

ERB SCHLEICHER



AG





Spielidee

Die vermögende und betagte Tante Luzie wird sich bald verabschieden. Da ist es nur zu gut verständlich, daß sie von allen Familienmitgliedern (= Spielern) aufs äußerste umworben wird - natürlich ohne jeden Hintergedanken, denn wer den anderen Erbschleichelei unterstellt, der hat sicher selbst keine weiße Weste...



Derjenige Spieler, der die Nerven dazu hat, sich im richtigen Augenblick erfolgreich bei Tante Luzie einzuschmeicheln und dann die besten Karten ausspielt, der wird von ihr fürstlich belohnt und im Testament gebührend berücksichtigt werden. Wer sich schließlich als erfolgreichster Erbschleicher „profilieren“ und die liebe Tante am meisten beerben konnte, gewinnt dieses völlig aus dem Leben gegriffene Spiel.



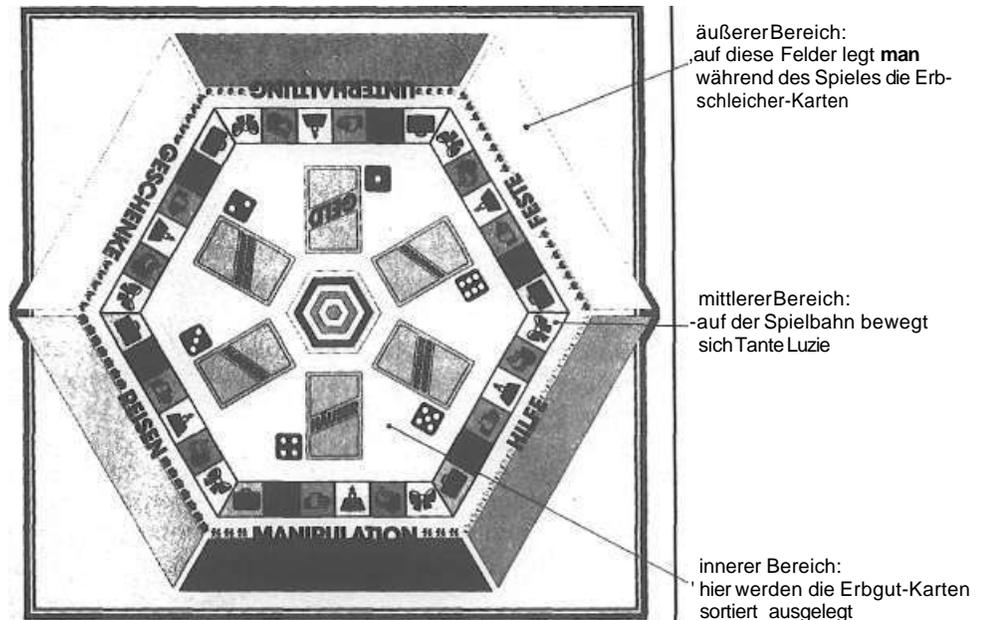
Inhalt

- I Spielplan
- 1 Tante-Luzie-Figur
- I Würfel
- 36 Erbgut-Karten
- 216 Erbschleicher-Karten (6 Sätze a 36 Karten)



Spielvorbereitung

Zunächst sortiert man die 36 Erbgut-Karten in sechs verschiedene Kategorien (siehe Kartenrückseiten), mischt die sechs Karten jeder Kategorie und legt sie dann verdeckt auf das betreffende Feld im inneren Bereich des Spielplanes.



Jeder Erbschleicher - pardon: Mitspieler - erhält einen kompletten Kartensatz an Erbschleicher-Karten (= **36 Karten** derselben Farbe), mischt ihn gut durch, legt ihn dann verdeckt vor sich hin und nimmt die obersten 5 Karten zu sich. Die Karten sollte man stets so halten, daß die Konkurrenz am besten nicht einsehen kann, welche tollen Geschenke für Tante Luzie man selbst in der Hand hält.

