
| | | |
| Feld H | Feld J | Feld L |

Kommt der Ermittler auf seinem Weg über das Dach auf dem Feld für die entsprechende Personenzahl an, folgt nach der aktuellen Runde noch eine letzte abschließende Runde. Danach ist das Spiel zu Ende.

Es folgt die Schlusswertung.

Hinweis: In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass der Ermittler auf dem Dach sein Zielfeld nicht erreichen kann: Siehe hierzu Seite 15, Spielende „Vollversion“.



Beispiel:


Ihr habt in dieser Runde den „Dia“-Anzeiger um 1 Feld weiter geschoben. Dabei hat er eine Schwelle überschritten – der Ermittler auf dem Dach rückt dadurch um 1 Feld vor (ihr dreht das Ermittlerplättchen um) und erreicht Feld L, das Feld mit der Markierung für das Einläuten des Spielendes in einer Partie mit 4 Personen. Jetzt wird noch eine letzte Runde gespielt, bevor die Schlusswertung stattfindet.

Schlusswertung

In der Schlusswertung erhaltet ihr Punkte für eure gesammelten Geheiminformations-Plättchen:

- **10 Punkte** für jeweils einen **Satz aus allen 5 verschiedenen Geheiminformations-Plättchen**,
- **1–6 Punkte** für jedes **Geheiminformations-Plättchen**, gemäß der Höhe des Wertes des Bereichs, in dem sich der Geheiminformations-Anzeiger befindet.

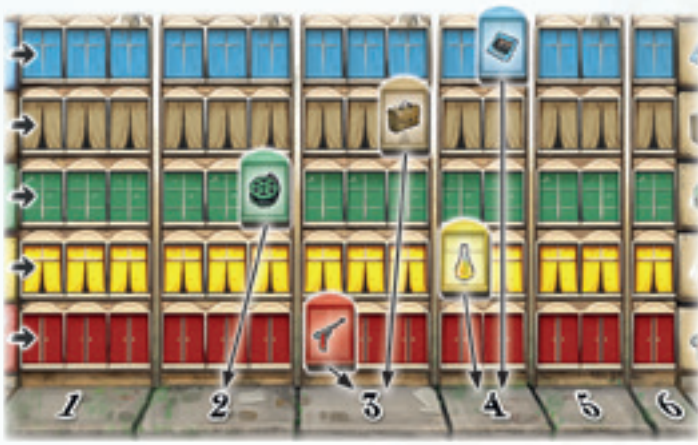
Wer jetzt die meisten Punkte besitzt, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt von diesen Personen, wer mehr Bestechungsmittel in seinem Vorrat hat. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt, wer mehr Agenten auf dem Spielplan hat. Herrscht immer noch ein Gleichstand, gewinnt, wer am Spielende in der Spiel-Reihenfolge am weitesten hinten sitzt.

 **Hinweis:** Habt ihr die Einstiegsversion bereits ein- oder zweimal gespielt, solltet ihr nun mit der Vollversion weiterspielen. Durch neue Karten, die Aufträge, Geld und spezielle „Schreibtisch-Plättchen“ wird das Spiel komplexer, herausfordernder und interessanter.

SPIELVORBEREITUNG „Vollversion“



Beispiel für die Anordnung der Einkaufs- und Zahltags-Plättchen für eine Partie mit 4 Personen.



Beispiel:

Anna besitzt bei Spielende die folgenden Geheiminformations-Plättchen:



Sie erhält in der Schlusswertung insgesamt 60 Punkte:

Für ihre 2 kompletten Sätze mit je 5 unterschiedlichen Geheiminformations-Plättchen: 20 Punkte

Für ihre gesammelten Geheiminformations-Plättchen gemäß der Werte auf dem Geheiminformations-Tableau folgende Punkte:

4×4 („Dia“) + 2×3 („Aktenkoffer“) + 2×2 („Mikrofilm“) + 2×4 („Glaskolben“) + 2×3 („Pistole“) = 40 Punkte

Die oben beschriebenen Vorbereitungen der Einstiegsversion gelten auch weiterhin.

Zusätzlich benötigt ihr noch die folgenden Spielmaterialien:

- 1) Legt den **Spielplan** mit der Seite mit dem „Wiener Prater“ nach oben in die Tischmitte
- 2) Legt das **Ablagetableau** mit der Seite mit dem Symbol „Wiener Prater“ nach oben neben den Spielplan.
- 3) Legt das „Nebenhaus“-Tableau neben das Ablagetableau.



- 4) Legt das **Geld** sortiert auf das „Nebenhaus“-Tableau.
- 5) Sortiert die **60 Auftragsplättchen** nach „A“, „B“ und „S“ und mischt sie getrennt voneinander. Legt die 5 Auftragsplättchen mit dem „S“ vorerst beiseite. Bildet auf dem Ablagetableau 2 verdeckte Zugstapel „A“ und „B“. Legt dann auf dem Spielplan oben rechts im Bereich des Praters links 2 Plättchen „A“ und rechts 2 Plättchen „B“ offen untereinander auf die entsprechenden Felder.
- 6) Mischt die **90 Spielkarten** aus der Einstiegsversion Nr. 001 – 090 und die **85 Karten** für die Vollversion, Nr. 091 – 175. Teilt die Karten in 2 ca. gleichhohe Zugstapel und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder des Ablagetableaus.

- 7) Legt gemäß der nebenstehenden Tabelle die **5 Einkaufs- und 2 Zahltags-Plättchen** auf die entsprechenden Felder des Daches des **Geheiminformations-Tableaus**:

| | Felder B, C, D, G, H | Felder E, H |
|--|----------------------|-------------|
| | Felder B, C, E, I, J | Felder G, J |
| | Felder B, D, F, J, L | Felder H, L |

- 8) Als persönliches Spielmaterial erhaltet ihr in der „Vollversion“:

- 1 **Schreibtisch** (wie bisher).
- 5 **Agenten** (statt 6), die ihr oberhalb eures Schreibtischs abstellt.
- 3 **weitere Agenten**, die ihr auf das „Nebenhaus“-Tableau abstellt.
- 1 **Beistelltisch**, den ihr neben dem „Nebenhaus“-Tableau bereitlegt.
- 4 „**Schreibtisch-Plättchen**“ für euren Schreibtisch, die ihr auf die entsprechenden Felder des „Nebenhaus“-Tableaus bereitlegt.
- 1 **Schilling** als Startkapital.

- 1 **Bestechungsmittel** in jeder der 5 Farben (wie bisher).
- 1 zugelostes **Geheiminformations-Plättchen** (wie bisher).
- 1 **Start-Auftrag**. Dazu mischt ihr die 5 beiseitegelegten Aufträge mit dem „S“ und teilt jedem zufällig 1 dieser Aufträge aus. Alle legen ihren erhaltenen Auftrag offen auf ein Auftrags-Ablagefeld ihres Schreibtischs.



Hinweis: Dort haben alle Mitspielenden zu Spielbeginn je 3 Auftrags-Ablagefelder. Durch den Beistelltisch könnt ihr ein viertes Auftrags-Ablagefeld hinzubekommen.

Den oder die nicht verteilten Start-Aufträge sowie das nicht benötigte persönliche Spielmaterial bei weniger als 4 Mitspielenden legt ihr in die Schachtel zurück.

