

Integralis

Die große Keilerei in der Buchbinderei.

Ein Spiel von Henning Poehl.



© Sphinx Spieleverlag, 2001

Inhalt

A) Spielvorbereitung	4
B) Spielverlauf	5
I. Der Zug im Detail	6
Die Aktionen	6
Aktionsunabhängige Handlungen	7
Handlungen außerhalb des Zuges	9
II. Die Auswirkung des Feierabends	10
III. Spielende	11
C) Erläuterung der Karten	12
I. Die Fabrikkarten	13
II. Die Teamkarten	14
Arbeiter	14
Teamaktionskarten	16
D) Beispiel	23

Integralis

Die große Keilerei in der Buchbinderei.

Integralis ist ein Spiel um den erbitterten Kampf zur Erfüllung von Aufträgen. In diesem Spiel bist Du der Leiter eines Arbeiterteams in einem Buchbinderbetrieb.

Zusammen mit Deinem Team (Deinen Karten) versuchst Du, den Berg der hereinkommenden Aufträge zu erledigen. Es gibt kleine Aufträge, die relativ einfach zu erfüllen sind, aber nur wenig Gewinn erwirtschaften, und große Aufträge, für die viel getan werden muss.

Große Aufträge werfen aber auch große Gewinne ab.

Abhängig von der Größe der Aufträge ist die Prämie, die Euer Team am Ende eines Auftrages ausgezahlt bekommt. Doch ist die Zahl der Maschinen begrenzt und die Konkurrenz unter den Teams hart. So werden keine Mittel gescheut, um gegnerische Arbeiter von ihren Leistungen abzuhalten, sei es durch Bestechung oder gar durch Sabotage.

Am Ende eines Spieles zählt nur, welches Team das meiste Geld hat.

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 16 Jahren.

A) Spielvorbereitung

Das Brett mit den vier Maschinen „Sammelheften, Falzen, Klebebinden, Fadenheften“ (diese Maschinen sind auf dem Brett als eine einzige Supermaschine mit vier verschiedenen Ausgängen dargestellt) wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Die Erledigt-Marker werden gleichmäßig auf die dafür vorgesehenen Ecken des Spielbrettes verteilt.

Die 12 Auftragskarten werden gemischt und als Auftragsberg verdeckt neben dem Brett ausgelegt. Anschließend werden soviel Karten, wie es Spieler gibt offen vor dem Auftragsberg aufgelegt.

Alle Teamchefs erhalten einen Kartensatz in einer Farbe nach Wahl und eine Kurzregel. Anschließend sucht jeder Spieler eine Feierabend-1-Karte (F1) aus seinem Stapel.

Die restlichen Karten eines Satzes werden von den Teamchefs gründlich gemischt und verdeckt vor sich abgelegt.

Dieses Kartendeck bildet den Nachziehstapel des Spielers.

Nun werden die F1-Karte und die obersten vier Karten vom Nachziehstapel auf die Hand genommen.

Es wird ein Spieler bestimmt, der die Kasse verwaltet.

Jedes Team erhält 15.000 Mäuse aus der Kasse.

B) Spielablauf:

Startspieler ist in der ersten Runde der Spieler, der heute am längsten gearbeitet hat.

In den weiteren Runden ist es immer derjenige Spieler, der links von dem zuletzt durchgeführten Feierabend (siehe Feierabendskarten) sitzt.

Die Spieler müssen während des Spielverlaufs versuchen, die auf den Auftragskarten angegebenen Produkte zu produzieren. Dazu müssen sie vor die entsprechenden Maschinen die benötigte Arbeitskraft bringen, indem sie die von den Maschinen benötigte Arbeitskraft (Arbeiter und Überstunden) vor diesen Maschinen ablegen. Vor jeder Maschine können aber immer nur Arbeiter eines Teams liegen. Mit ihren Karten müssen die Spieler versuchen, Arbeiter anderer Teams von den Maschinen wegzubringen und genügend eigene an die Maschinen heranzubringen, bis durch einen Feierabend eine Wertung durchgeführt wird.

