

Stefan Dorra

# Intrige

Das Ränkespiel um Macht und Machenschaften



Intrige

FX Schmid, 1994

DORRA Stefan

3 - 5 spelers vanaf 12 jaar

± 75 minuten

# Inleiding

Intrige is een spel vol samenzweringen en complotten, dat handelt over macht, omkoperij en heerschappij. "Machtswellustige intriganten en gewetenloze konkelaars", dit is het doel van dit spel.

Ieder van jullie ontvangt een speelbord. Dit is een paleis van waaruit u als regent één van de vijf grote staten van het land controleert. Elke regent beschikt over 10 spelfiguren. Dat zijn de medewerkers en onderdanen van uw hof die u, als goedbetaalde raadgevers in een belangrijke positie, in de hoven van uw medespelers zal moeten onderbrengen.

Als u dit doet met de nodige listige en handige onderhandelingstechnieken en u niet te gierig en te beschroomd bent om royale steekpenningen uit te delen, dan zal u aan het einde van het spel kunnen triomferen.

De speler die na de zesde spelronde de meeste dukaten heeft verzameld, wint het spel.

## De uitrusting

- **5 paleizen in verschillende kleuren ;**

Elk paleis is onderverdeeld in 5 sectoren die elk op een andere manier worden gedoteerd.



- **50 spelfiguren (telkens 10 ronde kaartjes in de vijf kleuren van de paleizen) ;**

De spelfiguren zijn onderverdeeld in vijf verschillende beroepsgroepen.



**bankiers**



**wetenschappers**



**militairen**



**kerkleiders**



**rechters**

- **1 eiland ;**

Naar dit eiland worden in de loop van het spel steeds meer spelfiguren verbannen.



- **1 bundel speelgeld met de volgende eenheden : 10.000, 50.000 en 100.000 dukaten.**

Om het spel eenvoudiger te maken werd er gekozen voor het papiergeld. In het jaar 1600 bestond er echter nog geen papiergeld.



# Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt een paleis in één kleur. Elk paleis is onderverdeeld in 5 kamers (sectoren) met een verschillende waarde.

Elke speler ontvangt bovendien 10 spelfiguren in dezelfde kleur. De figuren zijn raadgevers en zijn onderverdeeld in 5 beroepsgroepen :

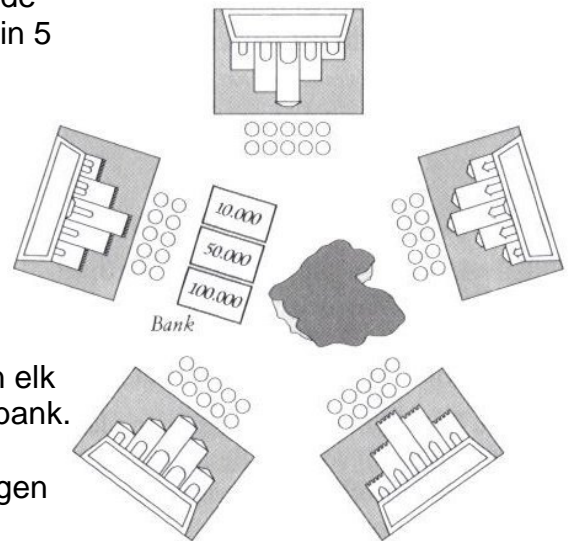
- financieel (de bankiers) ;
- militair (de militairen) ;
- religieus (de kerkleiders) ;
- wetenschap (de wetenschappers) ;
- juridisch (de rechters).

Van elke beroepsgroep zijn er telkens 2 spelfiguren die naast het speelbord worden klaargezet.

Elke speler ontvangt 320.000 dukaten startkapitaal (van elk bankbiljet 2 stuks). Het resterende geld verdwijnt in de bank. Eén van de spelers ontfermt zich over de bank.

Elke speler kan het best zijn persoonlijk kapitaal verborgen houden voor zijn medespelers.

Het eiland wordt midden op de tafel gelegd, de paleizen worden er omheen geplaatst.



**Voorbeeld van een startopstelling voor 5 spelers.**

# Spelverloop

De oudste speler begint als eerste, de andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee.

Als een speler aan de beurt komt, moet hij per ronde de volgende 3 opeenvolgende deelzetten in zijn beurt doorlopen :

1. Inkomsten incasseren ;
2. Vreemde spelfiguren opnemen in het eigen paleis ;
3. Twee eigen spelfiguren uitsturen naar vreemde paleizen.