SPIELABLAUF „Vollversion“

Der Spielablauf der Einstiegsversion bleibt grundsätzlich unverändert, weist aber folgende Anpassungen auf:

Die Gebäude

In der Vollversion hat **jedes Gebäude** neben Hintergrundfarbe und Nationalität mit dem **Siegel** ein drittes Merkmal. Die Siegel sind für die Aufträge und einige Karten wichtig. Zudem haben 10 Gebäude eine „Buchstaben-Hausnummer“. Diese Buchstaben sind für 10 der Aufträge erforderlich, für die ihr einen Agenten in bestimmten Gebäuden eingesetzt haben müsst.



Beispiel: Dieses Gebäude zählt entsprechend des Siegels zum Bereich „Wissenschaft“.

Das Geld

Das Geld in Form von Münzen (Wert 1 und 5 Schilling) wird in folgenden Situationen benötigt:

- Ihr müsst damit an den 2 **Zahltagen** eure **Agenten bezahlen**.
- Ihr erhaltet **Einnahmen**, wenn ihr **Aufträge „annehmt“ und „erfüllt“**, wenn ihr sie also vom Spielplan zu euch nehmt oder wenn ihr sie abgehandelt habt und ablegt, sofern eine Geld-Belohnung darauf angegeben ist.
- Ihr dürft in den **Kaufphasen** zusätzliche **Agenten anwerben** sowie **Schreibtisch-Plättchen** und einen **Beistelltisch kaufen**.
- Mit eingenommenem Geld könnt ihr mittels der **Geldkassette Punkte am Spielende** erhalten.
- Euer restliches Geld bringt euch **am Spielende** einen **Vorteil bei einem Gleichstand**.

Rundenablauf

Nach der **Kartenphase** und der **Aktionsphase** kommt es in einigen Runden zu einem **Einkauf oder Zahltag**. Erst danach beendet ihr die Runde mit der **Start-Stadtswappen-Weitergabe**.

Aktion III:

Hinweis: Könnt oder wollt ihr bei Aktion III keinen Agenten ein- oder versetzen, also auf ein von euch noch nicht besetztes Gebäude stellen, dürft ihr euch nun stattdessen **2 beliebige gleichfarbige Bestechungsmittel oder 2 Schilling** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

● Einkauf oder Zahltag

Der Ermittler auf dem Dach beginnt auf Feld A. Auch in der Vollversion bewegt ihr der Ermittler auf dem Dach maximal einmal pro Runde um 1 Feld nach rechts, sobald zumindest 1 Geheiminformations-Anzeiger in der laufenden Runde eine Schwelle überschreitet, und dreht das Ermittler-Plättchen auf die Seite mit dem „X“.

Bewegt ihr den Ermittler dabei auf ein Feld, auf dem ein Plättchen „Einkauf“ oder „Zahltag“ liegt, kommt es am Ende der aktuellen Runde zu einem der beiden zusätzlichen Ereignisse. Dazu legt ihr das entsprechende Plättchen zunächst zur Erinnerung auf das Ermittler-Plättchen. In der Phase **● Einkauf oder Zahltag** beginnt, wer noch das Start-Stadtswappen besitzt. Nachdem alle Mitspielenden diesen Einkauf bzw. den Zahltag in Spielreihenfolge ausgeführt haben, legt ihr das Einkaufs- bzw. Zahltags-Plättchen in die Schachtel zurück. Dann geht ihr über zur Phase **● Start-Stadtswappen-Weitergabe**.

Sonderfall Spielende: Auf dem letzten Feld liegen 2 Plättchen aus. Legt nur das Einkaufs-Plättchen auf das Ermittler-Plättchen und das Zahltags-Plättchen rechts neben das Dach auf das Erkerfenster. In dieser Runde führt ihr nur den Einkauf aus. Den letzten Zahltag führt ihr erst vor der Schlusswertung aus (siehe dazu S. 15).

Hinweis: In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass der Ermittler auf dem Dach sein Zielfeld nicht erreichen kann: Siehe hierzu Seite 15, Spielende „Vollversion“.



Beispiel:
Ein Geheiminformations-Anzeiger überschreitet eine Schwelle. Dadurch wird das Ermittler-Plättchen auf die andere Seite gedreht und der Ermittler um 1 Feld nach rechts bewegt. Er landet dabei auf einem Feld mit einem Einkaufs-Plättchen. Dieses wird auf das umgedrehte Ermittler-Plättchen gelegt. Am Ende der aktuellen Runde wird nun ein Einkauf durchgeführt.



Der Einkauf

In den 5 Kaufphasen könnt ihr jeweils **genau 1 Einkauf** tätigen. Dabei habt ihr die Auswahl zwischen 1 (von insgesamt 3) weiteren Agenten, 1 Beistelltisch oder 1 (von insgesamt 4) Schreibtisch-Plättchen, also insgesamt 8 Gegenständen.

1 Zusätzlicher Agent (3x):

In einer Kauf-Phase könnt ihr **für 1 Schilling** genau 1 Agenten anwerben. Nehmt den Agenten vom Nebenhaus-Tableau in euren persönlichen **Vorrat**. Ihr dürft ihn im weiteren Spiel genau wie die anderen Agenten auf dem Spielplan einsetzen.



2 Telefon (1x):

Für 2 Schilling könnt ihr euch das Telefon (zur Kontaktaufnahme mit einem Informanten) kaufen. Ab sofort dürft ihr **in der Kartenphase immer 4 anstatt 3 Karten ziehen**. Von diesen 4 Karten müsst ihr 3 Karten zuordnen und nutzen und die 4. Karte **ungenutzt abwerfen**.



2 Wegeskizze (1x):

Für 2 Schilling könnt ihr euch die Wegeskizze (zu einem Schwarzmarkt) kaufen. Ab sofort dürft ihr **eigene Bestechungsmittel wie Geld** einsetzen. Ihr könnt nun bei einem Einkauf und bei einem Zahltag sowohl mit Geld als auch mit Bestechungsmitteln bezahlen (1 Schilling = 1 Bestechungsmittel).



2 Geldkassette (1x):

Für 2 Schilling könnt ihr euch die Geldkassette (für euer Schwarzgeld) kaufen. Ab sofort dürft ihr eure Einnahmen immer unmittelbar in eure Geldkassette legen, nachdem ihr sie erhalten habt (z.B. durch erfüllte Aufträge). Das so von euch ausgewählte Geld legt ihr unter das Geldkassetten-Plättchen, anstatt es offen auf dem Schreibtisch abzulegen.

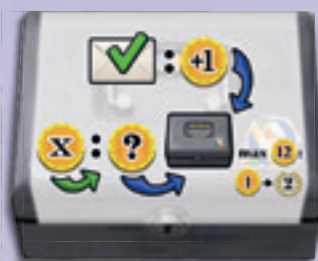
Zudem erhaltet ihr ab sofort immer genau **1 „Extra-Schilling“**, wenn ihr einen beliebigen Auftrag erfüllt, sogar dann, wenn dieser eigentlich kein Geld als Belohnung ausschüttet. Diesen „Extra-Schilling“ **müsst** ihr sofort in eure Geldkassette legen.

Das Geld in der Geldkassette dürft ihr nicht mehr für spätere Einkäufe bzw. Zahltage nutzen. Ein späteres Einzahlen von Geld ist nicht erlaubt.

Am Ende des Spiels ist jeder Schilling in der Geldkassette 2 Punkte wert. Die Geldkassette darf maximal 12 Schilling enthalten. Danach gibt es auch keine „Extra-Schillinge“ mehr.

Beispiel:

Jan möchte sich beim Einkauf den Beistelltisch kaufen, hat aber kein Geld. In einem vorangegangenen Einkauf hat er die Wegeskizze gekauft. So kann er den Beistelltisch mit 2 „Wein“- und 1 „Schokoladen“-Plättchen bezahlen.



