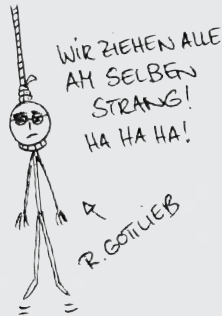




Autoren: Raphael Gottlieb & Frank Stark
 Spielentwicklung: Krokospiel
 Grafik & Layout:
 Frank Stark & Theiss Heidolph
 Regellayout: Petra Patzak



© 2010 Heidelberger Spieleverlag
www.heidelbaer.de
www.krokospiel.de

Die Autoren bedanken sich bei allen Spieltestern (besonders bei den Teilnehmern des Burg-Events Stahleck und der Jugendarena Katharinenhöhe), Theiss Heidolph (für alle durchlebten Metamorphosen der Grafik) und Harald Bilz (für den "Feinschliff" und die Veröffentlichung des Spiels).



MOBBING REINE CHEFSACHE!

Internes Firmenpapier
 (Spielregel)

Spieler: 3-6 Alter: ab 12 Jahre

Drei bis sechs erfolgsorientierte Möchtegernunternehmer streiten, schleimen und heucheln um den wichtigsten Posten der Firma – den Chefsessel. Der 83-jährige Firmenchef sucht einen Nachfolger mit Stimmenmehrheit im Aufsichtsrat und guten Referenzen. Wer nun mit Eifer, Boshaftigkeit und diplomatischem Geschick zur Sache geht, kann seine Mitspieler daran hindern, den selbst angestrebten Platz einzunehmen.

Spielmaterial:

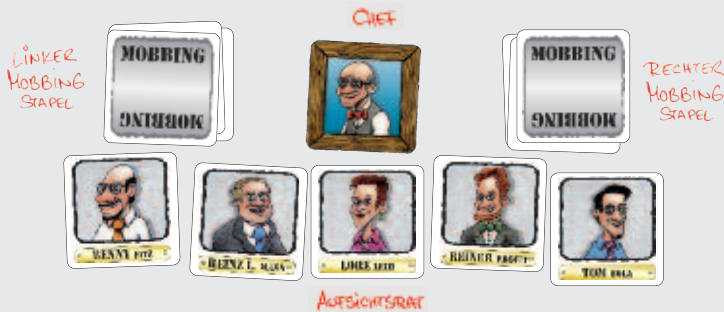
150 Spielkarten:

- 72 Lobby-Karten je 12 in sechs Farben (in den Werten: 2 x 1; 1,5; 2 x 2; 2,5; 2 x 3 sowie je eine x2-, Echt Schade-, Einwand- und Ungestimmt-Karte)
- 67 Mobbing-Karten
- 5 Extra-Mobbing-Karten (Variante)
- 5 Karten für den „Aufsichtsrat“ (doppelseitig)
- 1 Chefkarte (auch Firmenchef genannt)

Spielvorbereitung für 5-6 Spieler!

(3-4 Spieler siehe Varianten)

Zunächst werden die 5 Aufsichtsratsmitglieder (ohne Zahlenwert) in einer Reihe in die Tischmitte gelegt (siehe Abbildung unten). Die Chef-Karte thront mittig über dem Aufsichtsrat. Die 5 Extra-Mobbing-Karten (siehe Kartenrückseite) werden aussortiert. Die restlichen Mobbing-Karten (ausser den "Der-Chef-ist-gestorben!"-Karten) werden gemischt, in zwei gleichmäßige, verdeckte Stapel aufgeteilt und dann rechts und links neben den Aufsichtsrat gelegt. Nun werden die "Der-Chef-ist-gestorben!"-Karten in den rechten Stapel eingemischt.



Jeder Spieler erhält:

12 Lobby-Karten einer Farbe. Aus diesen wählt er **drei Lobby-Karten als Handkarten aus.** Die restlichen Lobby-Karten können in eine gewünschte Reihenfolge gebracht werden und bilden den verdeckten Nachziehstapel eines jeden Spielers.

Memo: Im ersten Spiel empfiehlt der Betriebsrat 3 Lobby-Karten zufällig zu ziehen und die restlichen Lobby-Karten als verdeckten Stapel in zufälliger Reihenfolge vor sich abzulegen. Zusätzlich zieht jeder Spieler **drei Mobbing-Karten** vom **linken** verdeckten Mobbing-Stapel.

