



MODERN SOCIETY

Die moderne Gesellschaft steht kurz vor einer Wende. Zu Beginn des 21ten Jahrhunderts sieht sich die Welt völlig neuen Herausforderungen gegenüber. Die Hoffnung auf eine bessere Zukunft ist jedenfalls rar gesät. Der Sozialstaat steht vor der Zerreiprobe, die Bevlkerung vergreist, die Rate der Erwerbsttigen sinkt. Gleichzeitig drohen neue Katastrophen. Erderwrmung und instabile Wirtschaftverstrken die Ungleichheit und die ngste der Menschen. Die Spieler in diesem Spiel versuchen, trotz wachsender Unruhe in der Bevlkerung eine ideale Gesellschaft aufzubauen. Welchen Weg soll die Welt Ihrer Meinung nach einschlagen?

Wie wrden Sie als Staatsmann entscheiden und welche Probleme als erstes angehen? Um in der Stunde der Not die Verantwortung zu bernehmen, mssen Sie Ihre Weltsicht den Massen nahe bringen – ob gemeinsam mit Ihren Rivalen oder gegen sie. Sind Sie bereit, die Welt zu verndern?

INHALT

- 84 Themenkarten
- 40 Gesetzeskarten
- 5 Punktekarten
- 5 Wertekarten (Werteskala)
- 10 "Hilfe"-Karten
- 25 Marker (Scheiben)
 - 6 * rot
 - 6 * grn
 - 6 * blau
 - 7 * schwarz

IMPRESSUM

Spieleautor

- Jussi Autio

Grafik

- Antti Lytynoja
- Julianna Hemmoranta

Spezieller Dank

- Harald Enoksson

Produktion

- Tuonela Productions Ltd.
- © 2009 Tuonela Productions Ltd.



Gryphon
GAMES



HINTERGRUND

Die Spieler sind Politiker/innen, die alle in derselben Gesellschaft leben und diese beeinflussen. Mit der Macht, die sie erlangen, versuchen sie Gesetze durchzubringen. Diese basieren auf vier grundlegenden Werten, die kennzeichnend fr den Zustand der Gesellschaft sind.

Schwarz steht in diesem Spiel dafr, wie patriotisch die Menschen sind und wie sehr sie polizeiliche Manahmen, das Militr und generell hartes Durchgreifen begren. Blau steht fr die Wirtschaft – wie

wohlhabend die Gesellschaft ist und wie stark politische Entscheidungen von wirtschaftlichen Fragen bestimmt werden.

Rot zeigt an, wie wichtig den Menschen soziale Werte wie Redefreiheit, Menschenrechte und Gleichheit unabhngig von Hautfarbe oder Geschlecht sind.

Grn steht fr das Umweltbewusstsein – wie sehr sich die Menschen um die Natur sorgen und wie stark die Gesellschaft von Fragen der Nachhaltigkeit geprgt ist.

Die Spieler versuchen ber diese vier Werte die ffentliche Meinung zu beeinflussen, um bestimmte Gesetze durchzusetzen. Dies geschieht durch das Ausspielen thematischer Karten, die so zu "brandheien Themen" werden. Sie beherrschen die Schlagzeilen und die ffentliche Diskussion. Es gewinnt der Spieler, der seine politische Macht am besten einsetzt, um bestimmte Gesetze in der gemeinsamen Gesellschaft einzufhren.



DAS SPIEL IN KÜRZE

In jeder Runde spielen und werten die Spieler Themenkarten. Diese Karten bestimmen, in welchem Maße bestimmte Werte auf der Werteskala steigen oder fallen und bringen den Spielern außerdem Punkte für diese Werte. Je höher ein Wert steht, desto mehr Punkte bringt eine entsprechende Themenkarte. Danach können die Spieler die erhaltenen Punkte nutzen, um Gesetze durchzusetzen. Diese bringen spezielle Fähigkeiten sowie die am Ende entscheidenden Siegpunkte.