Beispiel:

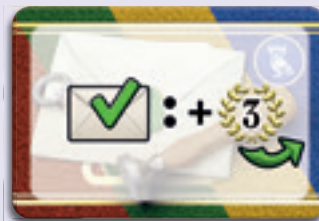
Anna hat den nebenstehenden Auftrag erfüllt. Sie erhält als Belohnung 1 Extra-Schilling, den sie sofort in die Geldkassette legen muss. Von den 3 Schilling, die sie als Belohnung erhält, legt sie 2 freiwillig in die Kassette und 1 offen in den Vorrat auf ihren Schreibtisch für den nächsten Zahltag.



!! Achtung: Eine Einzahlung von Bestechungsmitteln in die Geldkassette ist nie erlaubt.

2 Siegel (1x):

Für 2 Schilling könnt ihr das Siegel (für eure Geheimpost) kaufen. Ab sofort erhaltet ihr für jeden **erfüllten Auftrag 3 Punkte** zusätzlich.



3 Beistelltisch (1x):

Für 3 Schilling könnt ihr euch den Beistelltisch (für euer Büro) kaufen. Er wird rechts neben euren Schreibtisch angelegt. Ab sofort könnt ihr **4 anstatt 3 Karten** mit ihren Fähigkeiten offen in die jetzt 4 Schubladen ablegen. Zudem hat der Beistelltisch 1 zusätzliches Ablagefeld für einen **4. Auftrag**.





Der Zahhtag

Beim Zahntag **müsst** ihr jeden eurer eigenen **auf dem Spielplan** eingesetzten Agenten mit **1 Schilling** bezahlen. Verfügt ihr nicht über ausreichende Geldmittel, **müsst** ihr **jeden nicht ausbezahlten Agenten vom Spielplan nehmen** und in den persönlichen Vorrat zurückstellen.

Solange ihr Geld habt, **müsst** ihr eure Agenten bezahlen. Es ist **nicht erlaubt**, Geld zu sparen, um es für den nächsten Einkauf nutzen zu können.



Hinweis: Wenn ihr die **Wegeskizze** besitzt, dürft ihr beim Zahntag eure Agenten auch mit euren Bestechungsmitteln anstatt mit eurem Geld bezahlen. Wenn ihr in diesem Fall kein Geld mehr habt, dürft ihr eure Agenten weiterhin mit Bestechungsmitteln bezahlen, müsst dies aber nicht tun. Dies dürft ihr für jeden Agenten getrennt entscheiden. Ihr dürft auch mit Bestechungsmitteln beginnen, um eure Agenten zu bezahlen. Dann behaltet ihr gegebenenfalls Geld übrig, nachdem ihr alle eure Agenten entlohnen konntet. Das hilft euch eventuell beim nächsten Einkauf. Wenn ihr kein Geld mehr habt und keine Bestechungsmittel (mehr) ausgeben möchtet, nehmt ihr wie oben erläutert entsprechend viele jetzt noch unbezahlte Agenten vom Spielplan.



Beispiel:
Katrín hat 6 Agenten auf dem Plan eingesetzt. Sie bezahlt 5 Schilling, wählt einen Agenten (den sie nicht bezahlen kann) und stellt ihn in ihren Vorrat zurück.

Die Aufträge

Aufträge könnt ihr immer dann **annehmen bzw. erfüllen**, wenn ihr in Aktion III einen eurer **Agenten auf ein Gebäude** gestellt habt, dessen **Flagge** auch oben links auf dem Auftrag/den Aufträgen abgebildet ist. Es reicht nicht aus, wenn einer eurer Agenten bereits aus einer vorigen Runde auf einem Gebäude der abgebildeten Nation steht!

Ihr müsst euch dabei immer entscheiden, ob ihr einen oder mehrere Aufträge dieser Nation **erfüllen** (also abgeben) möchtet **oder** ob ihr 1 weiteren auf dem Spielplan ausliegenden Auftrag dieser Nation **annehmen** wollt. Ihr dürft in einem Zug nie beides gleichzeitig tun!

Für jeden Auftrag vom Spielplan, den ihr **annehmt**, erhaltet ihr sofort eine **Anzahlung**:

Für „A“-Aufträge erhaltet ihr **1 Schilling** und für „B“-Aufträge **2 Schillinge** aus dem allgemeinen Vorrat. Zur Erinnerung ist dies auch auf dem Spielplan abgebildet. Anschließend füllt ihr sofort das leere Feld auf dem Spielplan mit einem neuen „A“- bzw. „B“-Auftrag vom entsprechenden Nachziehstapel auf.

Um einen Auftrag **erfüllen** zu können, müsst ihr alle darauf dargestellten Bedingungen erfüllen. Ihr müsst gezeigte Bestechungsmittel oder Geheiminformationen aber **nicht abgeben**, sondern nur in eurem Vorrat haben. Ihr dürft einen oder auch mehrere Aufträge gleichzeitig erfüllen, wenn sie alle zur Nation des Gebäudes des gerade eingesetzten Agenten passen. Sollten ein oder mehr gleiche Bestechungsmittel/Geheiminformationen auf mehr als einem dieser Aufträge abgebildet sein, genügt es, diese/s einmal in eigenen Vorrat vorweisen zu können.

Für jeden erfüllten Auftrag erhaltet ihr die **oben rechts** auf dem Auftrag angegebene **Belohnung**. Die Anzahlung wird davon nicht abgezogen. Legt erfüllte Aufträge zurück in die Schachtel.

Jeder Auftrag trägt außerdem unten rechts eine **Nummer**, anhand der ihr ihn im Glossar nachschlagen könnt. Dort findet ihr Erklärungen zu den verschiedenen Auftragsarten.



Beispiel:
Jan hat einen Agenten auf einem Gebäude mit US-amerikanischer Flagge eingesetzt. Er hat schon einen Auftrag mit einer ebensolchen Flagge, die er nun erfüllen könnte. Er entscheidet sich aber, stattdessen den gezeigten Auftrag vom Spielplan zu nehmen, um später beide Aufträge gleichzeitig erfüllen zu können. Er legt den Auftrag auf seinem Schreibtisch ab und erhält 2 Schilling als Anzahlung.



Beispiel:
In einem späteren Zug setzt Jan erneut einen Agenten auf einem Gebäude mit US-amerikanischer Flagge ein. Nun kann er beide Aufträge auf einmal erfüllen: Da er die entsprechenden Geheiminformations-Plättchen nur haben, aber nicht abgeben muss, genügt es, dass er jeweils 1 „Glaskolben“ und 1 „Pistole“ gesammelt hat. Er erhält 3 Punkte und 7 Schilling.

