

FRIEDEMANN FRIESE FREMDE FEDERN

Ein Spiel von Friedemann Friesse
Für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren

Spielthema

Einer Fabel von Äsop verdanken wir die hübsche Redewendung „sich mit fremden Federn schmücken“, denn in dieser Geschichte schmückt sich eine Krähe mit den schönen Federn eines Pfaus. Doch so etwas kommt natürlich nicht nur im Tierreich vor: Man muss nicht in einer Bananenrepublik leben, in der Korruption, Verrat und Betrug an der Tagesordnung sind, um bestochen, getäuscht und belogen zu werden. Was im Freundeskreis passieren kann, wo es einen persönlich ganz besonders trifft und verletzt, macht auch vor der großen Politik nicht halt. Ganz im Gegenteil: Gerade machtgierige und narzisstische Alphetierchen setzen oft ohne Rücksicht auf Verluste alles daran, um in einem besonders guten Licht dazustehen und ihre Ziele zu erreichen. Da wechseln Geldscheine den Besitzer, es werden Ämter versprochen und dreiste Lügen serviert oder geheime Informationen ausgetauscht – und ja, man sollte es nicht glauben: Der eine oder andere kauft sich sogar einen Dokortitel! Grafische und inhaltliche Ähnlichkeiten mit lebenden Personen oder realen Ereignissen sind selbstverständlich rein zufälliger Natur und vollkommen ungewollt!

Die Spieler schlüpfen bei „Fremde Federn“ in die Rolle von Politikern, denen auf dem Weg zum Wahlerfolg jedes Mittel recht ist. Es gilt, Siegpunkte zu sammeln, um auf dem Erfolgspfad möglichst weit voranzukommen. Also: Skrupel ablegen, Ellenbogen ausfahren – und los geht's!

Spielmaterial

114 Karten, und zwar:

- 1 **40 Startkarten** (4 Sets, markiert mit den Buchstaben A bis D und bestehend aus jeweils 7 Geld-Karten und 3 Siegpunkt-Karten)

- 2 **55 Aktionskarten** (markiert mit den römischen Zahlen von I bis V)
 - 11 Karten für Abschnitt I
 - 15 Karten für Abschnitt II
 - 13 Karten für Abschnitt III
 - 12 Karten für Abschnitt IV
 - 4 Karten für Abschnitt V (Die Dokortitel)

- 3 **15 Büro-Karten**
 - a) 4 normale Büros
 - b) 11 zusätzliche Büros

- 4 **4 Übersichtskarten**

- 5 **28 Wahlhelfer** (jeweils 7 in 4 verschiedenen Farben)

- 6 **8 Spielsteine für Spielreihenfolge und Erfolgspfad** (jeweils 2 in 4 verschiedenen Farben)

- 7 **25 grüne Siegpunkt-Marker aus Holz**

- 8 **1 Spielplan** (= das Ministerium)



Aufbau der Aktionskarten

- A** In der linken oberen Ecke der Aktionskarten steht jeweils eine Zahl. Die vier Startkarten-Sets tragen jeweils die Zahlen von 9 bis 18: Jeder Spieler hat ein identisches Startkarten-Set. Die übrigen Aktionskarten haben jeweils eine individuelle Zahl, wobei die roten Karten von 1 bis 8 durchnummeriert sind und die restlichen Aktionskarten von 19 bis 61.
- B** In der unteren linken Ecke sind die Kosten in Münzen angegeben, die der Spieler zahlen muss, wenn er die Aktionskarte kauft.
- C** Das Bild in der Kartenmitte und der Titel der Karte veranschaulichen die Aktion. Sie haben keine spielentscheidende Bedeutung.
- D** Die römische Zahl rechts unterhalb des Bilds gibt an, in welchem Abschnitt (I bis V) die Karte ins Spiel kommt. Die Startkarten-Sets zeigen hier die Buchstaben A-D.
- E** Das Aktionsfeld unterhalb des Bilds zeigt die Aktion der Karte. Die Farbe gibt an, welche Art von Aktion die Karte bewirkt und bestimmt somit auch, in welcher Phase diese Karte gespielt werden kann.