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Teamchef reihum im Uhrzeigersinn seinen Zug durch. Jeder Spieler muss, wenn er am Zug ist, zwei Aktionen durchführen.

Außerdem darf er nach Belieben Gelder zahlen (Geld zahlen ist keine Aktion!).

Es wird solange reihum gespielt, bis ein Feierabend durchgeführt wird.

I. Der Zug im Detail:

Der Spieler, der am Zug ist, hat **zwei Aktionen** und beliebig viele aktionsunabhängige Handlungen zur Verfügung.

Die Aktionen:

Es stehen ihm insgesamt drei Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung, von denen er zwei auswählen muss:

- A) eine Karte aufnehmen
- B) eine Karte spielen
- C) 1 bis 3 Karten tauschen.

Der Spieler kann unter diesen Aktionen beliebig wählen.

Er kann also z.B. zwei mal hintereinander A durchführen oder einmal C und einmal A.

A) Das Aufnehmen von Karten:

Ein Spieler hat drei Möglichkeiten, eine Karte aufzunehmen.

- 1.) Er zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.
- 2.) Er nimmt einen seiner offen ausliegenden Arbeiter von einer Maschine weg und auf die Hand. Überstundenkarten, die dem Arbeiter eventuell zugeordnet sind, kommen dann unter den Nachziehstapel.
- 3.) Er zieht einen Auftrag von den offenliegenden Auftragskarten und legt ihn vor sich aus.

Ein Spieler darf maximal zwei Aufträge vor sich ausliegen haben. Wenn ein Spieler keinen Auftrag vor sich ausliegen hat, so muss er einen Auftrag ziehen, sobald es ihm möglich ist. Nachdem der Spieler einen offenen Auftrag genommen hat, wird vom Auftragsberg die oberste Karte aufgedeckt. Es

liegen also immer gleichviele offene Aufträge aus, solange noch Karten im Auftragsberg vorhanden sind.

B) Das Ausspielen von Karten:

Ein Spieler wählt eine beliebige Karte aus und legt sie offen aus. Je nach Karte entscheidet sich, ob sie einer anderen Karte, einem Spieler oder einer Maschine zugeordnet wird.

C) 1 bis 3 Karten tauschen:

Ein Spieler wählt ein bis drei beliebige Karten von seiner Hand aus, legt sie unter seinen Nachziehstapel und nimmt dafür die entsprechende Anzahl Karten vom Nachziehstapel auf.

Aktionsunabhängige Handlungen

Ein Spieler, der am Zug ist, darf jederzeit (d.h. vor, während oder nach einer Aktion) Geld ausgeben.

Geld wird ausgegeben, um a) Bestechungen durchzuführen oder b) Sabotageschäden zu reparieren.

a) Das Bestechen:

Bestechungen können auf zwei Weisen vonstatten gehen:

1.) Ein Spieler kann während seines Zuges versuchen, den Teamchef eines anderen Teams zu bestechen, damit dieser sofort einen seiner Arbeiter von einer Maschine abzieht und wieder auf die Hand nimmt. Die Bestechungssumme kann frei ausgehandelt werden, muss aber mindestens den Bestechungswert des Arbeiters betragen (Arbeiter mit einem „No“ können daher nicht durch Bestechung von einer Maschine abgezogen werden). Bei dieser Art von Bestechung erhält der Teamchef

das Bestechungsgeld. Lässt sich der Teamchef nicht bestechen oder will man ihn nicht bestechen, kann man den Arbeiter auch direkt bestechen (siehe 2.).