SPIELENDEN „Vollversion“

Auch in der Vollversion tritt das Spielende ein, wenn der Ermittler auf dem Dach das für die Anzahl der Mitspielenden gültige letzte Feld erreicht. Das letzte Feld ist immer mit dem fünften Einkaufs- sowie dem zweiten Zahltags-Plättchen doppelt belegt. Legt das Einkaufs-Plättchen auf das Ermittler-Plättchen und das Zahltags-Plättchen rechts auf das Erkerfenster, wenn der Agent dieses Feld erreicht. Es kommt nun zu den folgenden Aktionen in der dargestellten Reihenfolge:

- Den fünften **Einkauf** führt ihr durch wie bisher, nachdem in dieser Runde alle ihren Zug beendet haben. Legt jetzt **nur das Einkaufs-Plättchen** in die Schachtel zurück und lasst das Zahltags-Plättchen noch zur Erinnerung auf dem Erkerfenster rechts neben dem Dach mit dem Ermittler liegen. Es folgt die **Start-Stadtappen-Weitergabe**, danach ist die (vorletzte) Runde beendet.
- Jetzt spielt ihr noch die **letzte Runde**.
- Danach prüft ihr, ob ihr noch offene Aufträge auf eurem Schreibtisch liegen habt. Ist dies der Fall, müsst ihr **für jeden nicht erfüllten Auftrag 1 eigenen Agenten vom Spielplan** nehmen.
- Nun führt ihr den zweiten **Zahltag** aus und müsst alle eure Agenten bezahlen, die sich noch auf dem Spielplan befinden. Könnt ihr dies nicht, nehmt ihr die jetzt **nicht bezahlten Agenten vom Spielplan** herunter.
- Zuletzt wird die **Schlusswertung** durchgeführt.



Hinweis: In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass der Ermittler auf dem Dach sein Zielfeld nicht erreichen kann, da es so viele „Schwellenüberschreitungen“ innerhalb einer Runde gab, dass bereits alle Geheiminformations-Anzeiger das letzte Feld ihrer Leiste erreicht haben. In diesem Fall wird das Spielende in der Runde eingeläutet, in der der letzte Geheiminformations-Anzeiger auf das letzte Feld seiner Leiste gezogen wird: Der aktuellen Runde folgt noch eine **letzte abschließenden Runde** und die **Schlusswertung**. Das Ausführen der Plättchen bleibt davon unberührt und findet am Ende der vorletzten (Einkauf) bzw. letzten Runde (Zahltag) statt.

Schlusswertung

Ihr erhaltet jetzt noch Punkte für das folgende Spielmaterial in eurem Besitz:

- **1-6 Punkte für jedes Geheiminformations-Plättchen** gemäß des Wertes des Bereichs, in dem sich der Geheiminformations-Anzeiger befindet.

- Für die **Gesamtmenge** eurer **Schreibtisch-Plättchen** („Telefon“, „Wegeskizze“, „Geldkassette“ und „Siegel“) erhaltet ihr:

| 1 Plättchen | 2 Plättchen | 3 Plättchen | 4 Plättchen |
|-------------|-------------|-------------|-------------|
| 1 Punkt | 3 Punkte | 6 Punkte | 10 Punkte |

- Punkte für das **gesparte Geld** (max. 12 Schilling) in der „Geldkassette“: **Je 1 Schilling = 2 Punkte** (max. 24 Punkte). Legt das gesparte Geld danach in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Nun führt ihr eine **Mehrheitswertung für die Agenten** durch. Die höchste Anzahl der Agenten **auf dem Spielplan** entscheidet über die Platzierung:

| | 1. Platz | 2. Platz | 3. Platz | 4. Platz |
|-----------|-----------|----------|----------|----------|
| 1 Agent | 8 Punkte | 0 Punkte | – | – |
| 2 Agenten | 12 Punkte | 6 Punkte | 0 Punkte | – |
| 3 Agenten | 12 Punkte | 8 Punkte | 4 Punkte | 0 Punkte |

Sollten mehrere Mitspielende die gleiche Anzahl an Agenten auf dem Spielplan haben, entscheidet zwischen ihnen die höhere Geldsumme im eigenen Vorrat über die Platzierung. Sollte auch hier ein Gleichstand bestehen, entscheidet die höhere Anzahl an eigenen Bestechungsmitteln. Bei einem weiteren Gleichstand zählt ihr die Punkte der entsprechenden Platzierungen zusammen und teilt sie durch die Anzahl der an diesem Gleichstand beteiligten Personen.

Wer jetzt auf der Punkteleiste vorne liegt, gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Geld im eigenen Vorrat hat. Ist auch dies gleich, zählen die eigenen Bestechungsmittel. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt, wer von den beteiligten Mitspielenden bei Spielende weiter hinten in der Spielreihenfolge sitzt.



Beispiel: Ulrich besitzt in einem Spiel zu viert bei der Schlusswertung das folgende Spielmaterial:

- Für gesammelte **Geheiminformations-Plättchen**:
 2×3 („Dia“) + 2×2 („Aktenkoffer“) + 3×4 („Mikrofilm“) + 2×2 („Glaskolben“) + 2×5 („Pistole“):
36 Punkte



- Für **3 Schreibtisch-Plättchen** („Telefon“, „Geldkassette“, „Siegel“):
6 Punkte



- Für **3 gesparte Schilling** in seiner Geldkassette:
6 Punkte



- Für den **2. Platz bei der Agentenmehrheit auf dem Spielplan**:
8 Punkte

Er erhält also noch **56 zusätzliche Punkte**.

Zusammenbau der Tische

Vor dem ersten Spiel müsst ihr eure Spielertableaus und Beistelltische wie folgt zusammenbauen:

- 1) Klebt die doppelseitigen Klebepunkte auf die im Bild rot markierten Punkte.
- 2) Faltet dann beide Hälften aufeinander und drückt die Stellen gut an, sodass sie zusammenkleben.



ERWEITERUNG 1: „Der dritte Mann“

Diese Erweiterung ist mit der Einstiegs- oder der Vollversion des Spiels spielbar!

SPIELAUFBAU:

Die in der Spielreihenfolge hinten sitzende Person stellt die „Stefan Feld“-Figur auf ein **violettes Gebäude** ihrer Wahl.



SPIELABLAUF:

„Stefan Feld“ wandert entlang der Straßen von Gebäude zu Gebäude und zählt als neutraler Agent, der von allen Spielern zum Umschließen der Plätze genutzt werden kann. Wer einen Platz mit Hilfe von „Stefan Feld“ umschließt, erhält die auf dem eingekreisten Platz liegende Geheiminformation, aber 1 Punkt weniger als angegeben, weil 1 eigener Agent weniger an der Einkreisung beteiligt war.

Anschließend wandert „Stefan Feld“ entlang einer der Straßen zum nächsten Gebäude mit einer **anderen Hintergrundfarbe**. Dabei wählt er immer **das Gebäude mit den meisten abgehenden Straßen zu Plätzen mit einer Geheiminformation**, es sei denn, dessen Farbe ist grau – auf ein **graues Gebäude** geht er **nie**. Sollte es dabei zu einem Gleichstand kommen, wählt „Stefan Feld“ immer zunächst das violette Gebäude mit der Schokolade, denn er liebt Schokolade. Dann das braune Gebäude mit Kaffee, dann das rosa Gebäude mit Wein, zuletzt das orange Gebäude mit einer Illustrierten. Ein Gebäude mit Tabak wählt er niemals, denn „Stefan Feld“ raucht nicht.

ERWEITERUNG 2: „Stefan-Feld-Agenten“ für Alle

Diese Erweiterung ist nur mit der Vollversion des Spiels spielbar!

!!! Wichtig: Hierzu benötigt ihr die „Stefan Feld“-Figuren der bisherigen 4 Spiele der „Stefan Feld City Collection“!