## Eerste deelzet : Inkomsten incasseren

Bij het begin van elke beurt ontvangt een speler van de bank inkomsten voor al zijn spelfiguren die zich in vreemde paleizen bevinden. Het bedrag dat elke spelfiguur oplevert, varieert van de plaats in het paleis waar de spelfiguur verblijft (minimaal 10.000, maximaal 100.000 dukaten).

In de eerste spelronde wordt deze fase voor alle spelers overgeslagen aangezien er zich nog geen spelfiguren in paleizen bevinden.

## Tweede deelzet : Vreemde spelfiguren opnemen in het eigen paleis

In het tweede deel van zijn beurt moet een speler alle vreemde spelfiguren, die de medespelers bij hem in het park hebben gezet (zie 'Derde deelzet'), in zijn paleis opnemen. De enige uitzondering zijn de conflicten (zie 'Conflicten').

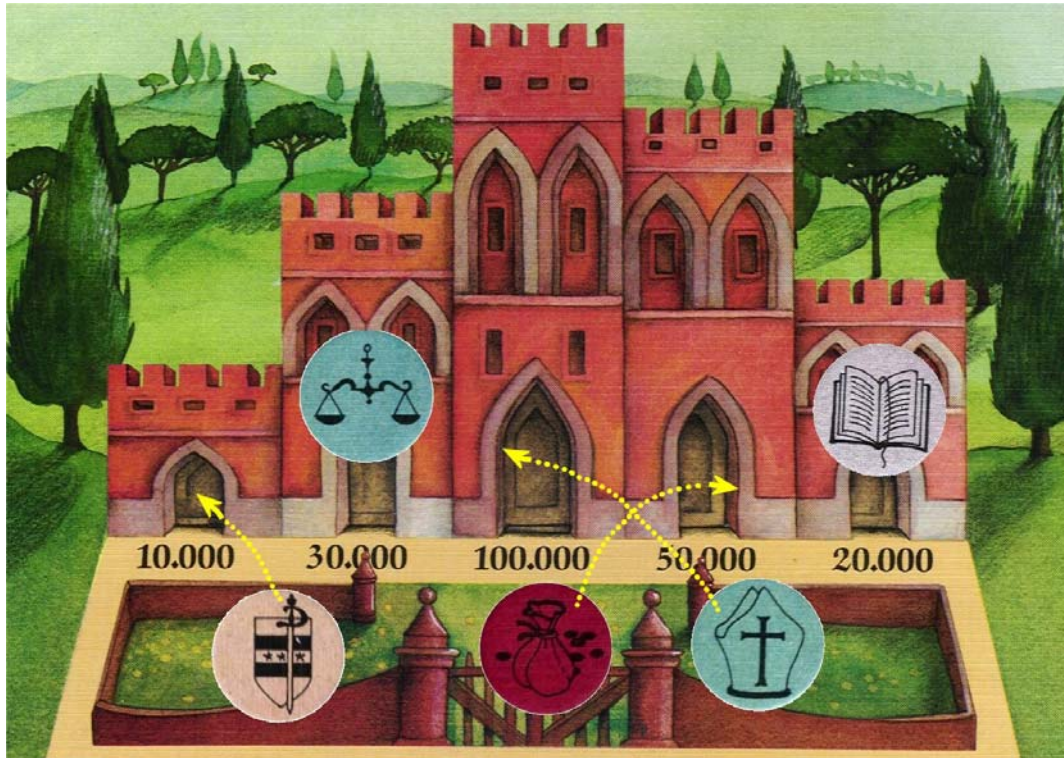
De eigenaar van het paleis bepaalt volledig autonoom in welke sectoren hij de spelfiguren uit zijn park plaatst. Dit zal onder andere afhangen van de steekpenningen die de betreffende spelers hem als heer des huis nu willen betalen. De spelers kunnen dus de plaats van hun spelfiguur in het paleis trachten te beïnvloeden door de eigenaar van het paleis, de heer des huis, om te kopen.

De eerste speler (in de volgorde met de wijzers van de klok mee) die een spelfiguur in het park heeft geplaatst, betaalt hiervoor een willekeurig bedrag aan de eigenaar van het paleis. Hij verkondigt dit luidop en duidelijk en betaalt de som onmiddellijk aan de heer des huis. Daarna doet de volgende speler een omkoopbod en betaalt dit onmiddellijk aan de heer des huis ... enzovoort.

