

FRIESES WUCHERER

Einleitung

In **Frieses Wucherer** versucht ihr als skrupellose Vermieter möglichst viel Geld zu verdienen. Ihr lasst die verschiedensten Mieter in eure Häuser ziehen - die Familie, den Mann mit Hund, manchmal sogar die Seltsamen. Alle Mieter träumen vom edlen Bungalow, doch stattdessen kommen sie auch mal in hohe Mietskasernen. Aber wehe, die Hausbesetzer kommen! Mit Hilfe diverser Aktionskarten verschafft ihr euch die notwendigen Vorteile oder wehrt euch gegen böswillige Attacken. Und sei es auf Kosten der anderen Spieler ... oder der armen Mieter!

Wir wünschen euch viel Spaß dabei, eure Mitspieler zu ärgern und als größter Wucherer gekrönt zu werden!

Spielmaterial

Frieses Wucherer beinhaltet:

120 Karten, bestehend aus:

- **97 Spielkarten** (Aktionen, Mieter und Ausbauten - Rückseite Stockwerk)
- **23 Sonderkarten** (Dächer, Knast und Monster - mit jeweils mit einer eigenen Rückseite)
- **60 Münzen** (30 blaue »1er«, 10 gelbe »5er«, 15 orange »10er«, 5 grüne »50er«)

Diese Spielanleitung



Spielvorbereitung

1. Nehmt die Sonderkarten (→ **Dächer**, → **Monster** und → **Knast**) und legt sie getrennt nach Sorten als Vorrat in die Tischmitte (alle diese Karten besitzen jeweils eine eigene Rückseite).
2. Legt die Münzen als Bank zum Vorrat dazu. Wenn wir im Folgenden von »Münzen« schreiben, meinen wir die »1er«. Die wertvolleren Münzen erleichtern den Überblick über euren Wohlstand und dürfen jederzeit gewechselt werden.
3. Mischt alle Spielkarten mit der Stockwerkseite nach oben und legt sie als Nachziehstapel neben den Vorrat. Im Folgenden werden die Spielkarten kurz als »Karten« bezeichnet.
4. Jeder Spieler erhält 3 Münzen und zieht 5 Karten vom Nachziehstapel. Die eigenen Münzen liegen offen vor den Spielern und werden nicht geheim gehalten.
5. Bestimmt einen Startspieler. Nun geht es los!



Spielablauf

Wenn du an den Zug kommst, führst du die folgenden Phasen nacheinander durch:

1. **Überprüfung der Häuser / Kautions zahlen**
2. **Karten spielen**
3. **Miete einnehmen / Karten kaufen**

Anschließend kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an den Zug.

Für den Vermieter gilt immer: Wenn du Opfer von Übergriffen deiner Mitspieler wirst, darfst du dich auch sofort außer der Spielerreihenfolge mit den richtigen Karten wehren. Bist du selber nicht betroffen, darfst du keine Karten außer der Reihe spielen!

1. Überprüfung der Häuser / Kautions zahlen

In dieser Phase musst du die folgenden Punkte überprüfen (natürlich noch nicht im ersten Zug):

- Wenn sich → **Hausbesetzer** in einem oder mehreren deiner Häuser befinden, zieht jetzt der Mieter aus jedem betroffenen Haus mit Hausbesetzern aus, der die meiste Miete zahlt. Dieser Mieter zieht stattdessen in eine passende leere Wohnung eines hausbesetzerfreien Hauses; du entscheidest darüber, ob es eine deiner Wohnungen oder die eines Mitspielers ist. Nur wenn es gar keine passenden Wohnungen gibt, legst du den Mieter offen auf den Ablagestapel.
- Wenn sich → **Mietnomaden** in einem oder mehreren deiner Häuser befinden, darfst du gegen Zahlung von je 2 Münzen jeden Mietnomaden aus deiner Wohnung werfen und zu einem Mitspieler ziehen lassen. Du entscheidest darüber, in welche passende leere Wohnung eines hausbesetzerfreien Hauses der Mietnomade zieht. Nur wenn die Mitspieler gar keine passenden Wohnungen besitzen, legst du den Mietnomaden offen auf den Ablagestapel.
- Wenn der → **Forscher** in einem deiner Häuser wohnt, erschafft er nun ein → **Monster**. Das Monster zieht in eine passende leere Wohnung eines hausbesetzerfreien Hauses; du entscheidest darüber, ob es eine deiner Wohnungen oder die eines Mitspielers ist. Nur wenn es gar keine passenden Wohnungen gibt, erschafft der Forscher in dieser Runde kein neues Monster.
- Wenn du dich gerade im → **Knast** befindest, kommst du gegen Zahlung einer Kautions von 5 Münzen aus dem Knast raus. Lege den Knast wieder zurück in den Vorrat. Wenn du die Kautions nicht zahlen möchtest oder nicht genug Geld besitzt, bleibst du weiterhin im Knast.

