

# KHG

## SPIELANLEITUNG

FÜR 3 – 4 SPIELER

### KHG – DAS SPIEL

Willkommen in der Welt der Korruption. Das Brettspiel gibt jedem die Möglichkeit, sich auf die dunkle Seite zu schlagen, den Staat zu betrügen und seine Mitspieler zu hintergehen. Wenn Dich dabei Dein Gewissen beißt, hast Du schon verloren.

Jeder soll betrügen und unterschlagen und hinterher behaupten »des is' part of the game«. Dabei gilt natürlich stets die Unschuldsumutung: Kein Spieler wird belangt oder gar verurteilt. Dabei ist alles erlaubt, was nicht explizit verboten ist.

Wir haben für »KHG – Das Spiel« die spektakulärsten Korruptionsfälle – mutmaßlich oder abgeurteilt – aus den Bereichen Politik, Banken und Industrie der letzten Jahre gesammelt, aber eine Frage bleibt offen: »Wos woar mei' Leistung?«

### ZIEL

Wenn die Staatskasse leer ist, ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt jener Spieler, der jetzt am meisten Geld auf die Seite geschafft hat.

Wir freuen uns auf Feedback unter:  
[nachricht@khg-das-spiel.at](mailto:nachricht@khg-das-spiel.at)

© 2015, 1. Auflage

### SPIELMATERIAL

- » 1 Spielbrett
- » 4 Spielfiguren
- » 12-seitiger Würfel
- » 24 Korruptionsfallkarten aus den 3 Bereichen Banken, Industrie und Politik
- » 30 Aktionskarten »Macht und Intrige«
- » 8 Ja-/Nein-Chips
- » 15 x 4 Freundschaftsdienste
- » 3 Gelddepot-Plättchen
- » 3 Korruptions-Profi-Plättchen
- » 4 x 21 Geldscheine
- » 1 Spielanleitung
- » 1 Heft mit Daten und Fakten zu den »Vorbildern«

### 4 Sorten Freundschaftsdienste



15 x Schwarzgeld



15 x Schmiergeld



15 x Medienfreund



15 x Insiderfreund



3 x Korruptions-Profi



3 x Gelddepot



## AUFBAU

Sortiert das Geld nach Wert und legt es griffbereit neben den Spielplan. Dies ist die **Staatskasse**. Mischt die **Macht & Intrige Aktionskarten** und bildet damit einen verdeckten Stapel.

Die **24 Korruptions-Fallkarten** werden nach Zahlen sortiert. Legt sie gemeinsam mit den **Freundschaftsdiensten** als Vorrat neben den Spielplan. Jeder wählt eine Spielerfarbe und stellt seine **Spielfigur auf das Startfeld**. Ähnlichkeiten mit Parteifarben sind rein zufällig und haben keinen Einfluss auf das Spielgeschehen.

Jeder Spieler erhält als Startkapital **1 × 200.000, 2 × 100.000, 2 × 50.000** und **1 Macht & Intrige-Aktionskarte**.

Dann nimmt ein Spieler 8 Freundschaftsdienste (2 pro Sorte). Er verteilt sie so, dass jeder Spieler 2 verschiedene bekommt.

Im **Spiel zu dritt** bekommt jeder Spieler 3 Freundschaftsdienste.

Der Spieler, der in der Realität die Straftat mit dem höchsten Strafausmaß begangen hat, beginnt. Bei Uneinigkeit beginnt, wer am höchsten würfelt.

## SPIELABLAUF

Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn. Wenn Du am Zug bist: **Würfle und bewege Deine Spielfigur** um entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn weiter. **Das Feld**, auf dem Deine Spielfigur landet, **bestimmt, was zu tun ist**. Es gibt Freundschaftsdienst- und Korruptionsfallfelder, sowie die 4 Eckfelder: Start, Whistleblower, Freunderlwirtschaft und Untersuchungsausschuss.

Während Deines Zuges darfst Du außerdem 1 »Macht & Intrige« Aktionskarte kaufen und auch beliebig viele Aktionskarten ausspielen.