SPIELAUFBAU:

Alle Mitspielenden nehmen sich die ihrer Spielfarbe entsprechende „Stefan Feld“-Figur und stellen sie zu ihren anderen 5 Agenten in ihren persönlichen Vorrat: Hamburg = Blau, Amsterdam = Grün, New York City = Rot, Marrakesh = Gelb

SPIELABLAUF:

Die „Stefan Feld“-Figuren dürft ihr erst aus eurem Vorrat nehmen und einsetzen, nachdem ihr schon **mindestens 5 andere eigene Agenten** auf dem Spielplan eingesetzt habt. Ihr müsst sie aber nicht wieder herunternehmen, wenn die Anzahl eurer anderen Agenten auf dem Spielplan nach einem Zahltag auf unter 5 Agenten fallen sollte. Sofern ihr eure „Stefan Feld“-Figur bereits **vor** dem ersten Zahltag erstmalig eingesetzt („freigeschaltet“) habt, müsst ihr **nicht** wieder mindestens 5 andere eurer Agenten auf den Spielplan eingesetzt haben, bevor eure „Stefan Feld“-Figur erneut in Aktion tritt, d.h. eingesetzt werden darf, um die dadurch aktivierte **Fähigkeit b)** zu nutzen. Wenn ihr eure „Stefan Feld“-Figur aber vor dem ersten Zahltag noch gar nicht eingesetzt hattet, müsst ihr sie weiterhin zunächst durch 5 andere eurer Agenten auf dem Spielplan „freischalten“.

Grundsätzlich gelten die „Stefan Feld“-Figuren als „reguläre“ Agenten der entsprechenden Spielfarben, die euch helfen, Geheiminformations-Plättchen vom Spielplan zu nehmen. Eure „Stefan Feld“-Figur müsst ihr aber am **Zahltage nicht mit 1 Schilling** bezahlen, sondern mit **1 violetten Bestechungsmittel „Schokolade“**. Könnt ihr dies nicht, müsst ihr ihn in euren Vorrat zurückstellen.

Jede „Stefan Feld“-Figur bringt 2 Fähigkeiten mit sich, die von den Spielenden zum eigenen Vorteil genutzt werden können:

- **Fähigkeit a)** ist eine **dauerhafte** Fähigkeit, die **ab Spielbeginn** für die Person gilt, in deren Besitz sich die jeweilige „Stefan Feld“-Figur befindet. Sie gilt **unabhängig von der Anzahl der eigenen Agenten** auf dem Spielplan und vom Ort, an dem sich die „Stefan Feld“-Figur selbst befindet (inkl. des persönlichen Vorrats). Eure „Stefan Feld“-Figur muss sich für eure dauerhafte Fähigkeit also **NICHT** auf dem Spielplan befinden.
- **Fähigkeit b)** wird nur durch die „Stefan Feld“-Figur selbst ausgelöst, also **NUR** in einem Zug, in dem ihr diese Figur selbst in Aktion III eingesetzt oder versetzt habt.
Ausnahme „Marrakesh“: Hier löst ihr sie durch das zur „Stefan Feld“-Figur benachbarte Einsetzen eines Agenten aus.

HAMBURG (Spielfarbe Blau):



a) Du erhältst beim **Erfüllen jedes Auftrags**, der mindestens 1 Schilling als Belohnung einbringt, immer **1 Schilling mehr als angegeben**.

Hinweis: Der „Zusatz-Schilling“ der Geldkassette zählt hier **nicht** dazu.

b) Beim Einsetzen des „hanseatischen Börsenmaklers“ Stefan Feld musst du **maximal 1 Bestechungsmittel** bezahlen, wenn du ihn auf einem **Gebäude mit dem Siegel „Adel“** (Zylinder) einsetzt.

NEW YORK CITY (Spielfarbe Rot):



a) Du musst beim **Erfüllen jedes Auftrags mit USA-Flagge 1 Bestechungsmittel weniger** vorweisen als erforderlich, (sofern Bestechungsmittel auf dem entsprechenden Auftrag abgebildet sind) und erhältst außerdem immer **1 (zusätzlichen) Punkt** für jeden erfüllten USA-Auftrag.

b) Beim Ein- oder Versetzen des „New Yorker Bürgermeisters“ Stefan Feld musst du **maximal 1 Bestechungsmittel** bezahlen, wenn du ihn auf ein Gebäude mit USA-Flagge stellst.

AMSTERDAM (Spielfarbe Grün):



a) Du erhältst in **Aktion II** immer **1 braunes Bestechungsmittel „Kaffee“ zusätzlich**, wenn du **1 braunes Bestechungsmittel „Kaffee“** erhältst.

Hinweis: Dies bezieht sich nur auf das in Aktion II erhaltene Bestechungsmittel! Weitere durch andere Kartenfähigkeiten erhaltene Bestechungsmittel bringen dir keinen weiteren „Stefan Feld“-Figur-„Kaffee“ ein.

b) Der „niederländische Schwarzhändler“ Stefan Feld erlaubt es dir, beim **Erfüllen von Aufträgen** nach dem Einsetzen der „Stefan Feld“-Figur genau **1 braunen „Kaffee“ anstelle von 1 beliebigen Bestechungsmittel** vorzuzeigen (sofern Bestechungsmittel auf dem entsprechenden Auftrag abgebildet sind). Nur 1× pro Auftrag nutzbar!

MARRAKESH (Spielfarbe Gelb):



a) Du erhältst **1 Schilling zusätzlich bei der Annahme** jedes Auftrags.

Hinweis: Du erhältst dadurch bereits zu Spielbeginn 1 Schilling durch die Annahme deines Start-Auftrags!

b) Du darfst den „marokkanischen Nomaden“ Stefan Feld immer dann auf ein für ihn **benachbartes Gebäude weiterbewegen** (d.h. auf ein unmittelbar durch 2 Straßen und 1 Platz mit seinem jetzigen Gebäude verbundenes Gebäude), wenn du einen **anderen eigenen Agenten** auf ein Gebäude gestellt hast, das zu seinem jetzigen Gebäude benachbart ist. Das neue Gebäude der „Stefan Feld“-Figur muss dann **nicht** mehr benachbart sein zum gerade eingesetzten Agenten. **Erst danach** wird geprüft, ob du Plätze umschlossen hast und ggfs. Geheiminformationen erhältst.

Hinweis: Du musst für dieses Weiterbewegen keine Bestechungsmittel bezahlen, kannst damit aber auch keine Kartenfähigkeiten auslösen, weil es sich nicht um das reguläre Ein-/Versetzen eines Agenten in Aktion III handelt!

Beispiel:

Anna setzt ihren Agenten auf dem Gebäude oben links (rosa) ein. Dieses ist benachbart zu dem Gebäude, auf dem ihre „Stefan Feld“-Figur gerade steht (unten rechts, braun). Sie darf „Stefan Feld“ darum auf ein zu ihm benachbartes Gebäude bewegen:

Die „Stefan Feld“-Figur könnte **NICHT** auf das Gebäude unten links (orange) weiterziehen, denn auf diesem steht bereits einer ihrer anderen Agenten.

Die „Stefan Feld“-Figur könnte auf das Gebäude oben rechts (lila) weiterziehen. Damit würde Anna den 2er-Platz mit dem Geheiminformations-Plättchen „Pistole“ umschließen und das Plättchen sowie 2 Punkte zu erhalten.

Die „Stefan Feld“-Figur könnte aber auch stehen bleiben. Damit würde Anna den 3er-Platz mit dem Geheiminformations-Plättchen „Aktenkoffer“ umschließen und das Plättchen sowie 3 Punkte zu erhalten.