Een omkoopsom moet minimaal 10.000 dukaten bedragen of een veelvoud ervan. Het bedrag moet altijd volledig in baar geld worden betaald.

Indien een speler een bepaald bedrag heeft gegeven, mag hij dit achteraf niet meer verhogen of terugvragen. Nadat alle spelers hun omkoopsom aan de eigenaar van het paleis hebben gegeven, neemt deze laatste de spelfiguren op in zijn paleis.

In elke kamer van het paleis mag zich maximaal één spelfiguur bevinden.



Zoals al gezegd, bepaalt de paleiseigenaar volledig autonoom welke spelfiguren hij waar plaatst.

Hij kan, indien gewenst, rekening houden met de grootte van de betaalde omkoopsommen, eventuele interessante tips, wensen of zelfs dreigementen van medespelers, eigen plannen, vooraf gemaakte afspraken ... en nog zo veel meer.

De heer des huis kan dus al deze elementen door zijn hoofd laten spoken, maar hij neemt uiteindelijk zelf de beslissing en moet absoluut geen rekening houden met eerder gemaakte afspraken.

**Opmerking :** Ook deze tweede deelzet van een beurt vervalt voor de startspeler omdat hij nog geen vreemde spelfiguren in zijn park kan aantreffen.

## Conflicten

Aangezien in een paleis elke beroepsgroep maar éénmalig mag vertegenwoordigd zijn, breken er zeer vaak conflicten uit tussen spelfiguren van dezelfde beroepsgroep.

Nadat de spelfiguren, die geen conflicten veroorzaken, op de gewone manier door de heer des huis (de kasteelheer) werden opgenomen in het paleis, worden de conflicten uitgevochten en beslist.

## 1. De externe conflicten

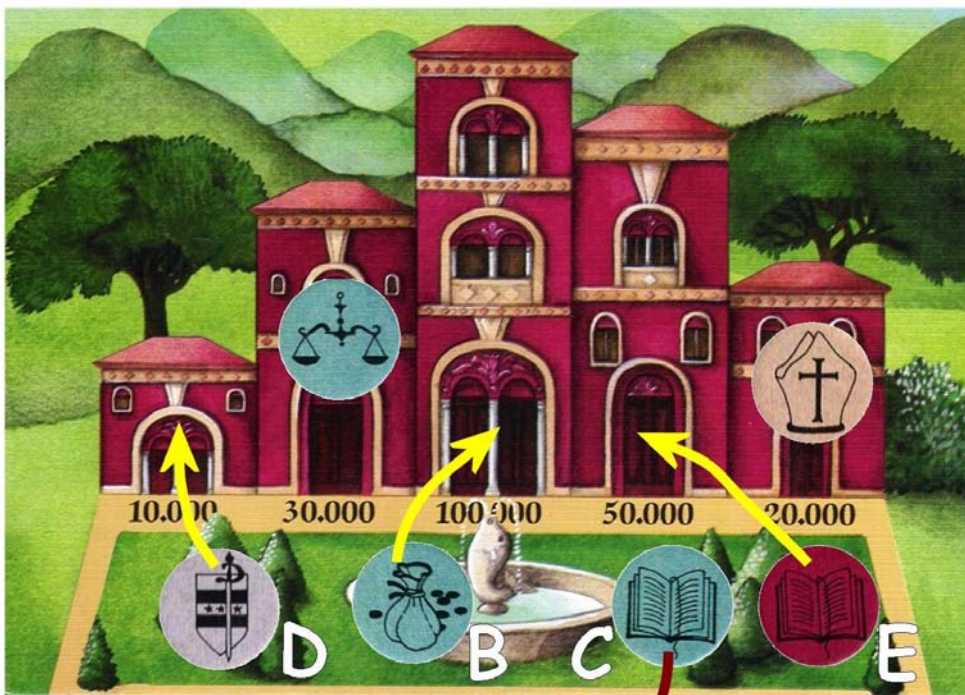
Als eerste worden de eerder zeldzame externe conflicten opgelost. Dit soort conflicten heeft alleen betrekking op situaties waarbij er zich één of meerdere spelfiguren (in een verschillende kleur) van éénzelfde beroepsgroep in het park van een paleis bevinden terwijl er zich nog geen spelfiguur van die beroepsgroep in het paleis bevindt.