2. Karten spielen

In dieser Phase darfst du **beliebig viele Karten** ausspielen und dabei **jeden beliebigen Spieler** als Ziel auswählen. Du darfst auch komplett auf das Ausspielen von Karten verzichten. Du darfst die folgenden Möglichkeiten in beliebiger Reihenfolge beliebig oft durchführen:

- Ein Haus bauen und/oder ausbauen
- Mieter einziehen lassen
- Aktionen nutzen

Ein Haus bauen und / oder ausbauen

Um ein neues Haus zu bauen, legst du beliebige Karten aus deiner Hand mit der Stockwerkseite nach oben ab, ohne dass deine Mitspieler die Vorderseiten sehen. Das Bauen der Stockwerke kostet nichts weiter, du kannst nur nicht mehr die Vorderseite der gewählten Karten nutzen. Baust du ein eigenes Haus, legst du es vor dir auf den Tisch; solltest du in seltenen Fällen ein Haus für einen Mitspieler bauen, legst du es natürlich vor diesen Spieler.

Ein Haus muss aus **mindestens einem Stockwerk** bestehen; es darf **maximal fünf Stockwerke** besitzen.

Du musst ein neues Haus in einem Stück bauen und sofort fertigstellen. Zuerst legst du die gewünschte Anzahl an Stockwerken aus, und anschließend beendest du den Bau mit einem → **Dach**. Dazu darfst du immer ein normales Dach aus dem Vorrat nehmen, wenn du die entsprechenden Baukosten zahlst: Du musst für ein normales Dach immer so viel Geld zahlen, wie du bereits fertige Häuser besitzt; das Dach für das erste Haus ist umsonst, das Dach für das zweite Haus kostet 1 Münze, das Dach für das dritte Haus 2 Münzen, etc.

Du musst niemals Geld zahlen, wenn du eine → **Dachwohnung** oder ein → **Flachdach** auf der Hand hast und das Haus mit solch einem besonderen Dach beendest.

Sollte im seltenen Fall der Stapel mit normalen Dächern leer sein, darfst du nur noch mit einer Dachwohnung oder einem Flachdach Häuser bauen. Spätestens jetzt wird es Zeit, das du mit Hilfe



einer → **Bombe** oder einem → **Abriss** wieder für Nachschub an normalen Dächern sorgt!
In einem fertigen Haus darfst du nachträglich nur noch das Dach oder den Keller ausbauen.
Für das normale Dach kannst du den → **Dachausbau** verwenden, den Keller darfst du mit einem
→ **Kellerausbau** hinzufügen. Ein Haus darf nicht mehr als je einen Dach- bzw. Kellerausbau besitzen.
Du darfst sowohl deine eigenen Häuser als auch die deiner Mitspieler ausbauen.



Beispiel: Du baust mit 2 Karten aus deiner Hand ein neues zweistöckiges Haus. Zur Fertigstellung nimmst du dir ein normales Dach aus dem Vorrat, für das du 1 Münze zahlen musst (es ist dein zweites Haus). Anschließend legst du einen Kellerausbau unter das Haus, um mehr Platz für Mieter zu haben.