VIENNA

Stefan Feld
City Collection
5



vienna.queen-games.com



Stefan Feld
City Collection

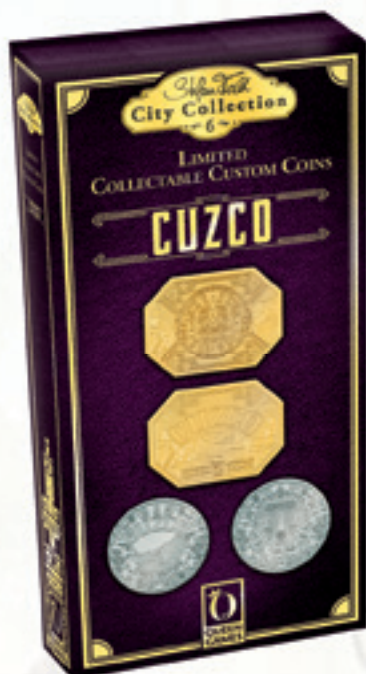


CUZCO

Stefan Feld
City Collection
6



cuzco.queen-games.com



Weitere Informationen
zur Stefan Feld
City Collection findet
ihr auf unserer
Webseite!



new.queen-games.com/sfcc

Inhaltsverzeichnis

| | | | |
|---|----|--|----|
| Spielbeschreibung..... | 1 | SPIELVORBEREITUNG „Vollversion“..... | 10 |
| SPIELMATERIAL „Einstiegsversion“..... | 2 | SPIELABLAUF „Vollversion“..... | 12 |
| ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL für die „Vollversion“..... | 3 | ● Einkauf oder Zahltag..... | 12 |
| SPIELAUFBAU „Einstiegsversion“..... | 4 | Die Aufträge..... | 14 |
| SPIELABLAUF „Einstiegsversion“..... | 6 | SPIELENDEN „Vollversion“..... | 15 |
| ● 1. Kartenphase..... | 6 | Schlusswertung..... | 15 |
| ● 2. Aktionsphase..... | 7 | Zusammenbau der Tische..... | 16 |
| ● 3. Start-Stadtwappen-Weitergabe..... | 9 | ERWEITERUNG 1: „Der dritte Mann“..... | 16 |
| SPIELENDEN „Einstiegsversion“..... | 9 | ERWEITERUNG 2: „Stefan-Feld-Agenten“ für Alle..... | 16 |
| Schlusswertung..... | 10 | | |



Stefan Feld City Collection 5

VIENNA GLOSSAR



Symbolübersicht

I

Aktion I

II

Aktion II

III

Aktion III

IV

Aktion IV



Doppelpunkt bei den Kartenfähigkeiten

Vor dem Doppelpunkt:

Bedingung/ Voraussetzung/ Auslöser

Nach dem Doppelpunkt:

Folgerung/ Ergebnis/ Ertrag

=

Gezeigte Bestechungsmittel/ Geheiminformationen müssen von der gleichen Sorte sein

≠

Gezeigte Bestechungsmittel/ Geheiminformationen müssen von verschiedenen Sorten sein

—

Bereits im eigenen Besitz



Erhalten



Bezahlen/ Abgeben



1 Feld vorrücken



2 Felder vorrücken



Kein Feld vorrücken



Erhalte 1 zusätzliches...



Benutze [X] als wäre es [Y]



X Punkte



Eigenen Agenten einsetzen auf ...



... ein Gebäude mit bestimmter Hintergrundfarbe (hier orange)/



... ein Gebäude mit bestimmter Flagge (hier USA)/



... ein Gebäude mit bestimmtem Siegel (hier Adel)/



... ein Gebäude, auf dem einer oder mehrere fremde Agenten stehen



2er Platz auf dem Spielplan



3er Platz auf dem Spielplan



4er Platz auf dem Spielplan



2 Karten vom Zugstapel auf die Hand nehmen



X Schilling



Siegel „Adel“



Siegel „Religion“



Siegel „Verwaltung“



Siegel „Kultur“



Siegel „Wissenschaft“



Bestechungsmittel „Schokolade“



Bestechungsmittel „Wein“



Bestechungsmittel „Tabak“



Bestechungsmittel „Illustrierte“



Bestechungsmittel „Kaffee“



Beliebige Bestechungsmittel



1 Bestechungsmittel weniger abgeben



Geheiminformation „Aktenkoffer“



Geheiminformation „Glaskolben“



Geheiminformation „Dia“



Geheiminformation „Mikrofilm“



Geheiminformation „Pistole“



Beliebige Geheiminformation



Geheiminformationsanzeiger „Aktenkoffer“



Geheiminformationsanzeiger „Glaskolben“



Geheiminformationsanzeiger „Dia“



Geheiminformationsanzeiger „Mikrofilm“



Geheiminformationsanzeiger „Pistole“



Beliebiger Geheiminformationsanzeiger



Flagge „Frankreich“



Flagge „Österreich“



Flagge „UdSSR“



Flagge „Großbritannien“



Flagge „USA“

Allgemeine Begriffe

Karten

Karten nachziehen: In der **Kartenphase** ziehst du 3 Karten vom Zugstapel auf die Hand.

Karten abwerfen: In deiner **Aktionsphase** wirfst du Karten ab, wenn du in Aktion I eine neue Karte in eine schon belegte „Schublade“ einschiebst, nachdem du in Aktion II ein Bestechungsmittel genommen hast, und nachdem du in Aktion IV einen Geheiminformationsanzeiger vorgerückt hast.

Eine Karte in die „Schublade“ legen: In **Aktion I** legst du die linke der 3 oben auf deinem Schreibtisch abgelegten Karten in eine „Schublade“ unterhalb des Schreibtischs. Du kannst ihre Fähigkeit ab sofort nutzen.

Eine Karte in der „Schublade“ nutzen: Du darfst nur die Fähigkeit einer Karte nutzen, die in einer deiner „Schubladen“ liegt. Die Fähigkeit einer Karte ist so lange in der auf der jeweiligen Karte angegebene Aktion aktiv, wie sie in einer deiner „Schubladen“ liegt.

Erhalte ein Bestechungsmittel: In Aktion II erhältst du entsprechend deiner gewählten Karte 1 Bestechungsmittel aus dem allgemeinen Vorrat. Es gibt 5 unterschiedliche Bestechungsmittel.

Bewege einen Geheiminformationsanzeiger:

In Aktion IV rückst du entsprechend der gewählten Karte 1 Geheiminformationsanzeiger 1 Feld auf dem Geheiminformationstableau nach rechts vor. Es gibt 5 unterschiedliche Geheiminformationen.

Spielplan

Gebäude: Es gibt insgesamt 30 Wiener Gebäude, die mit jeweils einer von 5 unterschiedlichen **Hintergrundfarben** unterlegt sind und jeweils einer der 5 **Nationen** als Geheimquartier dienen. In der Vollversion kommt noch je eines von 5 unterschiedlichen **Siegeln** hinzu.

Einen Agenten auf einem Gebäude einsetzen (Aktion III): Um einen deiner Agenten auf einem Gebäude einzusetzen, musst du 2 der bei dem Gebäude abgebildeten **Bestechungsmittel** abgeben.

Wiener Plätze: Es gibt 40 Wiener Plätze. Sie tragen die Zahlen „2“, „3“ und „4“. Dies bedeutet, dass 2, 3 oder 4 Straßen zu benachbarten Gebäuden führen.

Eine Geheiminformation erhalten: Du erhältst das Plättchen, das auf einem Platz liegt, sobald du Agenten in allen 2, 3 oder 4 benachbarten Gebäude eingesetzt hast. Du erhältst dann zusätzlich 2, 3 oder 4 Punkte als Belohnung.

Die Straßen: Straßen verbinden die Plätze, auf denen die Geheiminformationen ausliegen, mit den sie umgebenden Gebäuden.

Die Prater-Postkarte (Vollversion): Das ist der Bereich oben rechts auf dem Spielplan, auf dem die Aufträge ausliegen, welche du ggfs. annehmen, also auf deinen Schreibtisch legen darfst.