2.) Ein Spieler kann während seines Zuges versuchen, einen Arbeiter eines anderen Teams direkt zu bestechen, damit dieser seinen Arbeitsplatz verlässt. Sobald er das tun möchte, kündigt er dies laut an, indem er auf den Arbeiter zeigt, den er bestechen möchte. Der Teamchef des betroffenen Arbeiters kann nun sagen, ob er versucht, das zu verhindern oder nicht. Möchte er nichts dagegen unternehmen, legt der Spieler, der die Bestechung durchführt, die auf der Karte des Arbeiters angegebene Summe in die Bank (Arbeiter mit einem „No“ können nicht bestochen werden) und der Arbeiter wandert unter den Nachziehstapel seines Teams. Möchte der Teamchef des Arbeiters die Bestechung verhindern, so nehmen beide Spieler verdeckt eine beliebige Geldsumme zur Hand (die aber mindestens die Bestechungssumme des Arbeiters betragen muss) und decken sie dann gleichzeitig auf. Der Spieler, der dem Arbeiter die höhere Summe angeboten hat, legt das Geld in die Bank und bestimmt, was der Arbeiter macht (ob er an der Maschine bleibt oder unter den Nachziehstapel wandert). Der andere Spieler nimmt sein Geld wieder auf. Bieten beide Spieler gleichviel, so lässt sich der Arbeiter gerade nicht bestechen. Beide Spieler nehmen dann ihr Geld wieder auf die Hand und der Arbeiter bleibt, wo er ist. Ein weiterer Bestechungsversuch bei demselben Arbeiter ist während des Zuges nicht mehr erlaubt.

b) Die Reparatur von Sabotagen:

Ein Spieler, der am Zug ist, darf eine Sabotage, die er nicht selber im gleichen Zug gespielt hat, reparieren. Er legt dazu den auf der Sabotagekarte angegebenen Betrag in die Bank und entfernt die Karte von der Maschine. Da bei der Reparatur ein Testlauf an der Maschine durchgeführt wird, darf er sofort einen Arbeitsvorgang, den die von ihm reparierte Maschine durchführt, auf einer seiner Auftragskarten als Erledigt abdecken.

Handlungen außerhalb des eigenen Zuges:

Die Karten Sabotage, Kaffeepause, Krankheit und Teambesprechung können, wenn sie ausgespielt werden, von dem betroffenen Spieler sofort abgewehrt werden, indem dieser eine entsprechende Abwehrkarte außerhalb seines Zuges legt.

Betroffen sind

- bei Sabotage alle Teamchefs (Spieler), da schließlich alle Teams an den Maschinen arbeiten müssen.
- bei der Kaffeepause der Teamchef des betroffenen Arbeiters.
- bei Krankheit natürlich der Teamchef, der krank wird.
- bei Teambesprechung natürlich der Teamchef des betroffenen Teams.

Die Sabotage wird durch eine gleichwertige Sabotage abgewehrt. Die Kaffeepause wird durch Überstunden abgewehrt. Die Krankheit wird durch Vitaminpillen abgewehrt. Eine Teambesprechung wird durch eine Verwechslung abgewehrt.

Zum Abwehren können nur Handkarten genutzt werden.

Nach einer Abwehr kommen die abgewehrte Karte und die abwehrende Karte unter den Nachziehstapel ihrer jeweiligen

Spieler, da sie bei erfolgter Abwehr ja noch nicht zur Wirkung gekommen sind.

II. Die Auswirkung des Feierabends:

Immer, wenn ein Feierabend durchgeführt wird, wird das Spiel unterbrochen.

Nun kommt es darauf an, welcher Spieler genügend Arbeiter vor einer Maschine liegen hat, um zu produzieren. Jeder Spieler darf nun gemäß seiner Produktion Aufgaben auf seinen Aufträgen mit Erledigt-Markern abdecken.

Die Produktionsmenge ergibt sich immer aus der Arbeitskraft, die eine Maschine benötigt, und der Arbeitskraft, die vor einer Maschine liegt.

Eine Fadenheftmaschine benötigt z.B. die Arbeitskraft 1. Hat ein Spieler Arbeitskraft 2 dort liegen, so kann der Spieler zwei Vorgänge auf seinen Aufträgen als erledigt betrachten und mit zwei Erledigt-Markern die entsprechenden Arbeitsvorgänge abdecken.

Benötigte der Spieler nur einmal oder gar kein mal Sammelheften, so verfällt die überschüssig erbrachte Leistung.

