

Varianten zu Ohne Furcht und Adel

von Rainer Schönauer

Möglichkeiten der Charakterkartenauswahl (für das Spiel mit der Erweiterung „Die dunklen Lande“)

1. Möglichkeit: Memory-ähnlich (zufällig)

- Zuerst wird entschieden, ob im späteren Spiel mit 8 oder mit 9 Charakteren gespielt wird (bei 8 Spielern muss laut Regel mit 9 Charakteren gespielt werden).
- Ein Spieler mischt nun beide Charakterkartensätze (mit 9-ern oder ohne, wie entschieden) gut durch und legt sie, wie beim Spiel *Memory* verdeckt auf den Tisch aus.
- Sein linker Nachbar deckt eine beliebige Karte auf; sie bildet den Anfang der Charakterkarten mit denen gespielt wird.
- Anschließend darf jeder Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte aufdecken.
- Ist die Zahl der aufgedeckten Karte noch nicht unter den Spielkarten, wird sie ihrem Rang gemäß dazugeordnet. Ist sie dagegen schon in den Spielkarten vorhanden, wird sie auf einen Ablagestapel gelegt.
- Die Spieler ziehen reihum so lange Karten, bis alle verdeckten Karten aufgedeckt wurden und der Spielkartensatz komplett ist. Mit diesen Charakterkarten wird gespielt.

2. Möglichkeit: Der Fächer (zufällig)

- Es wird entschieden, ob mit 8 oder mit 9 Charakteren gespielt wird. Wird mit 8 Charakteren gespielt, werden die beiden 9-er Karten aussortiert.
- 8 bzw. 9 Münzen (kommt darauf an, mit wie vielen Charakteren gespielt wird) werden mit etwas Abstand nebeneinander auf den Tisch gelegt.
- Ein Spieler (muss ausgelost werden) mischt beide Charakterkartensätze (die Karten vom Basisspiel und der Erweiterung) und fächert sie verdeckt in seiner Hand auf.
- Sein linker Nachbar zieht eine Karte, sieht sie sich an und legt sie, entsprechend ihrer Zahl verdeckt unterhalb der zugehörigen Münze ab.
- Er übernimmt die restlichen Handkarten des rechten Spielers (der ihm die Karten angeboten hatte), sieht sie sich an und wirft die seiner Zahl entsprechenden Karte verdeckt auf einen Ablagestapel. So wird verhindert, dass im Spielkartensatz eine Zahl doppelt vorkommt.

Er mischt die restlichen Handkarten, fächert sie wieder verdeckt auf und lässt seinen linken Nachbarn eine ziehen. Dieser sieht sie sich an, legt sie verdeckt unterhalb der zugehörigen Münze ab, sortiert die zweite Zahl aus den Handkarten heraus und legt sie auf einen Ablagestapel, mischt die restlichen Handkarten, fächert sie verdeckt auf und gibt sie seinem linken Nachbarn zur Wahl.

Beispiel: Spieler A hat verdeckt den Priester (Zahl 5) gezogen. Er legt sie verdeckt unterhalb vom fünften Goldstück ab. Aus den restlichen Handkarten sortiert er den Ablassprediger (ebenfalls Zahl 5) heraus und wirft ihn verdeckt auf den Ablagestapel. Er mischt die Restkarten, fächert sie auf und lässt seinen linken Nachbarn eine ziehen.

- Dies wird so lange wiederholt, bis alle 8 bzw. 9 Charakterkarten unterhalb der Münzen liegen. Die Karten werden aufgedeckt und es kann mit diesem Charakterkartensatz gespielt werden.

3. Möglichkeit: Halbzufällige Charakterwahl

- Es wird entschieden, ob mit 8 oder mit 9 Charakteren gespielt wird. Wird mit 8 Charakteren gespielt, werden die beiden 9-er Karten aussortiert.
- **Ein** kompletter Charakterkartensatz mit den Zahlen von 1 bis 8 bzw. 9 wird von einem Spieler, der vorher ausgelost wurde, gut gemischt und verdeckt aufgefächert.
- Sein linker Nachbar zieht verdeckt eine Karte und legt sie vor sich hin. Im Uhrzeigersinn zieht so jeder Spieler eine Karte (auch der, der gemischt hat), bis alle Karten verteilt sind. Haben einige Spieler mehrere Karten auf der Hand, heißt das, dass sie über mehr Entscheidungsgewalt verfügen.
- Aus dem zweiten Charakterkartensatz sucht sich jeder Spieler verdeckt die Zahlen heraus, die den vorher gezogenen Charakteren entsprechen.
- Jeder Spieler wählt aus seinen Handkarten nun die Karte bzw. Karten aus, mit denen gespielt werden soll und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Dabei dürfen natürlich nie zwei gleiche Zahlen gewählt werden. Die Restkarten wandern auf einen Ablagestapel.
Beispiel: Spieler A hat den Meuchler (1) und den König (4) gezogen. Aus dem zweiten Kartensatz sucht er sich somit die Hexe (1) und den Intriganten (4) heraus. Er will, dass im Spiel der Meuchler (1) und der Intrigant (4) vorkommt. Er legt diese beiden verdeckt in die Tischmitte und wirft die Hexe (1) und den König (4) auf den Ablegestapel.
- Hat jeder Spieler seine ausgewählten Karten in die Tischmitte gelegt, werden die Karten aufgedeckt. Mit diesen Charakteren wird dann gespielt.

