

Ellen Maria Ernst & Kira Verena Samol

Liebe & Intrige



Ein *Gesellschaftsspiel* von Ellen Maria Ernst
und Kira Verena Samol

für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Tochterfiguren, 12 Eheringe und 36 Eigenschaftsmarker (jeweils in den Spielerfarben gelb, rot, grün, blau)
- 12 Tochtertafeln
- 84 Herrenkarten
- 46 Ereigniskarten
- 1 Casanovawürfel, 1 Trinkwürfel und 1 Intrigenwürfel
- 1 Medaille „Angesehenste Familie“, 1 Medaille „Schönste Familie“ und 1 Medaille „Gebildetste Familie“
- 1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNGEN

Bei 2 Spielern werden die Herrenkarten mit dem braunen Hintergrund aus dem Spiel genommen. Die Herrenkarten werden gemischt und es werden verdeckte Stapel an den einzelnen Orten des Spielplans gebildet:

Theater: 3 Herrenkarten
Spelunke: 7 Herrenkarten
Boulevard: 2 Herrenkarten
Armenküche: 3 Herrenkarten

Park: 5 Herrenkarten
Schneiderei: keine Herrenkarten

Die übrigen Herrenkarten werden als verdeckter Nachziehstapel auf einem dafür vorgesehenen Feld des Spielplans bereitgelegt.

Die Ereigniskarten werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Nachziehstapel auf einem dafür vorgesehenen Feld des Spielplans bereitgelegt. Die 3 Medaillen werden neben den Spielplan gelegt. Jedem Spieler werden verdeckt 3 Tochtertafeln ausgeteilt. Diese legt er verdeckt vor sich ab. Jeder Spieler dreht seine oberste Tochtertafel um und setzt je einen Eigenschaftsmarker seiner Farbe auf die 3 rosa markierten Felder.

Schließlich nimmt jeder Spieler die Tochterfigur und die Eheringe seiner Spielerfarbe an sich.

THEMA DES SPIELS

Jede Tochter verfügt über die 3 Eigenschaften:



Ansehen



Schönheit



Bildung

Je nach Ausprägung besitzt sie jeweils zwischen 0 und 5 Eigenschaftspunkte. Im Laufe des Spiels kann sie durch den Besuch bestimmter Orte oder durch Ereigniskarten Eigenschaftspunkte dazugewinnen und auch verlieren. Ein niedrigerer Wert als 0 oder ein höherer Wert als 5 kann jedoch nie erreicht werden.



Von jedem der 14 heiratswilligen Herren sind 6 Herrenkarten im Spiel. An jedem Ort des Spielplans sind eben die Herren anzutreffen, deren Herrenkarten sich im dortigen Stapel befinden.

Die Herren haben ihre

Ansprüche: Auf jeder Herrenkarte ist festgehalten, wie viele Eigenschaftspunkte Ansehen, Schönheit und Bildung eine Tochter **mindestens** aufweisen muß, um den zugehörigen Herren heiraten zu können. Die Anzahl der **Siegpunkte**, die ein Spieler im Falle einer Heirat erhält, ist rechts oben auf der Herrenkarte angegeben.

Eine Heirat findet statt, wenn eine Tochter mindestens 3 Karten desselben Herren gesammelt hat und die Ansprüche dieses Herren erfüllt. Es ist also einerseits wichtig, heiratswillige Herren zu treffen und andererseits, die Eigenschaften der Töchter auszubilden.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt Gast auf einer Hochzeit war, ist der Startspieler. Danach sind die Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Ein Spielzug läuft wie folgt ab:

1. Einen der 6 Orte auf dem Spielplan besuchen.
- 2a. Die zu diesem Ort gehörigen Aktionen ausführen **oder**
- 2b. Gegen eine an diesem Ort anwesende Tochter eines Mitspielers intrigieren.
3. Eine Ereigniskarte ziehen.

1. EINEN DER 6 ORTE AUF DEM SPIELPLAN BESUCHEN

Der Zugspieler wählt einen der 6 Orte auf dem Spielplan (Theater, Spelunke, Boulevard, Armenküche, Park oder Schneiderei) aus und stellt seine Tochterfigur dorthin. **In jedem Zug muß die Tochterfigur an einen anderen Ort gestellt werden.**

2a. DIE ZU DIESEM ORT GEBÖRIGEN AKTIONEN AUSFÜHREN

An den verschiedenen Orten ist angegeben, welche Eigenschaftsmarker auf der Tochtertafel bei einem Besuch um welchen Wert vorgerückt werden.

