



TIEFE TASCHEN

MATERIAL

40 Aktionskarten ▶

(5 Karten pro Spielerfarbe: *Zustimmen*, *Ablehnen*,
In die Staatskasse greifen, *Erpressen* und *Erpressung abwehren*)



16 Bestechungsmarker ▶

(2 Marker pro Spielerfarbe:
Zustimmen/Nicht Zustimmung
und *Ablehnen/Nicht Ablehnen*)



8 Schnüffler-Figuren ▶

(1 pro Spielerfarbe)



◀ 90 Geldkarten

(je 18 mal 1 Million,
2 Millionen, 3 Millionen,
4 Millionen und 5 Millionen)



die Karte *Ernennungsurkunde* ▶



die Karte
Staatsbankrott ▶



◀ 8 Übersichtskarten

diese Spielanleitung



KURZBESCHREIBUNG

In diesem Spiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von korrupten Politikern mit dem Ziel, möglichst viel Geld aus der Staatskasse in die eigene Tasche zu wirtschaften. Ein Spieler übernimmt dabei das Präsidentenamt. Seine Aufgabe ist es, Geld an sich und seine Mitspieler zu verteilen. Dabei kann er selbst entscheiden, wem er wie viel, wenig oder auch gar nichts gibt. Danach stimmen die Spieler über diese Verteilung ab. Wird sie angenommen, bleibt der aktuelle Präsident im Amt und eine neue Spielrunde beginnt. Wird die Verteilung abgelehnt, muss der Präsident zurücktreten und scheidet für diese Spielrunde aus dem Spiel aus. Ein anderer Spieler übernimmt das Präsidentenamt und schlägt unter den verbliebenen Spielern eine neue Verteilung des Geldes vor. Es wird wieder abgestimmt, bis eine Verteilung schließlich angenommen wird oder alle bis auf einen Spieler als Präsident zurücktreten mussten. Dann beginnt eine neue Spielrunde, in der wieder alle Spieler mitspielen.

VORBEREITUNG

👛 Jeder Spieler erhält die 5 Aktionskarten, 2 Bestechungsmarker und den Schnüffler einer Farbe.



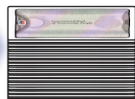
👛 Außerdem erhält jeder Spieler jeweils 9 Millionen Privatvermögen, und zwar je eine Geldkarte mit dem Wert 2 Millionen, 3 Millionen und 4 Millionen.



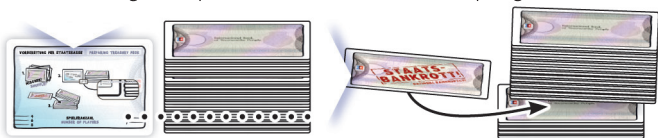
👛 Die Spieler legen ihre 3 Geldkarten als verdeckten Stapel vor sich ab. Ihr Privatvermögen halten die Spieler während des Spiels geheim.



👛 Die restlichen Geldkarten werden gemischt und dann als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt, ab jetzt *Staatskasse* genannt.



👛 Die Karte *Staatsbankrott* wird – je nach Anzahl der teilnehmenden Spieler – an einer bestimmten Stelle in die *Staatskasse* hinein geschoben. Zum Erkennen dieser Stelle wird die Karte neben den Stapel gehalten. Die Markierung mit der entsprechenden Spieleranzahl zeigt nun diese bestimmte Stelle an. Das Spiel endet, sobald diese Karte auftaucht. Für ein kürzeres Spiel kann die Karte weiter oben, für ein längeres Spiel weiter unten in den Stapel geschoben werden.







👛 Der intriganteste Spieler ist der Präsident der ersten Spielrunde und erhält die Ernennungsurkunde.



ABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Spielrunden.

Jede Spielrunde gliedert sich in **4 Phasen**:

-  **Phase 1: Gelder aufdecken** (entfällt, wenn ein neuer Präsident nach Rücktritt ins Amt kommt: dann verteilt er die Gelder seines Vorgängers.)
-  **Phase 2: Gelder verteilen**
-  **Phase 3: Verhandeln und Aktionen planen**
-  **Phase 4: Aktionen durchführen und Abstimmung ausführen**

PHASE 1 – GELDER AUFDECKEN

Der aktuelle Präsident zieht so viele Geldkarten aus der *Staatskasse* wie Spieler mitspielen und legt diese Karten neben der *Staatskasse* offen aus.