Es zählen immer nur ganz erbrachte Arbeitsleistungen. Hat z.B. ein Spieler Arbeitskraft 3 vor der Klebebinde-Maschine stehen (benötigte Arbeitskraft 2), so hat er nicht etwa 1,5 Arbeitsschritte erledigt, sondern nur 1 mal Klebebinden.

Alle Aushilfskräfte an Maschinen, die produziert haben, kommen nun auf den Ablagestapel.

Aushilfskräfte, die an Maschinen stehen, die nichts produziert haben, bleiben im Spiel.

Überstundenkarten, die auf Arbeitern liegen, welche an einer Maschine produziert haben, werden nun unter den Nachziehstapel gelegt.

Überstundenkarten, die auf Arbeitern liegen, welche vor Maschinen stehen, die nicht produziert haben, bleiben im Spiel.

Sind nun alle Arbeitsvorgänge eines Auftrages erledigt, dann bekommt das Team die auf dem Auftrag angegebene Prämie ausbezahlt und die Auftragskarte wandert auf den Ablagestapel.

Am Ende eines Feierabends werden die Handkarten der Spieler auf 5 korrigiert, d.h. ein Spieler, der weniger Karten hat, zieht eine entsprechende Anzahl von Karten nach. Spieler, die mehr Karten auf der Hand haben, legen eine entsprechende Anzahl von Karten nach Wahl unter ihren Nachziehstapel. Spieler, die fünf Karten auf der Hand haben, machen gar nichts.

III. Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, sobald mindestens ein Spieler nach einem Feierabend 3 Aufträge erledigt hat. Alle Spieler zählen dann ihr Geld, und wer das meiste hat, ist Sieger. Bei Gleichstand hat der Spieler gewonnen, der die größte Sabotagensumme repariert hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, so haben sie gemeinsam gewonnen.

C) Erläuterungen

(Dieser Regelteil kann während des Spieles gelesen werden und muss nicht vorher gelesen werden. Er ist nur für den Fall von Unklarheiten gedacht und soll ein schnelles Nachschlagen ermöglichen.)

Die Karten:

12 Fabrikkarten

- 12 Auftragskarten mit unterschiedlichen Prämien

25 Teamkarten:

- 9 mal Arbeiter (4 Festangestellte und 5 Aushilfskräfte)
- 4 mal Feierabend
- 3 mal Überstunden,
- 2 mal Sabotage
- 2 mal Kaffeepausen
- 1 mal Krankheit
- 1 mal Vitaminpillen
- 1 mal Tschüss
- 1 mal Teambesprechung
- 1 mal Verwechslung

Außerdem

- 4 Kurzregeln

I. Das Brett

Auf dem Brett ist eine große Wundermaschine abgebildet. Jede Seite symbolisiert eine eigene Maschine. Um welche Maschinen es sich handelt, ist auf jeder Seite beschrieben. Dazu ist das entsprechende Produkt auf der Seite abgebildet, welches sich auch auf den Auftragskarten wiederfindet. Unter jeder Maschine ist die für einen

Produktionsschritt benötigte Arbeitskraft angegeben mit Werten 1 bis 3 (in Folge mit A1, A2 und A3 abgekürzt).

An der Falzmaschine wird also eine Arbeitskraft von 2 benötigt, um das Falzen durchzuführen.

Ein Arbeitsvorgang wird durchgeführt, wenn an einem Feierabend die entsprechende Arbeitskraft vor einer Maschine (der entsprechenden Spielbrettseite) steht. Liegt ein Vielfaches an Arbeitskraft vor der Maschine, so wird eine entsprechend vielfache Anzahl an Produktionsvorgängen durchgeführt.

Vor einer Maschine können immer nur die Arbeiter eines Teams liegen.

II. Die Fabrikkarten

Auftragskarten:

Auftragskarten werden vor sich ausgelegt.

Auf jeder Karte steht hinter dem Wort Auftrag die Prämie, die nach Erfüllung des Auftrages an das entsprechende Team ausbezahlt wird.

Darunter sind die Arbeitsvorgänge aufgelistet, die mit einem Auftrag verbunden sind.