Mieter einziehen lassen

Du darfst die Mieter in jede leere Wohnung einziehen lassen, sowohl in deinen Häusern als auch in den Häusern der Mitspieler.

Die Mieter stellen verschiedene Ansprüche an die Häuser. Sie ziehen nur in Häuser ein, die maximal eine gewisse Anzahl an Stockwerken besitzen. Diese Zahl steht im Haussymbol oben auf den Mieterkarten. Für die Anzahl an Stockwerken werden nur die Karten eines Hauses gezählt, die mit der Stockwerksseite nach oben ausliegen. → **Dachwohnung**, → **Dachausbau** und → **Kellerausbau** zählen hierbei nicht als Stockwerk.

Einige Mieter beziehen nur das Erdgeschoss, einen Kellerausbau oder eine Dachwohnung bzw. Dachausbau. Dies wird durch Symbole in den Textboxen unten auf den Karten angegeben.

Die Mieter sind entweder im Querformat oder Hochformat abgebildet. Ein Mieter im Querformat benötigt eine leere Wohnung. Ein Mieter im Hochformat benötigt zwei direkt übereinanderliegende, leere Wohnungen.

Um einen Mieter in eine passende leere Wohnung einziehen zu lassen, legst du die Karte offen auf der leeren Wohnung (den leeren Wohnungen) ab. Als Wohnung gelten alle Stockwerke, Dachwohnungen, Dachausbauten und Kellerausbauten.

Die Mieter besitzen alle verschiedene Eigenschaften, die im Glossar ausführlich erklärt werden. In den ersten Partien empfehlen wir euch, einfach ohne diese Eigenschaften zu spielen. Beachtet aber immer die Auswirkungen der → **Hausbesetzer!**



Aktionen nutzen

Du darfst Aktionskarten auf **alle Häuser und Mieter** ausspielen, also sowohl auf deine Häuser und Mieter als auch auf Häuser und Mieter deiner Mitspieler.

Wenn du Aktionen auf einen Mitspieler ausspielst, darf sich der **betroffene Spieler** sofort außer der Reihe mit geeigneten Aktionskarten verteidigen; in seltenen Fällen kannst du das auch selber sein

(siehe Spieltipps). Du bleibst aber weiterhin am Zug.

Alle ausgespielten Aktionskarten kommen anschließend offen auf den Ablagestapel.

Die verschiedenen Aktionen werden alle ausführlich im Glossar erklärt.

3. Miete einnehmen / Karten kaufen

Wenn du keine Karten mehr ausspielen möchtest, kassierst du die Miete aus allen deinen Häusern. Je nach Wunsch erhältst du für die Miete neue Karten vom Nachziehstapel und/oder Geld von der Bank.

Zuerst bestimmst du die Höhe deiner Mieteinnahmen: Die Mieter zahlen alle unterschiedliche Mietbeträge, die im Geldscheinsymbol oben auf den Mieterkarten angegeben sind. **Zusätzlich** erhältst du für jede leerstehende Wohnung in deinen Häusern 1 Münze.



Du erhältst keine Einnahmen von Mietern und leerstehenden Wohnungen, wenn in deren Häusern → **Hausbesetzer** wohnen.

Besitzt du gar keine Häuser, aus denen du Einnahmen erhalten kannst, oder sitzt du gerade im → **Knast**, so erhältst du stattdessen 2 Münzen Bedingungsloses Grundeinkommen.

Für diese Mieteinnahmen (oder das Bedingungslose Grundeinkommen) darfst du nun Karten vom verdeckten Nachziehstapel kaufen. Du ziehst eine Karte nach der anderen, wobei dich die ersten 5 Karten jeweils 1 Münze kosten, die sechste Karte und alle weiteren dann jeweils 2 Münzen. Du darfst nicht mehr Geld ausgeben, als du in dieser Runde durch die Mieteinnahmen erhältst. Wenn du keine Karten mehr nachziehen möchtest, erhältst du die restlichen Mieteinnahmen als Geld von der Bank ausgezahlt. Du darfst keine Karten abgeben, um dafür mehr Geld zu erhalten.