Dann wird die Tante-Luzie-Figur auf ein beliebiges Feld der Spielbahn im mittleren Spielplanbereich gesetzt. Jeder Spieler würfelt einmal, und wer die höchste Zahl wirft, ist der Startspieler der ersten Erbschleicherrunde. Bei jeder neuen Spielrunde wechselt der Startspieler um eine Position im Uhrzeigersinn.



Die Spielrunde

Jede Spielrunde besteht aus drei verschiedenen Phasen, die nacheinander durchgespielt werden:

1. Die „Einschmeichel-Phase“:
Hier versucht jeder Spieler, mit Hilfe der Erbschleicher-Karten Tante Luzie mehr zu bieten als die Mitspieler.
2. Die „Draufleg-Phase“:
Jetzt kann jeder Spieler sein Gebot "hoch erhöhen und noch mehr bieten.
3. Die „Abkassier-Phase“:
In dieser entscheidet sich, was Tante Luzie ihrem Liebling der jeweiligen Spielrunde zukommen läßt. Und los geht's!

Die Einschmeichel-Phase

Jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler der betreffenden Spielrunde, spielt eine beliebige seiner fünf Karten aus und legt sie auf das betreffende Feld der äußeren Spielbahn. (Ist es eine Karte „Reisen“, so kommt sie aufs hellbraune „Reisen-Feld“ usw.) Dabei ist es durchaus möglich, daß mehrere Spieler auf dieselbe Kategorie eine Karte setzen. Am meisten Spaß macht's übrigens, wenn man beim Kartenlegen laut ansagt, was man denn nun für Tante Luzie „springen“ läßt. (Beispiel - Kategorie Reisen -: „Achtung, Leute ich spendier' volles Rohr'ne Busreise nach Venedig!“)

Die Pictogramme oben links auf den Karten zeigen optisch die betreffende Rubrik an (z.B. Koffer - Rubrik „Reisen“) und finden sich auch auf den Spielfeldern der Spielbahn sowie auf der Pictogramm-Reihe auf den Feldern des äußeren Bereichs wieder. Die Zahl auf jeder Karte zeigt hingegen die Wertigkeit der jeweiligen Erbschleicher-Karte an („Reisen 3“ ist also mehr wert als „Reisen 2“). Natürlich gefallen Tante Luzie höhere Zahlen immer besser als

niedrigere...

Hat man eine Karte ausgespielt, so nimmt man - sofern vorhanden - eine neue Karte von seinem Kartenstapel auf, so daß man wieder fünf Karten besitzt.

Die Draufleg-Phase

Wieder beginnend mit dem Startspieler der augenblicklichen Spielrunde, kann jetzt jeder Spieler noch eine Erbschleicher-Karte ausspielen, wenn er möchte (das Ausspielen einer zweiten Karte ist aber freiwillig; man kann in dieser Phase auch passen!). Empfehlenswert ist es zum Beispiel, eine Karte auf eine Rubrik zu setzen, für die noch niemand etwas „geboten“ hat - oder man sticht einen Konkurrenten cool aus, indem man zum Beispiel auf die „Unterhaltung 5“-Karte eines Mitspielers eine „Unterhaltung 6“-Karte legt...

Wer in dieser Phase eine Karte ausspielt, nimmt auch wieder eine neue auf, so daß er folglich erneut fünf Karten besitzt.





Die Abkassier-Phase

Jetzt geht's zur Sache! Es entscheidet sich nämlich, wer in Tante Luzies Gunst ganz oben steht und folglich bei ihr „absahnen“ kann.

Der Startspieler der Spielrunde würfelt und setzt dann die Tante-Luzie-Figur in ihrer Spielbahn im mittleren Spielplanbereich um so viele Felder weiter, wie er Augen geworfen hat. Dabei steht es ihm frei zu entscheiden, ob er die Figur im oder gegen den Uhrzeigersinn versetzen will. Dasjenige Farbfeld, auf dem Tante Luzie zu stehen kommt, gibt an, aus welcher Kategorie sie sich jetzt mit einer Aktion verwöhnen lassen möchte: Es ist die Kategorie, die im äußeren Spielplanbereich dieselbe Farbe und dasselbe Pictogramm aufweist wie das betreffende Feld der Spielbahn.