PHASE 2 – GELDER VERTEILEN

Der Präsident verteilt die aufgedeckten Geldkarten an sich und seine Mitspieler. Dabei muss er nicht jedem Spieler etwas geben, sondern darf zum Beispiel auch alle Geldkarten einem einzigen Spieler geben, auch sich selbst. **Phase 2** endet, sobald der Präsident seine Aufteilung beendet hat. Diese Aufteilung kann in den **Phasen 3 und 4** nicht mehr verändert werden.

PHASE 3 – VERHANDELN UND AKTIONEN PLANEN

In der nächsten Phase agieren alle Spieler gleichzeitig: Jeder Spieler wählt eine seiner 5 Aktionskarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab (Ausnahme: Der Präsident darf **nicht** die Karte *Ablehnen* auswählen).

Zusätzlich darf jeder Spieler seinen Schnüffler und Bestechungsmarker vor Mitspieler seiner Wahl platzieren. (Erklärung hierzu siehe Abschnitte **Erpressen** und **Bestechungen**).

Alle Spieler dürfen ihre gespielte Aktionskarte, die Position ihres Schnüfflers und die Bestechungen jederzeit während **Phase 3** noch verändern. Sobald alle Spieler eine Aktionskarte ausgewählt haben und niemand mehr etwas verändern möchte, endet **Phase 3**.

PHASE 4 – AKTIONEN DURCHFÜHREN UND ABSTIMMUNG AUSFÜHREN

In dieser Phase werden die Aktionskarten reihum aufgedeckt und sofort ausgeführt. Der Präsident beginnt und die anderen Spieler folgen **reihum** im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, deckt seine Aktionskarte auf und überprüft zunächst, ob die Bedingungen für ein oder mehrere Bestechungsmarker erfüllt sind (siehe Abschnitt **Bestechungen**). Danach wird die Aktionskarte abgehandelt. Erst dann ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt seine Aktionskarte auf.

Eine Ausnahme beim Aufdecken der Aktionskarten im Uhrzeigersinn bildet die Aktionskarte *Erpressung abwehren*. Wurde sie ausgewählt, wird sie sofort aufgedeckt, sobald ihr Besitzer erpresst wird.

Wenn alle Spieler ihre Aktionskarten aufgedeckt haben, wird die **Abstimmung** ausgewertet:



Bei **mehr Zustimmung** als *Ablehnen* oder **bei Gleichstand** erhält jeder Spieler das ihm zugeteilte Geld, der Präsident bleibt im Amt und eine neue Spielrunde beginnt mit **Phase 1**.



Bei **mehr Ablehnen** als *Zustimmen* tritt der aktuelle Präsident zurück und scheidet für diese Spielrunde aus. Neuer Präsident wird derjenige Spieler, der als erster Spieler *Ablehnen* aufgedeckt hat. Er übernimmt die Karte *Ernennungsurkunde* und es geht weiter mit **Phase 2**, in der er das Geld seines Vorgängers verteilt.

Ist nach dem Rücktritt des aktuellen Präsidenten nur noch ein Spieler übrig, erhält dieser alles Geld aus der Verteilung und eine neue Spielrunde mit ihm als Präsident beginnt.

BESTECHUNGEN

In **Phase 3** können die Spieler versuchen das Abstimmungsverhalten ihrer Mitspieler durch Bestechung gezielt zu beeinflussen. Zum Bestechen legt ein Spieler einen Bestechungsmarker mit **jeweils einer** Geldkarte offen oder verdeckt vor einen Mitspieler. Der Bestochene darf sich die Geldkarte auf alle Fälle anschauen. Der Marker zeigt an, welche Aktionskarte er spielen muss – oder nicht spielen darf – um die Geldkarte zu erhalten.

In **Phase 4** wird jeweils direkt nach dem Aufdecken einer Aktionskarte überprüft, ob die Bedingungen für ein oder mehrere Bestechungsmarker erfüllt sind. Ist dies der Fall, steckt der Bestochene die entsprechenden Bestechungsgelder ein. Bestechungsmarker und die Geldkarte nicht erfüllter Bestechungen gehen sofort an dessen Besitzer zurück.



💰 Der Marker *Zustimmen* ist erfüllt, wenn der Bestochene die Aktionskarte *Zustimmen* spielt.



💰 Der Marker *Nicht zustimmen* ist erfüllt, wenn der Bestochene eine der Aktionskarten *Ablehnen*, *In die Staatskasse greifen*, *Erpressen* oder *Erpressung abwehren* spielt.



💰 Der Marker *Ablehnen* ist erfüllt, wenn der Bestochene die Aktionskarte *Ablehnen* spielt.



