

# REIBACH & CO



## Hier *zählt* nur das Eine!

Nämlich Kohle, Kies und Knete. Zaster, Piepen und Mäuse. Ob mit Immobilien, Aktien oder Gold, es gibt viele Möglichkeiten, den Rubel rollen zu lassen. Wer ist der größte Geschäftemacher im Lande, wer versteht sein Business am besten?

Nur mit mehr Know-how, mehr Durchsetzungsvermögen und mehr Raffinement als die Konkurrenten - dargestellt durch die ausgespielte Menge der Karten - gelingt der entscheidende Vorsprung, der die Kassen klingen läßt.

**Gewinner ist, wer - nach 3 Wertungen - den meisten Reibach vorweisen kann.**

Spielmaterial:            90 Business-Karten  
                                  10 Reibach-Karten  
                                  5 Multitalent-Karten  
                                  5 Risiko-Karten

(Zudem wird noch ein Blatt Papier und ein Stift zum Notieren des ganzen Reibachs benötigt.)

# Spielvorbereitung

- **Die 10 Reibach-Karten** (mit \$-Zeichen) werden aussortiert; die übrigen 100 Karten werden gut gemischt.
  - **Jeder Spieler erhält** hiervon verdeckt 4 Karten, die er auf die Hand nimmt.
  - **3 Karten** werden offen nebeneinander in die Tischmitte gelegt.
  - **In die restlichen Karten** werden schließlich die 10 Reibach-Karten gut eingemischt. Alle diese Karten bilden dann den verdeckten Aufnahmestapel, der neben den 3 offenliegenden Karten plaziert wird.
- Pro Spieler:  
4 Karten
- 3 Karten  
offen auslegen
- Restl. Karten  
bilden Auf-  
nahmestapel

# Spielverlauf

- **Der älteste Spieler beginnt**; anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
  - **Drei Aktionspunkte** (AP) hat jeder zur Verfügung, wenn er an die Reihe kommt. Diese müssen immer komplett verbraucht werden, auch wenn es - vor allem gegen Ende des Spieles - zu eigenen Ungunsten ist.
- 3 Aktionspunkte  
pro Spieler und  
Runde

Folgende Aktionen stehen zur Verfügung:

- **Karte aufnehmen:**
    - Für 1 AP kann ein Spieler eine der drei offen ausliegenden Karten auf die Hand nehmen. Diese Karte wird umgehend durch die oberste des Aufnahmestapels ersetzt, so daß also immer - auch während des Zuges eines Spielers - drei Karten offen ausliegen.
    - Für 2 AP kann direkt die oberste Karte vom Aufnahmestapel gezogen werden. *Dies hat den Vorteil, daß den Mitspielern verborgen bleibt, welchen Kartentyp man gezogen hat.*
- 1 AP: Karte  
von Tischmitte  
aufnehmen
- 2 AP: Karte von  
Aufnahmestapel  
aufnehmen

- **Verdeckte Karte ablegen:**

Für 1 AP kann ein Spieler eine seiner Handkarten mit der Rückseite nach oben vor sich ablegen. Eine solche verdeckte Karte gilt nun als »Geschäftemacher«, an den weitere - offene - Karten angelegt werden können.

- **Offene Karte ablegen:**

Für 1 AP kann ein Spieler eine seiner Handkarten offen an einen Geschäftemacher bzw. die dort bereits liegende/n Karte/n (»Reihe«) anlegen. Offene Karten können nie ohne Geschäftemacher ausliegen.

Jeder Spieler kann Art und Reihenfolge der Aktionen frei bestimmen.

*So kann man beispielsweise einfach drei Karten aus der Mitte auf die Hand nehmen. Oder man legt eine Karte verdeckt aus (Geschäftemacher), nimmt eine aus der Mitte und legt diese dann an den gerade gespielten Geschäftemacher an. Oder man legt drei Geschäftemacher aus oder ... oder... oder ...*

- **Geschäfte machen** ist ganz einfach: Zunächst einmal legt man eine beliebige Handkarte verdeckt aus: den Geschäftemacher. Diese Karte muß allerdings zuvor allen Mitspielern gezeigt werden, so daß jeder deren Art kennt. Anschließend darf sie für den Rest des Spiels von keinem Spieler mehr angeschaut werden. Alle weiteren Karten, die an diesen Geschäftemacher angelegt werden, werden offen - *und aus Platzgründen möglichst halb versetzt aufeinander* - abgelegt. Sie müssen alle aus ein und demselben Business, also gleicher Farbe sein. (Ausnahmen: Multitalent- und Risiko-Karten). Diese Farbe muß nicht mit der auf der Vorderseite des Geschäftemachers übereinstimmen.

