

DIE ERBRÄFFER



Ravensburger

Die Erb-Raffer
Das Spiel für gnaden-
lose Absahner!
Ein Spiel für 2-6 Spieler
ab 12 Jahren
Ravensburger Spiele
Nr. 26 058 4

Der Traum vom großen Erbe - in diesem Spiel kann er in Erfüllung gehen. Die original chinesische Vase von Tante Lisa, die Stradivari von Onkel Bert, dazu das Riesenvermögen der Großeltern - einfach phantastisch.

Nur zu dumm, daß es auch in den besten Familien Leute gibt, die einem das große Glück nicht gönnen, ganz zu schweigen von den schwarzen Schafen oder der Bombe im Tresor...

Worum geht's im Spiel 7

Das Spiel beginnt im Jahre 1840 und endet im Jahre 2000. Jeder der Spieler stellt eine der Personen in der untersten Reihe des Spielplans dar. Zu Beginn des Spiels befindet sich das ganze Vermögen bei den Vorfahren des Jahres 1840. Mit Hilfe ausgefeilter Taktik, einer ordentlichen Portion Raffinesse und natürlich einem bißchen Glück versucht jeder, das Vermögen so den Stammbaum herab zu vererben, wie es für ihn am vorteilhaftesten ist. Dabei kommt es gelegentlich zu heftigen Erbstreitereien - fast wie im richtigen Leben.

Wer gewinnt ?

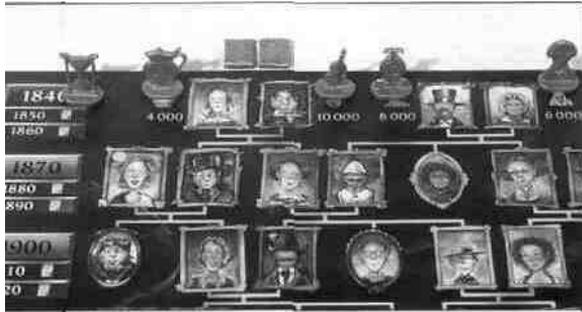
Es gewinnt, wer im Jahre 2000 das wertvollste Erbe absahnen kann. Doch Vorsicht - die Neider sitzen mit am Tisch!

Mit was wird gespielt?

- 1 Spielplan
- 1 Spielanleitung
- 1 Sanduhr
- 6 Erbstücke
- 24 Erbonkelantantekarten
- 6 Porträtkarten
- 2 Urkunden
- 48 Einflußkarten
- 90 Münzen



Spielvorbereitung



Der Spielplan wird ausgebreitet und die Sanduhr links auf das Feld 1840 des Kalenders gestellt. Die Erbstücke werden auf ihre Felder zu den Vorfahren in der obersten Reihe gestellt. Dort ist auch ihr Wert angegeben. Die Urkunden werden neben dem Spielplan bereitgelegt.



Jeder bekommt vier Karten

Die Einflußkarten

Die Einflußkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 4 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel bereitgelegt.



2 Münzen à 5.000 auf jeden Vorfahren



1 Münze à 5.000 auf Erben mit silbernem Punkt

Das Geldvermögen

Das Geldvermögen besteht aus Münzen mit den Werten 10.000 (Gold), 5.000 (Silber) und 1.000 (Bronze). Auf das Porträtfeld jedes Vorfahren in der obersten Reihe werden je zwei silberne 5.000er Münzen gestapelt. Dies ist neben dem dazugehörigen Erbstück sein momentaner Besitz.

Außerdem erhalten die vier mit einem silbernen Punkt gekennzeichneten Erben in den Jahren 1870 und 1930 noch je eine silberne 5.000er Münze als Mitgift. Die restlichen Münzen liegen neben dem Spielplan bereit und bilden die Kasse.