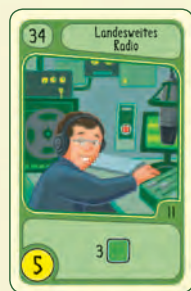
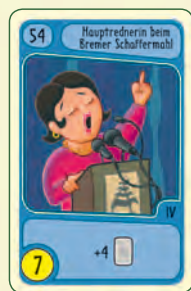
Aufbau der Büros im Ministerium

Es gibt **keinen** Unterschied zwischen den auf dem Spielplan aufgedruckten Bürofeldern und den Büro-Karten. Alle Büros werden im Laufe der Partie auf dieselbe Weise gehandhabt.

- A** Das Bild und der Titel der Büro-Karten veranschaulichen die Aktion. Sie haben keine spielentscheidende Bedeutung. (Aus Platzgründen tragen die aufgedruckten Bürofelder auf dem Spielplan keinen Namen.)
- B** Die Ziffer rechts unterhalb des Bilds gibt an, in welchem Abschnitt (1 bis 5) die Karte ins Spiel kommt. Die vier normalen Büros für 3-4 bzw. 4 Spieler zeigen hier das Spielersymbol.
- C** Das Aktionsfeld unterhalb des Bilds zeigt die Aktion des Büros. Die Farbe gibt an, welche Art von Aktion das Büro bewirkt und bestimmt somit auch, in welcher Phase dieses Büro genutzt werden kann.



Die Farben der Aktionsfelder (Aktionskarten und Büros)



Violett (Phase 2):
Wahlhelfer

Blau (Phase 2):
Aktionskarten

Gelb (Phase 3):
Geld und Käufe

Grün (Phase 3):
Siegpunkte

Grau (Speziell):
Sonderaktionen

Rot:
ohne Aktion



Die Spielvorbereitung ist mit einer entsprechenden Abbildung auf dem separaten Beiblatt erklärt. Auf dessen Rückseite sind im Glossar außerdem die Details der einzelnen Büros und Aktionskarten erläutert. Bitte nehmen Sie nun das Beiblatt und bauen das Spiel entsprechend der Anweisungen auf.

Spielablauf

Eine Partie verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus den vier folgenden Phasen:

- 1 Planung: Karten ziehen und die neue Spielreihenfolge ermitteln
- 2 Aktion: Wahlhelfer im Ministerium platzieren und Aktionskarten spielen
- 3 Kauf und Erfolg: Karten kaufen und Siegpunkte erhalten
- 4 Aufräumen: Die nächste Runde vorbereiten

1 Planung: Karten ziehen und die neue Spielreihenfolge ermitteln

Welche Möglichkeiten stehen mir diese Runde zur Verfügung? Und wer darf als Erster die Ellenbogen ausfahren oder sich den Zugriff auf neue Optionen sichern?

In dieser Phase werden die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt:

- A** Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem verdeckten Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.
- B** Zur Bestimmung der neuen Spielreihenfolge wird folgendermaßen verfahren: Jeder Spieler wählt eine seiner Karten und legt sie verdeckt vor sich ab. Nachdem alle eine Karte ausgesucht haben, werden die Karten aufgedeckt. Wer die höchste Karte gewählt hat, wird neuer Startspieler und stellt seinen Reihenfolge-Spielstein auf das Busfenster mit der 1; ihm folgt als Zweiter derjenige mit der zweithöchsten Karte, und so weiter. Die neue Spielreihenfolge gilt für die übrigen Phasen dieser Runde.
Im Falle eines Gleichstands wechseln die daran beteiligten Spieler untereinander ihre Spielreihenfolge, so dass der Spieler, der zuvor nach dem anderen am Gleichstand beteiligten Spieler an der Reihe war, nun vor ihm dran ist. (Wenn drei Spieler am Gleichstand beteiligt sind, wechseln sie untereinander so die Reihenfolge, dass der bisherige Erste mit dem Dritten tauscht. Sind vier Spieler am Gleichstand beteiligt, tauscht der Erste seinen Platz mit dem Vierten und der Zweite mit dem Dritten.)
Beispiel: Hedwig und Angelika haben beide die Karte 16 gespielt; die anderen Spieler haben niedrigere Karten gewählt. In der letzten Runde war Angelika als Zweite an der Reihe, Hedwig als Dritte. Deshalb wird Hedwig nun Startspielerin, und Angelika ist auch nach der neuen Spielreihenfolge als Zweite an der Reihe, bevor die anderen Spieler drankommen.
- C** Die Spieler legen ihre zur Ermittlung der Spielreihenfolge verwendete Karte auf ihre 90° gedrehte Zwischenablage. Diese Karte darf im Verlauf der Runde nicht mehr verwendet werden.