Ist an einem Ort ein **Würfelsymbol** () oder ) abgebildet, muß der Spieler den entsprechenden Würfel **unverzüglich** werfen.

Casanovawürfel



Im Park und in der Spelunke kann die Tochter dem Casanova begegnen, doch dieser ist wählerisch und läßt sich am Liebsten mit schönen Frauen ein:

Wirft der Spieler  ist der Casanova gerade nicht anwesend; der Tochter passiert nichts.

Die Symbole    geben an, wie wählerisch der Casanova gerade ist, das heißt, ab welchem Eigenschaftswert Schönheit er sich für die Tochter interessiert.

Die Tochter verliert 1 Eigenschaftspunkt Ansehen, falls sie **mindestens so viele Eigenschaftspunkte Schönheit** besitzt, wie die Zahl auf dem Würfel anzeigt.

Beispiel 1:



Ludmilla hat 3 Eigenschaftspunkte Schönheit.

Bei  beachtet der Casanova sie nicht,

bei  und  hingegen läßt er

sich mit ihr ein.

Trinkwürfel



In der Spelunke kann es passieren, daß die Tochter zu viel trinkt. Wirft der Spieler , passiert seiner Tochter nichts.

Bei  erleidet die Tochter eine Alkoholvergiftung und verliert 1 Eigenschaftspunkt Bildung.

Zuletzt schaut sich der Zugspieler den zum Ort gehörenden Stapel Herrenkarten an; eine der Karten **muß er offen** unterhalb seiner Tochtertafel auslegen. Die restlichen Herrenkarten legt er verdeckt zurück. Um die entnommene Karte zu ersetzen, wird dem Stapel, solange vorhanden, eine Herrenkarte des Nachziehstapels verdeckt hinzugefügt.

Eine Tochter kann nur in 3 Herren gleichzeitig verliebt sein: Unterhalb einer Tochtertafel dürfen daher **höchstens Karten von 3 verschiedenen Herren** abgelegt werden. Nimmt der Zugspieler die Karte eines 4. Herren auf, muß er alle Karten eines der 3 zuvor ausliegenden Herren auf den Ablagestapel legen.

Beispiel 2:



Henriette muß eine neue Herrenkarte aufnehmen. Unglücklicherweise sind unter den zur Auswahl stehenden Herren weder Alexander, noch Giselbert, noch Cornelius vertreten. Deswegen muß Sie sich beispielsweise von Giselbert trennen und Bodo aufnehmen.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, so wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

2b. GEGEN EINE AN DIESEM ORT ANWESENDE TOCHTER EINES MITSPIELERS INTRIGIEREN

Hat der Zugspieler einen Ort betreten, an dem sich auch die Tochterfigur eines Mitspielers befindet, so kann er gegen diese Tochter intrigieren, um eine ihrer ausliegenden Herrenkarten zu erlangen. Eine Intrige kann aber nur ausgetragen werden, wenn beide Spieler mindestens 1 beliebige Herrenkarte unterhalb ihrer Tochtertafel ausliegen haben.

Im Falle einer Intrige werden die zu dem Ort gehörigen Aktionen (Würfeln, Eigenschaftserhöhung, Herrenkarten) nicht ausgeführt!

In der Schneiderei darf nicht intrigiert werden.



Intrigenwürfel

Der Zugspieler würfelt einmal mit dem Intrigenwürfel. Wirft er , gelingt die Intrige und der Zugspieler darf eine Herrenkarte seiner Wahl vom Mitspieler nehmen und sie unterhalb seiner eigenen Tochtertafel auslegen. Bei  schlägt die Intrige fehl und der Mitspieler darf eine der ausliegenden Herrenkarten des Zugspielers auswählen. Er legt sie unterhalb seiner eigenen Tochtertafel aus. Auch insoweit gilt: Es dürfen höchstens Herrenkarten von 3 verschiedenen Herren unterhalb einer Tochtertafel ausliegen.

Wichtig!

Möchte ein Spieler an seinem Standort eine Intrige ausführen, darf ausnahmsweise auf den sonst zwingenden Ortswechsel verzichtet werden.

3. EINE EREIGNISKARTE ZIEHEN

Jeder Spielzug endet damit, daß eine Ereigniskarte vom Nachziehstapel gezogen und verdeckt auf die Hand genommen wird.

Der Zugspieler kann während seines Zuges beliebig viele Ereigniskarten ausspielen. Ereigniskarten, auf denen rechts oben  abgebildet ist, können als Reaktion auf bestimmte Ereigniskarten auch außerhalb des eigenen Zuges ausgespielt werden. Nach dem Nachziehen der Ereigniskarte zum Abschluß seines Zuges darf ein Spieler **höchstens 5** Ereigniskarten auf der Hand halten.

