

SPIELIDEE

In diesem Stichspiel gewinnt ihr nach 3 Runden, wenn ihr eure Hand am besten einschätzen könnt und die meisten Punkte sammelt. Aber Vorsicht: Jederzeit kann die Revolution ausgerufen werden, die das Wertesystem auf den Kopf stellt! Findet eure Verbündeten und gewinnt gemeinsam das Spiel.

SPIELMATERIAL

❶



(Vorder- und Rückseite)

❷



(Vorder- und Rückseite)

❸



(Vorder- und Rückseite)

❹



❺



❶ 60 Karten (mit Werten von 1 bis 12 in 4 Farben)
❷ 1 Revolutionskarte (Revolution der Klassen / Feministische Revolution)
❸ 13 Regelkarten
❹ 1 Bietmarker
❺ 1 Bietplan (im Innern des Deckels)

SPIELVORBEREITUNG

- Platziert den **Schachteldeckel** umgedreht ❺ in der Mitte der Spielfläche. Legt die **Revolutionskarte** ❷ und den **Bietmarker** ❹ daneben.
- Legt die 13 Regelkarten ❸ für das erste Spiel zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie erst für die fortgeschrittene Variante (siehe S. 5).
- Im Spiel mit 5–6 Personen benutzt ihr alle **Karten** ❶. Legt im Spiel mit 3–4 Personen die 12 Karten mit der 5+ -Markierung *(Lehrerin, Sachbearbeiterin, Börsenmakler)* in die Schachtel zurück.
- Mischt die Karten und teilt sie entsprechend der Personenzahl aus:
  - Bei 3–5 Personen: 12 Karten pro Person
  - Bei 6 Personen: 10 Karten pro Person

Im Spiel mit 3 Personen bleiben 12 Karten übrig. Legt diese Karten unbesehen zur Seite. Ihr braucht sie in dieser Runde nicht. Mischt sie aber für die nächste Runde wieder in den Stapel, bevor ihr die 12 Karten austeilt.

- Die Person, die das meiste Geld bei sich hat, beginnt das Spiel.
- Ihr benötigt zum Spielen zusätzlich einen Zettel und Stift (nicht enthalten).

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 3 Runden. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt:

1. Bieten
2. Ausspielen
3. Wertung

1. BIETEN

Die Startperson muss das erste Gebot abgeben. Dafür platziert sie den Bietmarker auf **1 der 4 Werte in der untersten Reihe** auf dem Bietplan. Die anderen Personen folgen im Uhrzeigersinn.

Immer wenn du an die Reihe kommst, musst du entweder das aktuelle **Gebot erhöhen** oder **passen**.

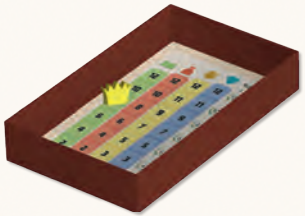
Wenn du das **Gebot erhöhst**, musst du entweder den Bietmarker auf einen Wert **rechts** vom aktuellen Gebot **in derselben Reihe** oder auf einen **Wert deiner Wahl in der nächsthöheren Reihe** bewegen.

Wenn du **passt**, wirst du übersprungen. Du darfst wieder ein neues Gebot abgeben, solltest du nochmal an die Reihe kommen.

Ihr gebt im Uhrzeigersinn so lange eure Gebote ab oder passt, bis eine Person ein Gebot abgeben hat und danach **alle anderen Personen passen**.

Die Person, die das letzte Gebot abgegeben hat, gewinnt die Bietphase und wird zur **Parteispitze**. Diese Person nennt nun 1 Karte, die sie selbst nicht auf der Hand hat (z. B.: „Die grüne 8"). Wer auch immer diese Karte auf der Hand hat, meldet sich und ist für diese Runde **Parteivize** der Parteispitze. Sie spielen nun als **Verbündete im Team** gegen die anderen Personen.

Änderung im Spiel mit 3 Personen: Die Parteispitze spielt alleine gegen das Team aus den anderen 2 Personen.





2. AUSSPIELEN

Die Person, die **links neben der Parteispitze** sitzt, wählt 1 Karte von ihrer Hand und spielt sie offen in die Mitte der Spielfläche aus. Mit diesem ***Anspiel*** beginnt der erste **Stich**.