Wenn Du genug Geld hast, darfst Du zusätzlich noch ein **Gelddepot** anlegen. Kontrolliere auch, ob Du nicht ein **Korruptions-Profi-Plättchen** nehmen darfst. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

## DIE SPIELFELDER

### START UND FREUNDERLWIRTSCHAFT

Immer, wenn Du auf oder über eines dieser beiden Felder ziehst, beziehst Du Profit aus der Staatskasse. Dieser Profit setzt sich zusammen aus:

- › **100.000 für jeden Korruptionsfall**
- › **Boni für Deine Gelddepots**
- › **Boni für Deine Korruptionsprofis**

Landest Du genau auf einem dieser Felder, darfst Du Dir zusätzlich einen Freundschaftsdienst Deiner Wahl nehmen.

### FREUNDSCHAFTSDIENST

Auf der Jagd, beim Yachurlaub und im Nightclub, beim Charity- oder Societyevent, in der VIP-Lounge, über Deine Logenmitgliedschaft oder mit ein paar Zeitungsinseraten können neue Freundschaften geschlossen werden.

Wenn Du auf einem dieser Felder landest, nimm Dir die angegebenen Freundschaftsdienste. Du wirst sie als Einsatz für Deine Korruptionsfälle brauchen.

### WHISTLEBLOWER

Landest Du genau auf diesem Feld, enthüllst Du dunkle Machenschaften: Wähle eine beliebige Korruptions-Fallkarte eines Mitspielers. Leg diese und die darauf liegenden Freundschaftsdienste zurück in den Vorrat. Der betroffene Spieler kann versuchen, sich bei Dir mit einer Bestechung freizukaufen.

### UNTERSUCHUNGSAUSSCHUSS

Landest Du genau auf diesem Feld, kommst Du vor den U-Ausschuss: Du entscheidest Dich dabei natürlich mehrfach der Aussage und hältst dicht. Dafür bekommst Du 300.000 von jedem Mitspieler.

## KORRUPTIONSFÄLLE

Landest Du auf einem der 24 Korruptionsfälle, kannst Du versuchen daraus Profit zu schlagen. Nimm die entsprechende Fallkarte aus dem Vorrat, lies sie vor und leg sie offen aus. Es gibt 2 Arten von Korruptionsfallkarten.

### EIN GLÜCKSFALL

Die Korruptionsfallkarte zeigt im oberen Teil des weißen Kästchens den benötigten Einsatz. Lege Karte und Einsatz in die Mitte des Spielbretts und würfle. Die Karte zeigt 2 Würfelwerte:

Dein Ergebnis liegt unter dem niedrigeren Würfelwert? So machst Du keinen Profit! Leg sowohl Freundschaftsdienst als auch Fallkarte zurück in den Vorrat.

**Den Freundschaftsdienst  
»Schwarzgeld« als  
Einsatz brauchst Du,  
um den Fall spielen  
zu können.**



**1 – 2**  
Verlust der Karte

**7 oder mehr**  
500.000 Profit

**3 oder mehr**  
200.000 Profit

Dein Ergebnis ist **so hoch wie** einer der angegebenen **Würfelwerte** oder höher? Nimm den entsprechenden Profit aus der Staatskasse. Der Profit ist neben dem Würfelwert angegeben. **Behalte die Korruptions-Fallkarte** und leg sie offen auf. Die genutzten Freundschaftsdienste werden am Spielbrett auf dem jeweiligen Fall platziert.

## PACKELEI ODER VERRAT

Diese Korruptionsfallkarte bietet sehr große Profit- aber auch Verlustmöglichkeiten. Für so einen großen Betrug musst Du auf jeden Fall einen Mitspieler finden, der mit Dir gemeinsame Sache macht.

**Diesen Einsatz brauchst Du, um den Fall spielen zu können.**

**»J« + »J«**  
je 800.000 Profit,  
wenn beide  
»Ja« sagen

**»N« + »J«**  
2,4 Mio. für »Nein«,  
Verlust von Karte und  
Einsatz für »Ja«

**»N« + »N«**  
Verlust von Karte  
und Einsatz, wenn  
beide »Nein« sagen



Hast Du einen Partner gefunden, müsst Ihr Euch zunächst darüber einigen, wer welchen Teil des Einsatzes übernimmt. Liegen Karte und Einsatz in der Mitte des Spielbretts, könnt Ihr den Betrug beginnen.