Ein Auftrag gilt als erfüllt, wenn alle Arbeitsvorgänge, die auf einer Karte angegeben sind, mit Erledigt-Markern abgedeckt wurden.

Bei einem Auftrag 8000 - Sammelheften, Fadenheften, Sammelheften - muss also zweimal die Sammelheftmaschine und einmal die Fadenheftmaschine produzieren.

Die Reihenfolge der Arbeitsvorgänge ist dabei unerheblich.

III. Die Teamkarten

Die Teamkarten bestehen aus Arbeitern und Teamaktionskarten

Arbeiter

Arbeiter werden immer vor Maschinen gelegt.

Sie müssen so gelegt werden, dass sie deutlich einer Maschine zugeordnet werden können. Arbeiter können nur an unbesetzte Maschinen ausgelegt werden oder an Maschinen, an denen bereits Arbeiter des eigenen Teams stehen.

Es gibt zwei verschiedene Arbeitertypen.

1) Festangestellte

Jedem Festangestellten ist ein Wert von 1/2 bis 3 zugeordnet, der seine Arbeitskraft widerspiegelt. Ein Festangestellter mit Arbeitskraft 3 kann z.B. ganz alleine die Sammelheft-Maschine bedienen, die eine Arbeitskraft von 3 benötigt. Jeder Arbeiter kann natürlich auch eine Maschine bedienen, die weniger Arbeitskraft benötigt, als er selber zu bieten hat. Der Festange-

stellte 3 kann z.B. auch die Fadenheftmaschine bedienen (was dort zu einer dreifachen Produktion führt).

Umgekehrt können sich Arbeiter/innen mit geringerer Arbeitskraft auch zusammenschließen, um eine Maschine zu bedienen, die eine höhere Arbeitskraft benötigt. Der Festangestellte 2 und der Festangestellte 1 können z.B. zusammen die Sammelheftmaschine bedienen, welche eine Arbeitskraft von 3 benötigt.

Festangestellte bleiben auf ihrem Platz, wenn sie einen Arbeitsvorgang durchgeführt haben.

Zwischen den beiden Händen mit den Geldscheinen steht die Bestechungssumme, die für einen Arbeiter gezahlt werden muss, damit er seinen Arbeitsplatz verlässt und unter den Nachziehstapel seines Teams zurückwandert. Das Bestechungsgeld steckt der Arbeiter in die eigene Tasche und wandert hier im Spiel in die Bank.

Steht anstelle einer Bestechungssumme ein `NO! zwischen den beiden Händen mit den Scheinen, so ist der Arbeiter unbestechlich.

2) Aushilfskräfte

Für Aushilfskräfte gilt im Prinzip das gleiche wie für Festangestellte, mit dem Unterschied, dass Aushilfskräfte, nachdem sie einen Arbeitsvorgang erledigt haben (oder geholfen haben, einen Arbeitsvorgang zu erledigen), nach Hause gehen, d.h. auf den Ablagestapel wandern.

Bestochene Aushilfskräfte gehen nicht nach Hause, sie gehen, wie die Festangestellten, auch unter den Nachziehstapel ihres Teams.

Teamaktionskarten

Die Teamaktionskarten helfen den Arbeitern, an Maschinen zu kommen, oder behindern gegnerische Teams.

Mit ihnen wird im wesentlichen der Arbeiterkampf ausgetragen.

Je nachdem, wo die Karten nach ihrer Wirkung abgelegt werden, werden drei Gruppen unterschieden.

1) **Karten, die unter den Nachziehstapel kommen:**



Feierabend

Ein Feierabend wird vor sich ausgelegt.

Es gibt zwei Typen von Feierabendkarten: 3 mal F1 und 1 mal F0.

Wird eine F0-Karte gespielt, so wird sofort am Ende des Zuges ein Feierabend durchgeführt.

Wird eine F1-Karte gespielt, so wird der Feierabend erst nach einer Runde durchgeführt.

