In bester Gesellschaft - Das Bankett

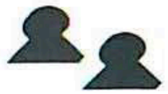
von Tom Lehmann, Karl-Heinz Schmiel
und Michael Tummelhofer

„In bester Gesellschaft" besteht aus 36 Karten (zur besseren Unterscheidung mit einem violetten Punkt gekennzeichnet), 2 schwarze Holzfiguren für den 5. Spieler und einer Goldscheibe für das Spiel zu fünft.
Zusätzlich zu den neuen Teilen, die für das Spiel zu fünft nötig sind, enthält „The new society" einige Karten, die zum Grundspiel hinzukommen oder bestehende Karten des Grundspiels ersetzen.

„Das Bankett" besteht aus 12 Karten (zur besseren Unterscheidung mit einem gelben Punkt gekennzeichnet). Die neuen Karten bestehen aus 1 neuen Handwerker, 2 neuen Gebäuden und 9 Sonderkarten mit Funktionen, die sich sehr von den Handwerkern, Gebäuden und Adligen unterscheiden.

Beide Erweiterungen können einzeln oder zusammen, jedoch nur in Verbindung mit dem Grundspiel gespielt werden. Es können auch nur einzelne Karten verwendet werden. Wir empfehlen jedoch im ersten Spiel die Erweiterungen komplett zu verwenden.

Spielmaterial (In bester Gesellschaft)

2 Holzfiguren 

Startspieler-stein

Startspieler-karte

35 Karten:

7 Handwerker

6 1

9 Gebäude

1 1 2 1 2 1 1

9 Adlige

2 1 1 1 1 1 2

10 Austauschkarten (je 1x)

diese Spielregel

Diese Erweiterung kann nur zusammen mit Sankt Petersburg gespielt werden.
Bis auf die folgenden Ausnahmen gelten die normalen Regeln des Grundspiels.

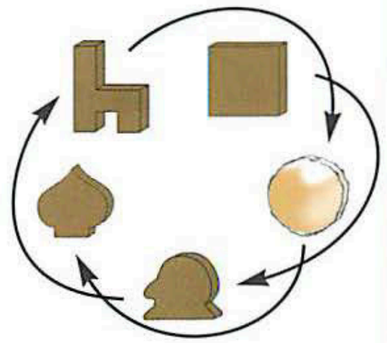
In bester Gesellschaft

Vorbereitung:
Vor dem Spiel werden 7 Karten aus dem Grundspiel entfernt:
1x Zar und Zimmermann (Handwerker), 2x Sternwarte (Gebäude), 1x Akademie (Gebäude), 2x Hofmeisterin (Adlige), 1x Marinskij Theater (Austauschkarte)
Diese Karten werden durch Karten aus dieser Erweiterung ersetzt.
Verwenden Sie nicht beide Versionen der Karten in einem Spiel.
Die Erweiterungskarten werden entsprechend ihrer Rückseiten in die entsprechenden Stapel eingemischt.

Nur beim Spiel mit 5 Spielern werden die zusätzliche Startspielerkarte und die Goldscheibe benötigt. Ein Spieler mischt die **5 Startspielerkarten** und verteilt sie an die Spieler.

Der Spieler mit der Goldscheibe erhält beim Spielbeginn 2 Rubel zusätzlich (insgesamt also 27 Rubel). Der Spieler mit der Goldscheibe ist in keiner Runde Startspieler. Er erhält stattdessen zu Beginn der Handwerker-Runde 2 Punkte. Nur der Spieler, der die Goldscheibe zu Beginn des Spiels bekommt, erhält die 2 Rubel zusätzlich.

Das Spiel mit 5 Spielern verläuft, bis auf die folgenden Ausnahmen, wie normal:
In der **ersten Handwerkerrunde werden 10 Handwerker** auf den Spielplan gelegt. In allen folgenden Runden (auch der folgenden Handwerker-Runden) werden die Karten auf dem Spielplan nur auf 8 ergänzt.



Nach der Austausch-Runde werden die Startspielersteine **2 Spieler nach links** weitergegeben, statt an den direkten Nachbarn.

Spielende und Wertung
Haben einer oder mehrere Spieler am Ende des Spiels mehr als 10 verschiedene Adlige ausliegen, erhalten diese Spieler für jeden Adligen über dem zehnten 10 Punkte.

Die neuen Karten:
Zar und Zimmermann ist billiger (3) erhält aber nur 2 Rubel (bis er durch eine Austauschkarte ersetzt wird.

Kaffeehaus erhält 1 Rubel für jeden ausliegenden Adligen des Spielers

Schuldturm bringt bei der Wertung 1 Punkt, wenn der Spieler sie nicht folgendermaßen benutzt: Er kann einmal in der Gebäude-Runde den Ablagestapel durchsuchen und sich eine Karte aussuchen. Diese Karte muss er nun entweder sofort bezahlen und auslegen oder auf die Hand nehmen oder zurück auf den Ablagestapel legen. In jedem Fall dreht er den Schuldturm um und erhält bei der Wertung der Gebäude keinen Punkt für diese Karte. Eine umgedrehte Karte kann nicht ausgetauscht werden. Zu Beginn der nächsten Runde dreht er sie wieder auf die Vorderseite und sie steht wieder zur Verfügung.