Die Porträtkarten (eckiger Rahmen)

Die Porträtkarten, auf denen die Erben der untersten Reihe des Spielplans abgebildet sind, werden jetzt gemischt und verdeckt unter den Spielern verteilt. Jeder bekommt eine und darf sie heimlich ansehen. Jeder weiß jetzt, welche Person er in diesem Spiel ist. Wer wer ist, bleibt natürlich bis zum Schluß des Spiels geheim. Spielen nur 2 oder 3 Spieler, bekommt jeder Spieler zwei Porträtkarten und erbt so am Ende doppelt. Die übrigen Porträtkarten kommen aus dem Spiel,

1 Porträtkarte pro Spieler



Die Erbonkeltanten (ovaler Rahmen)

Im Spiel gibt es Erbtanten und Erbonkel. Zur Vereinfachung werden sie „Erbonkeltanten“ genannt. Sie gelten als ausgesprochene Wohltäter und sind zur besseren Unterscheidung im ovalen Bilderrahmen abgebildet. Da sie unverheiratet und kinderlos sind, können sie ihr Geld nicht weiter vererben. Ihr Geld geht während des Spiels direkt an jene Spieler, die eine entsprechende Erbonkeltantenkarte besitzen. Die Karten mit den ovalen Rahmen werden wie folgt verdeckt verteilt:

2 - 3 Spieler: je 4 Erbonkeltanten

4 - 6 Spieler: je 3 Erbonkeltanten

Die Erbonkeltanten sind auf dem Spielplan einfach zu finden: jede Generation von Erbonkeltanten hat eine einheitliche Rahmenfarbe. Von jeder Erbonkeltante auf dem Spielplan gibt es zwei Kärtchen. Erhält ein Spieler eine Erbonkeltantenkarte doppelt, oder mehr als zwei Erbonkeltantenkarten aus der gleichen Generation (z.Bsp. drei mit rotem Rahmen), gibt er seine Karten zurück und erhält neue. Wer welche Erbonkeltante hat, bleibt geheim.

Bei 2-3 Spielern bekommt jeder 2 Porträtkarten.

Porträtkarten mit den Erbonkeltanten verteilen



Das Erbgerangel beginnt!

Zuerst Karte ausspielen und dann neue ziehen



Der Stammbaum

Das Erbgerangel beginnt! Der Stammbaum auf dem Spielplan ist in sechs Generationen unterteilt. Zu Beginn des Spieles, im Jahre 1840, lebt nur die älteste Generation. Nur deren Vermögensverhältnisse können jetzt beeinflusst werden

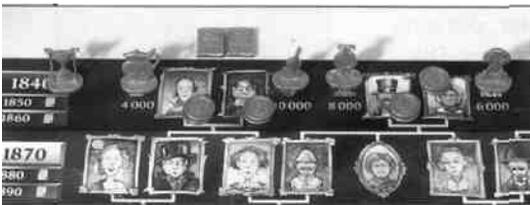
Wer beginnt?

Der älteste Spieler beginnt, indem er eine seiner vier Einflußkarten ausspielt. Für diese Karte zieht er gleich wieder eine neue vom Stapel, so daß er immer vier Karten auf der Hand hat. Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten neu gemischt.

Einflußkarte ohne Sanduhr

Dann Aktion ausführen (Alternativ: 1-4 Karten tauschen)

Wer eine Einflußkarte ohne Sanduhrsymbol ausspielt (graue Karte), führt aus, was auf der Karte steht. (Beispiel; Jemand spielt die links abgebildete Karte



„Der Absahner“ aus. Er nimmt eine Goldmünze aus der Kasse und legt sie auf ein beliebiges Porträt der obersten Reihe.) Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Anstatt eine Einflußkarte auszuspielen, kann der Spieler, der am Zug ist, auch 1-4 seiner

Einflußkarten gegen neue eintauschen.

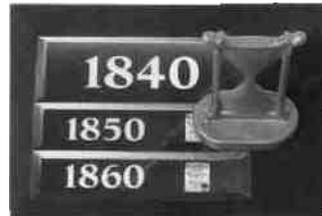
Achtung: Da zu Spielbeginn nur die oberste Generation lebt, können auch nur deren Vermögensverhältnisse beeinflusst werden. Der Begriff „Erbe“ auf den Einflußkarten („Gib einem Erben...“) bezieht sich auch auf die Personen der obersten Generation, da auch sie Vorfahren haben und damit Erben sind.