2 Aktion: Wahlhelfer im Ministerium platzieren und Aktionen nutzen

Jeder schickt seine Mitarbeiter los und versucht, an den wichtigsten Stellen präsent zu sein. Geld sammeln, neue Wahlhelfer rekrutieren oder doch besser konkret Siegpunkte für den Wahlerfolg einsacken?

Beginnend mit dem in Phase 1 bestimmten Startspieler und dann weiter in Spielreihenfolge stellt jeder Spieler der Reihe nach jeweils einen seiner Wahlhelfer in ein leeres Büro des Ministeriums. In jedem Büro darf nur ein einziger Wahlhelfer stehen.

Falls im gewählten Büro Siegpunkt-Marker aus den vorherigen Runden liegen, nimmt der Spieler sich diese und legt sie als Stapel vor sich ab.

Wenn ein Spieler mit dem Platzieren eines Wahlhelfers an der Reihe ist, kann er außerdem vor und nach dem Platzieren passende Karten ausspielen und/oder die Aktionen der gewählten Büros nutzen. Ausgespielte Karten werden offen in den Aktionsbereich der eigenen Ablage gelegt. Wird die Aktionsmöglichkeit eines Büros genutzt, wird die Figur des dort befindlichen Wahlhelfers zur besseren Übersicht hingelegt. Möchte der Spieler keine weiteren Karten spielen und/oder hat er die Aktionen der gewählten Büros beendet, ist der nächste Spieler an der Reihe, um einen weiteren Wahlhelfer einzusetzen.

Wenn ein Spieler keinen Wahlhelfer mehr übrig hat, muss er passen und darf in dieser Phase **keine** Karten mehr ausspielen oder Büros nutzen. Die anderen Spieler setzen weiter ihre Wahlhelfer ein, bis niemand mehr eine Figur hat. Ein Spieler darf sich entscheiden, nicht alle seine Wahlhelfer einzusetzen; wenn alle Büros mit Wahlhelfern besetzt sind, können übrige Wahlhelfer nicht mehr eingesetzt werden.

Sind alle Wahlhelfer in Büros platziert, geht es mit Phase 3 weiter.



Alle Aktionen werden auf der letzten Seite der Spielanleitung erklärt. Ein ausführliches Glossar mit Erläuterungen zu allen Aktionen findet sich auf dem separaten Beiblatt!



Hinweis: Generell gilt, dass blaue und violette Aktionen von Karten und blaue Büros ausschließlich in dieser zweiten Phase genutzt werden können. In der ersten Runde stehen nur blaue Büros zur Auswahl. Alle grünen und gelben Aktionen von Karten und Büros kommen ausschließlich in Phase 3 zum Einsatz. Ist die Aktion grau, sind die besonderen Hinweise zu beachten. Rote Karten sind mit keiner Aktion verbunden.

Spieltipp: In dieser Phase verhelfen violette Aktionen zu zusätzlichen Wahlhelfern, die wiederum lukrative Büros nutzen können, während blaue Aktionen das Nachziehen von Karten ermöglichen. Grüne und gelbe Aktionen kommen erst in der nächsten Phase zum Einsatz, um neue Karten zu kaufen bzw. Siegpunkte zu kassieren.

3 Kauf und Erfolg: Karten kaufen und Siegpunkte erhalten

Jetzt kommt der verdiente Erfolg! Neue Aktionsmöglichkeiten für die Zukunft hamstern und auf dem Erfolgspfad vorankommen – was will man mehr?

