

Das Perricumer Ratsspiel



Einleitung

Aus verschiedensten Gründen ist es spannend und gewinnbringend, die Reichsstadt Perricum und ihre politischen Ränke näher ins Auge zu fassen. In diesem Zusammenhang wollen wir ein kleines Experiment wagen, das sich ein wenig von dem „normalen“ Briefspiel unterscheidet und sich hoffentlich in die ausbaldowerten Perricum-Pläne schmiegt.

Mit einer überschaubaren Anzahl von interessierten Spielern aus GGP wollen wir die politischen Aktivitäten des Perricumer Stadtrats in einem von uns eigens zu diesem Zweck konzipierten Strategiespiel mit entsprechendem Regelwerk bespielen. Dabei ist angedacht, dass jeder der beteiligten Spieler eine Figur aus dem Rat der Reichsstadt übernimmt und deren (eventuell sehr spezielle) Partikularinteressen durchzusetzen versucht. Die dabei umgesetzten Beschlüsse und Aktivitäten des Rates werden für unser Briefspiel volle Wirkung haben, auch und gerade wenn sie kontrovers ausfallen.

Denn am meisten aber wollen wir natürlich, dass das Ratsspiel das Perricumer Briefspiel um weitere spannende Geschichten befruchtet, etwa wenn sie Intrigen und Absprachen zwischen Ratsmitgliedern oder ganz plastisch die Folgen der Politik des Rats für die Stadt und den Adel des Umlands erzählen.

Und so sind die abstrakten Regeln unten analog zum Würfelwurf im Rollenspiel als Skelett gedacht, dass im Briefspiel mit Fleisch gefüllt werden soll. So können Spielbegriffe wie „Einflussnahme“ also in der eigentlichen Erzählung von der Einforderung eines alten Gefallens bis zur handfesten Erpressung gedehnt werden, genauso wie „Aufstände“ in einem Stadtviertel eben auch irgendein anderes lokales Ereignis sein können, dass die volle Aufmerksamkeit der jeweiligen Ratsherren erfordert.

Das Perricumer Ratsspiel

Spielvorbereitung I

Vorbereitung der Stadt

Die **Stadtwerte** werden alle auf Stufe 10 gesetzt:

Zufriedenheit, Truppenstärke, Zwölgöttliche Ordnung, Stadtkasse, Seehandel, Landhandel, Wissenschaft.

Stadtwerte können im Verlauf des Spiels niemals kleiner als 0 oder größer als 20 werden, sie repräsentieren die generelle Ausrichtung der Stadt und sind für die geheimen Agenden der Spieler relevant.

Die **Korruption** ist ein besonderer Wert, der misst, wie handlungsfähig der Stadtrat noch ist. Zu Beginn des Spiels hat diese den Wert 0, den sie auch niemals unterschreiten kann. Erreicht die Korruption irgendwann im Spiel den Wert 13, hat der Stadtrat seine Macht komplett verloren – und alle Spieler damit gemeinsam das Spiel.

Die Spielleitung legt die ersten **Vorschläge** in einer von ihr bestimmten Reihenfolge in die Auswahl. Dabei werden zweimal so viele Vorschläge wie teilnehmende Spieler ausgelegt.

In einigen Runden kann es zu **Wahlvorschlägen** kommen. Hierbei können nur Spielerfiguren gewählt werden, die die entsprechenden aufgedruckten Einflusspunkte gewinnen können.



Beispiel: Der obige Vorschlag erhöht oder verringert den Stadtwert „Stadtkasse“. Zusätzlich erzeugt er Einfluss für Stadträte mit den entsprechenden Symbolen.

Das Perricumer Ratsspiel

Spielvorbereitung II

Wahl der Spielfiguren

Jeder Spieler wählt sich ein Mitglied des **Zwölferrats** oder des **Zwölferbeirats** als **Spielfigur** aus. Durch die Tabelle hat diese Person jeweils eine bekannte Machtbasis mit Einfluss in einem **Viertel** (blauer Kreis mit weißem Symbol) und in einer **Schicht** (blauer Kreis mit goldenem Symbol).

Alle nicht gewählten Mitglieder wie auch der **Reichsvogt** werden als **Nichtspielerfigur** geführt.



Die Gesamtheit der Mitglieder des Zwölferrats, des Zwölferbeirats wie auch der Reichsvogt werden im Folgenden als **Ratsmitglieder** bezeichnet.