Anspiel: Die Farbe der ersten gespielten Karte gilt für diesen Stich als angespielte Farbe.

Spielt dann im Uhrzeigersinn je 1 Karte aus eurer Hand offen in die Mitte aus.

Dabei besteht ***Farbzwang***.

Farbzwang: Du **musst** (falls möglich) 1 Karte in der **angespielten Farbe** ausspielen. Nur wenn du keine Karte mit dieser Farbe auf der Hand hast, darfst du 1 Karte deiner Wahl spielen.

Sobald ihr je 1 Karte ausgespielt habt, verteilt ihr den Stich. Dazu vergleicht ihr die Farben der ausgespielten Karten: Die Karte mit dem höchsten Wert in der ***Trumpffarbe*** gewinnt den Stich.

Trumpffarbe: Die **Farbe der Spalte, in der der Bietmarker liegt**, gilt für die gesamte Runde als **stärkste Farbe** und damit als Trump(f)farbe (ihr dürft sie auch die Obamafarbe nennen).

Hat niemand eine Karte in der Trumpffarbe gespielt, ist als nächstes die **angespielte Farbe** am stärksten und die Karte mit dem höchsten Wert in der angespielten Farbe gewinnt den Stich.
Sollten 2 Karten **gleich stark** sein (sie haben also die gleiche Farbe und den gleichen Wert – was durch bestimmte Effekte möglich sein kann), dann gilt die Karte als die stärkste, die **zuerst** gespielt wurde.
Die Person, die den Stich gewonnen hat, sammelt die gespielten Karten ein und legt sie als einen einzelnen Stapel verdeckt vor sich ab. Jeder **gewonnene Stich** bringt am Ende der Runde **1 Punkt**.
Die Person, die den Stich gewonnen hat, hat im nächsten Stich das Anspiel und spielt die erste Karte aus.

Änderung im Spiel mit 6 Personen: Sowohl die **stärkste** als auch die **zweitstärkste** Karte gewinnen am Ende den Stich. Die Person mit der **stärksten Karte** darf sich zuerst 3 der ausgespielten Karten aussuchen. Diese 3 Karten bilden ihren gewonnen Stich.
Die Person mit der **zweitstärksten Karte** nimmt die 3 restlichen Karten als ihren Stich.
Die Person mit der stärksten Karte hat im nächsten Stich das Anspiel.

UNFÄHIGER ANFÜHRER



Du darfst **als erste Karte** eines Stichs **nicht Den Präsidenten** (Wert 12) ausspielen.
Ausnahme: Wenn du ausschließlich *Präsidenten* auf der Hand hast, musst du einen *Präsidenten* spielen.

UMVERTEILUNG



Wenn du einen Stich mit **Dem Armen** (Wert 1) gewinnst, darfst du **1 Stich** von der Person mit den meisten gewonnenen Stichen **stehlen**. Haben 2 oder mehr Personen dieselbe Anzahl Stiche gewonnen, darfst du entscheiden, bei welcher von diesen Personen du den Stich stiehlst.
Der Begriff „stehlen" wird in diesem Fall nur zum besseren Regelverständnis benutzt. Im wirklichen Leben werden Besteuerung und Umverteilung von Vermögen – daher auch der Titel „Tax the Rich" – als eine für alle unterhaltsame und gesunde Aktivität befürwortet.

Änderung im Spiel mit 6 Personen: Es ist möglich, dass 2 Personen mit *Dem Armen* gleichzeitig einen Stich gewinnen. Aber nur die Person mit der **stärksten Karte** (also die zuerst gespielte) darf eine **Umverteilung** durchführen.

REVOLUTION DER KLASSEN

Wenn du eine Karte ausgespielt hast und **danach die restlichen Karten in deiner Hand alle eine rote Flagge** zeigen (d. h. alle Karten haben die Werte 1 bis 3), darfst du sofort nach dem Ausspielen deiner Karte die **Revolution der Klassen** ausrufen. Wenn du das tust, legst du deine Handkarten offen **für alle sichtbar** aus (du spielst ab jetzt mit offenen Karten). Die offenen Karten gelten weiterhin als „in deiner Hand", du darfst sie in späteren Stichen wie üblich ausspielen.
Sobald die Revolution der Klassen ausgerufen wurde, verändert sich **sofort** (also bereits für den aktuellen Stich) die Rangfolge der Kartenwerte: Ab jetzt gilt der **niedrigste Wert als die stärkste Karte** und der höchste Wert als die schwächste Karte. Das gilt bis zum Ende der aktuellen Runde.
Hinweis: Die Rangfolge der Farben ändert sich dadurch nicht. Die Trumpffarbe ist also weiterhin die stärkste Farbe.