4 Mobbing VARIANTEN :



1 "DREI bzw. VIER Anwärter!" Bei drei Mitspielern werden drei Aufsichtsrats-Karten und bei vier Mitspielern vier Aufsichtsrats-Karten in die Reihe unter den Chef gelegt. Es können pro Aufsichtsrat 7 Karten angelegt werden. Alle anderen Regeln entsprechen dem Grundspiel.

2 "Spontan!" Hier dürfen "ODER"-Karten (A) spontan, also jederzeit gelegt werden, auch wenn der Ausspieler nicht an der Reihe ist. Für eine spontan gespielte "ODER"-Karte darf keine Karte nachgezogen werden.



3 "EXTRA-MOBBIING!" Die durch die Kartenrückseiten erkennbaren EXTRA-MOBBIING-Karten bringen neue Aktionen ins Spiel. Sie werden zu Spielbeginn in den **rechten** Mobbing-Stapel gemischt.



! Memo: Die EXTRA-MOBBIING-Karten sind spontan spielbar, berechtigen dann jedoch nicht zum Nachziehen einer neuen Karte. Wer die Karte Geständnis vom Stapel zieht, muss sie sofort in die eigene Auslage legen.

4 "Der spezielle Aufsichtsrat!" (Für 4-6 Spieler)

Gespielt wird nun mit den Rückseiten der Aufsichtsrats-Karten, die Zahlenwerte von 4-7 besitzen. Die Zahl gibt an, wie viele Lobby-Karten ein Aufsichtsrat in seiner Reihe zulässt. Es können nun 4, 5, 6 oder 7 Karten bei den jeweiligen Aufsichtsräten abgelegt werden. Zudem bringt eine Mehrheit bei einem dieser Aufsichtsräte nicht nur 1 Stimme, sondern so viele Stimmen wie Karten an dieser Reihe gelegt werden können.



Beispiel: Der Aufsichtsrat mit der 7 bringt 7 Stimmen, ein 4-er und ein 5-er Aufsichtsrat zusammen 9 Stimmen. Haben zwei Spieler den gleichen Lobbywert bei einem Aufsichtsrat mit einer 5, erhalten beide Spieler 5 Stimmen.

Für Ihre Notizen:

VARIANTEN
NICHT
VERGESSEN!
→

• BEIM NÄCHSTEN SPIEL
MEHR TASCHENTÜCHER BESORGEN
+ WEIN!




... ZUR WEITEREN
THEMATISCHEN
VERTIEFUNG!

Spielablauf:

Der erfahrenste Spieler beginnt das Spiel!
Nacheinander haben die Spieler in ihrem Zug die Möglichkeit, **eine oder zwei Karten auszuspielen** und danach **zwei Karten nachzuziehen**.

Dabei ist es erlaubt, sowohl Lobby- als auch Mobbing-Karten (oder eine Kombination aus beiden) auszuspielen, beziehungsweise nachzuziehen! Wer keine Karte ausspielt darf auch keine Karte nachziehen.

●  *Memo: Bei den Mobbing-Karten muss erst der linke Nachziehstapel aufgebraucht werden.*

Es gibt zwei unterschiedliche Kartenarten:

Die Lobby-Karten:

Mit seinen Lobby-Karten versucht ein Spieler Einfluss auf ein Aufsichtsratsmitglied zu nehmen, um sich dessen Stimme zu sichern. Wer den höchsten Lobbywert bei einem Aufsichtsrat erreicht, erhält dessen Stimme.

Lobby-Karten werden verdeckt

an eine der fünf Aufsichtsratskarten (bzw. den bereits dort liegenden Lobby-Karten) angelegt. Wird eine neue Lobby-Karte an eine noch verdeckte Lobby-Karte angelegt, wird die zuvor gespielte Lobby-Karte aufgedeckt.

● ***Ausnahme:** Die Karten "Umgestimmt!" und "Einwand!" werden nicht verdeckt sondern offen ausgespielt um ihre Aktion durchzuführen!*

An jedes Aufsichtsratsmitglied kann eine Reihe von maximal sechs Lobby-Karten angelegt werden. 

RÜCKSEITE



Die besonderen Lobby-Karten:

“x2”: Diese Karte verdoppelt den Gesamtwert der eigenen Lobby-Karten, die in dieser Reihe liegen!

Beispiel: Am Spielende besitzt Edwin bei Tom Bola die Karten 2, 1 und x2 und erzielt damit einen Lobbywert von 6.