Alle Ratsmitglieder erhalten zu Beginn 0 **Einfluss**. Nur Einflusspunkte sind für den Spielsieg entscheidend.

Zusätzlich bekommt jeder Spieler von der Spielleitung eine geheime **Agenda**, die zu Bonuspunkten beim Erreichen eines Stadtwertes führt. Der Bonus wird von der Spielleitung nur veröffentlicht, wenn der Spieler dadurch eine Siegbedingung erfüllt.

Jeder Spieler kann sich aus der folgenden Liste drei **Ereigniskarten** auswählen, jedoch keine mehrfach:

- **Unter dem Familienstern** – diesen Runde bekommst Du doppelte Einflusspunkte aus gewonnen Abstimmungen.
- **Fremdes Revier** – bekomme diese Runde auch den Bonus für ein beim Auspielen gewähltes weiteres Viertel.
- **Fremde Schichten** – bekomme diese Runde auch den Bonus für eine beim Auspielen gewählte weitere Schicht.
- **Aufstände** – Ratsmitglieder mit Machtbasis in einem beim Auspielen gewählten Viertel dürfen diese Runde nicht abstimmen (gewinnen aber trotzdem Einfluss).
- **Klassenkampf** – Ratsmitglieder mit Machtbasis in einer beim Auspielen gewählten Schicht dürfen diese Runde nicht abstimmen (gewinnen aber trotzdem Einfluss).
- **Entführung** – lasse eine Nichtspielerfigur für diese und die nächste Runde verschwinden, sie kann weder abstimmen noch Einfluss gewinnen. Werden mehrere Entführungskarten in der gleichen Runde auf ein Ratsmitglied gespielt, sind sie alle unwirksam.
- **Marionette** – kontrolliere alle Abstimmung einer Nichtspielerfigur in dieser Runde. Werden mehrere Marionettenkarten in der gleichen Runde auf ein Ratsmitglied gespielt, sind sie alle unwirksam.
- **Stimme vom Kaiserhofe** – gebe einem Thema drei zusätzliche Stimmen für die eine oder andere Richtung.

	Klerus 
Efferdgrund & Kriegshafen 	Efferd-Kirche (Efferdan dylli Turakis)

Beispiel: Die Spielerfigur Efferdan hat durch ihre Machtbasis in der Efferdkirche Einfluss bei der Schicht „Klerus“ und im Viertel „Efferdgrund & Kriegshafen“.

Beispiel: Einfluss +10, solange Stadtkasse und Zufriedenheit kleiner als 5.

Das Perricumer Ratsspiel

Verlauf einer Spielrunde I

Übersicht

Alle Züge der Spieler werden parallel abgewickelt, deshalb gibt es zu jeder Runde einen **Zugabgabetermin**, zu dem der komplette **Spielzug** mit allen Phasen an die Spielleitung abgesendet werden muss. Fehlt für einen Spielzug eine Angabe zu einer Phase oder ist die Angabe fehlerhaft, treten die jeweils erwähnten **Standardaktionen** in Kraft.

Bei der Auswertung einer Spielrunde werden diese **Phasen** in dieser Reihenfolge abgewickelt:

1. Einsatz von Ereigniskarten (nur Spielerfiguren)
2. Aktionen (nur Spielerfiguren)
3. Abstimmung (alle Ratsmitglieder)
4. Anpassung Stadtwerte und Einflusspunkte (Spielleitung)
5. Auswahl der Ratsvorschläge (nur Spielerfiguren)
6. Auffüllen der Auswahl (Spielleitung)

Die Phasen 1 bis 3 entfallen in der ersten Runde.

Beispiel eines Spielzuges

Im Folgenden ein beispielhafter Spielzug als Kopiervorlage:

Spielername: Max Muster
Spielerfigur: Alrik Sturmfels

Ereigniskarte:
-keine

Aktionen:
-Verwaltungsarbeit (5)
-Einflussnahme (Efferdan dylli Turakis, Ratsvorschlag 1, pro +2)
-Einflussnahme (Wallgrin von Perricum, Ratsvorschlag 2, contra +1)
-Wahlkampf (4)

Abstimmung:
-Ratsvorschlag 1: pro
-Ratsvorschlag 2: contra
-Ratsvorschlag 3: pro

Auswahl:
-Vorschlag 7

Einsatz von Ereigniskarten

Der Einsatz von Ereigniskarten durch die Spieler ist optional. Jeder Spieler kann nur eine Ereigniskarte pro Runde einsetzen und jede Ereigniskarte nur einmal pro Spiel, unabhängig davon, ob sie zum Erfolg führt oder nicht.

