



Spielsystem für den GGP-Con 2012

„Das Große Kabinett und die Kabinettstjoste“

Das Große Kabinett wurde von König Bodar II. von Gareth erstmalig im Jahr 793 BF einberufen, um den erregten Adel nach den Randolph'schen Reformen zu beruhigen:

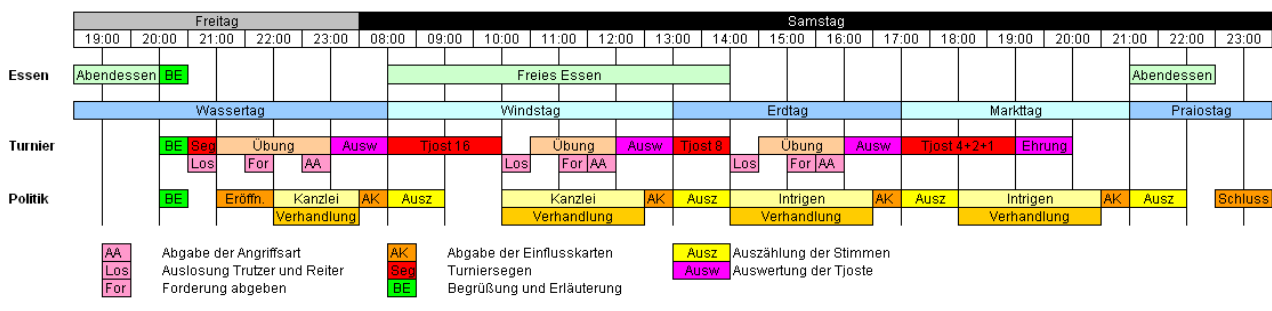
„Wenn nun die Mehrheit unserer Grafen zu Gareth, Hartsteen, Reichsforst, Greifenfurt, Perricum, Schlund, Waldstein und Eslamsgrund zum Rat ruft, so soll das Große Kabinett auf Schloss Auenwacht tagen. Und nach fünf Tagen soll mir der Sieger der Kabinettstjoste den Ratschluss meiner Vasallen übermitteln.“ (Es folgen Anweisungen über Teilnahme-, Rede- und Beschlussrecht).

Dieses große Kabinett ist das letzte Mal 934 BF einberufen worden, um die tiefen Gräben aus der kaiserlosen Zeit zu glätten.

Fünf der acht Herrscher der Grafschaften haben nun das Große Kabinett einberufen, und der Adel der Provinzen hat zu folgen. Auch wenn die Grafen das Kabinett einberufen und der Verkündung des Ratsschluss beiwohnen, gebieten die Gepflogenheiten des Kabinetts, dass sie sich nicht einmischen. Rohaja sitzt nicht sicher genug im Sattel, um dort gefällte Ratsschlüsse einfach zu ignorieren, auch wenn sie es dürfte.

Ablauf

Wir werden die fünf Tage des Kabinetts in komprimierter Zeit durchspielen, wobei die Eröffnung und der Ratsschluss eher darstellenden Charakter seitens Orga und NSCs haben, während die Zeit dazwischen und das Turnier von den Spielern gestaltet werden.



Am Sonntag findet kein Spiel mehr statt. Es wird aber nach einem späteren gemütlichen Frühstück (09:00-11:00 Uhr) Provinzrunden geben.

Der oben angegebene Zeitplan ist bewusst knapp gehalten. Ein großer Teil der Spannung ergibt sich auch dadurch, dass es oft eben nicht möglich ist, sich um alles gleichzeitig zu kümmern. Hier ist es also wichtig, Kompromisse zu schließen und Absprachen zu treffen.

Als Grundgerüst für das politischen Verhandlungs- und Intrigenspiel wie auch für die Tjoste haben wir ein Regelwerk erdacht, das den Rahmen für gutes Rollenspiel bilden soll. Das heißt also trotz der nachfolgenden „trockenen“ Regeln machen wir kein gigantisches Brettspiel und möchten Euch alle ermutigen, den so gesteckten Rahmen mit gutem Spiel zu füllen.