“Einwand!”: Mit dieser Karte kann ihr Ausspieler sofort bei einer Aufsichtsratsreihe die letzte Karte aus dem Spiel nehmen. Die Einwand-Karte kommt mit ihr in die Spiel-schachtel. Diese Karte wird immer **offen** ausgespielt.



“Echt schade!”:

Die dieser Karte nachfolgende Karte wird mit der „Echt-Schade!“-Karte sofort aus dem Spiel genommen und kommt mit ihr in die Schachtel! Diese Karte wird immer **verdeckt** ausgespielt.



“Umgestimmt!”: Hat ein Spieler diese Karte ausgespielt, muss er zwei Lobby-Karten bei zwei Aufsichtsratsmitgliedern miteinander vertauschen. Es können nur zwei offene Karten oder zwei verdeckte Karten miteinander vertauscht werden. Danach kommt die Umgestimmt-Karte in die Schachtel. Diese Karte wird immer **offen** ausgespielt.



Chefsessel und Sieg:

Neuer Chef der Firma wird der Spieler, der eine positive Referenz (mindestens +1) und die meisten Stimmen des Aufsichtsrates besitzt.

Die EINZIGE CHANCE!

Für den Chefposten benötigt ein Spieler mindestens eine Stimme eines Aufsichtsratsmitglieds. Bei Gleichstand der Stimmen entscheidet die bessere Referenz. Gibt es nun immer noch keine klare Entscheidung, so gibt es ab sofort mehrere Chefs in der Firma (der Chefsessel wird gegen ein Chefsofa ausgetauscht).



Memo: Spieler mit einer negativen oder neutralen Referenz schaffen es nie auf den Chefsessel!

Beispiel: Edwin und Raphael haben beide die meisten Stimmen im Aufsichtsrat (beide die Mehrheit bei zwei Aufsichtsratsmitgliedern). Edwin hat aber die bessere Referenz und gewinnt somit den Chefsessel. Harald hat die beste Referenz, doch mit nur einer Stimme im Aufsichtsrat fehlt ihm eine Stimme zum Sieg.



Die Wertung:

Es erfolgen zwei Wertungen:

ZIEL ERREICHT!?

1. Wertung der eigenen Referenzen!

Nun werden alle vor einem Spieler ausliegende Mobbing-Karten gewertet. Die positiven Karten werden mit den negativen Karten verrechnet. Wer danach eine positive Referenz besitzt, ist auf dem richtigen Weg und bleibt im Spiel! Mit einer negativen oder neutralen Referenz ist dieser Spieler aus dem Spiel.

Beispiel: Raphael hat Mobbing-Karten in den Werten +1, +1, +1, +2, +2, +3 = +10 und -1, -2, -3, -3 = -9 vor sich liegen. Er besitzt somit eine Referenz von +1. Frank erzielte mit seinen Mobbing-Karten eine Referenz von +2. Die Affäre mit der Freundin des Chefs (-3) hätte ihm am Ende eine negative Referenz eingebracht, aber durch den Tod des Chefs wird diese Mobbing-Karte nicht gewertet. Edwin kommt ebenfalls auf eine Referenz von +2, Harald auf eine Referenz von +4. Stephan hat leider eine Referenz von -3 und ist damit aus dem Spiel.

2. Wertung im Aufsichtsrat!

Nun wird pro Aufsichtsrat der Lobbywert der vorhandenen Lobby-Karten einer Farbe ermittelt. Verdeckte Lobby-Karten werden aufgedeckt und Lobby-Karten der Spieler ohne positive Referenz aus dem Spiel genommen. Der Spieler mit dem höchsten Lobbywert bei einem Aufsichtsratsmitglied erhält von diesem eine Stimme. Bei Gleichstand im Lobbywert erhält jeder dieser Spieler eine Stimme!

Beispiel bei einem Aufsichtsrat: Edwin erzielt bei Tom Bola einen Lobbywert von 6 (2+1+ Bonus x2), den auch Raphael (1+2+3) bei Tom Bola erreicht. Somit erhalten beide Spieler eine Stimme von Tom Bola.

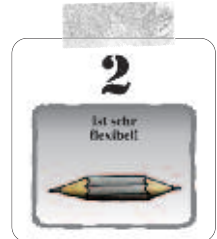
Die Mobbing-Karten:

Mobbing-Karten werden **offen** und mit Ansage des jeweiligen Kartentextes vor einem beliebigen Spieler abgelegt! Alle ausgespielten Mobbing-Karten müssen jederzeit für die Mitspieler sichtbar sein.