In Spielreihenfolge, beginnend mit dem Startspieler, spielt nun reihum jeder Spieler **ALLE** seine verbliebenen Handkarten aus (in den eigenen Aktionsbereich legen) und nutzt alle Aktionen der von ihm gewählten Büros mit grünen, gelben oder grauen Aktionsfeldern, die er noch nicht ausgeführt hat. Sobald der Startspieler alle seine Aktionen abgeschlossen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.



Hinweis: In dieser dritten Phase können keine blauen und violetten Karten bzw. Büros mit blauen Aktionsfeldern mehr genutzt werden. Ihre Aktionen verfallen ersatzlos!

A Nun kauft der Spieler für all sein Geld neue Karten ein, wenn er Wahlhelfer in Büros mit einer Einkaufsaktion platziert hat . Er addiert dazu alle Münzen, die auf den in seinem Aktionsbereich liegenden Karten und/oder auf den gewählten Büros abgebildet sind. Mit diesem „virtuellen“ Geld kann er sich nun pro Einkaufsaktion 1 Karte aus der offenen Straßen-Ablage unten auf dem Spielplan kaufen (Nur ein einziges Büro im gesamten Ministerium erlaubt den Kauf von 2 Karten).

Die Karten auf den ersten vier Straßefeldern von links kosten genau das, was jeweils auf den Karten angegeben ist; von Feld fünf bis Feld acht steigen die Kosten jeweils um eins, auf den Feldern neun bis elf um jeweils zwei – wie unterhalb der Felder angegeben. Die Gesamtkosten aller Karten, die der Spieler von der Straße kauft, dürfen maximal so hoch sein wie die Summe seiner Münzen. Gibt der Spieler nicht sein gesamtes Geld aus, ist es für diese Runde verloren: Der Restbetrag kann nicht für die kommende Runde aufgespart werden!

+1 +1 +1 +1 +2 +2 +2

Wenn auf der Straße links von der gekauften Karte eine oder mehrere **ROTE KARTEN** liegen, muss der Spieler sie **ALLE** an sich nehmen. Alle neuen Karten, sowohl die gekauften als auch alle roten Karten, kommen auf die Zwischenablage im Aktionsbereich des Spielers.

Spieltipp: Rote Karten bieten keine Aktion und stören eher. Soweit möglich, sollte man sie deshalb meiden. Man kann sie aber wieder loswerden, indem man sie beispielsweise mithilfe der Aktionskarte „Wahlkampfbüro“ gegen einen zusätzlichen Wahlhelfer eintauscht.



Hinweis: Leere Felder auf der Straße werden erst in Phase 4 wieder aufgefüllt!

B Nach etwaigen Käufen addiert der Spieler alle Siegpunkte, die er aufgrund von Karten, Büros und/oder eingesammelten hölzernen Siegpunkt-Markern erhält. Dann zieht er seinen Spielstein auf dem Erfolgspfad um die entsprechende Anzahl an Feldern vorwärts. Die hölzernen Siegpunkt-Marker kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.



Hinweis: Alle Wahlhelfer bleiben auf jeden Fall immer bis Phase 4 auf den gewählten Büros stehen/liegen!

4 Aufräumen: Die nächste Runde vorbereiten

Neues Spiel, neues Glück! Mit Elan in die nächste Wahlkampf-Runde ...

Auf jedes Büro, in dem sich kein Wahlhelfer befindet, wird ein hölzerner Siegpunkt-Marker gelegt. Liegt auf einem Büro bereits ein oder mehrere Siegpunkt-Marker, kommt nun ein weiterer hinzu. Jeder Spieler nimmt die Karten aus seinem Aktionsbereich sowie die Karten seiner Zwischenablage und legt sie alle offen auf seinen Ablagestapel.



Hinweis: Der Ablagestapel wird immer nur dann gemischt, wenn der Spieler neue Karten ziehen möchte, sein Nachziehstapel aber leer ist. Solange es noch Karten in seinem Nachziehstapel gibt, zieht der Spieler zunächst die restlichen Karten, mischt dann seinen Ablagestapel, legt diesen als neuen, verdeckten Nachziehstapel bereit und zieht dann die noch benötigten Karten. Während einer Runde werden die Karten aus der Zwischenablage und aus dem Aktionsbereich **NIE** mit eingemischt.