WICHTIG: Das Geld bestimmt am Ende den Sieger. Es ist nicht immer sinnvoll, gedankenlos 5 Karten zu ziehen, nur weil sie so günstig sind!

Auf der nächsten Seite findest du ein ausführliches Beispiel.



Beispiel: Du besitzt 3 Häuser. Im ersten Haus wohnen leider Hausbesetzer, so dass du für das ganze betroffene Haus keine Miete erhältst. Die anderen beiden Häuser bringen dir Mieteinnahmen von 9 Münzen (7 Münzen für die beiden Mieter und 2 Münzen für die leeren Wohnungen). Du möchtest neue Karten kaufen und ziehst dazu eine nach der anderen vom Nachziehstapel. Nachdem du 4 Karten gezogen hast, bist du zufrieden und nimmst 5 Münzen als restliche Mieteinnahmen.

Spielende

Wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde, haben alle Spieler noch einen letzten Zug, inklusive desjenigen, der die letzte Karte gezogen hat.

Wenn der Nachziehstapel leer ist, und du durch eine → **Bombe** oder einen → **Mord** Karten unter den Nachziehstapel legen sollst, legst du diese Karten stattdessen auf den Ablagestapel.

Es gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Er ist der beste Wucherer in dieser Stadt!

Glossar

Sondereigenschaften der Mieter

Alle folgenden Karten gelten als Mieter, unabhängig davon, ob sie positive oder negative Effekte verursachen. Bitte beachtet nur, dass alle anderen Mieter niemals in ein Haus einziehen, in dem sich bereits → **Hausbesetzer** befinden (außer weitere Hausbesetzer)!



Familie (3x): Die Familie hat alles ganz genau im Blick und zeigt jedes Vergehen ihres Vermieters automatisch an. Wenn eine Familie in einem deiner Häuser wohnt und du eine → **Bombe** oder einen → **Mord** spielst, die der → **Irre** nicht abwehrt, ruft die Familie automatisch die → **Polizei**, ohne dass der betroffene Mitspieler eine entsprechende Karte ausspielen muss. Ausnahme: Die Familie ruft keine Polizei, wenn sie selber zu den Opfern gehört. Die Familie verhindert nicht den Einzug der → **Hausbesetzer**! Die Familie benötigt zwei passende übereinanderliegende, leere Wohnungen.



Forscher (1x): Der Forscher zieht nur in eine → **Dachwohnung** oder einen → **Dachausbau**. In Phase 1 jedes deiner Züge erschafft er ein neues → **Monster**, bis maximal 4 Monster im Spiel sind.



Hacker (5x): Wenn mehrere Hacker in einem Haus zusammen wohnen, richten sie sich ein Netzwerk ein. Dadurch wird das Haus für weitere Hacker attraktiver: Jeder neue Hacker zahlt 1 Geld mehr Miete für jeden Hacker, der bereits im Haus wohnt. Der erste Hacker zahlt 2 Münzen, der zweite 3 Münzen usw., der fünfte und letzte Hacker schließlich 6 Münzen.



Hausbesetzer (4x): Die Hausbesetzer ziehen in jede leere Wohnung. Der betroffene Spieler darf außer der Reihe die → **Polizei** ausspielen, um den Einzug zu verhindern, oder in Phase 2 während seines Zugs, um sie nachträglich rauszuwerfen; Polizei und Hausbesetzer kommen in beiden Fällen auf den Ablagestapel. In Phase 1 deines Spielzugs zieht der Mieter aus jedem deiner Häuser mit Hausbesetzern aus, der die meiste Miete zahlt. Dieser Mieter zieht in eine passende leere Wohnung eines hausbesetzerfreien Hauses; du entscheidest darüber, ob

es eine deiner Wohnungen oder die eines Mitspielers ist. Nur wenn es gar keine passenden Wohnungen gibt, legst du den Mieter offen auf den Ablagestapel. Es ziehen keine neuen Mieter in ein Haus mit Hausbesetzern, mit Ausnahme von anderen Hausbesetzern. In Phase 3 deines Spielzugs erhältst du für deine Häuser mit Hausbesetzern keine Mieteinnahmen.

