

S P I E L A N L E I T U N G



Willkommen im Club!

*Ein Spiel von Reiner Knizia.*

MEMBERS ONLY

Ein Kombinationsspiel für 3 bis 5 Spieler ab 12 Jahren.



# Was gehört zum Club?

## SPIELMATERIAL

Alles, was Sie in unserem Club brauchen, finden Sie hier:

- diese Spielanleitung,
- ein Spielbrett,
- 65 Symbolkarten (für fünf Wetten je elf Karten und je zwei Minuskarten),
- 25 Wettsteine in fünf verschiedenen Farben (je vier einfache und je ein Doppelstein),
- 5 weiße Risikosteine und
- 25 Wertungssteine (je fünf Stück in jeder der fünf Farben).

*Übrigens: Lange Zeit galten Frauen in den Londoner Clubs als nicht „clubbable“. Diese Zeiten sind endgültig vorbei. Deshalb meinen wir natürlich auch Spielerinnen, wenn wir von Spielern reden.*

## Hinter verschlossenen Türen.

***Wie sagt diskret die kleine Messingtafel neben dem Eingang? Members only - nur für Mitglieder. Kein Wunder, daß man hier keinen Fremden reinlassen will. Denn hinter der schweren Tür dieses englischen Clubs geht's ganz schön verrückt zu.***

# You are very welcome.

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Wer kennt nicht die Wettleidenschaft der Engländer? Um in diesen Club reinzukommen, müssen Sie deshalb den Ausgang fünf verschiedener Wetten richtig einschätzen. Sammeln Sie so die meisten Pluspunkte von allen Bewerbern und beweisen Sie, daß Sie ein würdiges Clubmitglied sein können.

Natürlich sind die fünf Wetten typisch britisch.

1. *Welcher echte Londoner geht schon ohne Regenschirm aus dem Haus?* Aber an wievielen Tagen wird es in diesem Monat in der englischen Metropole auch wirklich regnen?
2. *Die Queen, der Prince of Wales und jede Menge blaublütiger Familienklatsch in den englischen Zeitungen.* Wieviele Skandalchen der Royals werden wohl in diesem Monat wieder durch die Presse gehen?
3. *Vom „morning tea“ bis zum „evening tea“, die Teepause ist ein Heiligtum.* Wieviele Tassen Tee wird der englische Premier bei öffentlichen Empfängen in diesem Monat verschütten?

● Den Ausgang  
fünf verschiedener  
Wetten richtig ein-  
schätzen und so die  
meisten Pluspunkte  
sammeln.

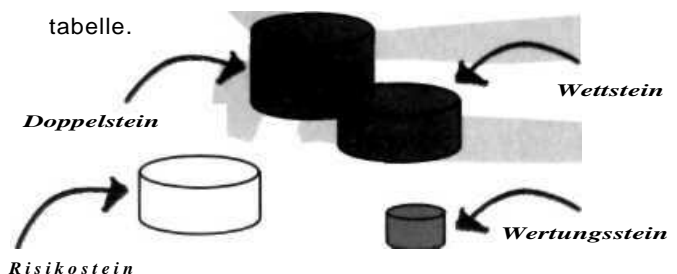
4. *Big Ben* - Symbol britischer Politik in den traditionsreichen „Houses of Parliament“. Wieviele Politiker werden in diesem Monat über ihre Vergangenheit stürzen und müssen zurücktreten?

5. *Berühmter als die Pferde in Ascot: die Hüte*. Ganz schön spannend, wieviele Gattinnen unserer Clubmitglieder werden sich dort in diesem Monat mit dem gleichen Hut begegnen?

## **Gleich sind Sie im Allerheiligsten.**

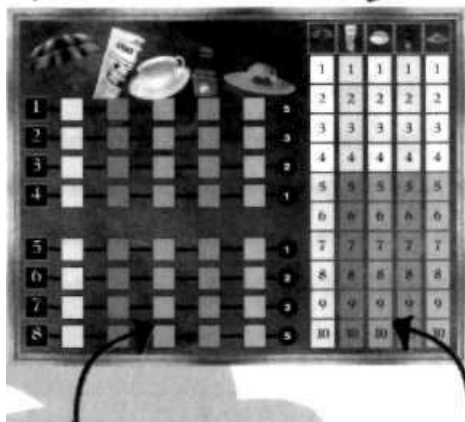
### SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Jeder Spieler sucht sich die fünf Wettsteine einer Farbe aus und legt sie vor sich. Dazu kommt noch für jeden einen der weißen Risiko- steine.
- Anschließend nimmt jeder die fünf Wertungs- steine seiner Farbe und setzt jeweils einen auf die fünf Symbolfelder über der Wertungs- tabelle.