Deze spelfiguren azen natuurlijk op een kamer in het paleis. Ook nu bepaalt de zitvolgorde welke speler als eerste moet omkopen.

Opnieuw zullen de bezitters van de bovenvermelde spelfiguren de kasteelheer financieel of anders moeten overtuigen om hun spelfiguur op te nemen in zijn paleis en de spelfiguur van de andere speler(s) te verbannen naar het eiland.

Nadat elk van hen de eigenaar een bepaald bedrag heeft aangeboden en onmiddellijk heeft betaald, beslist de eigenaar van het paleis autonoom welke spelfiguur in zijn paleis wordt opgenomen.

De andere spelfiguur of spelfiguren van dezelfde beroepsgroep worden naar het eiland verbannen. Zij zullen verder niet meer deelnemen aan het spel en zijn dus uitgesloten.



**eiland**

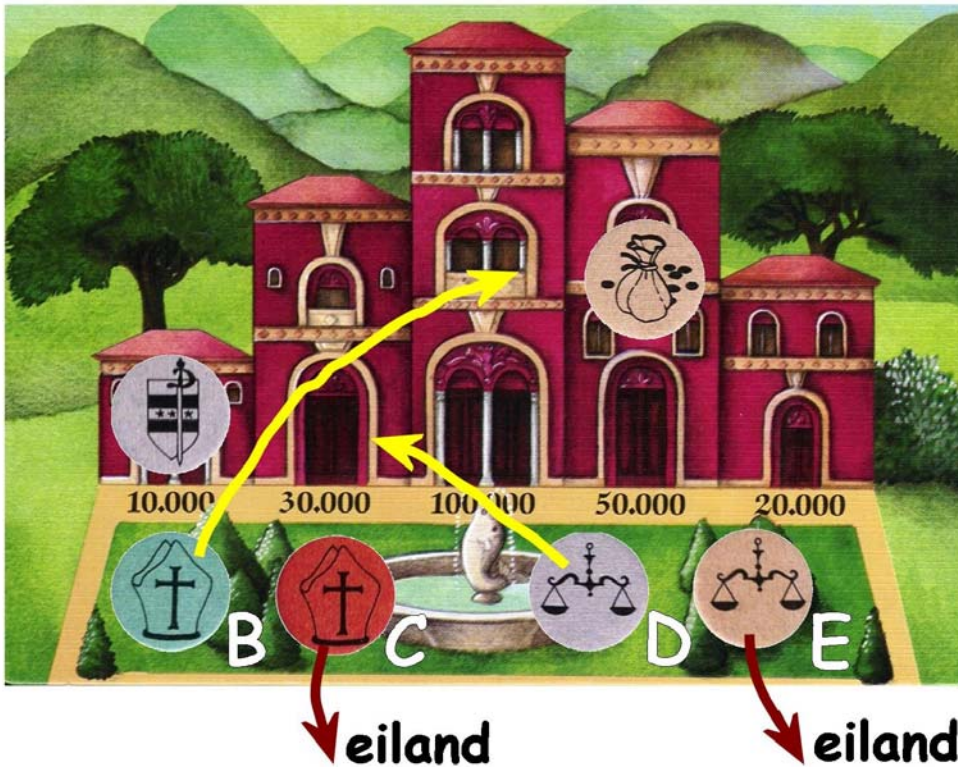
### Voorbeeld 1

Speler A is aan de beurt. De zitvolgorde is dienovereenkomstig A, B, C, D en E.

Speler B betaalt als eerste zijn steekpenning aan de kasteelheer A, daarna betaalt speler D zijn omkoopsom aan de kasteelheer. De spelfiguren worden vervolgens in twee nog vrije vertrekken van het kasteel gezet. Daarna wordt het externe conflict tussen de spelfiguren C en E opgelost.

C geeft als eerste een omkoopsom, daarna ook spelfiguur E.

Kasteelheer A beslist autonoom welke spelfiguur hij in het kasteel opneemt, de andere wordt verbannen naar het eiland.



### Voorbeeld 2

Speler A is aan de beurt. De zitvolgorde is dienovereenkomstig A, B, C, D en E.

Een zeer zeldzame situatie die enkel in een spel met 5 spelers kan voorkomen.

