

# INQUISITIO

Ein Kartenspiel für 2-5 Spieler von Jani Rönkkönen

Wir schreiben das Jahr 1609 in Logroño, im Norden von Spanien. Die Spanische Inquisition bekämpft und verfolgt die Hexerei. Zahlreiche Hexen und Zauberer werden verhört und gefoltert. Du bist ein Verdächtiger - Wird es dir gelingen, deine Unschuld durch List und Bestechung zu beweisen? Bist du belastbar? Oder wirst du unter der Tortur zusammenbrechen und am Ende auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden? In Inquistio musst du versuchen, die Härten der Folter und der Verhöre zu widerstehen und nicht zu viel über die Zauberei preis zu geben. Der Spieler, der es mit den geringsten Verletzungen schafft nicht auf dem Scheiterhaufen verbrannt zu werden, gewinnt das Spiel.

## Inhalt

- 18 Inquisitorkarten
- 18 Folterkarten
- 18 Geständniskarten
- 27 Eigentümlichkeitskarten
- 5 Spielerkarten
- 10 Hilfekarten
- 42 Geldkarten
- 10 Holzklötzchen

## Vorbereitung

Bereite das Spielfeld, wie im Bild gezeigt, vor. Eigentümlichkeits-, Inquisitor- und Folterkarten werden gemischt und auf die entsprechenden Felder gestapelt. Die Beweiskette und der Ablagestapel der Spielerkarten sind zu Beginn leer.

## Spielbrett Vorbereitung

**Beweiskette**  
Zu Beginn leer. Füge während des Spiels Karten wie diese hinzu



**Inquisitorkarten**  
Oberste Karte aufgedeckt

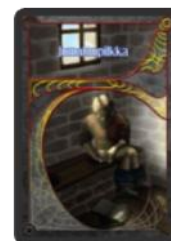
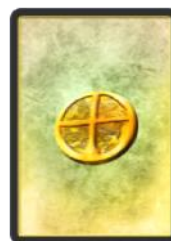
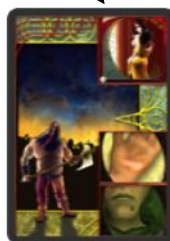


**Folterkarten**  
Oberste Karte aufgedeckt

**Eigentümlichkeitskarten**  
Zugedeckt

**Geldkarten**  
Aufgedeckt

**Geständniskarten**  
Aufgedeckt



## Jeder Spieler erhält zu Beginn

10 Gelder

Halte das Geld während des Spiels verdeckt

2 zufällige Eigentümlichkeitskarten

Zeige sie nicht den anderen Spielern

### Spielerkarte

Merke dir den Grad deiner physischen und psychischen Gesundheit mit den Holzklötzchen



Beginne mit:

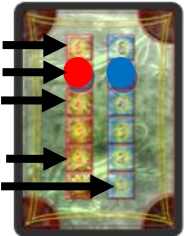
2-3 Spieler: 6 beide

4 Spieler: 5 beide

5 Spieler: 4 beide

physischen

psychischen



Jeder Spieler sollte zudem zwei verschiedene Hilfskarten mit den Regeln und den vorhandenen Eigentümlichkeitssymbolen besitzen.

## Übersicht

Ein beliebiger Spieler fängt an. Ein Spiel beginnt, indem die oberste Inquisitor- und Folterkarte aufgedeckt wird. Eine Spielrunde läuft so lange, bis eine Befragung durchgeführt worden ist. Das Spiel ist beendet, wenn alle Inquisitorkarten aus dem Stapel aufgedeckt sind.

## Spielablauf

Der aktuelle Spieler ist den Untersuchungen und der Folter des Inquisitors ausgesetzt. Um der Folter zu entgehen, kann der Spieler den Inquisitor bestechen. Eine Bestechung führt dazu, dass der nächste Spieler an der Reihe ist. Das Bestechungsgeld fängt mit zwei Geld an und erhöht sich jeweils um eins bei jeder Bestechung. Ein Spieler kann in einer Runde den Inquisitor mehrfach bestechen. Das Geld wird der Bank übergeben.

Beim Bestechen, kann der Spieler mit zwei zusätzlichem Geld, die aktuelle Inquisitorkarte ablegen und eine neue Karte vom Stapel ziehen. Nach dem Aufdecken der Inquisitorkarte kann der Spieler auch eine neue Folterkarte ziehen. Das zusätzliche Geld erhöhen jedoch nicht die Bestechungskosten für die nächsten Spieler. Das Aufdecken der letzten Inquisitorkarte beendet das Spiel augenblicklich.

