

DON CARLO

Welche Familie hat den größten Einfluss?



SPIELANLEITUNG

Ein geheimgefährliches Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

DAS IST DRIN

100 Zahlenkarten

je 25 Karten in 4 verschiedenen Farben:

4-mal die Zahlen 0, 1, 2, 3 und 4

3-mal die Zahl 5

2-mal die Zahl 6



7 Länderkarten



Zusätzlich braucht ihr Zettel und Stift, um die Punkte zu notieren.

WURUM GEHT'S?

Jeder von euch ist der Consigliere (Ratgeber) einer alteingesessenen Familie. Eure Aufgabe? Verschafft eurer Familie den größten Einfluss in Absurdistan und seinen Nachbarländern. Dafür schickt ihr Agenten in diese Länder und versucht, die anderen Familien auszustechen. Wer seine Karten geschickt kombiniert, heimst am Ende die meisten Punkte ein.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Jeder von euch wählt eine der vier Familien und nimmt sich die farblich passenden **25 Zahlenkarten**. Übrige Zahlenkarten kommen in die Schachtel zurück. Mischt eure eigenen Zahlenkarten und legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab. Das ist euer **Familienstapel**.

Der älteste Spieler ist der **Buchhalter**. Er nimmt sich einen Zettel und einen Stift und schreibt die Namen der Spieler auf. Unter euren Namen notiert er während des Spiels eure Punkte.

Legt jetzt die **Länderkarten** in der Tischmitte aus. Je nach Spielerzahl verwendet ihr dafür die Länder mit den folgenden Zahlenwerten:

4 Spieler: [1–3] [4] [5] [6] [7] [8] [9–12]

3 Spieler: [1–3] [5] [6] [7] [8] [9–12]

2 Spieler: [1–3] [5] [6] [7] [9–12]



Spielaufbau bei 2 Spielern



SO WIRD'S GESPIELT

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Zu Beginn des Spiels zieht jeder von euch **vier Zahlenkarten** von seinem Familienstapel. Das sind eure **Handkarten**. Haltet eure Karten so auf der Hand, dass nur ihr die Zahlen sehen könnt.

Schaut euch eure vier Handkarten an. Ihr seht darauf euer Familienoberhaupt und eine Zahl von 0 bis 6. Um den Einfluss eurer Familien in den verschiedenen Ländern zu stärken, schickt ihr Agenten in diese Länder. Allerdings bleiben deren Namen dabei natürlich streng geheim.

Deshalb bekommt jeder Agent von euch einen **Codenamen**. Und diesen Codenamen bildet ihr mithilfe der Zahlen auf euren Handkarten.

Der jüngste Spieler beginnt. Bist du am Zug? Dann schickst du genau **einen neuen Agenten in ein passendes Land**. Wie das geht? Ganz einfach:

- 1) Codenamen vergeben:** Gib deinem Agenten einen Codenamen. Dieser Name kann aus **bis zu vier Ziffern** bestehen. Dafür nutzt du entsprechend **1 bis 4 deiner Handkarten**. Sortiere die Karten nach ihren Zahlen, aufsteigend von links nach rechts.

Beispiel: Adrian ist der Ratgeber von James Cook und hat die Handkarten 1, 1, 6 und 6. Er wählt zweimal die 1 und dazu eine 6. Er bildet daraus den Agenten mit dem Codenamen 1/1/6.



- 2) Land bestimmen:** Schicke deinen Agenten in das passende Land. Zähle dafür einfach alle Ziffern seines Codenamens zusammen. Die Summe sagt dir, in welches Land du den Agenten jetzt schickst.

Hinweise: Die beiden Länder Egoistrien [1–3] und Schwadronien [9–12] zeigen jeweils einen Zahlenbereich. Das bedeutet, dass die Summe des Codenamens jede Zahl in diesem Zahlenbereich sein kann.

Und da es kein Land mit der Zahl 0 bzw. 13 gibt, könnt ihr mit euren Handkarten natürlich auch keine Summe 0 oder größer als 12 bilden. Seid ihr weniger als vier Spieler, gibt es noch weitere Summen, die ihr nicht bilden könnt.

Beispiel: Adrians Agent mit dem Codenamen 1/1/6 hat als Summe $1 + 1 + 6 = 8$. Er schickt diesen Agenten also nach Chaotanien [8].

Achtung: In jedem Land darf jeder Codename **nur einmal** vorkommen! Das wäre ja auch noch schöner, wenn es zwei Agenten 1/1/6 gäbe!

- 3) Hinten anstellen:** Hat bislang keiner von euch einen Agenten in dieses Land geschickt? Dann legst du deinen direkt unter die Länderkarte. Treiben bereits Agenten in diesem Land ihr Unwesen? Dann legst du ihn als untersten ab, also sozusagen „ans Ende“. So seht ihr jederzeit, welche Agenten schon in dem Land unterwegs sind und auch, in welcher Reihenfolge ihr sie geschickt habt.

- 4) Punkte kassieren:** Jeder neue Agent bringt dir sofort **Einflusspunkte** ein. Hast du deinen Agenten in das Land geschickt? Dann zähle, wie viele Agenten sich **jetzt insgesamt** in diesem Land tummeln. Hier zählt dein soeben gespielter Agent und alle, die **du und deine Mitspieler** vorher bereits in dieses Land geschickt habt. Diese **Anzahl** bekommst du als Punkte.