Alle spelers betalen, in overeenstemming met hun zitvolgorde, hun omkoopsom. Daarna beslist de kasteelheer A wie van de beide conflictgroepen (B/C en D/E) zijn spelfiguur in een kamer mag onderbrengen. De heer des huis zet de twee spelfiguren in een kamer. De twee andere spelfiguren worden naar het eiland verbannen.

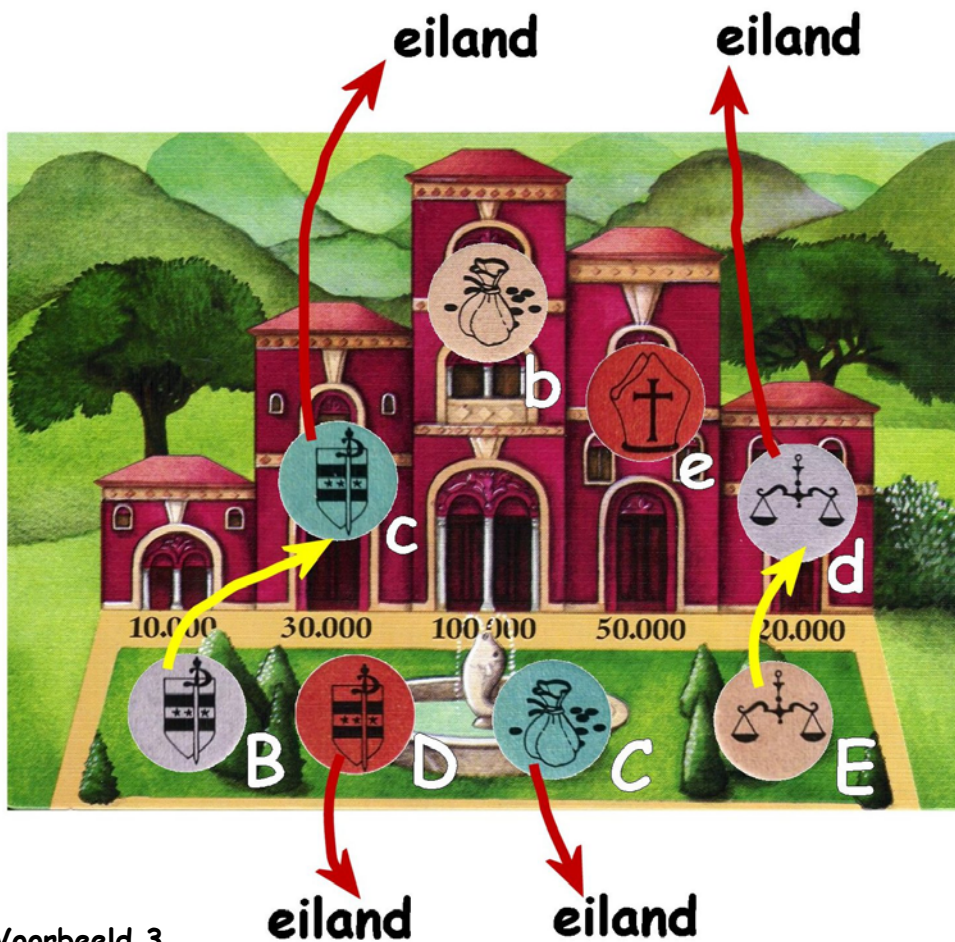
## 2. De interne conflicten

Na de externe conflicten worden de interne conflicten opgelost. Deze hebben betrekking op één spelfiguur in het paleis die wordt aangevallen door één of meerdere spelfiguren van dezelfde beroepsgroep in het park. De spelfiguur in het paleis moet zich als het ware verdedigen tegen de aanvallen van buitenaf.

De speler wiens spelfiguur al in het paleis aanwezig is, moet als eerste de eigenaar van het paleis overtuigen (omkopen), de andere speler of spelers (wiens spelfiguren in het park staan) doen dit als laatste. Bij deze spelers bepaalt de zitvolgorde wie als eerste een omkoopsom aan de kasteelheer betaalt.

De kasteelheer beslist vervolgens of de verdediger zijn positie binnen het kasteel behoudt of dat de aanvaller de positie van de verdediger overneemt. Nadat de eigenaar van het paleis heeft beslist welke spelfiguur wordt opgenomen (of blijft opgenomen) in het paleis, wordt de andere spelfiguur van dezelfde beroepsgroep naar het eiland verbannen.