Standardaktion: Keine Karte gespielt.

Das Perricumer Ratsspiel

Verlauf einer Spielrunde II

Aktionen

Jeder Spieler hat 12 Aktionspunkte zur Verfügung, mit denen er eine der folgenden Aktionen ausführen kann. Nicht eingesetzte Aktionspunkte verfallen.

- **Einflussnahme** – das Abstimmungsverhalten einer Nichtspielerfigur zu einem Ratsvorschlag kann pro Aktionspunkt um eine Stufe in eine gewünschte Richtung geändert werden. Die Stufen sind in dieser Reihenfolge contra, zufällig und pro. Beeinflussungen mehrerer Spieler werden vor der Beeinflussung gegeneinander aufgerechnet. Bei Wahlvorschlägen kann analog die Figur für einen Spieler überzeugt werden, hierbei zählt die Mehrheit der Überzeugungen plus der Initialwert (s.u.).
- **Verwaltungsarbeit** – für Aktionspunkte kann die Korruption gesenkt werden, dabei werden zuerst alle Spielerpunkte addiert und dann gemeinsam genutzt. Die Senkung um einen Punkt kosten einen Aktionspunkt, der zweite Punkt zwei weitere Aktionspunkte, der dritte drei usw. Überzählige Punkte verfallen.
- **Wahlkampf** – Aktionspunkte können direkt in Einfluss umgewandelt werden. Die Kosten sind dabei abhängig vom aktuellen Stand des Einflusses der Spielerfigur (ohne geheime Zusatzpunkte durch eine Agenda), bei 0 bis 9 Punkten kostet jeder weitere Einflusspunkt zwei Aktionspunkte, bei 10 bis 19 Punkten vier Aktionspunkte, bei 20 bis 29 Punkten sechs usw.

Beispiel: Efferdan wird sich auf Grund seiner Machtbasis gegen eine Erhöhung der Liegegebühr aussprechen.

Für einen Aktionspunkt kann er jedoch zu einer zufälligen Abstimmung gezwungen werden, für einen weiteren sogar dazu, dafür zu stimmen.

Nimmt ein Spieler mit zwei Punkten Einfluss in Richtung „pro“ und ein weiterer mit einem Punkt in Richtung „contra“, wird Efferdan wieder zufällig entscheiden.

Spieler 1 setzt 5 Aktionspunkte in Verwaltungsarbeit ein, Spieler 2 weitere 3 Punkte. Mit acht Punkten kann die Korruption um drei Punkte gesenkt werden (1+2+3=6).

Spieler 1, dessen Spielerfigur bereits 9 Einfluss besitzt, macht Wahlkampf. Für 6 Aktionspunkte kann er seinen Einfluss auf 11 steigern (zwei für den ersten und vier für den zweiten Punkt).

Standardaktion: Verwaltungsarbeit (12 Aktionspunkte)

Abstimmung

Jedes Ratsmitglied muss für jeden Ratsvorschlag **pro oder contra** abstimmen, Spielerfiguren entscheiden dies selber.

Nichtspielerfiguren entscheiden so, dass sie am meisten Einfluss (s.u.) gewinnen würden. Wenn es keine eindeutige Entscheidung gibt, entscheiden sie per Zufall.

Beispiel: Efferdan wird sich als Mitglied des Zwölferbeirats mit seiner einen Stimme contra aussprechen, da er auf der contra-Seite zwei Symbole (5 Einfluss) und auf der pro-Seite kein einziges Symbol (0 Einfluss) hat.

Der Reichsvogt hat dabei jeweils 4 Stimmen, die Mitglieder des Zwölferrats je 2 Stimmen und die Mitglieder des Zwölferbeirats je eine Stimme.

Standardaktion: Abstimmung wie Nichtspielerfiguren

Das Perricumer Ratsspiel

Verlauf einer Spielrunde III

Anpassung Stadtwerte und Einfluss

Je nach Ergebnis der einzelnen Abstimmungen werden die entsprechenden Stadtwerte und der Einfluss der Spieler angepasst. Dabei werden die Abstimmungen der Reihenfolge nach abgehandelt.