Hinweis: Karten, die in einer Runde beispielsweise zur Bestimmung der Spielreihenfolge genutzt oder gegen andere Karten eingetauscht wurden, liegen in der Zwischenablage und können in dieser Runde nicht noch einmal verwendet werden!

Alle Spieler nehmen ihre Wahlhelfer vom Spielplan. Drei Wahlhelfer seiner Farbe nimmt jeder Spieler wieder an sich. Hat ein Spieler mehr als drei Wahlhelfer eingesetzt, kommen die überzähligen in den allgemeinen Vorrat zurück.

Das oberste Büro vom Stapel wird offen auf das nächste freie Fensterfeld des entsprechenden Spielabschnitts auf der rechten Seite des Ministeriums gelegt. Nach drei Runden sind alle Büros des Abschnitts 1 verwendet. Die Büros für Abschnitt 2 kommen dann in die zweite Spalte, und so weiter.

Je nach Spielerzahl werden einige oder alle Aktionskarten, die auf den ersten drei Straßefeldern von links liegen und nicht gekauft wurden, aus dem Spiel genommen. Die Anzahl der oberhalb dieser Felder angegebenen Personen gibt dies an: So werden bei einer Partie zu dritt zum Beispiel die Karten der ersten beiden Felder entfernt (die Felder mit 3 und 4 Personen).

Anschließend werden alle restlichen Karten der Straßfelder nach links verschoben, auf die günstigeren Felder. Die rechts frei gewordenen Felder werden nun mit den obersten Karten vom Nachziehstapel aufgefüllt, so dass insgesamt wieder elf offene Karten auf der Straße verfügbar sind.

Nun beginnt eine neue Runde wieder mit Phase 1.

Generelle Regeln für Aktionskarten und Büros

- Wenn die Aktion einer Karte oder eines Büros einer Regel widerspricht, hat die Aktion Vorrang.
- Die Aktionen der Karten und Büros sind unterschiedlich stark. Alle Aktionen der Aktionskarten und Büros können bis zum jeweils angegebenen Maximum verwendet werden, wie durch die entsprechende Zahl vor dem Symbol (oder über dem Pfeil) angegeben wird. So bedeutet beispielsweise das Symbol auf dem rechten Bürofeld der zweiten Reihe auf dem Spielplan, dass der Spieler, dessen Wahlhelfer dort steht, 0, 1 oder 2 Karten kaufen kann. Ein Spieler darf auf die Durchführung einer gewählten Aktion komplett verzichten.
- Der Spieler darf seine Aktionen auf Karten und Büros beliebig kombinieren, um den größten Nutzen zu erhalten. So kann er beispielsweise die „Insiderinformation“ zusammen mit „Ellenbogen zeigen“ verwenden.
- Ganz wichtig: Alle Karten, Wahlhelfer, Münzen oder hölzernen Siegpunktmarker können in einer Runde maximal zweimal verwendet oder verdoppelt werden! Die entsprechende Aktion kann also **einmal aktiviert** und anschließend durch bestimmte Büros bzw. Aktionskarten **einmal erneut verwendet** werden. Ausgespielte Karten, die über ein Büro zum zweiten Mal genutzt worden sind, werden aus dem Aktionsbereich genommen und gedreht auf die Zwischenablage gelegt.

Beispiel: Wenn ein Spieler Wahlhelfer auf zwei unterschiedlichen Büros „Vergabestellen für Großprojekte“ (Symbol:) stehen hat, muss er die damit verbundene Aktionsmöglichkeit, eine Karte ein weiteres Mal auszuführen, auf zwei verschiedene seiner Karten anwenden.

Das Symbol auf der Aktionskarte „Wahlkampftour“ bedeutet, dass die ursprüngliche Anzahl an Siegpunkt-Markern verdoppelt wird. Eine Kombination dieser beiden Aktionen ist jedoch möglich und sieht folgendermaßen aus:

Hat ein Spieler einen Wahlhelfer auf der „Vergabestelle für Großprojekte“ stehen, spielt außerdem die Aktionskarte „Wahlkampftour“ und möchte nun die Karte „Wahlkampftour“ noch einmal ausführen, wird die **ursprüngliche Anzahl** an Siegpunkt-Markern noch einmal verdoppelt, so dass der Spieler nun die dreifache Anzahl an Siegpunkt-Markern besitzt. (Das Ausspielen der zweiten Aktionskarte „Wahlkampftour“ hätte in diesem Fall keine weitere Auswirkung, da auch die Verdopplung der Siegpunkt-Marker nur **maximal** zwei Mal erfolgen darf!)