Werte unter Null verfallen

Weniger als Null kann kein Erbe besitzen. Wird z. Bsp. eine -10.000 Karte auf einen Erben gespielt, der nur 6.000 besitzt, wandern 6.000 in die Kasse. Der Rest verfällt.



Sanduhr-Karte:
Sanduhr 1 Feld
weiter runter



Weiße Jahreszahl:
Mit Urkunde ein Erbe
schützen



Goldene Jahreszahl:
eine Vererbung
beginnt

Einflußkarte mit Sanduhr

Wer eine Einflußkarte mit Sanduhrsymbol ausspielt (hellbraune Karte), führt zunächst auch aus, was auf der Karte steht. Danach wird die Sanduhr ein Feld nach unten gerückt, d.h. es sind 10 Jahre vergangen.

Immer wenn die Sanduhr auf eine weiße Jahreszahl kommt (z. Bsp. 1850 und 1860) wird ein beliebiges Mitglied der lebenden Generation zu Grabe getragen und dessen Testament besiegelt. Dazu legt der Spieler, der die Sanduhrkarte gespielt hat, eine Urkunde auf ein beliebiges Porträt. Das Vermögen (Geld und Erbstücke) dieses Erben bleibt liegen und darf nun nicht mehr verändert werden, bis die Sanduhr auf die nächste goldene Jahreszahl vorrückt. Eine kleine Urkunde neben den weißen Jahreszahlen erinnert an diese Aktion.

Bei einer goldenen Jahreszahl (z.B. 1870) kommt es zur Vererbung des gesamten Vermögens an die nächste Generation.



Erstmal bis hierher

Wer das erste Mal spielt, sollte jetzt mal losspielen bis die Sanduhr auf 1870 steht. Danach versteht man die folgenden Vererbungsregeln besser.

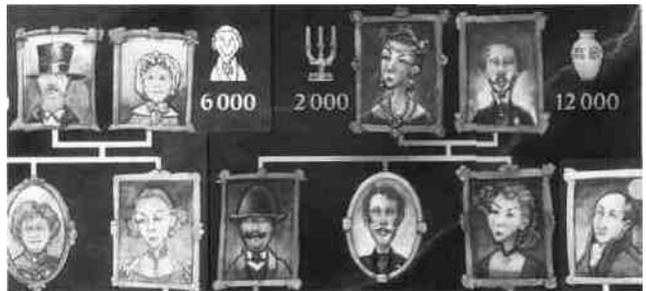
Hinweis für
Erstspieler

Generationswechsel

Der Spieler, der die Sanduhrkarte spielt, beginnt mit der Vererbung

Die Vererbung beginnt

Die Vererbung beginnt nun der Spieler, durch dessen Sanduhrkarte die Sanduhr auf eine goldene Jahreszahl gerückt ist. Er wählt eines der Ehepaare aus und verteilt ihren Besitz auf die Kinder der nachfolgenden Generation. Urkunden werden neben den Spielplan zurückgelegt. Ihre Sperrfunktion ist jetzt aufgehoben.



Die Verteilung des Geldes

Das Geldvermögen

Das Geldvermögen wird nach folgenden Erbgesetzen vererbt und auf die frischgebackenen Erben in der Reihe darunter gestapelt:

- § 1 Die Erbonkeltanten (ovaler Bilderrahmen) dürfen beliebig viel Geld bekommen, ggf. auch alles - dann bleibt für die verheirateten Kinder nichts.
- § 2 Wird Geld an verheiratete Kinder vererbt (eckiger Bilderrahmen) müssen sie immer gleich viel Geld bekommen. Bei ungleichen Hälften entscheidet der **Spieler, wer** den Rest bekommt.



Verheiratete Kinder erben immer gleich viel Geld

Beispiel 1: Ein Paar hat zwei Kinder; keines davon ist eine Erbonkeltante: das Paar hat ein Geldvermögen von 15.000. Ein Kind bekommt 7.000, das andere 8.000.

