

CORPORATION



Ein strategisches Brettspiel für 2 bis 4 Spieler von **Eric Solomon**

EINLEITUNG

Bei **CORPORATION** versuchen bis zu 4 Spieler die Kontrolle in einer **Firma** zu übernehmen, indem sie ihre **eigenen** Angestellten als Erster in den **Vorstand**, d. h. in die oberste **Vorstandsetage** des Gebäudes befördern.

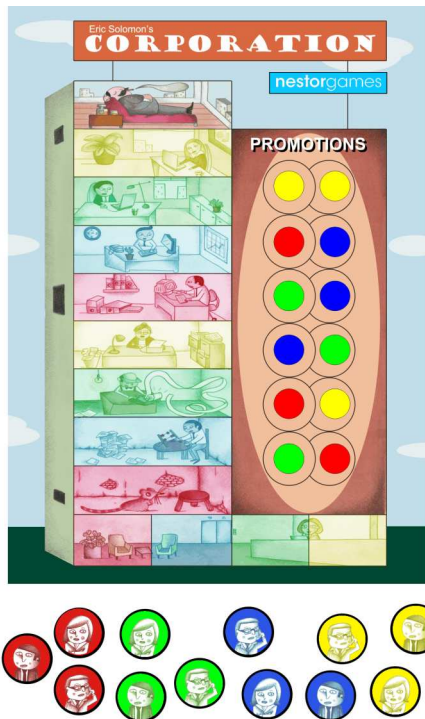
SPIELMATERIAL

Das Spiel **CORPORATION** besteht aus:

- 3 **Angestellte** in 4 verschiedenen Farben, rot, grün, blau und gelb.
- 3 **Spielmarken** in den 4 Farben, rot, grün, blau und gelb, ohne Bild.
- das „Corporation“-**Spielbrett**.

SPIELAUFBAU

Die 3 **Angestellten** in den 4 Farben werden unterhalb des Spielbretts am Fuße des Gebäudes aufgestellt.



Beispielhafter Spielaufbau

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Die 3 **Spielmarken** in allen 4 Farben werden zusammen außerhalb des Spielbretts, in der Nähe des **Konferenztisches** abgelegt. Sie werden für die **Beförderungen** innerhalb der Firma benutzt. Der Reihe nach

wählt jeder Spieler eine dieser Spielmarken und legt sie auf einen freien Platz am **Konferenztisch** auf dem Spielbrett. Auf diese Weise wird jeder der 12 Plätze (3 Marken pro Farbe) besetzt.

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, als Erster die 3 **Angestellten** in seiner Farbe in die **Vorstandsetage** zu bringen. Das kann sehr schwierig werden, wenn ein Spieler gezwungen ist, einen oder sogar mehrere Angestellte eines Gegenspielers in den **Vorstand** zu befördern! Es spielt keine Rolle in welcher Runde Angestellte die **Vorstandsetage** erreichen. Sie zählen immer für denjenigen Spieler, zu dem sie farblich gehören.

SPIELABLAUF

Ein Spieler **kann** zu Beginn seiner Runde zwei beliebige Spielmarken am **Konferenztisch** den Platz **tauschen** lassen.

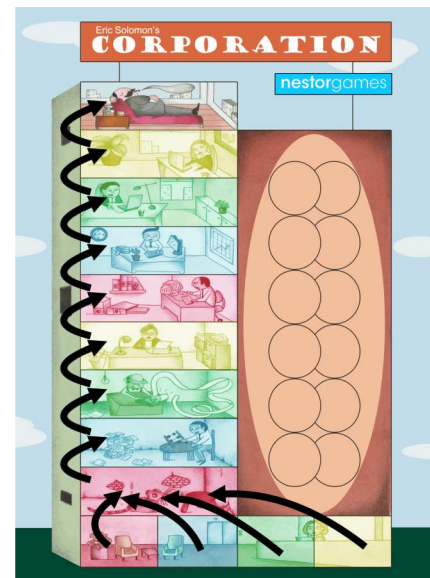
Danach **kann** der Spieler in derselben Runde einen **beliebigen** Angestellten von außerhalb des Spielbretts in eines der vier farblich unterschiedenen Felder im Erdgeschoss des Gebäudes (die **Rezeption**) legen. Wenn sich bereits ein Angestellter in dem gewählten Feld befindet, muss der neue Angestellte **auf** den bereits liegenden Angestellten gelegt werden.