Erreicht ein Ratsvorschlag nicht **mindestens 24 Stimmen** pro oder contra, hat er kein Abstimmungsergebnis und die Korruption steigt um einen Punkt.

Bei Wahlvorschlägen reicht eine einfache Mehrheit zum Sieg und die Korruption steigt nur, wenn es einen Gleichstand gibt.

Stadtwerte steigen oder sinken je nach Abstimmungsergebnis um einen Punkt, jedoch nie unter 0 und nie über 20.

Alle Ratsmitglieder, **die ebenso wie der Ausgang der Abstimmung (pro oder contra bzw. für den siegenden Kandidat) gestimmt haben**, erhalten nun 2 Einfluss, wenn ein Vorschlag oder Kandidat eines ihrer Symbole oder gar 5 Einfluss, wenn er beide Symbole enthält.

Nur Mitglieder des Zwölferbeirats bekommen bei von ihnen selbst in der letzten Runde ausgewählten Ratsvorschlägen die **doppelten Einflusspunkte**.

Stimmt ein ganzes Viertel oder eine ganze Schicht gleich, bekommen alle Mitglieder dieser Reihe unabhängig vom Ausgang der Entscheidung einen zusätzlichen Punkt Einfluss.

Kandidaten sind immer an einen gewissen Stadtwert gekoppelt. Für jeden Punkt den dieser Stadtwert über zehn liegt, bekommen sie zwei temporäre Bonuspunkte Einfluss (die sich also nicht jede Runde aufaddieren).

Bleibt der Stadtwert unter der Regentschaft des Kandidaten zwei Runden lang kleiner als 7, verliert er das Amt und ein Ratsvorschlag zur Neuwahl kommt in der nächsten Runde dazu.

Auswahl der Ratsvorschläge

Alle von den Spielerfiguren ausgewählten Vorschläge kommen in die nächste Abstimmung. Haben mehrere Spieler den gleichen Vorschlag gewählt, werden die fehlenden Vorschläge von der Spielleitung ausgewählt. Für jeden dieser fehlenden Vorschläge steigt die Korruption um 1.

Ratsvorschläge gehen in der Reihenfolge in die nächste Abstimmung, in der sie vorher Vorschläge in der Auswahl waren.

Standardaktion: Auswahl eines zufälligen Vorschlags

Auffüllen der Auswahl

Die Spielleitung füllt die Auswahl mit neuen Vorschlägen, so dass wieder doppelt so viele Vorschläge wie teilnehmende Spieler ausliegen.

Neue Vorschläge werden der Auswahl immer unten angehängt.

Beispiel: Die Erhöhung der Liegegebühr erhält 14 Stimmen pro und 26 Stimmen contra, damit findet keine Erhöhung der Korruption statt.

Beispiel: Stadtkasse sinkt dadurch um einen Punkt.

Beispiel: Efferdan hat zwei Symbole und bekommt deshalb 5 Einfluss. Hat er die Liegegebühr in der letzten Runde selber ausgewählt, erhält er sogar 10 Einfluss.

Beispiel: Ist Efferdan der Kämmerer und der zugehörige Stadtwert „Stadtkasse“ liegt bei 14, bekäme Efferdan 8 zusätzliche Einflusspunkte.

Das Perricumer Ratsspiel

Spielende

Gemeinsame Niederlage

Erreicht die Korruption irgendwann im Spiel den Wert 13, hat der Stadtrat seine Macht komplett verloren – und alle Spieler damit gemeinsam das Spiel.

Machtübernahme

Hat ein Ratsmitglied irgendwann im Spiel mindestens 20 Einfluss und mindestens so viel wie die beiden Ratsmitglieder mit dem zweit- und dem drittmeisten Einfluss zusammen, gewinnt er sofort das Spiel und entmachtet den Reichsvogt.

Dieses Ratsmitglied kann auch eine Nichtspielerfigur sein!

Wahl des Reichsvogtes

Das Ratsmitglied mit dem meisten Einfluss nach der letzten Spielrunde gewinnt das Spiel und die reguläre Wahl zum Reichsvogt. Bei Gleichstand entscheiden zuerst die Anzahl der verbliebenden Ereigniskarten und danach der Münzwurf.

Dieses Ratsmitglied kann auch eine Nichtspielerfigur sein!