Wenn ein Spieler sich gegen die Bestechung entscheidet, wird die Befragung begonnen und die Runde endet. Neue Inquisitor- und Folterkarten werden aufgedeckt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Beispiel zum Bestechen

*In einem dreier Spiel ist Laura die Beginnende. Sie benutzt zwei Gelder um die Befragung an Jouni weiter zu reichen.*

*Jouni will diese Inquisition nicht, und entscheidet sich den Inquisitor durch das Bezahlen von fünf Geldern auszutauschen. (drei für die Bestechung und zwei zum Austauschen) Er verwirft und ersetzt die Inquisitor- und Folterkarte. Jussi ist an der Reihe.*

*Jussi ist nicht in der Stimmung gefoltert zu werden und entschließt sich ebenso zu bestechen. Er bezahlt vier Geld und Laura ist nun an der Reihe*

*Es wird teuer, aber die Befragung wird für Laura fies enden, also bezahlt sie das Bestechungsgeld und Jouni ist an der Reihe.*

*Jouni ist knapp bei Kasse und wird nicht bestechen. Nach Jouni's Befragung, wird Jussi der Beginnende bei der nächsten Runde sein.*

## Befragung

Die Inquisitorkarte zeigt die Anklage sowie welche Eigentümlichkeiten der Zauberer nach Meinung des Inquisitors besitzt. Zu Beginn der Befragung, muss der Spieler alle Eigentümlichkeitskarten aufdecken, welches die Symbole auf der Inquisitorkarte anzeigen. Die aufgedeckten Karten werden auf dem Tisch vor dem Spieler ausgelegt.



## Geständnis

Um die Folgen der Folter abzuschwächen, kann der Spieler (vor der Folter) sich für ein Geständnis der ihm vorgeworfenen Taten entscheiden. Ein Geständnis ist verpflichtend, wenn es die einzige Möglichkeit ist, das Erreichen von null Punkte für die Gesundheit, zu vermeiden. Falls die Gesundheit unabhängig vom Geständnis auf null gelangen wird, ist ein Geständnis verboten.

Die Symbole auf der unteren Seite der Folterkarte zeigen die negativen Folgen der Folter, sowie die Anzahl des Geldes, die der befragte Spieler erhält. Man bekommt auf jeden Fall das Geld, unabhängig von einem Geständnis.



Wenn der Spieler eine Eigentümlichkeiten zugeben muss, dann zieht er eine Karte vom Stapel. Der Spieler kann zwei Karten ziehen und darf dann wieder eine ablegen, indem sie, ohne dass die anderen Spieler es sehen, unter dem Stapel geschoben wird.

Wenn der Spieler kein Geständnis ablegt, so ist er gezwungen alle negativen Aspekte der Folterkarte auf sich zu nehmen. Die Inquisitor- und Folterkarten werden abgelegt und die Runde endet.

Wenn der Spieler sich für ein Geständnis entscheidet, nimmt er die entsprechende Geständniskarte und legt sie offen vor sich hin. Ein Geständnis reduziert die negative Effekte der Folter um zwei (der Spieler entscheidet, welche er ertragen muss) Zusätzlich kann er einen anderen Spieler anklagen, indem er eine Eigentümlichkeit benennt. Der angeklagte Spieler muss alle genannten Eigentümlichkeitskarten in seiner Hand aufdecken. Die Inquisitorkarte wird der Beweiskette hinzugefügt, die Folterkarte wird abgelegt und die Runde endet.

Wenn einem Spieler die physische oder psychische Gesundheit ausgeht, so stirbt er beziehungsweise bleibt verwirrt zurück. Somit scheidet der Spieler aus.

## Letzte Runde und Bewertung

Wenn keine Inquisitorkarten mehr vorhanden sind, beginnt die letzte Runde. Jeder Spieler berechnet seine Schuld, indem er seine Geständnisse und Eigentümlichkeiten mit den Symbolen auf den Inquisitorkarten der Beweiskette vergleicht. Jede Karte wird einzeln bewertet.

Die Anzahl der Schuldpunkte ergibt sich folgendermaßen:

- Geständniskarten: 3 Schuldpunkte.
- Aufgedeckte Eigentümlichkeiten: 2 Schuldpunkte.
- Nicht aufgedeckte Eigentümlichkeiten auf der Hand: 1 Schuldpunkt.

