

# FRIESEMATENTEN

WIR SIND NICHT HIER, UM FREUNDE ZU FINDEN!

Von Friedemann Friesse  
Spieler: 2-4 Personen  
Alter: ab 12 Jahren  
Dauer: ca. 45 Minuten  
Inhalt: 60 Spielkarten  
1 Bündel Geldscheine  
1 Startspielerstein

## Spielidee

Geld allein macht nicht glücklich. Aber es hilft, sich gegen Neid und Korruption durchzusetzen. In umkämpften Auktionen sichern sich die Spieler die besten Fabriken und die wertvollsten Statussymbole für ihr eigenes Imperium. Dabei kann es sich lohnen, tiefer in die Tasche zu greifen, bevor eine unerwartet fiese Aktion eines Gegners alle Mühen zunichte macht.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit seinem Imperium 40 Siegpunkte oder mehr erreicht hat.

## Die Karten

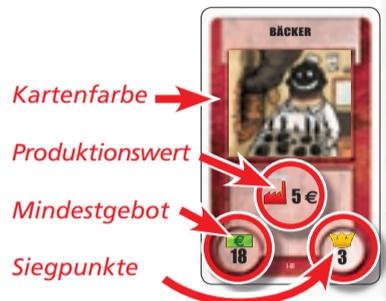
Es gibt vier verschiedene Arten von Karten. Sie zeichnen sich alle durch eine Kartenfarbe und ein Mindestgebot € aus. Viele Karten bringen außerdem Siegpunkte oder haben einen Text, der ihre Funktion erklärt.

### Fabriken (rot – 19 Karten)

Mit ihren Fabriken erwirtschaften die Spieler Geld. Die Einnahmen (= Produktionswert) werden zusammen mit dem Grundeinkommen zum Ende einer Runde ausbezahlt.

Ein Spieler darf **höchstens 3 Fabriken** besitzen. Bekommt er eine vierte Fabrik, muss er **sofort** eine nach seiner Wahl verschrotten und **aus dem Spiel** nehmen. Ein Spieler kann auch freiwillig in Phase 2 einer Runde entscheiden, eine seiner Fabriken zu verschrotten.

Um eine Fabrik mit **negativen Siegpunkten** zu verschrotten, muss eine **Gebühr** an die Bank entrichtet werden, die das Fünffache des Siegpunktwertes beträgt.



### Statussymbole (gelb – 13 Karten)

Statussymbole stellen die Hauptquelle für Siegpunkte dar. Der Wert einiger Statussymbole ist abhängig von anderen Karten im Besitz des Spielers.



### Einflusskarten (blau – 8 Karten)

Einflusskarten sind an Spieler oder an andere Karten gebunden. Wird eine solche Karte ersteigert, kann sie von ihrem neuen Besitzer **sofort** einem Spieler oder einer Karte zugeordnet werden. Die Funktion einer Einflusskarte ist auf der jeweiligen Karte angegeben. Will oder kann der neue Besitzer die Karte nicht zuordnen, so darf er dieses erst wieder in Phase 2 der nächsten Runde. Bis dahin legt er die nicht zugeordnete Karte **offen links** in sein Imperium.

Die Werte und Effekte der Einflusskarte kommen erst dann zum Tragen, wenn sie an einen Spieler oder eine andere Karte gebunden ist.



#### An Karte gebunden:

Die Einflusskarte wird leicht unter die ausgewählte Karte geschoben. Wird durch eine Aktion die Einflusskarte entfernt, bleibt die Karte, der sie zugeordnet war, unberührt. Wird jedoch die Karte, der eine Einflusskarte zugeordnet ist, aus einem Imperium entfernt, so bleibt die Verbindung zwischen den beiden Karten bestehen und es wechseln somit beide Karten **gemeinsam** den Besitzer bzw. gehen gemeinsam auf den Ablagestapel oder aus dem Spiel.



#### An Spieler gebunden:

Der Spieler legt die Karte **offen rechts** in sein Imperium und kann sie ab sofort nutzen.

### Aktionskarten (grün – 20 Karten)

Wird eine solche Karte ersteigert, kann sie von ihrem Besitzer **sofort** eingesetzt werden. Die Funktion einer Aktionskarte ist auf der jeweiligen Karte angegeben. Will oder kann er dieses nicht gleich tun, legt er sie **offen links** in sein Imperium, um sie später im Spiel zu nutzen.

Wurde eine Aktionskarte ausgeführt, wird sie danach **aus dem Spiel** genommen.



**Wann kann eine nicht sofort genutzte Aktionskarte eingesetzt werden?**  
Ist auf einer Aktionskarte nichts weiter angegeben, kann sie nur in Phase 2 einer Runde eingesetzt werden (siehe „Spielablauf“).



Eine Karte mit einem Auktionshammer kann **jederzeit in Phase 3** eingesetzt werden.



Eine Karte mit einem Geldsack kann **jederzeit in Phase 4** eingesetzt werden.



