

Andrea Meyer, 07.01.2005

## **Tipps zum Spiel "Große Geschäfte"**

### ***Vorbemerkung***

Ich habe diese Hinweise anhand der Fragen verfasst, die mir in den letzten Monaten gestellt wurden. Ich denke, dass sie Euch helfen, ein besseres Gefühl für das Spiel zu bekommen. Es gab ein paar Beschwerden darüber, dass die Regeln schlecht geschrieben seien. Da ich da viel Arbeit rein gesteckt habe, wäre ich für konkrete Fragen und Anregungen unter [andrea@bewitched-spiele.de](mailto:andrea@bewitched-spiele.de) dankbar.

„Große Geschäfte“ ist ein komplexes Spiel und ich war sehr froh, dass ein Freund, der wie ich finde sehr gut Regeln schreiben kann, bereit war, die Spielregeln komplett neu zu strukturieren und zu schreiben. Wie sich viele von Euch vorstellen können, entwickeln sich die Spielregeln parallel und im selben Ausmaß wie das Spiel selbst. Und während drei Jahre Entwicklungszeit einem Spiel meistens gut tun, gilt das für die Spielregeln nicht zwingend. In jedem Fall danke für Eure Geduld – mir ist keine bessere Art eingefallen, die Regeln zu verfassen. Im Augenblick arbeite ich an weiteren Spielerhilfen.

### ***Erratum***

Auf Seite 7 der Regeln muss oben rechts der Satz ergänzt werden: "Hat bei drei Spielern der Anbieter das Höchstgebot, so zahlt er dieses abweichend von der Tabelle in die Schwarze Kasse." Eine Korrekturseite findet Ihr im pdf-Format unter [www.bewitched-spiele.de](http://www.bewitched-spiele.de) und [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com).

### ***Klarstellungen***

Man darf eine aktuell unspielbare Genehmigung anbieten. Außerdem kann eine Genehmigung auch im Laufe einer Versteigerung unspielbar (oder spielbar) werden, z.B. wenn sie als letzte umgesetzt wird. Wenn man zum Zeitpunkt des Erwerbs eine Genehmigung nicht umsetzen kann, legt man sie ungenutzt auf den Ablagestapel, nachdem man sein Gebot bezahlt hat.

Wenn man mit seinem Spezialauftrag punkten will, muss man ihn vor dem Ende des Spiels ausspielen.

### ***Hinweise für das erste Spiel***

Ich glaube nicht, dass es "die eine Gewinnstrategie" gibt (und ich bin froh, dass es so ist). „Große Geschäfte“ ist definitiv ein Spiel, das man mehr als einmal spielen muss, um zu begreifen, welche Möglichkeiten man hat.

Oder, wie Chris Farrell schreibt:

„Das erste Spiel ist das härteste. Die Lernkurve wurde von einem meiner Mitspieler als ‚Lernklippe‘ bezeichnet. Um dieses erste Spiel hinter dich zu bringen, will ich versuchen, ein paar praktische Hinweise zu geben. Als erstes kann es Sinn machen, dich mit Regeln und Spiel allein an den Tisch zu setzen und ein Runde Solitär zu spielen, um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen. Da es anders als St. Petersburg oder Zug um Zug nicht besonders intuitiv ist, und da es so einmalig ist, ist es ein bisschen schwieriger, sich gleich zu einem normalen Spiel hinzusetzen und einfach loszuspielen. Außerdem rate ich Euch, gegen Regelunterbrecher in Eurer Gruppe hart vorzugehen – Ihr wisst schon, die Leute, die Eure Erklärung unterbrechen um Euch dazu zu bringen, die Dinge in der Reihenfolge zu erklären, in der sie sie aus welchem Grund auch immer hören

wollen. Dies ist ein Spiel, das zwar nicht schwierig ist, aber schwer zu erklären sein kann und diese Leute richten noch mehr Schaden an als üblich.

Was sich während der Essener Spielmesse als gut erwiesen hat: Einfach drauflosspielen. Selbst wenn Ihr die erste Runde völlig vergeigt, könnt Ihr noch gewinnen. Also macht Euch nicht so viele Sorgen!

### **Taktische Hinweise**

- In "Große Geschäfte" geht es vor allem ums Timing. Eines der Hauptziele ist es, den Punkt zu finden, an dem das Spiel für Euch „explodiert“, bevor es das für die anderen tut.
- "Große Geschäfte" ist auch voller Dilemmata. Ihr habt eine große Auswahl an Möglichkeiten. Wenn also z.B. die angebotenen Aufträge nicht nach Eurem Geschmack sind, versucht Geld zu verdienen, indem Ihr den anderen Genehmigungen anbietet, um die sie konkurrieren, und von denen ihr längerfristig noch profitiert.
- Kauft nicht mehr rote Nutzungsaufträge als Ihr voraussichtlich in der ersten Runde ausspielen könnt.
- Bietet immer so viele Genehmigungen wie möglich an ohne Euch selbst zu blockieren – und verdient so Geld, das Euch später eine höhere Flexibilität gibt.
- Wenn jemand höchstwahrscheinlich mit seinem nächsten Zug viel Geld verdienen wird (indem er z.B. eine einzelne Genehmigungskarte spielt, um seinen Spezialauftrag zu erfüllen), versucht schneller zu sein. Das könnt Ihr, indem Ihr genau dieselbe Genehmigung anbietet und mit verdient oder eine andere passende Genehmigung versteigert, die droht, ihm die Chance zu zerstören. So zwingt ihr Euren Mitspieler, aktiv zu werden.
- Entscheidet Euch im Laufe der 2. Runde, ob Ihr versuchen wollt, Euren Spezialauftrag zu erfüllen. Ihr könnt übrigens auch locker gewinnen, ohne ihn zu erfüllen.
- Ich persönlich hatte bisher den meisten Erfolg damit zuzulassen, dass die anderen Geld verdienen, solange ich nur mehr verdiene.

***Ich hoffe, Ihr habt Spaß dabei, "Große Geschäfte" zu spielen.***

***Ich habe das Spiel bisher ca. 80mal gespielt und suche weiter nach der \*besten\* Strategie – und ich mag das Spiel immer noch, was ziemlich erstaunlich ist, da man im Laufe der Produktion eigentlich immer irgendwann anfängt, sein Spiel zu hassen.***

***Ich gebe allerdings zu, dass es, wie ein anderer Freund sagt, ein „Mädchenspiel“ ist angesichts des Gewichts, dass Intuition und Abschätzung im Spiel haben.***

***Aber mal ehrlich – warum sollte mich das stören 😊???***