*Hier werden  
später die  
Symbolkarten  
abgelegt.*

*Symbolfelder*



*Einsatzfelder*

*Wertungstabelle*

## **Damit Sie wissen, was sich im Club abspielt.**

### SPIELÜBERBLICK

Erst mal ganz allgemein: Man spielt immer mehrere Durchgänge hintereinander; ein Durchgang besteht aus mehreren Runden. Vor jedem Durchgang werden die Symbolkarten gemischt und ungefähr die Hälfte von ihnen verdeckt an die Spieler ausgeteilt - die andere Hälfte bleibt draußen (mit wieviel Karten genau gespielt wird, steht weiter hinten). Man weiß also nie, wieviele Karten eines Symbols tatsächlich im Spiel sind. Und genau das müssen Sie schätzen.

Jedesmal, wenn man dran ist, kann man einen Tip abgeben und einen seiner Wettsteine auf die Einsatzfelder unter den Symbolen legen.

● Mehrere Durchgänge hintereinander spielen.

● Wettstein setzen

● In der letzten Runde eine Karte aus dem Spiel nehmen. Die restlichen zwei Karten offen zu den bereits liegenden Karten legen.

● Die Karten nebeneinander, getrennt nach den 5 Symbolen, ablegen. No!-Karten sind Minuskarten.

● Symbol für Symbol durchgehen. Aufgedeckte Karten zählen.

● Falsch gesetzte Steine aus dem Spiel nehmen.

Diese Karten werden aus dem Spiel genommen und zählen bei der Abrechnung nicht mit. Anschließend kommen die zwei restlichen Karten jedes Spielers offen zu den anderen aufgedeckten Karten. Damit endet ein Durchgang.

**4. Clubregel:** Die Ablage der Karten und die No!-Karten.

Damit alles seine Ordnung hat, legt man die Karten am besten getrennt nach ihren fünf Symbolen ab. Die No!-Karten sind Minuskarten. Sie heben eine Symbolkarte auf. Sobald also eine Symbolkarte und eine No!-Karte bei den abgelegten Karten zusammenkommen, werden beide aus dem Spiel genommen.

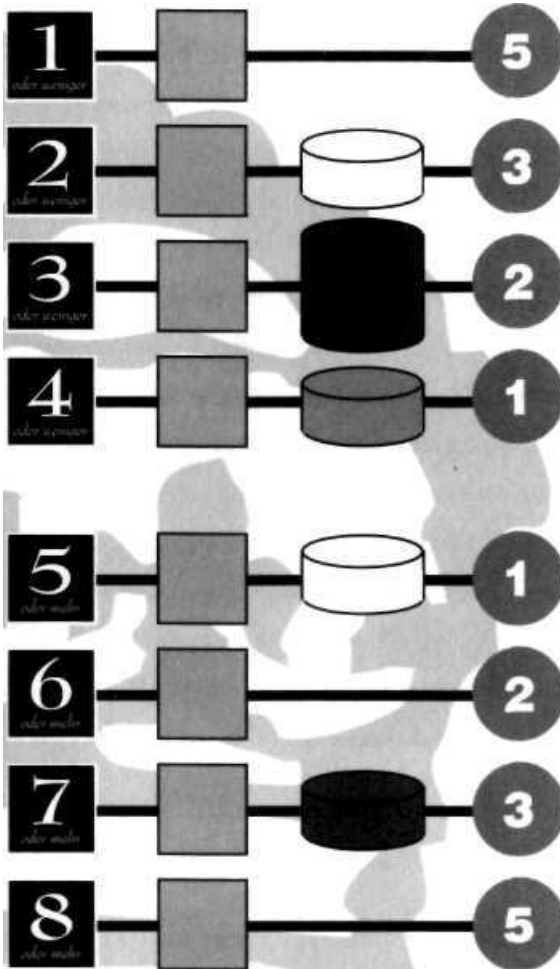
**5. Clubregel:** Die Abrechnung.

Am Ende jedes Durchgangs wird abgerechnet - mal sehen, wie weit Sie gekommen sind: Man geht Symbol für Symbol durch. Zuerst zählt man die aufgedeckten Karten eines Symbols. Alle falsch gesetzten Wettsteine kommen dann aus dem Spiel. Hat man z. B. getippt, daß in diesem Durchgang „5 oder mehr“ Karten mit Regenschirm vorkommen, und es sind nur vier, verliert man seinen Wettstein. War hier der Risikostein dabei, so bekommt man diesen zurück - aber nur diesen, denn der Risikostein geht nie verloren.

Richtig gesetzte Wettsteine gehen auf jeden Fall wieder an den jeweiligen Spieler zurück. Außerdem wird dieser mit Pluspunkten belohnt.

Wieviel Punkte es gibt, steht auf den runden Feldern am Ende jeder Reihe des Einsatzplanes. Der Doppelstein bzw. ein Wettstein auf einem Risikostein bringt sogar die doppelte Punktzahl. Und die dreifache Punktzahl kann man absahnen, wenn der Doppelstein auf dem Risikostein sitzt.