Wichtig: In jeder Runde kann nur 1 Person eine Revolution ausrufen.

3. WERTUNG

Nachdem ihr alle eure Karten ausgespielt habt, endet die Runde und ihr zählt eure Punkte:
Jede Person erhält **1 Punkt für jeden Stich**, den sie gewonnen hat.
Dann überprüfen die Parteispitze und -vize, ob sie gemeinsam **mindestens** so viele Stiche gewonnen haben, wie der Bietmarker im Moment anzeigt (es dürfen auch mehr sein).
Falls ja, erhalten **beide** zusätzlich die Bonuspunkte, wie sie am rechten Rand der Reihe mit dem Bietmarker angezeigt werden. Achtet dabei auf die richtige Anzahl Punkte der aktuellen Runde.
Falls nein, erhalten stattdessen alle anderen Personen die entsprechenden Bonuspunkte.

Änderung im Spiel mit 3 Personen: Die Parteispitze muss alleine mindestens so viele Stiche gewinnen, wie sie in der Bietphase geboten hat. Schafft sie das nicht, bekommen die anderen 2 Personen die Bonuspunkte.

Notiert eure Punkte auf einem Zettel.
Sammelt dann alle Karten ein und mischt sie. Teilt dann wieder jeder Person die korrekte Anzahl Karten aus (siehe S. 1) und **beginnt die nächste Runde**. Die Person, die den letzten Stich gewonnen hat, gibt das erste Gebot ab.

SPIELENDE

Nach 3 Runden endet das Spiel. Die Person mit den **meisten Punkten** und die Person mit den **zweitmeisten Punkten** gewinnen **gemeinsam** das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, die in der letzten Runde die meisten Punkte gemacht hat. Sollte es da auch einen Gleichstand geben, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Personen.

Änderung im Spiel mit 3 Personen: Nur die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

FORTGESCHRITTENE VARIANTE

Wenn ihr bereits Erfahrung mit Stichspielen habt, empfehlen wir euch zusätzlich mit der *Feministischen Revolution* und den *Regelkarten* zu spielen.

FEMINISTISCHE REVOLUTION

Wenn du eine Karte ausgespielt hast und **danach die restlichen Karten in deiner Hand alle ein feministisches Symbol** zeigen, darfst du sofort nach dem Ausspielen deiner Karte die **Feministische Revolution** ausrufen. Wenn du das tust, legst du deine Handkarten offen **für alle sichtbar** aus (du spielst ab jetzt mit offenen Karten). Die offenen Karten gelten weiterhin als „in deiner Hand", du darfst sie in späteren Stichen wie üblich ausspielen. **Ab sofort** ist der Wert aller Karten mit weiblichen Charakteren **um 10 erhöht**. Wichtig: Das gilt auch für die Karten mit weiblichen Charakteren, die kein feministisches Symbol zeigen (z. B. ist der Wert der Karte *Die Richterin* dann: 9+10 = 19)! Die weiblichen Charaktere sind: *Die Mutter, Die Lehrerin, Die Künstlerin, Die Journalistin, Die Sachbearbeiterin, Die Wissenschaftlerin* und *Die Richterin*.
(Ja, in diesem Fall profitieren vom Feminismus nur die weiblichen Charaktere. Im wirklichen Leben haben selbstverständlich alle was vom Feminismus – Frauen, Männer und Diverse – denn es geht ja um Gleichberechtigung für alle!)

Wichtig: In jeder Runde dürft ihr höchstens **1 Revolution** ausrufen; entweder die *Revolution der Klassen* **oder** die *Feministische Revolution*.