Sonstiges

Erhalte X Schilling: In der Vollversion verdienst du durch das Annehmen und Erfüllen von Aufträgen Geld. Nimm dir die jeweils angegebene Geldsumme aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf deinen Schreibtisch.

Kaufen und Zahltag: In der Vollversion kannst du deinen Schreibtisch mit Schreibtischzubehör und einem Beistelltisch verbessern sowie zusätzliche Agenten anwerben. Diese Verbesserungen sowie der Unterhalt deiner Agenten am Zahltag kosten Geld. Nimm entsprechend viel Geld aus deinem Vorrat und lege es in den allgemeinen Vorrat.

Übersicht über die Kartenfähigkeiten

Bis auf wenige Ausnahmen verfügen immer 5 bis 10 Karten über gleichartige Fähigkeiten, die sich nur in einer Information unterscheiden. Dies wird in der Erklärung der Kartenfähigkeit folgendermaßen aufgeführt:

○-Bestechungsmittel = Bestechungsmittel der abgebildeten Sorte

☐-Gebäude = Gebäude mit der abgebildeten Flagge

□-Anzeiger = Geheiminformationsanzeiger der abgebildeten Sorte

🏠-Gebäude = Gebäude der abgebildeten Farbe

☐-Gebäude = Gebäude mit dem abgebildeten Siegel

□-Geheiminformation = Geheiminformation der abgebildeten Sorte

Generelle Hinweise:

- Ein durch eine Fähigkeit erhaltener Bonus von einer Karte (meist rechts von einem „Doppelpunkt“ angezeigt) kann niemals einen anderen Bonus auslösen!
- Die Karten-Fähigkeiten sind **kumulativ**. Solltest du zum Beispiel Karten besitzen, mit denen dein eingesetzter Agent sowohl für ein lila Gebäude als auch für ein Frankreich-Gebäude einen Bonus erhält und du ihn in ein Gebäude mit beiden Merkmalen einsetzt, erhältst du beide Boni.

Karten der Einstiegsversion:

001-010

II



Aktion II: Erhältst du 1 ○-Bestechungsmittel, erhalte 1 zusätzliches Bestechungsmittel derselben Sorte.

Hinweis: Dies bezieht sich nur auf das in Aktion II erhaltene Bestechungsmittel. Weitere durch andere Kartenfähigkeiten erhaltene Bestechungsmittel bringen kein weiteres zusätzliches Bestechungsmittel aufgrund dieser Karte.

011-015

II



Aktion II: Erhältst du 1 ○-Bestechungsmittel, erhalte 2 Punkte.

Hinweis: Dies bezieht sich nur auf das in Aktion II erhaltene Bestechungsmittel. Weitere durch andere Kartenfähigkeiten erhaltene Bestechungsmittel bringen keine zusätzlichen Punkte aufgrund dieser Karte.

2

016-020

II



Aktion II: Erhältst du 1 ○-Bestechungsmittel, schiebe einen beliebigen Informationsanzeiger 1 Feld weiter.

Hinweis: Dies bezieht sich nur auf das in Aktion II erhaltene Bestechungsmittel. Weitere durch andere Kartenfähigkeiten erhaltene Bestechungsmittel erlauben kein erneutes Vorrücken eines Anzeigers aufgrund dieser Karte.

021-025



Aktion III:
Setzt du deinen Agenten auf einem -Gebäude ein, erhalte 1 Bestechungsmittel deiner Wahl.

046-055



Aktion III:
Setzt du deinen Agenten auf einem -Gebäude ein, erhalte 1 Bestechungsmittel deiner Wahl.

076-080



Aktion IV:
Rückst du den -Anzeiger 1 Feld vor, erhalte 2 Punkte.

026-030



Aktion III:
Setzt du deinen Agenten auf einem -Gebäude ein, erhalte 3 Punkte.

056-060



Aktion III:
Setzt du deinen Agenten auf einem -Gebäude ein, erhalte 3 Punkte.

081-085



Aktion III:
Setzt du deinen Agenten auf einem Gebäude ein, auf dem bereits einer oder mehrere fremde Agenten stehen, erhalte genau 2 -Bestechungsmittel.

031-035



Aktion III:
Setzt du deinen Agenten auf einem -Gebäude ein, rücke einen beliebigen Geheiminformations-anzeiger 1 Feld vor.

061-065



Aktion III:
Setzt du deinen Agenten auf einem -Gebäude ein, rücke einen beliebigen Geheiminformations-anzeiger 1 Feld vor.

086-090



Aktion III:
Setzt du deinen Agenten auf einem Gebäude ein, auf dem bereits einer oder mehrere fremde Agenten stehen, erhalte genau 5 Punkte.

036-045



Aktion III:
Setzt du deinen Agenten auf einem -Gebäude ein, zahle 1 Bestechungsmittel weniger.

Hinweis: Du kannst den Preis für das Einsetzen deines Agenten durch passende Kombinationen von Karten auf bis zu „0 Bestechungsmittel zahlen“ reduzieren, bekommst aber nie etwas ausbezahlt.

066-075



Aktion IV:
Schiebst du den -Anzeiger 1 Feld weiter, erhalte 1 Bestechungsmittel deiner Wahl.

Zusätzliche Karten der Vollversion

091-100



Aktion III:

Setzt du deinen Agenten auf einem -Gebäude ein, zahle 1 Bestechungsmittel weniger.

Hinweis: Du kannst den Preis für das Einsetzen deines Agenten durch passende Kombinationen von Karten auf bis zu „0 Bestechungsmittel zahlen“ reduzieren, bekommst aber nie etwas ausbezahlt.

121-125



Aktion III:

Setzt du deinen Agenten auf einem Gebäude ein, auf dem bereits einer oder mehrere fremde Agenten stehen, zahle genau 1 Bestechungsmittel weniger.

Hinweis: Du kannst den Preis für das Einsetzen deines Agenten durch passende Kombinationen von Karten auf bis zu „0 Bestechungsmittel zahlen“ reduzieren, bekommst aber nie etwas ausbezahlt.

136-140



Aktion III:

Erhältst du eine -Geheiminformation, erhalte 8 Punkte.

Hinweis: Diese Punkte erhältst du zusätzlich zu denen, die neben dem Platz aufgedruckt sind, von dem du die Geheiminformation genommen hast.

101-110



Aktion III:

Setzt du deinen Agenten auf einem -Gebäude ein, erhalte 1 Bestechungsmittel deiner Wahl.

126-130



Aktion III:

Setzt du deinen Agenten auf einem Gebäude ein, auf dem bereits einer oder mehrere fremde Agenten stehen, ziehe sofort genau 2 Karten für die nächste Runde auf die Hand.

Hinweis: Ziehe in der nächsten Kartenphase wie gewohnt 3 Karten. Wähle dann 3 deiner 5 Handkarten aus, die du verdeckt oberhalb deines Schreibtischs auslegst. Lege die restlichen 2 Karten offen auf den Ablagestapel.

141-145



Aktion III:

Erhältst du eine -Geheiminformation, rücke den zugehörigen -Anzeiger 2 Felder vor.

Beispiel: Anna hat Karte 141 (s.o.) in ihrer „Schublade“ liegen und erhält in Aktion III eine „Pistole“. Jetzt hat sie insgesamt 3 Pistolen. Durch das zweimalige Vorrücken des Pistolen-Geheiminformationsanzeigers erhält sie darum zweimal 3 Punkte.