Die Spieler mit den meisten Schuldpunkten werden auf dem Scheiterhaufen verbrannt und verlieren das Spiel unabhängig von ihrer physischen und psychischen Gesundheit. Dieser Punkt wird übersprungen, wenn sich weniger als drei Spieler im Spiel befinden (In einem 2 Spieler Spiel wird niemand verbrannt).

## Endergebnis und Sieg

Die verbleibenden Spieler ziehen 3 Schuldpunkte für jede verbleibende Gesundheit ab. Der Gewinner ist derjenige mit den wenigsten Punkten. Bei einem günstig verlaufenden Spiel kann es auch zu negativen Punkten kommen. Bei einem Gleichstand, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Falls immer noch Gleichstand ist, wird der Sieg geteilt.

## Beispiele für die Wertung

In diesem Beispiel wird der Spieler 22 Schuldpunkte für seinem Eigentümlichkeiten- und Geständniskarten erhalten. Diese Zahl entscheidet darüber, ob man auf dem Scheiterhaufen verbrannt wird. Unter der Voraussetzung, dass er nicht verbrannt wird, beträgt das Endergebnis 13, nachdem die Gesundheitspunkte einberechnet wurden.

Beachte den Unterschied bei den zwei „Über das Wasser gehen“ Karten: Das Verdeckte ergibt nur 3 Schuldpunkte, während die aufgedeckte Karte doppelt zählt. Die „Hexenmal“ Karte ergibt keine Punkte, weil kein entsprechendes Symbol in der Beweiskette vorhanden ist. Die zwei „auf einem Besen fliegen“ Geständnisse ergeben einige Punkte in diesem Fall. Dieselbe Anschuldigung mehrfach zu gestehen ist eine sehr schlechte Idee!

Beweiskette	In der Hand des Spielers	Auf dem Tisch
	 <p>3 Schuldpunkte bei 3 Übereinstimmungen</p>	 <p>Keine Schuldpunkte, da keine Übereinstimmung mit der Beweiszeile</p>
	 <p>1 Schuldpunkte bei einer Übereinstimmung</p>	 <p>6 Schuldpunkte bei 3 Übereinstimmungen</p>
		 <p>Beide sind 6 Punkte mit zwei Übereinstimmungen, macht zusammen 12 Schuldpunkte</p>
 <p>Spielkarte</p> <p>Zwei physische und eine physische Zähler 9 Schuldpunkte für die Schlussrechnung</p>		

## Danksagung

Dank an Pasi Hirvonen für seine harte Arbeit an den wunderbaren Zeichnungen und Aydin Mir Mohammadi für die deutsche Übersetzung. Speziellen Dank an Finnisch Board Game Society und insbesondere an Anttoni Huhtala und Stefan Engblom für das Organisieren des ersten Spiel Design Wettbewerbs in Ropecon 2006 und all den Menschen die hier mitgemacht haben. Ohne dieses Treffen würde Inquisitio nicht existieren. Großen Dank auch an die Jury: Bruno Faidutti, Kati Heljakka und Tuomas Nyman für Euer Vertrauen in das Spiel und den wertvollen Anregungen. Besonderen Dank auch an Laura Nuopponen für Ihre Unterstützung beim Entwickeln des Spiels.

Letztendlich vielen Dank an die Tester, insbesondere an Markus Nuopponen, Jussi Vittaniemi, Jyri Koistinen, Jani Huusansaari, Jouni Sampo, Lauri Lättilä, Ville Kyrki, Anna Kyrki, Piia Ruokonen, Vilho Väisänen, Janne Koramo, Mikko Pyy, Jani Havukainen, Katja talvirinne, Kalle Rannikko, Erkkö Puttonen, Sami Seppänen, Petri Äijö, Yrjö Hakkarainen, Jarkko Vartiainen, Heikki Jokinen, Petja Salmela, Teemu Virtanen, Jani Peusaari, Jaakko Saarinen, Lauri Laitinen, Ella Rönkkönen, Arttu Hänninen, Antti Iso-Markku, Janne Laaksonen, Olli Alkkio, Jussi Kasurinen, Hilikka Nuopponen, Susanna Holappa, die anderen Mitglieder des Spielclubs Louhi und allen, deren Namen ich hier vergessen habe. Ohne Euch wäre die Entwicklung von Inquisitio nicht möglich gewesen.

## Graphik Design:

Juho Paaso-Rantala, Antti Löytynoja, Julianna Hemmoranta

## Deutsch Übersetzung:

Aydin Mir Mohammadi