💰 Der Marker *Nicht ablehnen* ist erfüllt, wenn der Bestochene eine der Aktionskarten *Zustimmen*, *In die Staatskasse greifen*, *Erpressen* oder *Erpressung abwehren* spielt.

SPIELLENDE

Wenn die Karte *Staatsbankrott* in **Phase 1** auftaucht, endet das Spiel **sofort**.

Wenn die Karte *Staatsbankrott* in **Phase 4** beim *In die Staatskasse greifen* zu sehen ist, wird diese Phase noch zu Ende gespielt und **anschließend** endet das Spiel.

Gewonnen hat, wer jetzt das meiste Geld in seinem Privatvermögen hat.

DIE 5 AKTIONSKARTEN



ZUSTIMMEN

Dies ist eine Stimme für den Präsidenten und seine in Phase 2 vorgeschlagene Verteilung. Bei mehr *Zustimmen* als *Ablehnen* oder bei Gleichstand gilt seine Verteilung als angenommen.



ABLEHNEN

Der aktuelle Präsident darf diese Aktionskarte nicht spielen. Dies ist eine Stimme gegen den Präsidenten und seine vorgeschlagene Verteilung. Bei mehr *Ablehnen* als *Zustimmen* ist der Präsident gescheitert und muss zurücktreten. Der erste Spieler, der *Ablehnen* aufgedeckt hat, wird dann neuer Präsident.



IN DIE STAATSKASSE GREIFEN

Der erste Spieler, der diese Aktionskarte aufdeckt, zieht die oberste Geldkarte vom Stapel *Staatskasse* und legt sie verdeckt auf seinen eigenen Geldkarten-Stapel. Alle anderen Spieler, die ebenfalls diese Aktionskarte gespielt haben, gehen leer aus.

ERPRESSEN

Um einen Mitspieler zu erpressen, muss ein Spieler seinen Schnüffler vor diesem Mitspieler platziert haben und muss außerdem die Karte *Erpressen* auswählen. Hat dieser Mitspieler **nicht** die Aktionskarte *Erpressung abwehren* ausgewählt, ist die Erpressung geglückt und der Erpresser zieht aus den verdeckten Geldkarten des erpressten Mitspielers eine Geldkarte und legt sie auf seinen eigenen Geldkarten-Stapel.



ERPRESSUNG ABWEHREN

Mit der Aktionskarte *Erpressung abwehren* wehrt sich ein Spieler gegen die Erpressungsversuche seiner Mitspieler. Wird ein Spieler erpresst und hat aber die Karte *Erpressung abwehren* ausgewählt, zieht er stattdessen je eine Geldkarte von allen seinen Erpressern (das sind alle, die ihren Schnüffler vor diesem Spieler platziert und die Aktionskarte *Erpressen* ausgewählt hatten). Wer die Karte *Erpressung abwehren* spielt, ist gegen alle Erpresser geschützt. Die Aktionskarte *Erpressung abwehren* muss aufgedeckt werden, sobald man erpresst wird.



FRAGEN

Bei Unklarheiten helfen folgende Fragen und Antworten:

Muss der Präsident jedem etwas geben?

Nein, der Präsident ist vollkommen frei in seiner Entscheidung, welchem Spieler er wieviele Geldkarten zuteilt. Er kann jedem Spieler eine Geldkarte geben, einige Spieler leer ausgehen lassen, nur sich selbst und einen anderen Spieler beschenken, oder alles selbst behalten. Er muss allerdings alle Geldkarten allerdings verteilen. Ein Spieler, der in dieser Runde als Präsident zurücktreten musste, darf allerdings keine Geldkarte erhalten.

Was passiert, wenn es in Phase 3 ewig hin und her geht?

In diesem Fall legen alle Spieler der Reihe nach, beginnend beim Präsidenten, ihre Schnüffler und Bestechungsmarker. Sobald dies geschehen ist, wählen alle Spieler gleichzeitig eine Aktionskarte und legen diese verdeckt vor sich ab.

Was passiert, wenn mehrere Spieler in die Staatskasse greifen wollen?

Der erste, der die Aktionskarte *In die Staatskasse greifen* aufdeckt

(es wird im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Präsidenten, aufgedeckt), zieht verdeckt eine Geldkarte aus der *Staatskasse*. Alle anderen Spieler, die diese Aktionskarte ausgewählt haben, gehen leer aus.

Kann ich den Schnüffler spielen, ohne zu erpressen?

Ja, man kann den Schnüffler auch einfach als Bluff spielen.