Zuletzt **muss** der Spieler **alle anstehenden Beförderungen** ausführen, in einer **beliebigen** Reihenfolge.

Der Spielzug endet, wenn keine weiteren Beförderungen mehr ausgeführt werden können.

BEFÖRDERUNG

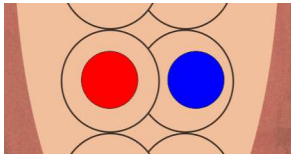
Beförderung heißt, dass ein Angestellter **im Gebäude** und in der Farbe der Spielmarke auf dem linken überlappenden Feld am Konferenztisch, der sich an **oberster Stelle** eines Stapels und direkt über einem anderen Angestellten in der Farbe auf dem Feld **rechts daneben** oder **in einem Büro in dieser Farbe** befindet, **EINEN** Schritt vorgerückt werden muss.



Spielzüge

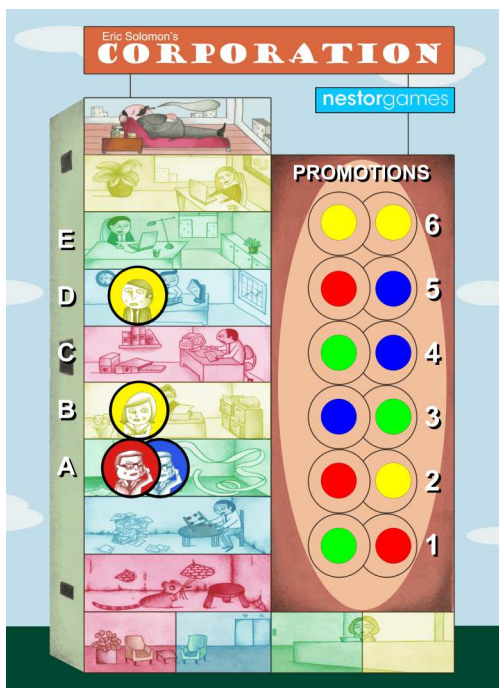
CORPORATION

Beispiel einer Beförderung:



Diese **Beförderung** bedeutet, dass ein roter Angestellter an oberster Stelle, der auf einem blauen Angestellten ODER in einem blauen Büro liegt, **einen** Schritt weiter bewegt werden MUSS.

Beispiel einer Abfolge von Spielzügen:



Hier werden einige Beispiele dargestellt, Büros und Beförderungen sind dafür entsprechend markiert.

Die **Beförderung 5** bedeutet, dass ein roter Angestellter auf einem blauen Angestellten (oder in einem blauen Büro) einen Schritt weiter gehen darf: der rote Angestellte auf „A“ kann also nach „B“ weitergehen.

Die **Beförderung 2**, „rot auf gelb“, kann nun ebenfalls ausgeführt werden. Deshalb kann der rote Angestellte gleich weiter nach „C“ vorrücken. Es gibt keine Beförderung „rot auf rot“, so dass das Vorrücken des roten Angestellten erst einmal hier endet.

Der blaue Angestellte auf „A“, der nun durch das Weitergehen des roten Angestellten freigelegt ist, muss nun durch die **Beförderung 3** nach „B“ weiterrücken.