REGELKARTEN

Mischt bei der Spielvorbereitung alle **Regelkarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Bietplan. Beachtet, dass ihr 3 der Karten nur im Spiel mit 5–6 Personen benutzen könnt (siehe S. 8). Legt diese 3 Karten vor dem Mischen in die Schachtel zurück, falls ihr mit 3–4 Personen spielt.
Deckt noch vor dem Bieten die oberste Regelkarte vom Stapel auf und legt sie offen unter dem Bietplan aus. Die Regelkarte führt ein Effekt für die darauf abgebildete Karte ein und gilt bis zum Spielende. Wiederholt diesen Schritt zu Beginn der 2. und 3. Runde (jeweils vor dem Bieten). Legt die aufgedeckten Regelkarten nebeneinander aus. Die 2. und 3. Runde werden also mit 2 bzw. 3 Regelkarten gespielt.
Eine Erklärung aller Regelkarten findet ihr auf den Seiten 6–8. Aktiviere den Effekt einer Regelkarte immer dann, wenn die entsprechende Bedingung auf der Regelkarte („Wenn ...") erfüllt ist.

SZENARIEN

Statt zufällige Regelkarten aufzudecken, könnt ihr auch **jede Runde** ein anderes der folgenden Szenarien ausprobieren (oder eure eigenen gestalten):

- ***Impfstudien:*** 7 (Wissenschaftlerin), 8 (Arzt)
- ***Streikbrecher:*** 3 (Arbeiter), 11 (Millionär)
- ***Schnee auf meiner Paradeuniform:*** 6 (Polizei), 10 (Influencer)
- ***Die Tatortmalerin:*** 4 (Künstlerin), 9 (Richterin)
- ***Der Skandal:*** 2 (Mutter), 5 (Journalistin), 10 (Influencer)
- ***Diktatur:*** Jede Runde, nach der Bietphase, entscheidet die Parteispitze welche Regelkarte aufgedeckt wird.
- ***Anarchie:*** Spielt mit allen Regelkarten auf einmal. YOLO!

REGELKARTEN

2 Die Mutter | *Neues Leben*



Wenn du einen Stich gewinnst, der die *Mutter* enthält, lege sie als separaten Stich vor dir ab.

3 Der Arbeiter | *Gewerkschaftsgründung*



Wenn du einen *Arbeiter* als letzte Karte in einem Stich ausspielst, entscheidest du, ob er den Wert 0 oder 13 hat.

4 Die Künstlerin | *Freigeist*



Wenn du eine *Künstlerin* in einen Stich ausspielst, spielen die Kartenfarben bei der Verteilung des Stichs keine Rolle (auch nicht die Trumpffarbe). Es werden nur die Werte der Karten berücksichtigt.

5 Die Journalistin | *Freie Presse*



Wenn du eine *Journalistin* ausspielst, müssen alle anderen Personen sofort 2 zufällige verdeckte Karten aus ihrer Hand aufdecken. Die Personen lassen ihre aufgedeckten Karten offen vor sich liegen – sie zählen weiterhin als „in ihrer Hand" und dürfen in Stichen ausgespielt werden.

6 Der Polizist | *Stoppen & Filzen*



Wenn du einen *Polizisten* ausspielst, ziehe sofort 1 zufällige Karte aus der Hand 1 anderen Person (oder nimm ggf. 1 Karte deiner Wahl aus den offen vor ihr liegenden Karten). Gib ihr dann im Gegenzug 1 Karte deiner Wahl von deiner Hand zurück.

7 Die Wissenschaftlerin | *Widerlegt*



Wenn du eine *Wissenschaftlerin* ausspielst, wird bei der Verteilung des Stichs die stärkste Karte ignoriert, d. h. die zweitstärkste Karte gewinnt. Wenn mehrere *Wissenschaftlerinnen* gespielt werden, ignoriert jede eine andere Karte (d. h. wenn 2 *Wissenschaftlerinnen* gespielt werden, gewinnt die drittstärkste Karte den Stich usw.). Beachte, dass eine *Wissenschaftlerin* sich selbst widerlegen kann. Wenn alle gespielten Karten *Wissenschaftlerinnen* sind, gewinnt niemand den Stich.

8 **Der Arzt** | *Impftermin*



Ein *Arzt*, der im gleichen Stich wie *Der Arme* gespielt wird, gilt unabhängig von seiner Farbe als stärkste Karte. Beachtet, dass bei mehreren gespielten Ärzten der zuerst gespielte als stärkster gilt.