111-115



Aktion III:

Setzt du deinen Agenten auf einem -Gebäude ein, erhalte 3 Punkte.

131-135



Aktion III:

Erhältst du eine -Geheiminformation, erhalte beliebige, aber unterschiedliche Bestechungsmittel gemäß der Zahl der Mitspielenden.

Beispiel: Jan hat Karte 131 (s.o.) in seiner „Schublade“ liegen und erhält in Aktion III einen „Aktenkoffer“. Da sie zu dritt spielen, darf er sich 3 unterschiedliche Bestechungsmittel aus dem Vorrat nehmen. Er wählt „Kaffee“, „Schokolade“ und eine „Illustrierte“.

146-155



Aktion III:

Du darfst mit -Bestechungsmitteln zahlen, als wären sie ein beliebiges anderes Bestechungsmittel.

Hinweis: Dies gilt nur in Aktion III beim Einsetzen eines Agenten.

116-120



Aktion III:

Setzt du deinen Agenten auf einem -Gebäude ein, rücke einen beliebigen Geheiminformationsanzeiger 1 Feld vor.

156-165

**Aktion IV:**

Statt den gezeigten □-Anzeiger vorzurücken, darfst du einen beliebigen anderen Geheiminformationsanzeiger 1 Feld vorrücken.

171

**Aktion III:**

Erhältst du eine beliebige Geheiminformation von einem 2er-Platz, erhalte 2 beliebige Bestechungsmittel derselben Sorte.

173

**Aktion III:**

Erhältst du eine beliebige Geheiminformation von einem 4er-Platz, erhalte 4 beliebige Bestechungsmittel derselben Sorte.

166-170

**Aktion III:**

Erhältst du eine Geheiminformation einer Sorte, die du zuvor **nicht** besessen hast, erhalte 5 Punkte.

Hinweis: Diese Punkte erhältst du zusätzlich zu denen, die auf dem Platz aufgedruckt sind, von dem du die Geheiminformation genommen hast.

172

**Aktion III:**

Erhältst du eine beliebige Geheiminformation von einem 3er-Platz, erhalte 3 beliebige Bestechungsmittel derselben Sorte.

174-175

**Aktion III:**

Erhältst du eine beliebige Geheiminformation, erhalte 1 beliebiges Bestechungsmittel.

Die Aufträge

Die Aufträge unterteilen sich in 3 Kategorien: Startaufträge, „A“-Aufträge und „B“-Aufträge.

Sie unterscheiden sich anhand der Nummerierung unten rechts auf der Vorderseite und anhand ihrer Rückseiten:



Vorderseite Startauftrag



Rückseite Startauftrag



Vorderseite A



Rückseite A



Vorderseite B



Rückseite B

Aufbau der Aufträge:

Oben links: „Briefmarke“

Oben links ist in einer „Briefmarke“ jeweils eine der 5 Flaggen angegeben. Nur wenn ihr in der aktuellen Runde einen eigenen Agenten auf ein Gebäude mit identischer Flagge gestellt habt, dürft ihr entweder:

- **1 Auftrag** mit der entsprechenden Flagge **annehmen**, d.h. vom Spielplan nehmen, die entsprechende Anzahlung (1 Schilling bei „A“-Aufträgen, 2 Schilling bei „B“-Aufträgen) erhalten und den Auftrag auf eurem Schreibtisch ablegen.
- oder
- **1 oder mehrere Aufträge** mit der entsprechenden Flagge **erfüllen**, wenn ihr alle darauf gezeigten Voraussetzungen erfüllt.

Oben rechts: Belohnung

Oben rechts ist die Belohnung angegeben, die ihr erhaltet, wenn ihr einen Auftrag erfüllt. Dabei handelt es sich um Geld, das ihr aus dem Vorrat nehmt und/oder Punkte, die ihr mit eurem Punktemarker auf der Punkteleiste vorrückt.

Mitte: Voraussetzungen

Ihr müsst die mittig auf den Aufträgen angegebenen Voraussetzungen erfüllen, um den Auftrag zu erfüllen. Es gibt 4 Arten von Voraussetzungen, die auf der nächsten Seite erläutert werden.

Briefmarke mit Flagge: Wichtig zum Annehmen und Erfüllen des Auftrags.

Belohnung, die man beim Erfüllen des Auftrags erhält



Voraussetzungen zum Erfüllen des Auftrags

Auftragskategorie und -nummer

Siegel: S-01 bis S-05; A-16 bis A-20; B-21 bis B-25



Du musst je 1 Agenten auf Gebäuden mit den gezeigten Siegeln eingesetzt haben. Wird das gleiche Siegel auf einem Auftrag mehrfach aufgeführt, musst du auch Agenten in der entsprechenden Anzahl auf mehreren solcher Gebäude stehen haben. Wird das gleiche Siegel auf verschiedenen Aufträgen aufgeführt, die du gleichzeitig erfüllen möchtest, zählt derselbe Agent für mehrere Aufträge.



Beispiel:
Katrín hat die Aufträge S-01 und A-16 (s.o.). Sie hat in ihrem Zug 1 Agenten auf einem Gebäude mit französischer Flagge eingesetzt, das ein Siegel „Religion“ zeigt. Sie hat einen zweiten und dritten Agenten auf Gebäuden mit dem Siegel „Adel“ stehen. Dadurch kann sie beide Aufträge gleichzeitig erfüllen und erhält 5 Schilling aus dem Vorrat und 2 Punkte, die sie auf der Punkteleiste vorrückt.

Bestechungsmittel: A-01 bis A-15



Du musst jedes der aufgeführten Bestechungsmittel besitzen. Du musst sie nicht abgeben, um den Auftrag zu erfüllen. Wird das gleiche Bestechungsmittel auf verschiedenen Aufträgen aufgeführt, die du gleichzeitig erfüllen möchtest, genügt es, wenn du von diesem Bestechungsmittel 1 Plättchen besitzt.

Gebäude: A-21 bis A-30



Du musst 1 Agenten auf dem gezeigten Gebäude eingesetzt haben. Um sie einfacher identifizieren zu können, sind sie unten links mit einem dunkelblauen Hausnummernschildchen versehen, welche die Buchstaben A bis L tragen.

Hinweis: Um eine Verwechslung mit den römisch nummerierten Aktionen zu vermeiden, haben wir die Buchstaben I und J übersprungen.

Geheiminformationen: B-01 bis B-20



Du musst jede der aufgeführten Geheiminformationen besitzen. Du musst sie nicht abgeben, um den Auftrag zu erfüllen. Wird die gleiche Geheiminformation auf verschiedenen Aufträgen aufgeführt, die du gleichzeitig erfüllen möchtest, genügt es, wenn du von dieser Geheiminformation 1 Plättchen besitzt!



Beispiel:
Ulrich hat die Aufträge B-03, B-14 und B-20 (s.o.).
Er hat in seinem Zug 1 Agenten auf einem Gebäude mit österreichischer Flagge eingesetzt.
Aktuell hat er folgende Geheiminformationen:
1x „Aktenkoffer“, 1x „Dia“, 1x „Glaskolben“, 1x „Mikrofilm“, 2x „Pistole“
Damit kann er die Aufträge B-03 und B-14 erfüllen.
Er erhält 13 Punkte, die er auf der Punkteleiste vorrückt, und 1 Schilling aus dem Vorrat.
Den Auftrag B-20 darf Ulrich in diesem Zug nicht erfüllen, obwohl er die nötigen Geheiminformationen gehabt hätte, da er seinen Agenten nicht in einem Gebäude mit USA-Flagge eingesetzt hat.