

# MIT TRICK & TÜCKE

*Ein abgekartetes Spiel von Dr. Marc Hein*

## Zwei konkurrierende Geheimbünde:

Auf der einen Seite der traditionsreiche Dornenbund, dessen Anhänger aus den einflussreichsten Familien stammen. Mit ihren strengen Strukturen und eloquentem Auftreten operieren sie seit vielen Jahrzehnten geschickt aus dem Verborgenen.

Auf der anderen Seite der neuartige Maschinenbund mit einem Faible für dampfbetriebene Apparaturen. Aus dem Untergrund entsprungen, wirkt ihr Auftreten oft plump, da sie beim Austausch von Argumenten auch gerne auf ihre Muskelkraft vertrauen.

Doch welcher Geheimbund verhilft einem am ehesten zu Macht und Geld?

Wer kaltblütig genug spielt und im richtigen Moment die Seite wechselt, wird am Ende triumphieren!

## Spielinhalt

44 Karten, aufgeteilt in:



36 Aktionskarten  
(6 farblich markierte Sets  
mit jeweils 6 Karten)



6 doppelseitige  
Geheimbundkarten



2 Schatztruhen



40 Münzen



36 Siegel

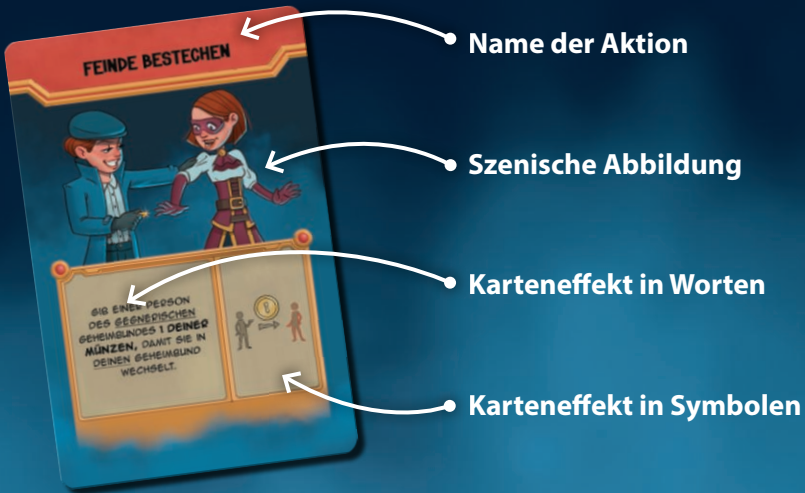
1 Spielanleitung



# Spielziel

Das Ziel ist es, mit guter Taktik und dem richtigen Kalkül als Erstes fünf oder mehr Siegel zu erlangen. Dabei dürft ihr eure Pläne mit den anderen absprechen und euch gegenseitig beratschlagen. Aber Vorsicht! Niemand ist verpflichtet, sich an diese Absprachen zu halten ...

## Aufbau der Aktionskarten:



## Spielvorbereitung

- Legt alle **Münzen** und **Siegel** als *allgemeinen Vorrat* in der Tischmitte bereit.
- Legt die **2 Schatztruhen** offen in der Tischmitte aus.
- Nehmt euch alle jeweils ein farblich markiertes Set **Aktionskarten**.
- Nehmt euch alle **2 Münzen** und legt sie vor euch ab.
- Nehmt euch alle **1 Geheimbundkarte**. Wählt alle geheim eine der beiden Seiten aus und verdeckt sie mit eurer Hand. Sind alle bereit, zeigt ihr eure Geheimbundkarte her und lasst sie offen vor euch liegen.
- Bestimmt eine Person, die beginnt.



# Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, musst du **eine** der beiden folgenden Aktionen ausführen:

**AGIEREN**

oder

**PAUSIEREN**

## **AGIEREN**

Spiele 1 beliebige Aktionskarte aus deiner Hand offen vor dir aus und führe den Karteneffekt sofort durch.

*Achtung: Du musst immer den kompletten Karteneffekt durchführen können, sonst darfst du die Aktionskarte nicht ausspielen!*

## **PAUSIEREN**

Nimm alle deine ausgespielten Aktionskarten wieder zurück auf die Hand.