Karten mit einer schwarzen Zahl sind **"Gute Referenzen"**, die bei Spielende positiv gewertet werden.

Diese Mobbing-Karten kann ein Spieler für sich nutzen, indem er sie bei sich ablegt. Schließlich ist eine positive Referenz nötig, um am Ende neuer Chef zu sein!

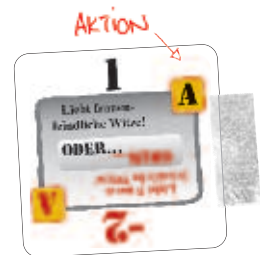


Karten mit einer roten Zahl sind **"Schlechte Referenzen"**, da sie bei Spielende negativ gewertet werden. Diese Mobbing-Karten sollten bei den Mitspielern abgelegt werden, um sie in ein schlechtes Licht zu rücken!



Besondere Mobbing-Karten:

Die "ODER"- Karten! Diese Karten können sowohl negativ als auch positiv eingesetzt werden! Einmal ausgelegt, dürfen sie nicht mehr gedreht werden. Sie behalten ihre vom Ausspieler bestimmte Eigenschaft auch dann, wenn sie bei einem neuen Spieler landen.



Memo: In der Variante "Spontan" dürfen alle "ODER"-Karten spontan in Aktion (A) treten.

Mobbing-Karten mit "Sofort"-Aktion (R):

Diese Karten sind eine Reaktion auf eine aktuell gespielte Mobbing-Karte und dienen dazu eine bestimmte Mobbing-Karte abzuwehren oder sie zu vereinnahmen. Es gibt vier verschiedene "Sofort"-Aktionen, die jederzeit gespielt werden können. Sie beeinflussen jedoch nur die zuletzt gespielte Mobbing-Karte.

! **MEMO:** Bereits ausliegende Referenzen der Spieler können in späteren Runden nicht mehr durch neue Mobbing-Karten abgeschoben oder übernommen werden.

Es gibt folgende Sofort-Aktionen:

„Du irrst dich!“-Karten: Können **sofort** als Reaktion (R) auf jede andere **Mobbing-Karte** ausgespielt werden und vernichten diese Karte. Ihr Ausspieler muss nicht am Zug sein. Beide Karten kommen aus dem Spiel. Für eine ausgespielte „Du irrst dich!“-Karte, darf keine neue Karte vom Stapel gezogen werden!



! **Memo:** „Du irrst dich!“-Karten haben keinen Einfluss auf „Der Chef ist gestorben!“-Karten.

"Bumerang!", "Verwechslung!" und "Übernahme!":

Diese drei Kartenarten können als Reaktion (R) auf eine gerade eingesetzte **Mobbing-Karte** gespielt werden. Sie nehmen diese nicht aus dem Spiel, sondern übertragen die zuvor gespielte Karte auf einen neuen Spieler. Für diese Karten darf ebenfalls keine neue Karte vom Stapel gezogen werden. Es ist selbstverständlich erlaubt, diese Karten mit „Du irrst Dich!“ zu kontern usw ...



"Der Chef ist gestorben!": Diese Karte ist insgesamt dreimal im Spiel enthalten und wird direkt neben dem Chef abgelegt!

! **Memo:** Die erste „Der Chef ist gestorben!“-Karte ist nur ein Gerücht. Ihr Ausspieler darf sich dafür sofort zwei Mobbing-Karten zusätzlich vom Stapel ziehen. Bei der zweiten „Der Chef ist gestorben!“-Karte ist der Chef wirklich verstorben. Die Chef-Karte wird verdeckt und das Spiel endet sofort. Alle Mobbing-Karten, die in Verbindung mit dem Tod des Chefs stehen, erhalten nun eine neue Gewichtung!



↑
Rückseite
Coffinart!

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn eine der drei Situationen eintritt:

1. Die zweite Mobbing-Karte „Der Chef ist gestorben!“ wurde ausgespielt.
2. Nachdem ein Spieler die **letzte Mobbing-Karte gezogen** hat und jeder seiner Mitspieler noch einmal an die Reihe kam.
3. Das **Kartenlimit von 6 Karten** wurde bei allen Aufsichtsratsmitgliedern erreicht.

Sehr wichtig!