SPIELVORBEREITUNG

Die Wertekarten werden ihrer Nummerierung entsprechend von links nach rechts in der Tischmitte zu einer Werteskala ausgelegt. (s. Abbildung). Die vier Wertemarker kommen auf das mit einem Pfeil gekennzeichnete Feld auf der Wertekarte 3.

Die Gesetzeskarten werden nach Farben sortiert und in 4 Stapeln neben die Werteskala gelegt. Dabei werden die billigsten Gesetzeskarten zuoberst gelegt, die nächst teureren darunter, die teuersten zuunterst. Bei 4 Spielern wird eine der

billigsten Karten pro Farbe zufällig entfernt. Bei 3 Spielern je eine der billigsten sowie eine der zweitbilligsten Karten.

Die Themenkarten werden gemischt und bilden einen verdeckten Zugstapel (daneben bleibt Platz für den offenen Ablagestapel). Jeder Spieler erhält 5 Themenkarten auf die Hand, eine „Hilfe“-Karte, eine Punktekarte sowie 4 Punktemarker in den Farben der Werte. Die Spieler beginnen das Spiel mit 0 Punkten.

Ein schwarzer Marker wird auf das erste Rundenfeld des ersten Jahres auf Wertekarte 2 platziert.

Einschränkungen

Zu keinem Zeitpunkt darf ein Spieler mehr als 8 Karten auf der Hand halten.

Die Spieler dürfen immer nur eines der nächst teureren Gesetze jeder Farbe erwerben. Um also ein Gesetz zu erwerben, muss ein Spieler bereits ein Gesetz der vorigen Stufe dieser Farbe besitzen.

Es ist nicht erlaubt, zwei gleich teure Gesetzeskarten derselben Farbe zu erwerben.

Pro Runde kann jeder Spieler maximal zwei Karten ausspielen, egal, welche Sonderregeln er ausnutzt.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 4 Jahre (bei 5 Spielern über 3 Jahre). Zu Beginn jeden Jahres erhält jeder Spieler 5 Karten. Jedes Jahr besteht aus 3 Runden, in denen jeder Spieler eine Karte ausspielt. Wer über ausreichend Punkte in der entsprechenden Farbe verfügt, kann anschließend pro Runde eine Gesetzeskarte erwerben. Am Ende jeder Runde können die Spieler eine Karte abwerfen, zwei vom Zugstapel nehmen und davon eine behalten. Die andere wird abgeworfen.

Karten ausspielen

Alle Spieler wählen eine ihrer Handkarten aus und legen sie verdeckt vor sich. Dann werden diese gleichzeitig aufgedeckt. Ausgespielte Karten bleiben bis Jahresende auf dem Tisch und wirken sich auf mögliche „Extra-Punkte“ aller Spieler aus.

Beispielsituation für eine 2. Runde





Die Gesellschaft beeinflussen

Nachdem die Karten aufgedeckt wurden, werden im Uhrzeigersinn deren Einflüsse ermittelt und auf die Werteskala übertragen. Es wird empfohlen, einen Spieler festzulegen, bei dem jedes Mal begonnen wird.

Jeder Spieler versetzt den Marker der jeweiligen Farbe auf der Werteskala entsprechend der positiven oder negativen Zahlenwerte oben rechts auf seiner Themenkarte.

Eigenschaften nutzen

Anschließend werden die Spezialeigenschaften der ausgespielten Karten genutzt. „Extra-Punkte“ werden allerdings erst bei der späteren Wertung zugeteilt. Eine genauere Beschreibung der Spezialeigenschaften findet sich auf den „Hilfe“-Karten oder am Ende der Spielregeln.

Eine zweite Karte ausspielen (optional)

Spieler, deren ausgespielte Karte ein „X2“-Symbol aufweist (oder aufgrund einer ihrer Gesetzeskarten), können nun eine zweite Karte ausspielen. Dies geschieht wiederum simultan, wie bei der ersten Karte. Jeder Spieler kann maximal zwei Karten pro Runde ausspielen.