Aktionspunkte

In jedem der gespielten vier Tage des großen Kabinetts und der Kabinettstjoste bekommen die Spieler zu Beginn Aktionspunkte in Form von farbigen Steinchen.

Am ersten Tag sind es vier Punkte, am darauf folgenden fünf Punkte, dann sechs und schließlich sieben Punkte. Aktionspunkte sind die Währung, mit der alles bezahlt wird, Verhandlungen, Intrigen und auch Turnierritte.

Sie können nicht aufgespart oder an andere Spieler übertragen werden, es gibt zu Beginn für alle Spieler alle Steine auf einmal – sie sind ja farblich unterscheidbar.

Das politische Spiel

Wir haben in den drei Provinzen etwa 100 Baronien, dazu die Reichs- und Königsstädte sowie die Pfalzgrafschaften. Zu jeder Baronie gibt es zwei Karten, eine für den Baron, und eine weitere mit einem bekannten Junker oder Ritter für seine Vasallen. Diese Karten haben je nach Einwohnern je 1 bis 5 Einflusspunkte, die der Mitglieder des Zedernkabinetts wurden verdreifacht, haben also bis zu 15 Punkte. Es gibt dadurch in Summe (ohne Bonuspunkte und Intrigen, s. u.) über 600 Punkte zu vergeben.



Spieler bekommen für ihre Baronien jeweils beide Karten (bzw. teilen sich diese auf, wenn Baron und Junker aus der gleichen Baronie als Spieler kommen), Spielerjunker als Vertreter ihrer Barone, bekommen dann eben auch deren Karten, wenn möglich.

Alle anderen Karten wandern in den Besitz einer unbekannten NSC-Anspielstation. Sie haben alle bereits ein Standard-Abstimmungsergebnis aufgedruckt. Für die nicht anwesenden Spielercharaktere fragen wir dieses vorher ab – sie können aber im Spiel ohne Rückfrage überzeugt werden.

Bonuspunkte

Karten haben zusätzlich eine oder mehrere Gruppierungen aufgedruckt (z.B. „Pulethaner“, „Waldsteiner Niederadel“, „Haus Sturmfels“). Stimmen mehrere Karten der gleichen Gruppe für einen Kandidaten, bekommt dieser Bonuspunkte, die je nach Menge stark zunehmen:

Dadurch kann es passieren, dass z.B. der gesamte Waldsteiner Niederadel in einer Hand ein ähnliches Stimmgewicht wie das der Kaisermark (wenn verteilt) bekommen kann. Im (nur theoretischen) Fall, dass sich alle Karten in einer Hand befinden, können über 1000 Bonuspunkte errungen werden.

Beispiel: Den Anhängern des Marschalls Ugo von Mühlingen gelingt es, sowohl Thorn Eisinger als auch Forlopp von Ballrath von Ugo zu überzeugen. Neben den aufgedruckten 7 Punkten bekommt Ugo dann noch je einen Punkt für die Gruppen „Reichs- und Königsstädte“ und „Bürgerliche“. Gelingt es nun noch, Wallgrin Fuxecker zu überzeugen, erhöht sich der o. g. Bonus von je 1 auf 3 und Ugo bekommt neben den 12 aufgedruckten Punkten 6 weitere Punkte durch die Gruppierungen.

Anzahl Karten	Bonuspunkte
bis 1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6	15
7	21
8	28
9	36
10	45
11	55
ab 12	66

Verhandlungen

Die Karten in der Hand der Anspielstationen können mittels Verhandlung bei diesem NSC „überzeugt“ werden – d.h. rein regeltechnisch, es werden (evtl. gemeinsam) Aktionspunkte bezahlt und dann die gewünschte Karte geändert, in dem ein neues Standard-Abstimmungsergebnis auf die Karte geschrieben wird.

Die Aktionspunkte-Kosten für eine solche Änderung richten sich daran, wie oft die Karte schon den Besitzer gewechselt hat. Zuerst kosten sie einen Aktionspunkt, danach jeweils einen mehr. Hat eine Karte zum vierten Mal ihr Abstimmungsverhalten gewechselt, bleibt sie bei dieser Meinung und kommt aus dem Spiel (wird aber weiterhin gewertet).