*Achtung: Du darfst diese Aktion nur durchführen, wenn du mindestens 1 Aktionskarte vor dir ausliegen hast.*

## **Schatztruhe voll!**

Sobald du die **fünfte Münze** in eine Schatztruhe legst, erhältst du **2 Siegel** aus dem allgemeinen Vorrat, die du vor dir ablegst. Alle anderen Personen, die sich aktuell in deinem Geheimbund befinden, erhalten jeweils **1 Siegel**.

Leere anschließend die Schatztruhe und lege die fünf Münzen zurück in den *allgemeinen Vorrat*.

# Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn jemand **5 oder mehr Siegel** gesammelt hat. Diese Person gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, die mehr Münzen besitzt. Bei erneutem Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.



# Die 6 Aktionskarten im Überblick:



Stihl **1 Münze** einer Person aus deinem Geheimbund und wechsele danach zum gegnerischen Geheimbund.

*(Du darfst diese Aktionskarte nur ausspielen, wenn sich mindestens eine weitere Person in deinem Geheimbund befindet und sie mindestens 1 Münze besitzt. Drehe anschließend deine Geheimbundkarte auf die andere Seite um.)*



Gib einer Person aus deinem Geheimbund **2 Münzen** aus dem *allgemeinen Vorrat*.

*(Du darfst diese Aktionskarte nur ausspielen, wenn sich mindestens eine weitere Person in deinem Geheimbund befindet.)*



Gib einer Person des gegnerischen Geheimbundes **1 deiner Münzen**, damit sie in deinen Geheimbund wechselt.

*(Du darfst diese Aktionskarte nur ausspielen, wenn du mindestens 1 Münze besitzt und sich mindestens eine Person im gegnerischen Geheimbund befindet. Diese Person muss sofort die Seiten wechseln und ihre Geheimbundkarte umdrehen!)*



### GEFALLEN EINFORDERN



LEGE 1 **DEINER MÜNZEN** IN DIE **SCHATZTRUHE** DEINES **GEHEIMBUNDES**.  
UNABHÄNGIG DAVON, OB DIES MÖGLICH WAR, NIMMST DU DIR **2 MÜNZEN** AUS DEM ALLGEMEINEN VORRAT.



Lege **1 deiner Münzen** in die **SCHATZTRUHE** deines Geheimbundes. Unabhängig davon, ob dies möglich war, nimm dir **2 Münzen** aus dem *allgemeinen Vorrat*.

*(Besitzt du Münzen, musst du 1 davon in die Schatztruhe legen. Du darfst diese Aktionskarte aber auch ausspielen, wenn du keine Münzen besitzt! In beiden Fällen nimmst du dir 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.)*



### TRIBUT ZAHLEN



LEGE EINE **BELIEBIGE ANZAHL** DEINER **MÜNZEN** IN DIE **SCHATZTRUHE** DEINES **GEHEIMBUNDES**.

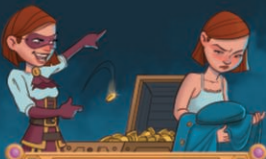


Lege eine **beliebige Anzahl** deiner **Münzen** in die **SCHATZTRUHE** deines Geheimbundes.

*(Du darfst diese Aktionskarte nicht ausspielen, wenn du keine Münzen besitzt.)*



### KONKURENZ AUSSTECHEN



LEGE **1 DEINER MÜNZEN** IN DIE **SCHATZTRUHE** DEINES **GEHEIMBUNDES**.  
ZWINGE EINE PERSON DEINES **GEHEIMBUNDES**, ZUM **GEGNERISCHEN** GEHEIMBUND ZU WECHSELN.



Lege 1 deiner Münzen in die **SCHATZTRUHE** deines Geheimbundes.  
Zwinge eine Person deines Geheimbundes zum **gegnerischen** Geheimbund zu wechseln.

*(Du darfst diese Aktionskarte nur ausspielen, wenn du mindestens 1 Münze besitzt und sich mindestens eine weitere Person in deinem Geheimbund befindet. Die Person muss sofort die Seiten wechseln und ihre Geheimbundkarte umdrehen!)*





---

Wenn ihr zu „Mit Trick und Tücke“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:  
**Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Wien, Austria oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)**

---



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.  
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.  
Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik\_spiele



PiatnikSpiele