Während dieser Runde können auch weitere Feierabendkarten gespielt werden und auch andere Feierabende durchgeführt werden (wenn z.B. ein Spieler eine F0-Karte legt oder durch F1-Karten, die in der Vorrunde gespielt wurden).

Am Ende eines Feierabends werden die Handkarten aller Spieler auf 5 korrigiert.

Überstunden:

Überstunden werden auf einen eigenen Arbeiter gespielt und gelten immer nur für einen Arbeiter.

Mangelnde Arbeitskraft kann man durch Überstunden wett machen. Eine Überstundenkarte vervielfacht die Arbeitskraft des Arbeiters, der hinter einer Maschine steht. So kann ein Arbeiter mit dem Wert 1/2 z.B. Sammelheften (benötigte Arbeitskraft 1), wenn eine Überstundenkarte auf ihn gespielt wird. Es können auch mehrere Überstunden auf einen Arbeiter gespielt werden. Eine Überstundenkarte bleibt solange liegen, bis ein Arbeitsvorgang erledigt wurde oder bis sich der Arbeiter von der Maschine entfernt.

Die Überstundenkarte wandert anschließend unter den Nachziehstapel.

Mit Überstunden kann man Kaffeepausen abwehren: „Wenn Du jetzt eine Kaffeepause machst, dann musst Du mit Überstunden rechnen.“

Verwechslung:

Zwischen jedem Team gibt es Typen, die sich verdammt ähnlich sehen (das Bild auf der Karte ist ein Beispiel). Diese können leicht mal verwechselt werden.

Beim Tauschen kann Dein Arbeiter bereits offen vor einer anderen Maschine liegen oder sich noch auf Deiner Hand befinden. Befindet sich der Arbeiter noch auf Deiner Hand, so wandert der gegnerische Arbeiter auf die Hand des Gegners. Liegt auch Dein Arbeiter offen aus, so tauschen die beiden einfach ihre Plätze. Zugeordnete Überstundenkarten gehen bei einer Verwechslung auf jeden Fall verloren und kommen unter den Nachziehstapel. Achtung: Würden durch einen Tausch vor einer Maschine Arbeiter zweier verschiedener Farben stehen, was nicht erlaubt ist, so darf der Tausch nicht durchgeführt werden. Der Spieler

nimmt seine Verwechslungskarte wieder auf die Hand und wählt statt dessen eine andere Aktion aus.

Die Verwechslung kann auch dazu genutzt werden, um eine Teambesprechung abzuwehren:

„Es hat eine Verwechslung stattgefunden, es ist gar nicht Dein Team, dass Deine Teambesprechung hat.“

2) **Karten, die unter den gegnerischen Nachziehstapel kommen:**



Kaffeepausen:

Kaffeepausenkarten wechseln durch das erfolgreiche Ausspielen ihren Besitzer und können daher auch von Teams gespielt werden, die eine andere Farbe besitzen.

Kaffeepausen können durch Überstunden abgewehrt werden.

3) **Karten, die aus dem Spiel kommen:**

Sabotage:



Sabotagekarten werden auf Maschinen gelegt.

Sabotagekarten dürfen nicht auf Maschinen gelegt werden, die schon eine Sabotagekarte tragen.

Der Wert auf der Karte gibt den Schaden an, welcher der Maschine zugefügt wurde. An dieser Maschine können so lange keine Arbeitsvorgänge mehr erledigt werden (auch nicht durch den Spieler, der die Sabotage verursacht hat), bis der entsprechende Schaden behoben wurde. Ein Spieler, der am Zug ist, darf eine Sabotage, die er nicht selber im gleichen Zug gespielt hat, reparieren. Dies ist die einzige Art, wie eine ausliegende Sabotagekarte von Maschinen entfernt werden kann.

Die Sabotagekarte wandert, nachdem der entsprechende Geldbetrag gezahlt wurde, auf den Ablagestapel.