9 **Die Richterin** | *Überstimmt*



Wenn du mit einer *Richterin* einen Stich gewinnst, musst du den Bietmarker auf ein anderes Feld innerhalb derselben Reihe verschieben. Das bedeutet, dass du die Trumpffarbe und möglicherweise auch die Anzahl der Stiche änderst, die für Bonuspunkte erforderlich sind.

10 **Der Influencer** | *Selbstverliebt*



Vor der Wertung am Ende der Runde muss jede Person für je 2 *Influencer* in ihren gewonnenen Stichen 1 ihrer Stiche an eine beliebige Person des gegnerischen Teams weitergeben. Wenn du alle 4 *Influencer* gesammelt hast, musst du also 2 Stiche weitergeben. Ihr dürft euch während dem Ausspielen die Karten in euren gewonnenen Stichen nicht anschauen. Versucht also, euch zu merken, wo sich die *Influencer* befinden (für den Fall, dass ihr einen Stich stehlen könnt).

11 **Der Milliardär** | *Feindliche Übernahme*



Wenn du einen *Milliardär* ausspielst, musst du den *Milliardär* gegen eine Karte tauschen, die bereits von einer anderen Person ausgespielt wurde. Wenn du den *Milliardär* als erste Karte eines Stichs ausspielst, musst du ihn gegen die Karte tauschen, die die letzte Person ausspielt.

Hinweis: Wenn die erhaltene Karte durch eine Regelkarte einen Effekt beim Ausspielen hat („Wenn du ... ausspielst"), aktivierst du diesen Effekt nicht erneut. Nur wenn die Karte verdeckt war (aufgrund von *Insiderhandel* des *Börsenmaklers*), aktivierst du ggf. ihren Effekt, wenn du sie aufdeckst. Das gilt auch für Effekte, die erst bei der Verteilung des Stichs wirksam werden (z. B. die Effekte der *Richterin*, des *Arztes* und der *Sachbearbeiterin*).

REGELKARTEN: NUR IM SPIEL MIT 5-6 PERSONEN

3.5 Die Lehrerin | *Korrektur*



Wenn du eine *Lehrerin* ausspielst, zeige sofort auf 1 andere Person. Bei der Verteilung des Stichs ist der Wert der Karte dieser Person um 2 reduziert.

5.5 Die Sachbearbeiterin | *Verordnung*



Wenn du eine *Sachbearbeiterin* ausspielst, entscheidest du nach der Verteilung des Stichs, wer im nächsten Stich das Anspiel hat (es muss eine andere Person sein als die, die den Stich gewonnen hat). Wenn mehrere *Sachbearbeiterinnen* in demselben Stich gespielt werden, nutzt nur die Person, die zuerst eine *Sachbearbeiterin* ausgespielt hat, diese Fähigkeit.

7.5 Der Börsenmakler | *Insiderhandel*



Wenn du eine Karte in einem Stich ausspielst, darfst du deine Karte verdeckt ausspielen, wenn du gleichzeitig einen *Börsenmakler* aus deiner Hand aufdeckst. Ein aufgedeckter *Börsenmakler* bleibt offen vor dir liegen und zählt als „in deiner Hand" (du darfst ihn also in einem späteren Stich ausspielen, aber nicht erneut aufdecken). Beginnst du den Stich mit einer verdeckten Karte, musst du die Farbe der Karte wahrheitsgemäß ansagen. Sie gilt als die angespielte Farbe. Wenn alle Personen eine Karte gespielt haben, deckst du deine verdeckte Karte auf (und führst ggf. ihren Effekt aus, wenn eine Regelkarte dafür im Spiel ist). Wenn mehrere Personen verdeckte Karten spielen, deckt diese in der Spielreihenfolge auf (und handelt ggf. ihre Effekte ab).

Spieldesign: Kristian A. Østby, Kjetil Svendsen
Illustrationen: Serena Schiani, Sylvain Leroy
Grafikdesign: PTS Creation

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Robert Gärtner
Übersetzung und Redaktion: Benjamin Kraft

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von ALION GAMES. © 2025 ALION GAMES. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de