Ist der Nachziehstapel der Ereigniskarten aufgebraucht, so wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

Beispiel 3: Ein möglicher Spielzug

Otilie besucht das Theater. Sie erhält einen Eigenschaftspunkt Bildung. Dann schaut sie den Stapel Herrenkarten an. Da sie bereits eine Herrenkarte von Alexander besitzt, nimmt sie nun eine weitere Karte dieses Herren auf. Die beiden übrigen Herrenkarten legt sie gemeinsam mit einer Karte des Nachziehstapels verdeckt zurück. Anschließend spielt sie noch die Ereigniskarte „Das Diadem“ aus und erhält dadurch 1 Eigenschaftspunkt Schönheit. Mit dem Ziehen einer Ereigniskarte endet der Spielzug.



HEIRAT



Hat ein Spieler **mindestens 3** Herrenkarten eines Herren gesammelt und die Eigenschaften Ansehen, Schönheit und Bildung seiner Tochter so weit ausgebildet, daß sie den Ansprüchen dieses Herren genügen, so kommt es sofort (auch außerhalb des eigenen Zuges) zur Heirat.

Beispiel 4:

Anna Maria hat 3 Herrenkarten von Theobald gesammelt. Außerdem hat sie ihre Eigenschaftspunkte Ansehen auf 3, Schönheit auf 1 und Bildung auf 4 erböhrt und wird Theobald nun beiraten.

Der Spieler legt ein Paar Eheringe seiner Farbe unterhalb des Portraits des Herren auf den Spielplan.



Karten dieses Herren, die bei anderen Spielern unterhalb der Tochtertafel ausliegen, werden dem Spieler, dessen Tochter diesen Herren gerade geheiratet hat, gegeben.

Dann legt der Spieler die Tochtertafel **mit den Eigenschaftsmarkern** und den Herrenkarten des Bräutigams neben sich ab. Andere Herrenkarten, die unterhalb der Tochtertafel lagen, kommen auf den Ablagestapel.

Schließlich wird die nächste Tochtertafel umge-

dreht und je ein Eigenschaftsmarker auf die 3 rosa markierten Felder gelegt.

Eine Heirat beendet den **eigenen** Spielzug:

Ohne weitere Aktionen auszuführen, zieht der Zugspieler direkt eine Ereigniskarte. Die Tochterfigur bleibt am Ort stehen.

Verheiratete Herren können nicht mehr von anderen Töchtern geheiratet werden. **Findet im weiteren Spielverlauf ein Spieler die Karte eines bereits verheirateten Herren**, so legt er sie zu den anderen Karten dieses Herren und zieht dafür eine neue Herrenkarte vom Nachziehstapel.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle 3 Töchter verheiratet hat; die laufende Runde wird allerdings noch zu Ende geführt.

Nun werden die Medaillen überreicht:



Angesehenste Familie:

Der Spieler, dessen Töchter insgesamt die höchste Anzahl an Eigenschaftspunkten Ansehen besitzen, erhält die Medaille „Angesehenste Familie“ im Wert von 2 Siegpunkten.



Schönste Familie:

Der Spieler, dessen Töchter insgesamt die höchste Anzahl an Eigenschaftspunkten Schönheit besitzen, erhält die Medaille „Schönste Familie“ im Wert von 2 Siegpunkten.



Gebildetste Familie:

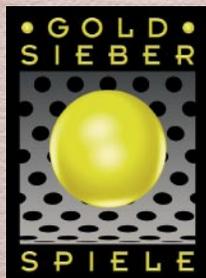
Der Spieler, dessen Töchter insgesamt die höchste Anzahl an Eigenschaftspunkten Bildung besitzen, erhält die Medaille „Gebildetste Familie“ im Wert von 2 Siegpunkten.

Dabei zählen auch bei Spielende noch nicht umgedrehte Tochtertafeln mit den Werten der rosa markierten Felder mit. Bei einem Gleichstand zwischen mehreren Spielern wird die entsprechende Medaille nicht vergeben.

Die Spieler zählen nun ihre Siegpunkte zusammen, die sie durch

- verheiratete Herren,
 - **ausliegende** Ereigniskarten (Ausbau des Herrnsitzes, Unverhofftes Erbe) und
 - Besitz einer Medaille
- erworben haben.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten; bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



© 2007 NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH
Werkstrasse 1, 90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.

Autorinnen: Ellen Maria Ernst
& Kira Verena Samol
Illustration & Layout:
Christina Fiore
www.das-format.de

www.goldsieber.de

Art. Nr.: 618 1220