Spielende

Die Partie endet am Ende der Runde, in der eine der folgenden drei Bedingungen erfüllt ist:

- A** Ein Spieler erreicht 95 oder mehr Siegpunkte.
- B** Ein Spieler hat den letzten „Dokortitel“ gekauft.
- C** Die elfte Runde ist gespielt worden.

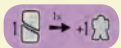
Der Spieler mit den meisten Siegpunkten wird zum neuen Präsidenten gewählt und gewinnt die Partie! Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der in der letzten Runde die meisten Siegpunkte sammeln konnte.

Übersicht der Aktionen

Violette Aktionen (Phase 2) - Für Wahlhelfer -



Der Spieler erhält 1 zusätzlichen Wahlhelfer (bzw. 2 zusätzliche Wahlhelfer).



Der Spieler zerstört 1 Karte und erhält dafür 1 zusätzlichen Wahlhelfer.

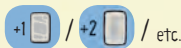


Der Spieler darf 1 zusätzliches Büro besetzen.

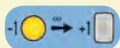


Der Spieler darf 1 Wahlhelfer in ein besetztes Büro einsetzen.

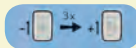
Blaue Aktionen (Phase 2) - Für Aktionskarten -



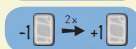
Der Spieler zieht sofort 1 Karte, 2 Karten, etc.



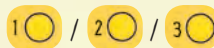
Der Spieler zieht für jede Münze, die er ausgibt, 1 Karte.



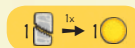
Der Spieler legt auf einmal bis zu 2 Karten (bzw. bis zu 3 Karten) auf seine Zwischenablage, um die gleiche Anzahl an Karten zu ziehen.



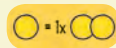
Gelbe Aktionen (Phase 3) - Für Geld und Käufe -



Der Spieler erhält 1 Münze, 2 Münzen, 3 Münzen.



Der Spieler zerstört 1 Karte und erhält dafür 1 Münze (bzw. bis zu 2 Karten für je 1 Münze).



Der Spieler verdoppelt alle seine Münzen.



Der Spieler darf 1 Karte kaufen (bzw. 2 Karten kaufen).



Zuerst werden alle Karten auf der Straße nach links geschoben, bevor der Spieler 1 Karte kaufen darf.

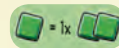
Grüne Aktionen (Phase 3) - Für Siegpunkte -



Der Spieler erhält 1 Siegpunkt, 2 Siegpunkte, 3 Siegpunkte, etc.

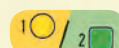


Der Spieler erhält für jede Münze 1 Siegpunkt.



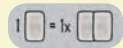
Der Spieler verdoppelt die Siegpunkte für seine hölzernen Siegpunkt-Marker.

Gelb-grüne Aktionen (Phase 3) - Für Geld oder Siegpunkte -

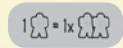


Der Spieler erhält entweder 1 Münze ODER 2 Siegpunkte.

Graue Aktionen - Für Spezielles -



Der Spieler darf 1 Karte in seinem Aktionsbereich ein zweites Mal verwenden.



Der Spieler darf 1 seiner Wahlhelfer im gleichen Büro ein zweites Mal verwenden.



Der Spieler darf beliebig viele ungenutzte Karten für die nächste Runde aufheben.

Kopie

Der Spieler darf 1 Karte in seinem Aktionsbereich kopieren.

© 2012 2F-Spiele

Autor: Friedemann Friese

Redaktion: Friedemann Friese, Henning Kröpke

Grafik & Design: Harald Lieske

Spielanleitung: Birgit Irgang

2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98

28205 Bremen

Tel.: 0421/2414902

Fax: 0421/2414903

Kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de * www.2f-spiele.de