Beispiel: Landet Tante Luzie auf einem hellbraunen Feld, dann ist das beste Reiseangebot für sie interessant, landet sie hingegen auf einem rosa Feld, wird sie ein rauschendes Fest feiern wollen.

Das heißt, sie entscheidet sich immer für die farbgleiche Kategorie des Farbfeldes, auf dem sie zu stehen kommt. Und hier nimmt sie natürlich das ranghöchste Angebot an: Landet Tante Luzie zum Beispiel auf einem grünen Feld, für das die Karten „Hilfe 2“, „Hilfe 3“ und „Hilfe 5“ geboten wurden, dann erhält derjenige Spieler den Zuschlag, der die „Hilfe 5“-Karte ausgespielt hat. Alle anderen in dieser Spielrunde ausgespielten Karten sind leider wertlos! Haben mehrere Spieler in der betreffenden Kategorie gleichhohe Karten ausgespielt (zum Beispiel mehrmals wurde die Karte „Hilfe 5“ gespielt), dann wird mittels eines Würfelduells (höhere Zahl gewinnt) zwischen den beteiligten Spielern entschieden, wer sich bei Tante Luzie erfolgreich eingeschmeichelt hat.

Jetzt geht es freilich noch darum, was denn die liebe Tante Luzie dem Rundengewinner zukommen läßt. Dieser würfelt jetzt einmal, und die gewürfelte Zahl

gibt an (vergleiche den inneren Bereich des Spielplans), aus welchem Vermögensbereich Tante Luzie etwas springen läßt (1 =Geld, 2 =Schmuck und Antiquitäten usw.). Der Spieler nimmt die oberste Erbgut-Karte des betreffenden Bereichs und legt sie offen vorsieh hin. Wenn er Glück hat, hatte Tante Luzie ihre Spendierhosen an und er hat kräftig „abkassiert“ (= eine hohe Punktzahl bekommen).

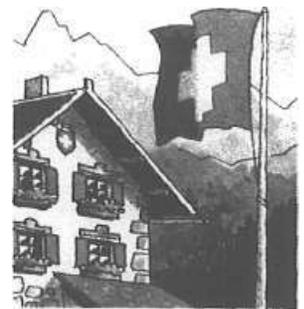


übrigens: Es ist durchaus möglich, daß Tante Luzie auf ein Feld gesetzt wird, für dessen Kategorie niemand eine Karte ausgespielt hat. Dann gucken alle Erbschleicherin die Röhre und gehen in dieser Runde leer aus. Außerdem kann sich die unangenehme Begebenheit einstellen, daß ein Rundengewinner Tante Luzie trotzdem nichts entlocken kann: nämlich dann, wenn er eine Zahl würfelt, für deren Bereich alle Erbgut-Karten schon „abgeräumt“ wurden.



Spielende

Solange auch nur ein Spieler noch Erbschleicher-Karten besitzt, werden neue Spielrunden eröffnet. Diejenigen Spieler, die keine Karten mehr ausspielen können, sind aber trotzdem noch weiter im Spiel, denn wenn sie einmal wieder Startspieler einer Runde sind, dann haben sie ja das Recht zu würfeln und somit zu entscheiden, in welche Richtung Tante Luzie auf der Spielbahn gesetzt wird!



Kann niemand mehr eine Karte ausspielen, endet die Partie. Alle Erbschleicher zählen die Punktwerte auf ihren ergatterten Erbgut-Karten zusammen, und es gewinnt derjenige, der die höchste Punktzahl vorweisen kann. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



übrigens: Bevor der Erbschleicherking nun in Jubel und Heiterkeit ausbricht, möchten wir ihm zu bedenken geben, daß nicht nur er, sondern auch der Staat kräftig abkassiert: Jetzt ist nämlich die Erbschaftssteuer fällig, und die kann ganz schön reinhauen!