Was hindert mich daran, den Schnüffler immer zu spielen?

Eigentlich nichts, außer vielleicht die Reaktion deiner Mitspieler.

Was passiert, wenn jemand Erpressen spielt, ohne den Schnüffler platziert zu haben?

Nichts.

Sind gespielte Aktionskarten weg?

Nein, jedes mal in **Phase 3** stehen den Spielern immer alle fünf Aktionskarten zur Auswahl zur Verfügung.

Darf der Präsident auch abstimmen?

Ja, der Präsident spielt wie jeder andere Spieler eine Aktionskarte.

Muss der Präsident immer zustimmen spielen? Nein, der Präsident wählt eine seiner Abstimmungskarten. *Ablehnen* ist die einzige Aktionskarte, die er nicht spielen darf. Es macht ja auch keinen Sinn gegen seine eigene Verteilung zu stimmen.

In welcher Reihenfolge werden die Aktionskarten aufgedeckt? Es beginnt immer der Präsident. Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt seine Aktionskarte auf. Falls Bestechungsmarker vor ihm liegen, überprüft er sofort, ob er diese erfüllt hat und streicht ggf. das Geld ein. Anschließend führt er seine Aktion aus. Erst dann deckt der nächste Spieler seine Aktionskarte auf. Die einzige Ausnahme ist die Aktionskarte *Erpressung abwehren*, die bei einer *Erpressung* sofort aufgedeckt werden muss.

Was passiert bei Gleichstand? Wenn genauso viele Spieler *Zustimmen* wie *Ablehnen* ausgespielt haben, gilt die Verteilung als angenommen. Um den Präsidenten zum Rücktritt zu zwingen bedarf es schon einer Mehrheit gegen ihn.

Was passiert, wenn niemand eine Abstimmungskarte spielt? In diesem Fall herrscht auch Gleichstand und die Verteilung gilt als angenommen.

Wann kommt ein zurückgetretener Präsident wieder ins Spiel? Ein zurückgetretener Präsident ist so lange aus dem Spiel, bis eine Verteilung erfolgreich war. Dann kommen alle zurückgetretenen Präsidenten wieder zurück ins Spiel.

Darf ich mit beliebig vielen Geldkarten bestechen? Nein, jeder Bestechungsmarker wird zusammen mit genau einer Geldkarte gespielt.

Werden Bestechungsgelder offen oder verdeckt gespielt? Wer einen anderen bestechen will, kann entscheiden, ob er die Geldkarte offen oder verdeckt spielt.

Darf ich mir verdeckt gespielte Bestechungsgelder anschauen? Ja, du darfst dir alle Bestechungsgelder, die vor dir liegen, ansehen. Wenn du willst, darfst du verdeckt gespielte Bestechungsgelder sogar aufdecken.

Darf nur der Präsident bestechen?

Nein, jeder Spieler, der noch im Spiel ist, darf Bestechungsmarker spielen.

Darf ich mehrere Mitspieler bestechen?

Jeder hat zwei Bestechungsmarker. Die kannst du jeweils mit einer Geldkarte einem Mitspieler zuschieben. Du kannst zwei verschiedene Spieler bestechen oder beide Marker zu einem Spieler schieben.



DANKSAGUNG

Tiefe Taschen wurde durch ein gemeinsam mit Daryl Findley entwickeltes, noch unveröffentlichtes Spiel inspiriert. Außerdem gab zahlreiche weitere Personen, ohne die *Tiefe Taschen* nicht das wäre, was es jetzt ist. Ein besonderer Dank geht dabei an Gregor, Darko, Klaus, Haui, Florian, Jochen, Florian, Markus, Corinna, Reiner, Florian, Thomas, Bettina, Manfred, Benjamin, Martin, Marlis, Gerd, Lisa, Bengt, Matthias, Torben, Sabine, Till, Christian, Christwart, Johannes, Daniel, Timo, Schattenspieler, Björn, Sancho, Haber, Sven, Steffi, Sebastian, Nadine, Thorsten, Christwart, Peer, Bernd, Bernie und alle Testspieler und anderen Unterstützer.

IMPRESSUM

Herausgeber: Fobs Games, Benzinoring 60, 67657 Kaiserslautern
www.fobs.de

Produzent: Spieltrieb GbR, Pfarrgasse 2, 65321 Niedermeilingen
www.spiele-entwickler-spieltrieb.de

Illustrator: Christian Opperer, www.spiellu.com

Autor: Fabian Zimmermann

© Fobs Games 2016