1 AP: Karte verdeckt auslegen (»Geschäftemacher«)

1 AP: Karte offen an Geschäftemacher anlegen

Art und Reihenfolge der Aktionen sind beliebig

»Geschäftemacher« kann eine beliebige Karte sein (auch Multitalent- oder Risiko-Karte)

Nur eine Farbe pro »Geschäftemacher«

Nur eine Reihe  
pro Farbe

Bis zu 10 Geschäftemacher kann ein Spieler vor sich liegen haben - und zwar für jeden Business-Bereich genau einen. Es ist nicht erlaubt, von ein und demselben Business mehrere Reihen aufzubauen.

Multitalent  
kann für jede  
Farbe eingesetzt  
werden.



Risiko-Karte  
beendet Reihe -  
und verdoppelt  
Reibach



- **Ein Multitalent** kann für jedes Business eingesetzt werden und zählt dann wie eine Karte dieser Farbe. In einer Reihe dürfen beliebig viele Multitalente liegen, allerdings muß die erste Karte nach dem Geschäftemacher eine richtige Business-Karte sein, so daß die Art des Business dadurch eindeutig definiert ist. Ein Multitalent kann als Geschäftemacher eingesetzt werden, aber nicht die Funktion der Risiko-Karte übernehmen.
- **Eine Risiko-Karte** kann ebenfalls an jede Reihe mit mindestens einer Business-Karte angelegt werden, gilt aber nicht als weitere Karte dieser Farbe, sondern bewirkt, daß sich der Reibach dieser Reihe bei jeder folgenden Wertung verdoppelt. Allerdings wird mit einer Risiko-Karte eine Reihe ein für allemal beendet, d.h. keine weitere Karte kann mehr angelegt werden. Eine Risiko-Karte kann auch als Geschäftemacher eingesetzt werden (*verdoppelt dann aber natürlich nicht den Reibach dieser Reihe*).
- **Was liegt, das liegt!** Eine einmal ausgelegte Karte kann nicht mehr zurückgenommen oder umgelegt werden, egal ob es sich um einen Geschäftemacher, ein Multitalent, eine Business- oder Risiko-Karte handelt.

- **Jede Reibach-Karte**, die während des Spielverlaufs aufgedeckt oder von einem Spieler gezogen wird, wird sofort - für jeden sichtbar - offen auf einen gesonderten Stapel gelegt (und umgehend durch eine neue Karte ersetzt). Wird die vierte Reibach-Karte aufgedeckt, wird das Spiel sofort unterbrochen, und es kommt zur ersten Wertung. Die zweite Wertung findet statt, wenn drei weitere Reibach-Karten aufgedeckt wurden. Die dritte und letzte Wertung tritt ein, wenn erneut drei (insgesamt also alle zehn) Reibach-Karten aufgedeckt wurden. Das Spiel endet anschließend.

*Es erleichtert den Überblick, wenn die jeweiligen Reibach-Karten nach einer Wertung verdeckt zur Seite gelegt werden.*

Sollten die erste oder zweite Wertung während des Zuges eines Spielers eintreten, wird damit sein Zug unterbrochen. Er setzt ihn anschließend, nachdem die Wertung ausgeführt wurde, wieder fort. Da nach der dritten Wertung das Spiel sofort endet, kann es vorkommen, daß hier ein Spieler eventuell einen oder zwei Aktionspunkte verliert.

- **Die Wertungen** bewirken, daß die Geschäfte der Spieler auf ihre Marktmacht hin überprüft werden und ihnen entsprechend viel Reibach zugute kommt:
  - **4 Millionen** erhält ein Spieler für jedes Business, das er als einziger ausliegen hat (= Monopol). Die Länge der Reihe spielt hierbei keine Rolle.
  - **3 Millionen** bringt einem Spieler jedes Business ein, das zwar nicht das einzige, aber das stärkste seiner Art ist, also die längste Reihe bildet.
  - **1 Million** gibt es noch für jedes Business, das die zweitlängste Reihe seiner Art darstellt.