Wertung der Karten

Sind alle Karten einer Runde soweit ausgespielt, werden sie für die jeweiligen Spieler gewertet. Die Spieler erhalten nur Punkte für die Farben auf ihren in dieser Runde ausgespielten Karten. Die Basispunkte stehen oben links auf den Karten. Hinzu kommen „Extra-Punkte“ (s.u., „Spezialeigenschaften“) und die Boni gemäß den Feldern der Werteskala (nur einmal pro Farbe, auch wenn der Spieler zwei Karten einer Farbe ausgespielt hat). Die Marker auf den Punktekarten werden entsprechend vorgerückt.

GESETZE ERWERBEN

Der Kern des Spieles besteht im Durchsetzen von Gesetzen der verschiedenen Farben. Nur durch Gesetzeskarten erhalten die Spieler die entscheidenden Siegpunkte.

Nach der Wertung der Themenkarten können die Spieler mit ihren gesammelten Punkten Gesetze der entsprechenden Farbe erwerben. Dabei müssen sie zuerst ein Gesetz der niedrigsten Stufe (für 5 Punkte) einer Farbe erwerben, bevor sie ein Gesetz der zweiten Stufe dieser Farbe erwerben können. Um eins der dritten Stufe erwerben zu können, müssen sie eins der zweiten Stufe besitzen, usw. Ist der Vorrat einer Stufe von Gesetzeskarten einer Farbe verbraucht, bevor ein Spieler ein solches Gesetz erworben hat, kann er keine Gesetze dieser Farbe mehr erwerben.

Grundsätzlich kann jedes beliebige Gesetz einer Stufe erworben werden. Die Kosten werden dieser Farbe auf der Punktekarte abgezogen. Ein Gesetz der nächsten Stufe ersetzt stets die niedrigeren Gesetze, indem es auf die zuvor erworbenen Gesetze derselben Farbe gelegt wird.

Wollen mehrere Spieler Gesetzeskarten derselben Farbe erwerben, hat derjenige mit mehr Punkten in dieser Farbe den Vorrang. Im Falle gleicher Punktzahl bekommt derjenige mit den meisten Punkten in einer beliebigen anderen Farbe den Zuschlag, dann derjenige mit dem höchsten zweitbesten Wert, etc. Gleichen sich die Punkte alle aus, kann keiner dieser Spieler eine Gesetzeskarte dieser Farbe erwerben.

Pro Runde darf jeder Spieler nur eine Gesetzeskarte erwerben.

Karten tauschen

Am Ende der Runde kann jeder Spieler Karten tauschen. Hierfür wirft er eine seiner Handkarten offen ab und zieht zwei vom Zugsta-

pel. Von diesen behält er eine und wirft die zweite ab.

Ist der Zugstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Zugstapel.

Ende der Runde

Am Ende jeder Runde wird der Rundenmarker ein Feld weiter gezogen.

ENDE EINES JAHRES

Nach jeder dritten Runde endet ein Jahr. Alle ausgespielten Themenkarten werden auf den Ablagestapel gelegt und die Spieler bekommen 5 weitere Handkarten ausgeteilt.

Wertemarker, die auf den gekrümmten Abschnitten der Werteskala liegen, werden auf das nächstliegende Feld der geraden Skala (Karte 2, bzw. 4) zurückgesetzt.

SPIELENDE

Nach Ende des letzten Jahres addieren die Spieler die oben rechts auf ihren zuoberst liegenden Gesetzeskarten stehenden Siegpunkte (VP). Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige mit den meisten Punkten in einer Farbe auf seiner Punktekarte. Bei weiterem Gleichstand derjenige mit dem höchsten zweitbesten Wert, usw.