Kneipe (1x): Die Kneipe zieht nur ins Erdgeschoss oder einen ausgebauten Keller. Aufgrund der Lautstärke darfst du nur noch genügsame Mieter in deinen Häusern haben. Im Haus mit der Kneipe wohnen nur Mieter, die maximal 2 Münzen zahlen. In deinen anderen Häusern wohnen nur Mieter, die maximal 3 Münzen zahlen. Die anderen Mieter ziehen sofort in passende leere Wohnungen in hausbesetzerfreien Häusern um. Du entscheidest darüber, ob es eine oder mehrere deiner Wohnungen (wenn die Miete niedrig genug ist) oder die der Mitspieler sind. Nur wenn es nicht genug passenden Wohnungen gibt, legst du die übrigen Mieter offen auf den Ablagestapel.

Mann mit Hund (3x): Der Mann mit Hund ist schon älter und möchte nicht mehr so viele Treppen steigen. Er zieht nur ins Erdgeschoss oder in einen ausgebauten Keller.

Mietnomade (2x): Der Mietnomade treibt jeden Vermieter zur Verzweiflung. Er zahlt in Phase 3 keine Miete. In Phase 1 deines Spielzugs darfst du gegen Zahlung von je 2 Münzen jeden Mietnomaden aus deiner Wohnung werfen und zu einem Mitspieler ziehen lassen. Du entscheidest darüber, in welche passende leere Wohnung eines hausbesetzerfreien Hauses der Mietnomade zieht. Nur wenn die Mitspieler gar keine passenden Wohnungen besitzen, legst du den Mietnomaden auf den Ablagestapel.

Monster (4x): Die Monster liegen in einem eigenen Monsterstapel im Vorrat bereit. Ein Monster wird in Phase 1 deines Spielzugs durch den → **Forscher** erschaffen, wenn dieser in einem deiner Häuser wohnt. Das Monster zieht in eine passende leere Wohnung eines hausbesetzerfreien Hauses; du entscheidest darüber, ob es eine deiner Wohnungen oder die eines Mitspielers ist. Nur wenn es gar keine passenden Wohnungen gibt, erschafft der Forscher diese Runde kein neues Monster. Wird ein Monster durch eine → **Bombe** oder einen → **Mord** getötet, legst du das Monster zurück auf den separaten Monsterstapel im Vorrat.





Musiker (3x): Wenn die Musiker in eines deiner Häuser ziehen, in dem bisher noch keine Musiker wohnen, ziehen alle anderen Mieter aufgrund des Krachs sofort in passende leere Wohnungen in anderen hausbesetzerfreien Häusern. Du entscheidest darüber, ob es eine oder mehrere deiner Wohnungen oder die der Mitspieler sind. Nur wenn es nicht genug passenden Wohnungen gibt, legst du die übrigen Mieter offen auf den Ablagestapel. In Häusern mit Musikern ziehen neue Mieter ganz normal ein.



Mutter mit Kindern (4x): Du darfst der Mutter mit Kindern aufgrund der Belästigung der armen Nachbarn durch den Kinderlärm in Phase 2 deines Spielzugs jederzeit kündigen. Du nimmst sie wieder auf die Hand, um einen anderen Mieter in die leere Wohnung ziehen zu lassen.



Noble (2x): Die Noble ist einfach nur reich und zahlt die meiste Miete. Sie benötigt zwei übereinanderliegende, leere Wohnungen.



Seltsame (3x): Die Seltsamen ziehen nur in leerstehende Häuser oder in Häuser mit anderen Seltsamen. Kein anderer Mieter zieht in Häuser mit Seltsamen ein, nicht einmal → Hausbesetzer!



WG (3x): Die WG ist immun gegen → Mord. Es gibt viel zu viele Interessenten für Wohngemeinschaften, so dass statt eines ehemaligen Mitbewohners sofort zwei neue einziehen wollen. Die WG benötigt zwei übereinanderliegende, leere Wohnungen.