4. Möglichkeit: Demokratie pur (Abstimmung)

- Bei einer geraden Anzahl an Spielern wird durch Kartenziehen ein Spieler bestimmt, der die Königsfigur erhält. Bei einer ungeraden Spielerzahl fällt das weg.
- Ein Koordinator wird bestimmt. Er hat keine besonderen Vorteile, sondern organisiert den Ablauf der Abstimmung.
- Jeder Spieler bekommt **eine** Münze, mit der er später abstimmen kann.
- Der Koordinator wählt aus beiden Kartensätzen die **zwei zusammenpassenden Karten** (die mit der gleichen Zahl) aus und legt sie offen in die Tischmitte. Es wird mit den beiden 1-ern begonnen (Meuchler und Hexe).
- Auf die Karte mit der rund umrandeten Zahl legt der Koordinator eine Münze vom Vorrat.
- **Jetzt wird abgestimmt:** Jeder Spieler nimmt sich seine Münze und entscheidet für sich, mit welcher Karte gespielt werden soll. Dementsprechend nimmt er die Münze geheim (am besten unter dem Tisch) in seine rechte Hand oder auch nicht. Nimmt man **eine** Münze in die Hand, entscheidet man sich für die Karte auf der die Münze liegt. Nimmt man **keine** Münze in die Hand, entscheidet man sich für die Karte auf der keine Münze liegt.
- **Auszählung:** Haben sich alle Spieler entschieden, legen sie ihre geschlossene Faust mit dem Handrücken auf den Tisch. Auf ein Kommando öffnen alle ihre Hände und der Koordinator zählt die Münzen aus. Sind mehr Münzen als leere Hände vorhanden, wird mit der Karte gespielt, auf der die Münze liegt. Bei einer Mehrzahl von leeren Händen wird mit der Karte gespielt, auf der keine Münze liegt.
- Der Koordinator legt die gewählte Karte auf einen Stapel; die nicht gewählte auf einen Ablagestapel.
- Nun legt der Koordinator das nächste Kartenpaar (mit der nächsthöheren Zahl aus) und platziert wieder eine Münze. Danach müssen die Spieler sich wieder entscheiden, mit welcher Karte sie spielen wollen.
- Diese Prozedur wiederholt sich so lange, bis alle 8 bzw. 9 Charaktere ausgewählt wurden.

- **Der König:** Sollte es zu einem Gleichstand bei der Abstimmung kommen (nur bei gerader Spielerzahl), entscheidet derjenige, der die Königsfigur besitzt, mit welcher Karte gespielt wird. Bei jeder neuen Wahl wandert der König an den linken Nachbarn, auch wenn sein Privileg nicht zum Einsatz kam.

Spielvariante: „Ein guter Spieler weiß jeden Charakter geschickt zu nutzen!“

Dies ist eine mehr glücksabhängige Variante des Spiels. Sie basiert auf zufälliger Kartenwahl im Bezug auf die Charaktere. Sollten sowohl erfahrene als auch unerfahrene Spieler zusammen spielen, verringert diese Variante die Vorteile der erfahrenen Spieler, sodass auch die unerfahrenen eine Chance haben und nicht gleich haushoch verlieren. Spielen alle Spieler zum ersten Mal, ist diese Variante eine gute Möglichkeit die Charaktere und ihre Eigenschaften besser kennen zu lernen, ohne lange nachdenken zu müssen, welche Karte denn nun von Vorteil wäre. Auch für erfahrene Spieler ist diese Variante geeignet. Der Reiz dabei liegt in der unvorhersehbaren Charakterzuteilung und die Aufgabe darin, aus jeder Karte das Beste zu machen.

Und so geht's: Spielt man mit der Erweiterung „Die dunklen Lande“ sollte man sich vorher einigen, mit welchen Charakterkarten gespielt wird (siehe Varianten zur Charakterauswahl). Ein König wird am Anfang bestimmt, der die Charakterkarten mischt und den Grundregeln entsprechend viele Karten offen auslegt. Danach sieht er sich die oberste der Restkarten an und legt diese verdeckt in die Tischmitte. Anschließend mischt er die restlichen Charaktere gut durch und zieht sich verdeckt **eine** davon. Die übrigen Charakterkarten fächert er verdeckt auf und lässt der Reihe nach im Uhrzeigersinn jeden Spieler eine Karte ziehen. Übrig gebliebene Karten legt der König verdeckt ab. Jeder Spieler sieht sich seine Karte an und der König beginnt die Charaktere der Reihe nach aufzurufen. Das weitere Spiel folgt den Grundregeln.