● Richtig gesetzte Wettsteine gehen an den Spieler zurück. Punkte verteilen.



Wir geben Ihnen ein Beispiel: Am Ende eines Durchgangs liegt dreimal die Karte mit dem Regenschirm aus. Der Doppelstein auf „3 oder weniger“ bekommt 4 Punkte und der Einfachstein auf „4 oder weniger“ 1 Punkt. Alle anderen Spielsteine in dieser Spalte gehen verloren.

● Pro Symbol erreichte Punktzahl mit Wertungsstein auf der Wertungstabelle vorrücken.

● Nach der Wertung den nächsten Durchgang beginnen.

● Verlorene Wettsteine bleiben aus dem Spiel.

● Hat ein Spieler nur noch einen oder keinen Wettstein mehr, bekommt er alle zurück.

Seinen Wertungsstein zieht man um die erreichte Punktzahl auf der Wertungstabelle vor. Natürlich nur in der Spalte mit dem Symbol, für das man die Punkte bekommen hat. - Mehr als zehn Punkte pro Symbol können aber nie erreicht werden. Darüber hinausgehende Punkte verfallen.

Sind alle fünf Symbole gewertet, beginnt der nächste Durchgang. Derjenige, der den vorangegangenen Durchgang angefangen hat, mischt und verteilt die Karten, und sein Nachbar zur Linken darf anfangen.

#### **6. Clubregel:** Die verlorenen Spielsteine.

Manchmal muß man ein Risiko eingehen, weil man hohe Punkte einheimsen will oder weil „sichere“ Felder schon besetzt sind. Aber Vorsicht: Verlorene Wettsteine bleiben aus dem Spiel und verringern Ihre Chancen in den folgenden Durchgängen. Hat ein Spieler allerdings nur noch einen oder gar keinen Stein mehr, erhält er für den neuen Durchgang alle seine Wettsteine zurück. Wer schon ein paar verloren hat, kann diese Regel ganz bewußt nutzen, um sich wieder zu stärken.



# Sein oder Nichtsein?

## SPIEL - E N D E

Es werden so viele Durchgänge gespielt, bis nach einer Wertung auf der Wertungstabelle in jeder Spalte wenigstens ein Wertungsstein im dunklen Bereich von fünf bis zehn steht. Dann ist das Spiel vorbei.

Jetzt zeigt es sich, ob Sie reif für diesen Club sind: Für jeden Spieler werden die Punktwerte seiner Wertungssteine zusammengezählt. Allerdings nur von den Steinen, die im dunklen Bereich stehen. Die im hellen Bereich von eins bis vier bringen keine Punkte, gehen also nicht mit in die Wertung ein. Wer so auf die insgesamt höchste Punktesumme kommt, hat gewonnen - und wird im Club aufgenommen.

*Jetzt kann es losgehen.  
Zeigen Sie,  
daß Sie dazugehören!*

## **Wir geben Ihnen eine Antwort!**

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an Blatz Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.

● Sobald in jeder Spalte der Wertungstabelle ein Stein im dunklen Bereich steht, ist das Spiel vorbei.

● Punktwerte zusammenrechnen. Wer die insgesamt höchste Punktzahl hat, gewinnt.

## Sie wollen dazugehören?

### *Die englische Clubwelt.*

Diskretion liegt in der Luft. Gedämpftes Licht fällt auf konservative Zeitungen, hinter denen sich wichtige Persönlichkeiten verbergen. Man ist unter sich – man ist im Club. Vor allem hat man hier eins: seine Ruhe. Denn es ist fast leichter, an die Kronjuwelen zu kommen, als in einen echten Londoner Club.

Man kann da nämlich nicht so einfach hingehen, sondern braucht die Empfehlung eines Clubmitgliedes und das Wohlwollen des Vorstands. Der stimmt über die Aufnahme ab, indem jeder diskret eine Kugel in einen Beutel wirft. Eine schwarze Kugel bedeutet *No!*, eine weiße *Yes!* Schon eine schwarze Kugel reicht, um einen Kandidaten abzulehnen. Wenn Sie für gut befunden wurden, brauchen Sie nur noch ein bißchen Geduld. Denn das Ansehen eines Clubs läßt sich an seiner Warteliste ablesen – manchmal muß man 6 Jahre warten.

Mit einer vierstelligen Aufnahmegebühr haben Sie es dann geschafft: Sie sind Clubmitglied. Dafür wird Ihnen jede Menge Luxus geboten. Es gibt Speisen und Getränke vom Feinsten, man kann in Samt und Seide übernachten, in aller Ruhe lesen und so manches Glücksspiel wagen.

Das größte Prestige bieten übrigens der Londoner *Reform Club*, der *Garrick Club* und der *Carlton Club*. Sollten Sie wider Erwarten nicht aufgenommen werden, in MEMBERS ONLY sind Sie jederzeit willkommen!

*Spielerleben*



**BLATZ**