Umzugsspediteur (1x): Als Vermieter des Umzugsspediteurs erhältst du immer dann 2 Münzen von der Bank, wenn ein Spieler einen → Umzug ausspielt und einen Mieter umziehen lässt; unabhängig davon, aus welcher Wohnung der Mieter auszieht. Zieht der Umzugsspediteur aufgrund des Umzugs selber um, erhältst du ein letztes Mal 2 Münzen als Entschädigung. Für alle anderen Wohnungswechsel der Mieter erhältst du als Vermieter des Umzugsspediteurs kein Geld. Das erhaltene Geld kannst du in Phase 3 deines Zugs nicht für den Kauf von Karten verwenden!

Sondereigenschaften der Gebäudekarten

Es gibt zwei Arten von Gebäudekarten. Die normalen → **Dächer** liegen auf einem separaten Stapel im Vorrat und können von allen Spielern nach Wunsch genommen werden. Wird ein Haus durch einen → **Abriss** oder eine → **Bombe** zerstört, legst du das normale Dach zurück auf den separaten Stapel im Vorrat.

Die vier besonderen Gebäudekarten, → **Dachausbau**, → **Dachwohnung**, → **Flachdach** und → **Kellerausbau** gehören zu den Karten und stecken im Nachziehstapel. Wird ein Haus durch eine → **Bombe** zerstört, legst du diese besonderen Gebäudekarten zusammen mit den anderen Karten gemischt unter den Nachziehstapel. Wird das Haus durch einen → **Abriss** zerstört, nimmst du diese besonderen Gebäudekarten zurück auf die Hand.



Dach (18x): Jedes Mal, wenn du ein neues Haus beendest, darfst du eines dieser normalen Dächer nehmen und musst die entsprechenden Kosten bezahlen. Du beendest einen Neubau mit einem normalen Dach; anschließend darfst du zum Haus keine weiteren Stockwerke mehr hinzufügen.



Dachausbau (4x): Du darfst den Dachausbau nur nachträglich auf das normale → **Dach** eines bereits fertigen Hauses legen. Der Dachausbau gilt nun als Wohnung, zählt aber nicht als Stockwerk!



Dachwohnung (3x): Du beendest einen Neubau mit der Dachwohnung; anschließend darfst du zum Haus keine weiteren Stockwerke mehr hinzufügen. Du darfst die Dachwohnung nicht nachträglich auf ein normales → **Dach** legen. Die Dachwohnung gilt als Wohnung, zählt aber nicht als Stockwerk!



Flachdach (2x): Du beendest einen Neubau mit dem Flachdach; anschließend darfst du zum Haus keine weiteren Stockwerke mehr hinzufügen. Du darfst das Flachdach nicht nachträglich auf ein normales → **Dach** legen. Das Flachdach darf nicht mehr ausgebaut werden!



Kellerausbau (4x): Du darfst den Kellerausbau nachträglich unterhalb des Erdgeschosses eines fertigen Hauses anlegen. Jedes Haus darf maximal nur einen Kellerausbau besitzen. Der Kellerausbau gilt nun als Wohnung, zählt aber nicht als Stockwerk!

Sondereigenschaften der Aktionskarten

Alle ausgespielten Aktionskarten kommen auf den Ablagestapel, nachdem ihre Effekte ausgeführt wurden.



Abriss (2x): Du darfst den Abriss auf ein beliebiges Haus spielen, wenn alle Mieter in neue passende leere Wohnungen in hausbesetzerfreien Häusern ziehen können; der Besitzer des Hauses entscheidet darüber, ob es eine oder mehrere seiner Wohnungen oder die der Mitspieler sind. Gibt es nicht genug passenden Wohnungen, darfst du den Abriss nicht ausspielen. Die Karten, aus denen das abgerissene Haus bestand, nimmt der betroffene Spieler auf die Hand.