SPIELÜBERSICHT

Grundsätzliches

- Dauer: 4 Jahre à 3 Runden
- 5 Karten pro Spieler austeilen

Spielbereich vorbereiten

- Bei 3 Spielern eine billigste und eine zweitbilligste Gesetzeskarte pro Farbe entfernen
- Bei 4 Spielern eine billigste Gesetzeskarte pro Farbe entfernen

Rundenablauf

- Karten gleichzeitig ausspielen
- Gesellschaft beeinflussen
- Spezialeigenschaften nutzen
- Mit "X2" zweite Karte ausspielen

Karten werten

- Gesetze erwerben
Bedingungen:
 - Genügend Punkte
 - Jeweils niedrigste Gesetzeskarten zuerst
 - Keine gleichwertigen Gesetzeskarten derselben Farbe
- Erworbene Gesetzeskarte auf die vorigen Gesetze derselben Farbe legen.

Karten tauschen

- Eine Karte ablegen
- Zwei Karten ziehen, eine davon behalten

Ende eines Jahres

- Alle ausgespielten Karten auf Ablagestapel legen
- Rundenmarker auf Werteskala von Karten 1 und 5 auf nächstes Feld der Karten 2 und 4 versetzen
- 5 Karten pro Spieler austeilen

Spielsieg

Die Summe der Siegpunkte auf den oben liegenden Gesetzeskarten entscheidet über den Sieg.

Unentschieden werden über höchste einzelne Werte auf den Punktekarten aufgelöst.

SPEZIALEIGENSCHAFTEN

Die untere Hälfte der Themenkarten („Society“) zeigt eine oder mehrere von 9 Spezialeigenschaften, die dem Spieler nutzen. Entweder ist das ganze Feld einer Eigenschaft zugeordnet, oder die linke Seite zeigt die Spezialeigenschaft, während die rechte Seite die Karten auflistet, die diese Eigenschaft auslösen.



Extra Karte

Der Spieler kann in dieser Runde eine zweite Karte ausspielen.



Extra Punkte

Der Spieler erhält zusätzliche Punkte in dieser Farbe

für jede aufgelistete Karte, die im Laufe des aktuellen Jahres ausgespielt wurde (also auf dem Tisch liegt).



Keine Punktwertung

In dieser Runde wird die durchgestrichene Farbe nicht gewertet.



Eine Karte ziehen

Der Spieler kann eine zusätzliche Themenkarte ziehen.



Alle Karten einer Farbe verlieren Punkte

Alle Karten dieser Farbe, die in dieser Runde gespielt wurden, bekommen bei der Wertung einen Punkt abgezogen.



Spieler verlieren Punkte

Spieler verlieren für jede der aufgeführten Karten, die sie ausgespielt haben, entsprechend Punkte auf ihrer Punktekarte.



Eine Karte stehlen

Der Spieler kann von einem beliebigen Mitspieler blind eine Karte ziehen.



Karten ablegen

Der Spieler kann von allen Mitspielern blind eine Karte ziehen und offen auf den Ablagestapel legen.



Karten tauschen

Der Spieler kann von einem Spieler neben sich blind eine Karte ziehen und ihm dafür eine eigene Karte seiner Wahl geben.

GESETZESKARTEN

Die Spieler genießen stets die Vorteile ihrer zuoberst liegenden Gesetzeskarten jeder Farbe. Es gibt vier verschiedene Vorteile.



X2

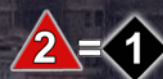
Eigene Karten der betreffenden Farbe haben zusätzlich die Spezialeigenschaft "X2".



Garantierte Punktwertung

Ungeachtet aller sonstigen Umstände werden die

Themenkarten dieser Farbe des Spielers gewertet.



Punkte tauschen

Der Spieler kann gesammelte Punkte der linken Farbe gegen Punkte der rechten Farbe im Verhältnis 2:1 eintauschen.



Nachlass

Die nächste Gesetzeskarte der betreffenden Farbe kostet 5 Punkte weniger.