Der Spieler, der die Sabotage bezahlt, erhält einen Erledigtmarker für den von der Maschine durchgeführten Arbeitsschritt, da bei der Reparatur ein Testlauf an der Maschine durchgeführt wird. Für diesen Arbeitsvorgang ist es unerheblich, ob der Spieler dort selber Arbeiter stehen hat oder nicht, auch ist für die Durchführung kein Feierabend notwendig.

Vor Maschinen mit Sabotagekarten dürfen Arbeiter gelegt werden oder stehen. Sie produzieren dort zu einem Feierabend einfach nichts.

Das Auslegen von Sabotagekarten kann abgewehrt werden, indem sofort eine gleichwertige Sabotagekarte von einem anderen Spieler gespielt wird. Die Sabotage wird quasi sabotiert.

Eine Sabotage 5.000 wird durch eine 5.000'er und eine Sabotage 2.000 durch eine entsprechende Sabotage 2.000'er Karte abgewehrt.

Achtung: Jeder Spieler sollte sich merken, wie viel Sabotage er repariert hat. Am einfachsten geht das, indem er die entsprechenden Sabotagekarten vor sich sammelt.

Vitaminpillen

Beachte, dass das Spielen der Vitaminpillen eine Aktion ist. Der Spieler hat also, wenn er diese Karte ausspielt, noch fünf weitere Aktionen in diesem Zug.

D) Beispiel

(siehe auch Abbildung nächste Seite):

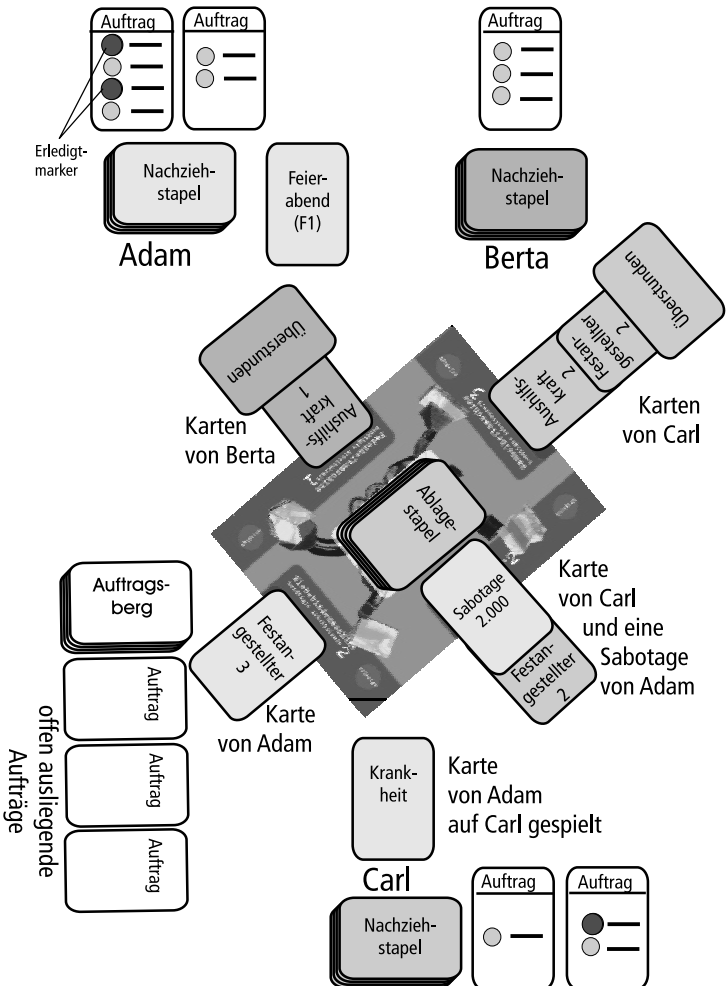
Adam war gerade am Zug, er hat als erste Aktion eine F1-Karte gelegt. Das bedeutet, dass ein Feierabend nach einer Runde ausgeführt wird. In einer Runde kommt es also zu einer Wertung. Damit Carl ihm nicht in die Quere kommt, hat Adam als zweite Aktion eine Krankheit auf Carl ausgespielt.