Alibi (5x): Du darfst das Alibi jederzeit spielen, um einmalig zu verhindern, dass die → Polizei dich bei einer explodierten → Bombe oder einem erfolgreichen → Mord nicht in den → Knast wirft. Wenn die Polizei dich in derselben Runde ein zweites Mal verdächtig, musst du ein weiteres Alibi oder ein → Gericht spielen, um deine Unschuld zu beweisen.



Bombe (4x): Du darfst die Bombe auf ein beliebiges Haus spielen. Das Haus wird zerstört: Alle Mieter und alle Karten, aus denen das Haus bestand, werden gemischt und verdeckt unter den Nachziehstapel gelegt. Der betroffene Spieler darf sofort außer der Reihe die → Polizei rufen oder stattdessen sein Haus mit Hilfe des → Irren schützen.



Der Irre (1x): Wenn du von einer → Bombe oder einem → Mord bedroht wirst, darfst du sofort außer der Reihe den Irren ausspielen. Der Irre schützt deine Mieter und Häuser vor den Auswirkungen der ausgespielten Karte. Stattdessen führst du die entsprechende Aktion bei dem Spieler aus, der die Bombe oder den Mord ausgespielt hat. Auf die Aktion des Irren darf der betroffene Spieler nicht mit der → Polizei reagieren, die ist gegen den Irren machtlos!



Eigenbedarf (2x): Du darfst den Eigenbedarf auf ein beliebiges Haus spielen. Der Besitzer des Hauses nimmt alle Mieter wieder auf die Hand. Die Wohnungen sind wieder für neue Mieter frei. Du darfst Eigenbedarf auf besetzte Häuser spielen, die → Hausbesetzer ziehen aber nicht aus!



Gericht (4x): Du darfst das Gericht in Phase 2 deines Zugs ausspielen, um aus dem Knast entlassen zu werden. Du darfst das Gericht auch jederzeit als → Alibi spielen.



Knast (1x): Der Knast liegt griffbereit im Vorrat bereit. Wenn dich die → **Polizei** in den Knast wirft, nimmst du dir diese Karte als Gedächtnisstütze. Im Knast darfst du ganz normal Karten spielen, du erhältst in Phase 3 deines Zugs aber keine Mieteinnahmen, sondern nur 2 Münzen bedingungsloses Grundeinkommen. Im Knast hast du immer automatisch ein → **Alibi**. Es kann nur ein Spieler im Knast sitzen; verhaftet die Polizei einen anderen Spieler, erhält dieser sofort diese Karte und du wirst entlassen. Wenn du in deinem Spielzug in Phase 1 als Kautionszahlung 5 Münzen zahlst, oder in Phase 2 das → **Gericht** ausspielt, legst du den Knast zurück in den Vorrat.



Makler (3x): Du darfst den Makler sofort außer der Reihe spielen, wenn einer deiner Mieter von einem → **Umzug** betroffen ist. Du erhältst die Miete des Mieters sofort einmalig von der Bank. Der neue Vermieter bekommt einmalig in Phase 3 seines Zugs keine Miete für diesen Mieter. Das erhaltene Geld kannst du in Phase 3 deines Zugs nicht für den Kauf von Karten verwenden!



Mietweigerung (3x): Du legst die Mietweigerung auf einen beliebigen Mieter. Dieser Mieter zahlt einmalig keine Miete, wenn der betroffene Spieler in Phase 3 seines Zugs Miete einnimmt. Stattdessen legt er die Mietweigerung auf den Ablagestapel. Zieht der Mieter vorher aus der Wohnung aus, kommt die Mietweigerung sofort auf den Ablagestapel.



Mord (5x): Du spielst den Mord auf einen beliebigen Mieter. Der ermordete Mieter wird verdeckt unter den Nachziehstapel gelegt. Der betroffene Spieler darf sofort außer der Reihe die → **Polizei** rufen oder stattdessen seinen Mieter mit Hilfe des → **Irren** schützen.



Politik (2x): Du darfst Politik entweder als → **Abriss** oder als → **Eigenbedarf** ausspielen.