4. Reibach-Karte  
= 1. Wertung  
7. Reibach-Karte  
= 2. Wertung  
10. Reibach-Karte  
= 3. Wertung  
und Spielende

Wertung unterbricht den Zug eines Spielers

Reibach:

+ 4 Mio.  
für Monopol

+ 3 Mio. für  
längste Reihe

+ 1 Mio. für  
zweitlängste  
Reihe

Gibt es in einem Business einen Gleichstand um die längste Reihe, wird der Reibach unter den betroffenen Spielern aufgeteilt (es wird abgerundet). Da hier in diesem Fall die zweitlängste Reihe entfällt, werden entsprechend immer  $3 + 1 = 4$  Millionen verteilt.

Bei Gleichstand um die zweitlängste Reihe in einem Business gehen alle Beteiligten leer aus.

Eine ausgespielte Risiko-Karte verdoppelt bei jeder Wertung den Reibach der entsprechenden Reihe.

Nur bei 3.  
Wertung;

- 2 Mio. für  
»leeren«  
Geschäftemacher

- 1 Mio. für jede  
Handkarte

Nur bei der dritten und letzten Wertung gibt es auch Reibacheinbußen:

- **2 Millionen Miese** bringt ein Geschäftemacher, der allein, also ohne jegliche Business-Karte, ausliegt.
- **1 Million Miese** verursacht jede Karte, die ein Spieler am Spielende noch auf der Hand hat.

Nach jeder Wertung werden alle Einkünfte (und bei der 3. Wertung evtl. auch die Verluste) für jeden Spieler auf einem Blatt notiert.

*Auf der Rückseite dieser Spielregel befindet sich ein Wertungsblatt - als- Vorlage zum Kopieren.*

- **Es gewinnt der Spieler**, der nach der dritten Wertung den größten Gesamt-Reibach vorweisen kann.



© 1995 White Wind, Inc  
© 1996 FX Schmid  
D-83209 Prien

No. 70327.4

**Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel?**

Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung.  
Schreiben Sie uns oder rufen Sie an.  
FX Schmid, Bachstraße 17, 83209 Prien,  
Tel. 0 80 51/69 08-31.

Ein Beispiel:

Nach der 7. Reibach-Karte kommt es zur 2. Wertung.

Die Auslagen der Spieler A, B und C sehen folgendermaßen aus:

### Spieler A erhält für



Öl: 3 Mio.

Immob.: 2 Mio.

Glücksp.: 4 Mio.

Antiquit.: 2 Mio.

(längste Reihe)  
(Gleichstand mit C  
um längste Reihe)  
(Monopol)  
(zweitlängste Reihe  
x2 wg. Risiko-Karte)

Gesamt: 11 Mio.

### Spieler B erhält für



Öl: 0 Mio.

Immob.: 0 Mio.

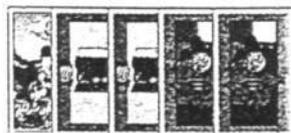
Luxus: 8 Mio.

Kunst: 4 Mio.

(Gleichst. mit C  
um zweitl. Reihe)  
(Gleichst. A + C  
umllängste Reihe)  
(Monopol x2)  
(Monopol)

Gesamt: 12 Mio.

### Spieler C erhält für



Öl: 0 Mio.

Immob.: 2 Mio.

Antiquit.: 3 Mio.

Schmuck: 4 Mio.

Gold: 4 Mio.

(Gleichstand mit B)  
(Gleichstand mit A)  
[längste Reihe)  
(Monopol)  
(Monopol)

Gesamt: 13 Mio.

<b>Spielernamen</b>															
Wertungen	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Aktien (d'grün)															
Gold (lila)															
Immob. (oliv)															
Devisen (gelb)															
Luxusg. (h'blau)															
Glückssp.(d'blau)															
Antiqu. (h'grün)															
Öl (orange)															
Schmuck (rosa)															
Kunst (rot)															
»Reibach«	+	+		+	+		+	+		+	+		+	+	
<b>GESAMT</b>	=			=			=			=			=		