Die Reihenfolge der Beförderungen kann aber auch anders gewählt werden! Hier eine alternative Strategie:

Angenommen, der Spieler führt die Beförderung 6 „gelb auf gelb“ zuerst aus. Das lässt den gelben Angestellten im gelben Büro „B“ auf „C“ vorrücken. Da es keine „gelb auf rot“-Beförderung gibt, muss der gelbe Angestellte dort stehenbleiben. Jetzt kann die Beförderung 5 ausgeführt werden und damit der rote Angestellte von „A“ nach „B“ vorrücken. Danach Beförderung 2, um den roten nacheinander nach „C“, „D“ und „E“ zu befördern! Wenn die Farbe des aktuellen Spielers rot ist, wird dieser in der Regel diese Strategie verfolgen. Allerdings muss ein letzter Zug gemacht werden, und zwar die „blau auf grün“-Beförderung 3. **In einer Runde muss ein Spieler alle möglichen Beförderungen ausführen.** Da keine weiteren Beförderungen mehr ausgeführt werden können, endet erst danach der Spielzug des aktuellen Spielers.

Es muss betont werden, dass Beförderungen einzeln **in beliebiger Reihenfolge** ausgeführt werden können. In diesem Beispiel könnte demnach der Spieler, der den roten Angestellten über „C“, „D“ und „E“ vorrücken lassen könnte, nach „C“ und „D“ abrechnen, um dann eine andere Beförderung eventuell mit anderen Farben auszuführen. Es wäre jedoch nicht erlaubt, den roten bei „C“ oder „D“ stehen zu lassen, **es sei denn er wäre nicht länger die oberste Figur in seiner gegenwärtigen Position.** Am Ende eines Zuges dürfen andere Spieler, wenn sie wollen, jede Beförderung, die noch nicht ausgeführt wurde, anmahnen.

Am Beginn des Zuges des nächsten Spielers werden dann alle Beförderungen, die übersehen wurden, stillschweigend übergangen und das Spiel wird normal fortgesetzt.

FÜR 3 UND 4 SPIELER

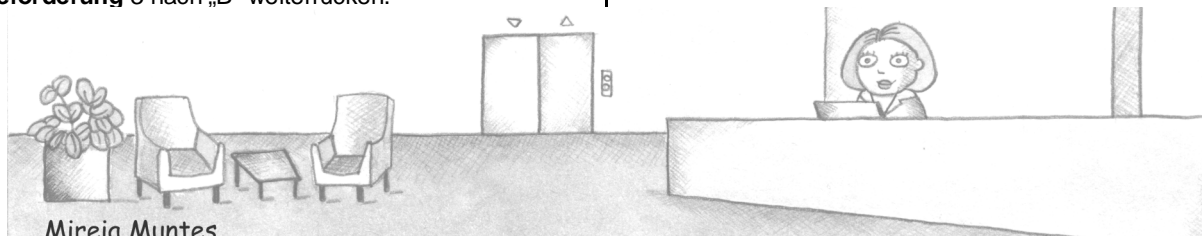
Wenn 3 oder 4 Spieler teilnehmen, werden Beförderungen auf die gleiche Weise wie bei 2 Spielern ausgeführt.

TAKTIK

Bei 2 und 3 Spielern kann es sein, dass Angestellte von nicht-teilnehmenden Farben ignoriert werden und nicht auf dem Spielbrett eingesetzt werden. Das ist keine gute Taktik. Solche Angestellten sind genauso nützlich wie andere wenn es darum geht die eigenen zu befördern und im der Hierarchie aufsteigen zu lassen. Es ist hilfreich, sich auf gegnerische Angestellte zu setzen, die sich andernfalls nach einem Wechsel durch eine Beförderung in der nächsten Runde des gegnerischen Spielers bewegen könnten.

PUZZLE: SOLOSPIEL

Die Spielmarken werden zufällig auf die Plätze am Konferenztisch verteilt. Nun muss versucht werden, alle Angestellten mit möglichst wenigen Zügen in die Vorstandsetage zu befördern.



Mireia Muntés

Regelheft: (c) 2009 Néstor Romeral Andrés, Spielregeln: (c) 2009 Eric Solomon, Grafik: Mireia Muntés