Handelshaus: Sofort nach jeder Wertung der Bauwerke kann der Spieler für 3 Rubel 2 Punkte kaufen. Diese Fähigkeit kann, im Gegensatz zur Schenke, nur einmal pro Runde eingesetzt werden.

Akademie: kostet mehr und bringt 9 Punkte bei der Wertung der Bauwerke.

Hochstapler: dieser neue Adlige kostet nur 1 Rubel zum Auslegen. Bei jeder Adligen Wertung muss der Spieler entweder 1 Rubel bezahlen oder die Karte abwerfen.

Kolchose: senkt den Preis jeder weiteren grünen Karte um 1 Rubel.

Oktoberrevolution: kann jeden Handwerker ersetzen.

Textilfabrik: bei der Wertung der Handwerker erhält der Spieler für jede grüne Karte mit einem Teppich-Symbol in seiner eigenen Auslage 2 Punkte.

Handelsgilde: bringt dem Spieler bei der Gebäude Wertung bis zu 4 Rubel oder Punkte in beliebiger Kombination, z.B.: 3 Rubel und 1 Punkt, oder 4 Punkte und 0 Rubel.

Marjinski Theater: bringt jetzt 1 Punkt für jede orangene Karte in der Auslage des Spielers.

Bürgermeister: bringt 1 Punkt für jede blaue Karte in der Auslage des Spielers.

Das Bankett

St. Petersburg blüht und gedeiht. Um den Bauherren der Stadt seinen Dank auszudrücken beginnt der enge Freund und Berater des Zaren Karl-Heinz Schmielowitsch mit der Ausrichtung eines Banketts, das den Glanz der Stadt in die entlegensten Winkel der Welt tragen soll.

Das Bankett beinhaltet, neben 3 normalen Karten, 9 Sonderkarten. Alle Karten werden entsprechend ihrer Rückseiten in die entsprechenden Stapel eingemischt.
Die Sonderkarten (Grundfarbe Violett) sind generell kostenlos. Sie müssen zuerst auf die Hand genommen werden und belegen dort, wie normale Karten, einen Platz. Um die Funktion einer Sonderkarte zu nutzen, muss diese in einer weiteren Aktion ausgespielt werden. Sonderkarten können nur gespielt werden, wenn auch ihre Funktion genutzt werden kann und werden nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel gelegt. Sie können also nicht einfach abgeworfen werden, zählen jedoch bei Spielende keine Minuspunkte.

Zar - Superstar (1x)

Diese Ausbaukarte kann nur gegen die Karte „Zar und Zimmermann" ausgetauscht werden. Der Spieler zahlt für jede rote Karte und für jede blaue Karte, die er im weiteren Verlauf des Spiels auslegt, 1 Rubel weniger.

Potjemkin'sches Dorf (1/4 und 3/8)

Die beiden Potjemkinschen Dörfer werden wie die entsprechende Karte des Grundspiels verwendet.

Weg damit! (2x)

Spielt der Besitzer die Karte in seiner Aktion aus, so muss er zusätzlich 1 weitere Karte aus seiner Hand auf den Ablagestapel legen.

Schwarzmarkt (2x)

Spielt der Besitzer den Schwarzmarkt aus, so muss er 1 Karte vom Ablagestapel kaufen. Dazu sieht er sich den Ablagestapel durch und wählt 1 Karte aus. Die gewählte Karte kann er sofort auslegen und bezahlen oder auf die Hand nehmen. Sonderkarten können nicht ausgewählt werden.

Goldesel (1x)

Spielt der Besitzer den Goldesel aus, so bekommt er sofort 5 Rubel aus der Kasse.

Hofnarr (1x)

Spielt der Besitzer den Hofnarren aus, so muß er ihn einer eigenen ausliegenden Karte zuordnen. Die ausliegende Karte muß einen Geld- und einen Punktwert haben.
Bei der nächsten Wertung dieser Karte werden deren Geld- und Punktwert vertauscht. Das heißt, der Spieler erhält Rubel in Höhe der Punkte auf der Karte und Punkte in Höhe des Geldwertes. Nach der Wertung kommt der Hofnarr auf den Ablagestapel.

Bankett (1x)

Spielt der Besitzer das Bankett aus, so muß er es einer eigenen ausliegenden Karte zuordnen. Die ausliegende Karte muß einen Geld- und einen Punktwert haben.
Bei der nächsten Wertung dieser Karte werden deren Geld- und Punktwert verdoppelt. Nach der Wertung kommt das Bankett auf den Ablagestapel.

Doppelzug (1x)

Spielt der Besitzer den Doppelzug aus, so muss er sofort zwei weitere Aktionen ausführen. Er hat in beiden Aktionen die Möglichkeit, eine Karte auszulegen, eine Karte auf die Hand zu nehmen oder zu passen.

Langfinger (1x)

Die Langfinger-Karte muss zu zu Beginn einer Runde, also wenn die neuen Karten gerade ausgelegt wurden, ausgespielt werden. Das Ausspielen der Langfinger-Karte kostet keine Aktion. Der Langfinger-Spieler wird er in dieser Runde Startspieler. Die übrigen Spieler folgen reihum. Alle Startspielersteine bleiben bei den jeweiligen Spielern.

Wird mit beiden Erweiterungen gespielt, kommt der Schuldturm aus dem Spiel und wird nicht verwendet.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autoren und Verlag bei Sunshine Buchler, Paul Heald, David Helmbold, Jay Heyman, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, and Don Woods.

© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de
oder an:
Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München