Eure Handschlagqualität wird sogleich auf die Probe gestellt: Bei einer Untersuchung wird gefragt: **»War alles supersauber?«**

Nehmt beide je einen Ja- und Nein-Chip und wählt geheim und ohne Absprache einen davon aus. Deckt Eure Antworten zugleich auf:

- ▶ **2 × Ja: Profit und Einsatz für beide Spieler**
- ▶ **2 × Nein: Verlust von Karte und Einsatz**
- ▶ **Ja und Nein: Verlust von Karte und Einsatz für Ja. Profit und Einsatz für Nein.**

Bei Profit für den Spieler, der am Zug ist, erhält er die Fallkarte. Der Partner kann nur Profit erhalten, niemals aber die Fallkarte. Die genutzten Freundschaftsdienste kommen auf den Fall am Spielbrett.

## WAS NOCH WICHTIG IST

### MACHT & INTRIGE

Pro Zug kannst Du **1 Aktionskarte »Macht & Intrige« kaufen**. Für den Kauf bezahlst Du 200.000 in die Staatskassa und nimmst Dir die oberste Karte vom Stapel. Die Aktionskarten kannst Du jederzeit ausspielen. Einige Aktionskarten »Macht und Intrige« ermöglichen es Dir, auf Aktionen anderer Spieler zu reagieren.

Merke:

- > »Nochmals Würfeln« kann für jeden Würfelwurf eingesetzt werden.
- > »Stارانwalt« führt bei einem Korruptionsfall immer zum größtmöglichen Profit.
- > »Lobbying« hilft nur gegen andere »Macht & Intrige« Aktionskarten.

*Alternative Spielvariante: Pro Runde dürfen 2 Aktionskarten »Macht & Intrige« um je 100.000 gekauft werden.*

### AKTIVE KORRUPTIONSFÄLLE

Landest Du auf einem Korruptionsfall, dessen Fallkarte bereits bei einem Mitspieler liegt, kannst Du ihn verklagen:

#### Du willst den Korruptionsfall übernehmen?

Leg dazu den auf der Fallkarte geforderten Freundschaftsdienst als Einsatz bereit. Dann würfeln Kläger und Angeklagter. Das höhere Ergebnis gewinnt das Verfahren. Gewinnst Du, erhältst Du vom Angeklagten die Fallkarte und den niedrigeren darauf angegebenen Profit. Dein eingesetzter Freundschaftsdienst verbleibt auf dem Spielbrett. Gewinnt der Angeklagte, bekommt er Deinen eingesetzten Freundschaftsdienst und behält die Fallkarte.

#### Du willst den Korruptionsfall nur aufliegen lassen?

In diesem Fall musst Du keinen Freundschaftsdienst einsetzen. Ihr würfelt wiederum. Gewinnst Du das Verfahren, gehen Fallkarte und Freundschaftsdienste zurück in den Vorrat.

## GELDDEPOTS

Wer genug Geld hat, kann es in einer Steueroase, einer Briefkastenfirma oder einer Stiftung parken. Das bringt zusätzliche Boni. Wenn Du am Zug bist, kannst Du ein freies **Gelddepot-Plättchen auf den geforderten Betrag legen**. Das Geld zählt weiterhin zu Deinem Vermögen. Du darfst es aber nicht verwenden, solange es im Depot liegt. Dein Depot kannst Du jederzeit auflösen. Leg dazu das Gelddepot-Plättchen zurück in den Vorrat. Ein Spieler darf mehrere Depots gleichzeitig haben.

## KORRUPTIONS-PROFI

Hast Du aktuell die meisten Fallkarten (mindestens 2) aus einem der 3 Korruptions-Bereiche gesammelt, giltst Du als Korruptionsprofi für »Bank«, »Industrie« oder »Politik«. Du erhältst das entsprechende **Korruptions-Profi-Plättchen**. Es **verdoppelt die Boni** Deiner Korruptionsfälle aus diesem Bereich.

*3 Fallkarten aus dem Bereich »Politik« bringen also  $3 \times 2 \times 100.000 = 600.000$*

Im Verlauf des Spiels wandern diese Plättchen von Spieler zu Spieler. Vergiss also nicht zu kontrollieren, ob Du nicht gerade Korruptionsprofi bist.

## FREIER MARKT

Es herrscht grundsätzlich Handelsfreiheit. Ihr dürft jederzeit jede Art von Tausch oder Verkauf untereinander durchführen, solange Ihr Euch dabei an die Regeln und den Spielablauf haltet. Ihr dürft auch gegenseitig mit Aktionskarten drohen, ohne sie auszuspielen. Vielleicht funktioniert ja der Erpressungsversuch.

## SPIELEND

»KHG – Das Spiel« endet sofort, wenn die **Staatskasse leer** ist.