NSCs haben Ereigniskarten, mit denen sie den Spielern bei der Tjoste helfen können – die gibt es aber in der Regel nicht umsonst, sondern gegen einen „Gefallen“ bei den Abstimmungen.

Unabhängig von diesen trockenen Regeln soll die Verhandlung natürlich auch ausgespielt werden, evtl. erfährt man so auch mehr über andere Fraktionen, den Ort von gesuchten Karten oder bekommt einen Bonus für den nächsten Turnierritt.



Auszählung

Der NSC der Anspielstation gibt alle seine Karten am Ende eines gespielten Tages bei der Auszahlungsstelle ab, ebenso wie dies auch die Spieler mit ihren Karten tun.

Ausgewertete Punkte sind nur ein Zwischenergebnis. Ein früh geändertes Ergebnis besteht also so lange fort, bis dass ein anderer Spieler die Überzeugung versucht.

Sollte ein Kandidat seine Kandidatur aufgeben, so darf er für ein selbst gewähltes Drittel seiner Karten (abgerundet) eine Wahlempfehlung geben, sie also auf genau einen anderen Kandidaten umschreiben. Ansonsten gelten die für ihn überzeugten Karten als frei, stimmen also erst wieder für andere Kandidaten mit, wenn sie nach den o. g. Regeln erneut überzeugt werden.

Kanzleien

Nur in den ersten beiden Tagen öffnen Kanzleien als Anspielstationen zu besonderen Themen (Anzahl Landwehrbanner, Zusatzsteuer, Agenden der Grafen). Dort können in Stationenspielen allein oder gemeinsam Punkte für oder gegen diese Agenden gesammelt werden – natürlich kostet das auch Aktionspunkte.

Alle Kanzleien haben einen Ereigniskartenstapel, der pro 3 insgesamt eingesetzte Aktionspunkte Boni für den aktuellen Spieler zu Kabinett und Tjoste oder Plot-Hintergrund enthält – solange der Stapel hält.

Intrigen

In den letzten beiden Tagen werden Intrigen-Stationen eröffnet. Hier kann man analog zu den o. g. Kanzleien zu bestimmten Kandidaten Minusstimmen erspielen.

Alle Intrigenstationen haben einen Ereigniskartenstapel, der pro 3 insgesamt eingesetzte Aktionspunkte Boni für den aktuellen Spieler zu Kabinett und Tjoste oder Plot-Hintergrund enthält – solange der Stapel hält.

Ereignisse

Auch wenn sich die Grafen nicht in die Verhandlungen einmischen sollen, kann es sein, dass der eine oder andere aus dem Hintergrund seine Meinung kundtut. In der Herold-Wandzeitung, die wir während des Cons aktualisieren, werden solche Ereignisse dokumentiert und mit Punkten versehen.

Turniersieger

Da der Turniersieger der Königin den Ratsschluss verkündet, darf er abschließend noch 100 Punkte beliebig auf alle Ergebnisse aus dem politischen Spiel verteilen.

Das Turnier

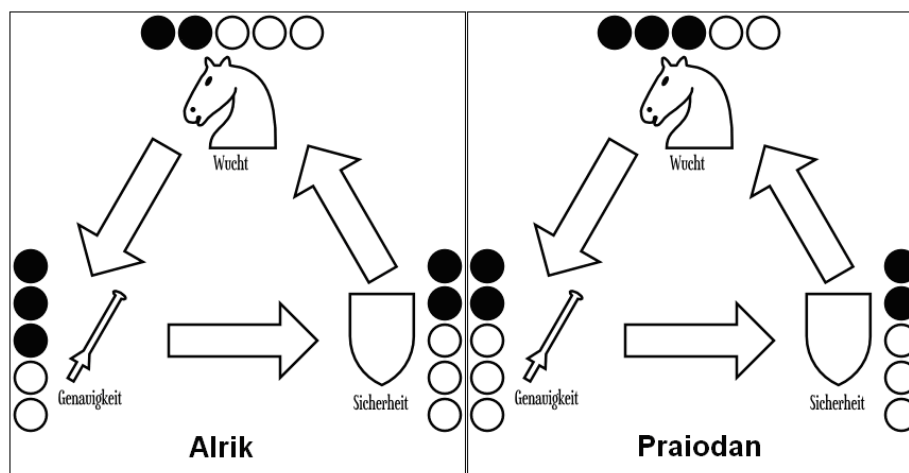
Die Kabinettstjoste wird im klassischen K.O.-System ausgefochten, wobei wir in unserer Simulation auf dem Con davon ausgehen, dass nur noch die wirklich anwesenden Personen in der Endrunde teilnehmen. Um auf eine dafür notwendige Zahl zu kommen wird die Orga nach Bedarf die Runde mit NSCs auffüllen.