Polizei (6x): Du darfst die Polizei sofort außer der Reihe ausspielen, wenn du von → **Hausbesetzern**, einem → **Mord** oder einer → **Bombe** betroffen bist. Spielst du die Polizei gegen → **Hausbesetzer**, ziehen diese gar nicht erst ein. In Phase 2 deines Spielzugs darfst du Hausbesetzer in einem deiner Häuser mit Hilfe der Polizei vertreiben. Spielst du die Polizei nach einer → **Bombe** oder einem → **Mord**, verhindert sie nicht die Folgen - dein Haus wird zerstört oder der Mieter ermordet - sie beginnt aber sofort mit der Suche nach einem Verdächtigen. Die Polizei verdächtigt zuerst den Spieler, der die Bombe oder den Mord ausgespielt hat. Wenn dieser kein → **Alibi** oder → **Gericht**

ausspielt, muss er in den → **Knast**. Ansonsten setzt die Polizei ihre Suche fort, indem sie den linken Nachbarn verdächtigt. Sie sucht reihum solange nach dem Verdächtigen, bis ein Spieler kein Alibi oder Gericht ausspielt und in den Knast geworfen wird. Aus diesem Grund kann die Polizei auch den Spieler verdächtigen, der die Polizei als erstes gerufen hat! Sitzt du bereits im Knast, besitzt du automatisch ein Alibi und musst keine entsprechende Karte ausspielen. Wenn ihr in seltenen Fällen viele Karten Alibi oder Gericht auf den Händen habt, ist es durchaus möglich, dass die Polizei einen oder mehrere Spieler mehrmals verdächtigt. Du musst jedes Mal ein neues Alibi oder Gericht ausspielen, um nicht in den Knast zu kommen.



Umzug (12x): Du darfst den Umzug auf jeden beliebigen Mieter ausspielen, um ihn aus einem beliebigen eigenen oder fremden Haus umziehen zu lassen. Dieser Mieter zieht in eine passende leere Wohnung eines hausbesetzerfreien Hauses; du entscheidest darüber, ob es eine deiner Wohnungen oder die eines Mitspielers ist. Nur wenn es gar keine anderen passenden Wohnungen gibt, legst du den Mieter offen auf den Ablagestapel. Natürlich darfst du → **Hausbesetzer** in Häuser mit anderen Hausbesetzern ziehen lassen.

Spieltipps

Wenn der Nachziehstapel zu Ende geht, solltet ihr auf ein mögliches Spielende achten. Der Spieler, der die letzte Karte zieht, hat einen leichten Vorteil, wenn er viele Karten auf der Hand hat. In seinem letzten Spielzug kann er noch ein mehrstöckiges »Hochhaus« bauen, dessen Einkünfte ihr nicht mehr verhindern könnt.

Ein trickreicher Spielzug ist es z. B., wenn du das Haus eines Mitspielers mit einem → **Dachausbau** oder → **Kellerausbau** vergrößerst, so dass du dort → **Hausbesetzer** in der leeren Wohnung einziehen lassen kannst.

Oder du wirfst aus dem → **Knast** heraus eine → **Bombe** auf ein eigenes Haus, um unliebsame Mieter loszuwerden. Als Opfer rufst du sofort die → **Polizei**, die dann deine Mitspieler verdächtigt; im Knast hast du ja automatisch ein → **Alibi**!

Autor: Friedemann Friebe

Illustration & Grafik: Maura Kalusky, Lea Fröhlich

Realisation: Henning Kröpke

© 2013, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele
Am Schwarzen Meer 98 • 28205 D-Bremen
fon: 0421-2414902 • fax: 0421-2414903

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



Einfach gewonnen - Die ersten Gewinner

Anzahl Spieler	Datum	Gewinner/Geld
2		
3		
4		
5		
6		

Im Knast gewonnen - Der Gewinner sitzt am Ende im Knast

Anzahl Spieler	Datum	Gewinner/Geld
2		
3		
4		
5		
6		

Alles weg - Ein Spieler hat am Ende keine Häuser

Anzahl Spieler	Datum	Spieler/Platzierung/Geld
2		
3		
4		
5		
6		