Eine Karte mit einem Blitz kann **jederzeit im Spiel** eingesetzt werden.

## Spielvorbereitung

Pro Spieler werden **15 Karten** benötigt. Übrige Karten bei weniger als vier Spielern kommen in dieser Partie nicht zum Einsatz und werden unesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Die Spielkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Es werden Karten aufgedeckt und nebeneinander, angrenzend an den Stapel, offen als Börse ausgelegt. Die Zahl der aufgedeckten Karten in der Börse entspricht dabei der Zahl der Mitspieler plus drei Karten.

Jeder Spieler erhält **60€**. Der Rest des Geldes wird als Bank nach Werten sortiert bereitgelegt. Das eigene Geld darf während des Spiels vor den Mitspielern geheim gehalten werden.

Der Spieler, der zuletzt Geld ausgegeben hat, bekommt den **Startspielerstein**.

## Startaufbau für 2 Spieler



## Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, in denen jeweils die folgenden 4 Phasen nacheinander gespielt werden:

1. Börse auffüllen
2. Aktions- und Einflusskarten ausspielen
3. Karten ersteigern
4. Produktion und Einkommen

### 1. Börse auffüllen

Zu Beginn einer Runde wird die Börse aufgefüllt (entfällt in der ersten Runde). Zunächst werden Karten, die aus der Vorrunde noch ausliegen, an den Nachziehstapel gerückt. Anschließend werden so viele neue Karten aufgedeckt, dass wie zu Spielbeginn Spielerzahl plus drei Karten in der Börse liegen.



**Beispiel:** In der vorigen Runde wurden 2 Karten nicht verkauft. Diese rücken an den Stapel heran, die freien Plätze werden mit neuen Karten vom Nachziehstapel aufgefüllt.

**Der Nachziehstapel wird zum ersten Mal leer:**

Der Ablagestapel wird gemischt und zum neuen Nachziehstapel. Danach kommen Karten, die auf den Ablagestapel gelegt werden müssten, aus dem Spiel.

**Der Nachziehstapel wird zum zweiten Mal leer:**

Die letzte Runde wird eingeläutet. In der letzten Runde können auch weniger Karten in der Börse liegen als üblich.

### 2. Aktions- und Einflusskarten ausspielen

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, beliebig viele noch nicht genutzte Aktionskarten und Einflusskarten auszuspielen. Der Spieler mit dem Startspielerstein beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

### 3. Karten ersteigern



Die ausliegenden Karten in der Börse werden der Reihe nach versteigert, beginnend mit der Karte, die am nächsten zum Nachziehstapel liegt. Der Startspieler beginnt, indem er entweder ein Gebot nennt, welches das Mindestgebot der Karte nicht unterschreiten darf, oder passt. Die anderen Spieler haben im Uhrzeigersinn die Möglichkeit das Gebot zu erhöhen oder zu passen. Wer einmal gepasst hat, kann für diese Karte nicht wieder in die Versteigerung einsteigen. Ist nur noch ein Spieler übrig, erhält er den Zuschlag, bezahlt das Gebot an die Bank und legt die Karte offen vor sich ab. Einflusskarten sowie Aktionskarten kann er in dem Moment möglicherweise gleich nutzen (siehe „Die Karten“).

Der Gewinner der Versteigerung erhält außerdem den Startspielerstein. Er beginnt die Versteigerung der nächsten Karte in der Reihe.

**Kein Käufer gefunden?**

Wird auf eine Karte gar kein Gebot abgegeben, wird sie ein Stück nach oben geschoben und bleibt liegen (siehe Beispiel oben). Findet sich in der folgenden Runde wieder kein Spieler, der die Karte ersteigern will, kommt sie auf den Ablagestapel.

**Zu wenig Geld?**

Bekommt ein Spieler den Zuschlag auf eine Karte, kann sie aber nicht bezahlen, weil er zu viel geboten hat, muss er sein ganzes Geld der Bank geben und die Versteigerung der Karte wird ohne ihn wiederholt.

Die Versteigerungsphase dauert so lange, bis jede Karte einmal angeboten wurde. In dieser Phase können Aktionskarten mit dem Symbol  gespielt werden – jedoch nicht während der Versteigerung einer Karte, also zwischen dem ersten Gebot und dem Zuschlag.

### 4. Produktion und Einkommen



Zum Ende der Runde erhalten alle Spieler Einnahmen aus der Produktion. Diese errechnen sich aus einem Grundeinkommen von 30 € plus der Einnahmen aus den eigenen Fabriken.

In dieser Phase können Aktionskarten mit dem Symbol  gespielt werden.

## Spielende und Sieger

Das Spiel endet **sofort**, wenn mindestens ein Spieler **nach** der Versteigerungsphase 40 oder mehr Siegpunkte in seinem Imperium ausliegen hat. Ansonsten endet das Spiel, wenn der Nachziehstapel zum zweiten Mal leer geworden ist, nach der darauffolgenden Versteigerungsphase.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten, bei Gleichstand entscheidet das verbliebene Geld.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de