Mochten er zich voor meerdere beroepsgroepen interne conflicten voordoen, dan worden eerst de conflicten die betrekking hebben op de minst waardevolle kamers afgewerkt tot er zich uiteindelijk geen enkele figuur meer in het park bevindt.



### Voorbeeld 3

In dit voorbeeld moet speler A meteen drie interne conflicten oplossen.

De kamer met de kleinste opbrengst wordt als eerste opgelost. De speler in het paleis (spelfiguur **d**) moet als eerste zijn omkoopsom betalen. Daarna wordt de omkoopsom betaald door speler E in het park. Vervolgens beslist de kasteelheer het conflict en laat de spelfiguur E in de kamer met de opbrengst van 20.000 dukaten. Spelfiguur E verdringt spelfiguur **d** uit het kasteel. Spelfiguur **d** wordt op het eiland geplaatst.

Vervolgens wordt het volgende conflict aangepakt. Spelfiguur **c** betaalt als eerste de omkoopsom, daarna volgen de spelfiguren B en D. Spelfiguur B krijgt de kamer en de spelfiguren **c** en D worden naar het eiland verbannen. Ten slotte betaalt spelfiguur **b** zijn omkoopsom, daarna spelfiguur C. Voor de derde keer moet de kasteelheer een beslissing nemen. Hij opteert nu voor de verdediger **b**. Daardoor behoudt verdediger **b** zijn positie in de kamer met de opbrengst van 100.000 dukaten. Spelfiguur C wordt verbannen naar het eiland.

Spelfiguur **e** wordt niet aangevallen en blijft, zonder een omkoopsom te moeten betalen, een ronde langer in de kamer met een opbrengst van 50.000 dukaten.

### Derde deelzet : 2 eigen spelfiguren uitsturen naar vreemde paleizen

Als derde en laatste deel van zijn zet, moet een speler 2 willekeurige spelfiguren uit zijn eigen voorraad in het spel brengen. Deze figuren mogen niet bij slechts één medespeler worden geplaatst maar moeten in het park van 2 verschillende paleizen worden geplaatst. Een speler mag geen spelfiguren onderbrengen in zijn eigen paleis. In het park wachten de spelfiguren tot zij in het paleis worden opgenomen of tot zij naar het eiland worden verbannen.

Meerdere beperkingen worden aan de spelfiguren niet opgelegd. Een speler is niet verplicht om zijn spelfiguren gelijkmatig over de kastelen te verdelen. In principe is het dus mogelijk dat vijf spelfiguren van één speler in één kasteel worden ondergebracht.

In de zesde en laatste ronde vervalt de derde deelzet omdat dan al alle spelfiguren in het spel zijn gebracht (5 rondes x 2 spelfiguren = 10 spelfiguren).

## Einde van het spel

Het spel eindigt na de zesde ronde. Elke speler ontvangt nog éénmaal opbrengsten voor al zijn spelfiguren die zijn opgenomen in vreemde paleizen.

De speler die na deze laatste uitbetaling het meeste dukaten heeft, wint het spel.

## Nuttige tips

- Laat geen enkele gelegenheid ongemoeid om u te mengen in elke onderhandeling en in elk gesprek of voorstel.
- Smeek, bedreig, fleem, werk op de zenuwen, argumenteer, discussieer en maak gebruik of misbruik van de gelegenheden wanneer u maar kunt.
- Maak veel beloftes, sluit vele overeenkomsten af en regel interessante afspraken maar zorg dat u ze niet nakomt als u dit het beste uitkomt.
- Bedenk wel dat eerlijkheid en betrouwbaarheid soms wel wat oplevert.
- Zet uw spelfiguren verstandig in en hou de spelfiguren van uw medespelers nauwlettend in het oog.
- Ga voluit voor uw kansen, maar wees behoedzaam als de vooruitzichten minder gunstig zijn.
- Verdeel de vreemde spelfiguren in uw kasteel op een verstandige wijze en probeer zelf zo veel mogelijk opbrengsten te incasseren.
- Denk er aan : dit is maar een spel en morgen moet u nog verder samenleven !

## Variant

Als de spelers het effect van de omkoopsommen willen versterken dan kan de volgende regel aan de basisregels worden toegevoegd : Als een spelfiguur van een speler naar het eiland wordt verbannen, ontvangt hij de betaalde omkoopsom terug.