Die Krankheit bedeutet, dass er, wenn er dran ist, einmal aussetzen muss. Carl hätte die Krankheitskarte mit Vitaminpillen abwehren können, hat aber darauf verzichtet. Nun ist nach Adam aber erst mal Berta dran. Sie ist aber mit der gegebenen Situation zufrieden und zieht einen weiteren Auftrag von den anstehenden Aufträgen. Anschließend füllt sie die Reihe der anstehenden Aufträge auf, indem sie die oberste Karte vom Auftragsberg zieht. Als zweite Aktion zieht sie eine Karte von ihrem Nachziehstapel.

Carl setzt aus. Er kann daher nicht die Sabotage reparieren, die auf der Maschine vor einem seiner Arbeiter liegt. Das einzige, was Carl tun kann, ist, die Krankheitskarte auf den Ablagestapel zu legen.

Nun ist Adam noch mal am Zuge, als erstes tauscht er seinen noch nicht angefangenen Auftrag (der Auftrag ohne Erledigt-Marker) gegen einen anderen der anstehenden Aufträge aus (den neu von Berta aufgedeckten).

Nun spielt er eine Kaffeepause auf Carls Festangestellten vor der A3 Maschine.



Carl wehrt die Kaffeepause jedoch ab, indem er seinem Festangestellten mit Überstunden droht, die er noch auf der Hand hat. Adam legt die von ihm gespielte Kaffeepause unter seinen Nachziehstapel und Carl die von ihm gespielte Überstunden-Karte unter den seinen. Die zur Abwehr benutzten Karten müssen immer von der Hand kommen, es war für die Kaffeepause also völlig unerheblich, dass Carl's Festangestellter schon Überstunden macht. Hätte Carl die Kaffeepause nicht abwehren können, so wäre Adams Kaffeepause zusammen mit dem Festangestellten und der diesem zugeordneten Überstundenkarte unter den Nachziehstapel von Carl gekommen. Die abgewehrte Kaffeepause war Adams zweite Aktion und es wird ein Feierabend durchgeführt.

Bei der Wertung bekommt Adam drei Erledigt-Marker, mit denen er Arbeitsschritte der A1 Maschine abdecken darf. Er benötigt zwei davon und der dritte Marker verfällt. Sein Festangestellter bleibt vor der Maschine liegen. Ihn auf die Hand zu nehmen gilt als Aktion. Berta bekommt für die Aushilfskraft, die mit Überstunden an der einen A2 Maschine liegt, 1 Erledigt-Marker. Die Aushilfskraft kommt auf den Ablagestapel und die Überstunden unter den Nachziehstapel. Carl bekommt zwei Erledigt-Marker für die A3-Maschine, da er dort insgesamt Arbeitskraft 6 liegen hat. Die Aushilfskraft kommt auf den Ablagestapel und die Überstunden unter den Nachziehstapel. Der Festangestellte bleibt wo er ist. Die zweite Maschine vor der Carl etwas liegen hat ist sabotiert. Er bekommt dort also nichts.

Danksagung

Bedanken möchte ich mich an dieser Stelle bei den vielen Testspielern, die Geduld bewiesen haben und mir mit konstruktiver Kritik zur Seite standen. Es sind dies: Susanne und Jürgen Muß, Manuela und Tobias Anacker, Ensa und Johannes Claus, Antonia Rudolph (meine Frau). Sowie alle mir nicht näher namentlich bekannten Personen, die mit den oben Genannten Testspiele durchgeführt haben. Mein ganz besonderer Dank gilt der Firma Integralis, die mich mit der Entwicklung dieses Spieles beauftragt hat.

Dies ist ein Spiel vom:



Inhaber: Henning Poehl
Bachstr. 44
69221 Dossenheim
fon/fax: 06221 / 87 48 82
e-mail: info@sphinxspiele.de
web: www.sphinxspiele.de
© Sphinx Spieleverlag, 2001
1. Auflage, 1.000 Stück

Gestaltung: Hoch Zwei, Hannover, Bild-Kunst-Uhrheber 1189411

 HOCH ZWEI
HENNING POEHL