Beispiel 2: Ein Paar hat drei Kinder, hier ist eine Erbonkeltante dabei. Das Paar hat ein Geldvermögen von 10.000. Der Spieler, der die Vererbung durchführt, gibt jedem verheiratetem Kind 4.000, die Erbonkeltante bekommt 2.000. Der Spieler hätte der Erbonkeltante auch jeden beliebig anderen Betrag geben können. Wichtig ist nur, daß die verheirateten Kinder immer gleich viel Geld bekommen.



Die Erbstücke

§ 3 Die Erbstücke werden nur an verheiratete Kinder vererbt. Wie, ist völlig beliebig. Ein Kind kann z.B. auch drei Erbstücke bekommen. Nur Erbonkeltanten bekommen grundsätzlich keine Erbstücke.

Erbstücke nur an verheiratete Kinder, nie an Erbonkeltanten

„Neues Testament gefunden“

Mit dieser Karte kann das Erbe völlig neu verteilt werden. Der Gleichheitsgrundsatz für die verheirateten Kinder (§ 2) ist aufgehoben. Ein Kind kann z.B. jetzt das gesamte Geld erben. Erbonkeltanten bekommen nach wie vor keine Erbstücke.

Neues Testament: beliebige Erbverteilung!

* Die Karte „Neues Testament gefunden“ **kann nur im unmittelbaren Anschluß an eine Vererbung** ausgespielt werden, d.h. unmittelbar nachdem das Vermögen **einer** Familie verteilt wurde. Sie bezieht sich immer nur auf Geld und Erbstücke **einer** Familie.

* Es gibt keine festgelegte Reihenfolge, in der diese Karte gespielt wird. Jeder Spieler muß für sich entscheiden, ob und wann er diese Karte spielt. Eine ausgespielte Karte „Neues Testament gefunden“ darf auch sofort wieder mit einer solchen beantwortet werden.

* Auch der Spieler, der gerade das Vermögen eines Ehepaars aufgeteilt hat, kann die Karte ausspielen und damit § 2 des Erbgesetzes umgehen.

* Die Karte darf allerdings nur solange gespielt werden, bis der nächste Spieler mit der Vererbung des nächsten Paars beginnt.

* Nicht vergessen, gleich nach dem Ausspielen wieder eine neue Karte vom Stapel nehmen.

Die Karte „Neues Testament“ wird außer der Reihe gespielt

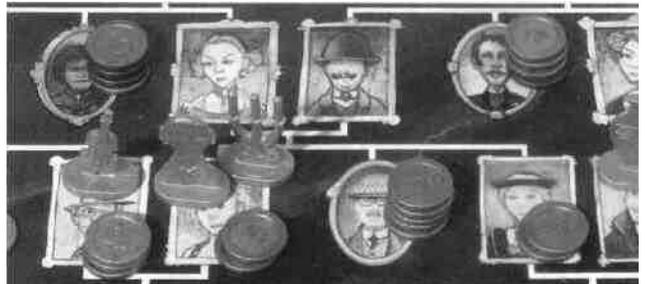
Der nächste Spieler setzt die Vererbung fort

Hat der Spieler den Besitz des ersten Ehepaars vererbt, wählt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ein anderes Ehepaar aus und vererbt dessen Besitz wie zuvor beschrieben. Dies geht reihum, bis der Besitz aller Ehepaare dieser Generation auf die nächste Generation vererbt wurde.



Erbonkeltanten vererben direkt an Besitzer ihrer Karten

Die Erbonkeltanten: Vorläufig bleibt das Geld noch bei den Erbonkeltanten liegen. Erst nach der nächsten Vererbungsrunde (wenn die Vererbung auf die 1900er Generation stattgefunden hat) geht das Geld, das jetzt noch auf den Erbonkeltanten-Porträts der 1870er Generation liegt, direkt an jene Spieler, die die passende Porträtkarte vorzeigen können. Anschließend wird die Porträtkarte abgelegt. Entsprechend wird in den folgenden Generationen verfahren. Ist eine Porträtkarte doppelt im Spiel, wird das Erbe entsprechend geteilt - unteilbare Reste kommen in die Kasse. Dort landet auch das Erbe, wenn keiner die passende Porträtkarte hat.