Beispiel: Anja schickt ihren neuen Agenten 0/1 nach Egoistrien [1–3]. Dort liegen bereits der Agent 1 von Anneli und die beiden Agenten 1/1 und 2 von Benito. Insgesamt liegen in diesem Land jetzt also vier Agenten. Anja bekommt deshalb vier Einflusspunkte.

Außerdem gibt es für bestimmte **3er-Kombinationen** noch zusätzliche Bonuspunkte:

- Drei aufeinanderfolgende Zahlen (0/1/2, 1/2/3, 2/3/4, 3/4/5 und 4/5/6) bringen dir **einen Bonuspunkt**.

Hinweis: Die Straße geht nicht „um die Ecke“! Das heißt für 5/6/0 und 6/0/1 gibt es **keinen** Bonuspunkt!



- Drei gleiche Zahlen (1/1/1, 2/2/2, 3/3/3 und 4/4/4) bringen dir **zwei Bonuspunkte**.



Zähle die **Einfluss-** und **Bonuspunkte** zusammen. Der Buchhalter notiert diese Punkte unter deinem Namen.

Achtung: Bonuspunkte gibt es nur für Codenamen, die aus **genau 3 Ziffern** bestehen.

5) Nachziehen nicht vergessen: Danach ziehst du so viele Karten von deinem Familienstapel, bis du wieder vier Handkarten hast. Dann ist dein linker Nachbar dran.

WAS MACHE ICH, WENN ICH KEINEN AGENTEN SCHICKEN KANN?

Bist du an der Reihe und kannst mit deinen vier Handkarten **keinen neuen Agenten** in ein Land schicken? Das heißt, du kannst keinen einzigen Codenamen vergeben, der noch nicht ausliegt? Dann lege deine Handkarten offen vor dir ab. Ziehe die oberste Karte von deinem Familienstapel und lege sie dazu. Versuche jetzt, einen gültigen Codenamen zu vergeben. Natürlich darfst du weiterhin nur bis zu vier Zahlenkarten dafür nutzen! Klappt es immer noch nicht? Dann ziehe eine sechste Karte usw. Sobald du es schaffst, schickst du deinen Agenten wie gewohnt in das passende Land und bekommst dafür Punkte. Danach nimmst du deine Handkarten wieder auf. Hast du jetzt mehr als vier Handkarten, musst du so lange beliebige Zahlenkarten unter deinen Familienstapel legen, bis du wieder bei vier Handkarten bist. Hast du weniger als vier Handkarten, ziehst du wie gewohnt nach.

Hast du alle deine restlichen Zahlenkarten vor dir liegen und kannst trotzdem keinen Codenamen aus bis zu vier Karten bilden? Dann endet das Spiel für dich und deine Mitspieler überspringen dich ab jetzt.

Hast du alle deine 25 Zahlenkarten ausgespielt? Dann endet das Spiel für dich natürlich ebenfalls.

ENDE DES SPIELS: LÄNDERWERTUNG

Kann keiner von euch mehr einen neuen Agenten in ein Land schicken? Dann steigt jetzt nochmal die Spannung, denn nun bekommt ihr die heiß ersehnten **Länderpunkte**:

Geht die Länder der Reihe nach durch. Schaut in jedem Land, wer von euch **die meisten Agenten** hierhin geschickt hat. Dieser Spieler bekommt die jeweilige **Länderkarte**. Haben mehrere Spieler hierbei Gleichstand? Dann bekommt derjenige die Länderkarte, der **zuerst** einen Agenten in dieses Land geschickt hat.

Achtung: Es zählt dabei die Anzahl der **Agenten** und nicht die Anzahl der **Zahlenkarten**!



Beispiel: Sowohl Zampano (Blau) als auch Donny (Grün) haben je 2 Agenten nach Schwadronien [9–12] geschickt. Zampano hat vor Donny einen Agenten geschickt. Zampano gewinnt diese Länderkarte.

Hinweis: Die Einflusspunkte sowie die Bonuspunkte für die beiden 3er-Kombinationen 3/3/3 (2 Bonuspunkte für Zampano) und 3/4/5 (1 Bonuspunkt für Donny) hat der Buchhalter natürlich schon vorher aufgeschrieben.

Habt ihr alle Länderkarten verteilt? Dann zählt eure Länderpunkte zusammen: Dabei zählt jeweils die aufgedruckte Zahl des Landes.

Achtung: Egoistrien [1–3] zählt immer **3 Punkte**. Für Schwadronien [9–12] gibt es immer **9 Punkte**!

Der Buchhalter notiert eure Länderpunkte unter eurem Namen. Ermittelt nun eure Gesamtpunkte (Einfluss-, Bonus- und Länderpunkte). Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt und erhält den Ehrentitel **Don Carlo**. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der weniger eigene Zahlenspiele übrig hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg. Wie wäre es mit einer Revanche?

Autoren: Wolfgang Kramer,
Bernhard Lach und Uwe Rapp
Gestaltung: Oliver Freudenreich
Lektorat: Elke Vogel
Redaktion: Daniel Gaca
Herstellung: Anja Trentepohl

Art.-Nr.: 90344
© 2020 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Die Autoren und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Berlin, Bödefeld, Düsseldorf, Erdmannhausen, Kempen, Stuttgart und Wünsdorf sowie dem Spieleclub Gerlingen und den Spielegruppen in der Ortsbücherei Großbottwar.