Vor jeder Turnierrunde werden per Los die Teilnehmer gleichmäßig in Trutzer und Reizer aufgeteilt. Innerhalb der nächsten Stunde müssen dann die Reizer ihren Turniergegner unter den Trutzern wählen, alle anderen werden per Los verteilt. In den letzten Runden des Turniers am Markttag werden die Trutzer und Reizer direkt im Anschluss ausgelost und ohne Unterbrechung gefordert.

Es ist gute Sitte der Reizer auf der Kabinettstjoste wenn möglich immer einen Trutzer aus einer anderen Grafschaft als der eigenen zu wählen.

Turnierwerte

Jeder Spieler hat drei Turnierwerte: Genauigkeit, Sicherheit, Wucht. Darin hat er – je nach Können einen Wert zwischen 1 und 5. Anfänger (noch nie über die erste Runde hinausgekommen) haben in Summe 5 Punkte – Profis (mindestens ein großer Turniersieg) 10 Punkte. Alle Basis-Turnierwerte sind bekannt und werden ausgehängt.



Übung

Eine Turnierübung kostet Aktionspunkte und gibt Bonuspunkte in der entsprechend geübten Angriffsart (Schaden, Wucht, Genauigkeit) im *nächsten* Ritt – ist aber öffentlich. Die Übung kann nur aus den Aktionspunkten des Spielers bezahlt werden.

Geheim und als Verhandlungen getarnt kann sich ein Turnierreiter bei den Anspielstationen noch Bonuspunkte für Angriffsarten besorgen (s. o.).

Alle Übungsstationen haben einen Ereigniskartenstapel, der pro 3 insgesamt eingesetzte Aktionspunkte Boni für den aktuellen Spieler zu Kabinett und Tjoste oder Plot-Hintergrund enthält – solange der Stapel hält..

Tjoste

Jede Begegnung in den Tjostbahnen, also jedes Duell zwischen zwei Spielern kostet einen Aktionspunkt, dieser kann nur aus den Aktionspunkten des Spielers bezahlt werden. Hat ein Spieler keine Aktionspunkte mehr, so muss er sich geschlagen geben.

Das Turnier wird zum Ende des Verhandlungstages ausgewertet und ausgespielt, alle Tjoster zahlen dazu spätestens eine Stunde vor Ablauf des Tages ihren Aktionspunkt und geben ihre Angriffstechnik und eventuelle Bonuskarten dem Turnierherold bekannt. In den letzten Runden des Turniers am Markttag wird dies direkt getan, nachdem der Turniergegner feststeht.

Zu Beginn des Turnierritts wird beiden Tjostern die Auswertung bekannt gegeben, wobei analog zu Schere-Stein-Papier der Wert der überlegenden Technik verdoppelt wird (Wucht schlägt Genauigkeit schlägt Sicherheit schlägt Wucht). Bei Gleichstand entscheidet die Münze.

Beispiel: Der oben abgebildete Alrik reitet gegen Praiodan. Praiodan könnte also nun das machen, was er am besten kann und mit Wucht anreiten – wählt Alrik allerdings Sicherheit, so wird diese verdoppelt und Alrik gewinnt 4 zu 3. Bei Genauigkeit seitens Alriks würde dagegen Praiodans Wucht verdoppelt und dieser gewönne 3 zu 6. Wählt Alrik ebenfalls Wucht ist das Ergebnis 2 zu 3 für Praiodan.

Danach sollte der Tjosttritt (je nachdem wie knapp es ausgegangen ist) schön und spannend für zuschauenden Mitspieler ausgespielt werden.