Von Generation zu Generation

Nach einer Vererbung in die nächste Generation gilt wieder die ursprüngliche Reihenfolge der Spieler. Wer also links neben dem Spieler sitzt, der die Sanduhr auf das goldene Jahr gezogen hat, ist jetzt an der Reihe: Einflußkarte auf beliebigen Erben der jetzt lebenden Generation ausspielen usw.

Nach Vererbung wieder Karten ausspielen

Die letzte Generation

Die letzte Generation erhält ihre Erbschaft im Jahre 1990. Jetzt geht's um die Wurst! Sobald einer der Spieler eine Einflußkarte mit Sanduhr spielt und die Sanduhr auf das Jahr 2000 rückt, beginnt die letzte Runde. Achtung: Im Jahr 2000 stirbt keiner mehr, es darf also keine Urkunde mehr vergeben werden. Sanduhrsymbole auf den Karten sind jetzt ohne Bedeutung.

Mit letzter Sanduhr ins Jahr 2000



Die letzte Runde

In der letzten Runde darf jeder noch eine Karte ausspielen, auch derjenige, der die Sanduhr ins Jahr 2000 setzte. Danach ist das Spiel beendet und alle Spieler decken die Porträtkarten ihrer Erben auf.

Letzte Runde: jeder noch eine Karte

Der Gewinner

Gewonnen hat, wer das größte Vermögen zu sich runterwachsen lassen konnte. Dazu werden Geld und Erbstücke des bzw. der eigenen Erben sowie das bereits geerbte Geld der Erbonkeltanten zusammengezählt.

Gewonnen hat der Spieler mit dem größten Erbe



Kurzspielregel

Seite 6

Einflußkarte ohne Sanduhr

Einflußkarte ausspielen, Anweisung ausführen und neue Karte vom Stapel ziehen.

Seite 7

Einflußkarte mit Sanduhr

Einflußkarte ausspielen, Anweisung ausführen, neue Karte vom Stapel nehmen, dann Sanduhr um ein Jahrzehnt weiterrücken.

Seite 7

Urkunde

Bei jeder weißen Jahreszahl stirbt ein Mitglied der lebenden Generation, dazu Urkunde auf das Porträt legen. Der Besitz darf nun nicht mehr verändert werden, bis vererbt wird.

Seite 8/9

Vererben an nächste Generation

Bei jeder goldenen Jahreszahl werden Geld und Erbstücke nach 3 Regeln an die nächste Generation vererbt:

- §1: Geldvermögen an Erbonkeltanten beliebig
- § 2: Geldvermögen an verheiratete Kinder gleichmäßig verteilen
- § 3: Erbstücke nur an verheiratete Kinder

Der Spieler vererbt das Vermögen einer Familie, danach ist der nächste Spieler an der Reihe mit einer Familie seiner Wahl.

Seite 9

„Neues Testament gefunden“

Durch Spielen der Karte „Neues Testament gefunden“ können Spieler das Erbe einer Familie neu aufteilen, § 2 Erbgesetz gilt nicht mehr. Es gibt keine feste Reihenfolge für das Ausspielen der Karte.

Seite 10

Geld der Erbonkeltanten

Geldvermögen der Erbonkeltanten geht nach Abschluß der Vererbung direkt an die Spieler, die eine passende Porträtkarte haben.

Nach Abschluß der Vererbung macht weiter, wer links neben dem Spieler sitzt, der die Sanduhr auf das goldene Jahr gezogen hat.

Seite 11

Letzte Runde

Die letzte Runde beginnt, wenn die Sanduhr auf das Jahr 2000 rückt. Jeder spielt noch eine Einflußkarte, zuletzt der, der die Uhr ins Jahr 2000 vorrückte. Das Sanduhrsymbol hat jetzt keine Bedeutung mehr. Die Spieler decken ihre Porträtkarten auf. Sieger ist, wer das größte Vermögen hat.