

ALEX RANDOLPH

Dilemma



DILEMMA

Was ist ein Dilemma? Landläufig wird so die missliche Lage bezeichnet, in der Menschen sich zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden müssen, wissend, dass sie nie die optimale Lösung durch ihre Entscheidung herbeiführen. So ist es auch in diesem Spiel: Reagiert man auf die Provokation und begibt sich in ein Duell? Nur so hat man die Möglichkeit, wertvolle Punkte zu erringen. Allerdings läuft man auch Gefahr, kostbare Lebenssteine zu verlieren – oder nur einen jämmerlichen Deal zu machen... Wie man's auch wendet, es bleibt ein Dilemma!

INHALT



ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, durch taktisch geschicktes Abwerfen ihrer Karten in die Arena ein Duell herbeizuführen, um Siegpunkte zu erzielen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

VORBEREITUNG

Die Arena wird in die Mitte des Tisches gestellt. Jeder Spieler erhält die zehn Karten einer Farbe mit den Werten 1 bis 10, einen Duellstein und zwei Lebenssteine (bei drei Spielern drei Lebenssteine). Dann wird der Startspieler, wir nennen ihn Provokateur, bestimmt. Er legt den „Stein des Anstoßes“ vor sich.

**In Duellen
viele Punkte
gewinnen**

**1 Kartensatz,
1 Duellstein,
2 (bzw. 3)
Lebenssteine
pro Spieler**

SPIELVERLAUF

Wir unterscheiden zwischen verschiedenen Rollen, die die Spieler abwechselnd einnehmen. Es gibt pro Runde einen Provokateur, der mit einer seiner Karten den Mitspielern ein Angebot macht. Diese müssen entscheiden, ob sie auf das Angebot mit einer Duellkarte eingehen wollen oder nicht. Zum Kontrahenten im anschließenden Duell wird der Spieler, dessen Duellkarte direkt auf der Angebotskarte liegt – vorausgesetzt die Duellkarte hat einen anderen Wert.

Die Provokation

Der Provokateur **legt** zuerst eine seiner Karten (=Angebotskarte) offen in die Kartenarena. Die Mitspieler können bei Interesse auf dieses Angebot reagieren, indem sie **auf** die Karte des Provokateurs **eine** ihrer Karten **abwerfen**.

Die abgeworfenen Karten müssen **flach** in der Kartenarena liegen, um für das anschließende Duell überhaupt in Frage zu kommen. (Abb. a)

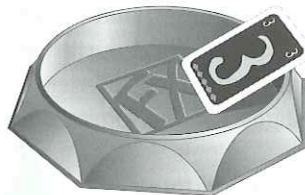
Karten, die neben der Kartenarena landen, werden aus dem Spiel genommen, ebenso Karten, die schräg in der Arena stehen und auf dem Rand aufliegen. (Abb. b/c)



a. Karte flach in Arena
= **richtig**



b. Karte schräg in Arena
= **falsch**



c. Karte liegt auf Rand auf
= **falsch**

Provokateur macht Angebot, Mitspieler können reagieren

Spieler, dessen Karte direkt über Angebotskarte liegt, nimmt Angebot an

Duellkarte ≠ Angebotskarte

Da in diesem Spiel nur **ein** Spieler das Angebot annehmen kann, zählt nur die Karte, die über der Angebotskarte in der Kartenarena liegt (**=Duellkarte**). Sollten weitere Karten in der Kartenarena liegen, werden diese **aus dem Spiel** genommen. Sie dürfen nicht wieder eingesetzt werden.

Die Duellkarte **muss** einen anderen Wert (höher oder niedriger) als die Angebotskarte haben. Sollte eine Duellkarte mit gleichem Wert abgeworfen worden sein, so ist diese **ungültig** und es zählt die **darüberliegende** Karte. Sind keine weiteren Karten abgeworfen worden, hat **jeder Spieler** nun noch einmal die Chance, eine Karte abzuwerfen. Erst danach werden die ungültigen Karten aus dem Spiel genommen.

Die beiden Spieler (Provokateur und Kontrahent), deren Karten in der Kartenarena liegen, tragen nun ein Duell aus.

Beispiele:

1. **Anna** (Provokateurin) hat eine 8 ausgespielt. **Bernd** eine 10, die aber neben der Arena landet. **Christine** und **Daniel** haben ebenfalls eine 8 ausgespielt. **Eric** hat eine 3 ausgespielt.

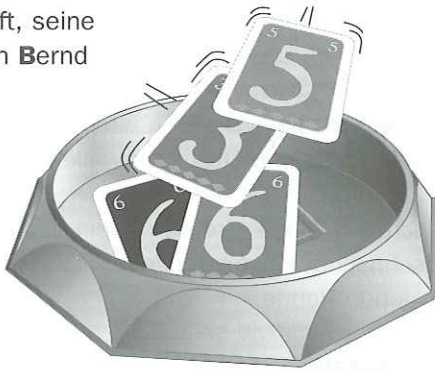
Die Karte von **Bernd** ist aus dem Spiel, da sie neben der Arena landete. Die Karten von **Christine** und **Daniel** sind ungültig, da sie den gleichen Wert wie die Angebotskarte haben. Die 3 von **Eric** ist die Duellkarte, da sie die erste gültige Karte über der Angebotskarte ist.

Die Karten von **Bernd**, **Christine** und **Daniel** werden aus dem Spiel genommen und dürfen in diesem Spiel nicht wieder eingesetzt werden.

Anna und **Eric** tragen nun ein Duell aus.



2. **Anna** (Provokateurin) hat eine 6 ausgespielt. **Bernd** ebenfalls eine 6. **Bernd** bemerkt schnell seinen Fehler und wirft vor **Christine**, die eine 5 wirft, seine 3 in die Arena. Die 6 von **Bernd** und die 5 von **Christine** werden aus dem Spiel genommen.



In diesem Fall tragen **Anna** und **Bernd** das Duell aus.

Das Duell

Die beiden Spieler nehmen ihren Duellstein in die Hand und entscheiden sich ohne Absprache für Frieden oder Konflikt. Sie legen den Duellstein mit dem von ihnen gewählten Symbol nach **oben** auf den Tisch und decken ihn so mit ihrer Hand ab, dass der Gegner das gewählte Symbol **nicht** sehen kann. Dann wird gleichzeitig aufgedeckt.

Es gibt drei Möglichkeiten:



- **Frieden/Frieden:** Die Duellsteine beider Spieler zeigen das Friedenssymbol. Das führt zum einfachen Tausch: Jeder Spieler erhält die vom Gegner ausgespielte Karte und legt sie offen vor sich ab.



- **Konflikt/Frieden:** Ein Duellstein zeigt das Konfliktsymbol, der andere das Friedenssymbol. Der Spieler, der das Konfliktsymbol gewählt hat, erhält beide Karten, die er offen vor sich ablegt. Er **muss** dafür aber einen Lebensstein abgeben. Der andere Spieler hat das Duell verloren und geht leer aus.



Spieler legen verdeckt Duellstein

3 Möglichkeiten:

Frieden/Frieden:
Spieler erhalten Karte des Gegners

Konflikt/Frieden:
Konflikt-Spieler erhält Karten und gibt Lebensstein ab

Konflikt/Konflikt:
Karten kommen
aus dem Spiel,
Spieler geben
Lebenssteine ab



- **Konflikt/Konflikt:** Die Duellsteine beider Spieler zeigen das Konfliktsymbol. In diesem Fall erhält **keiner** die Karten, um die das Duell stattfindet! Beide Spieler **müssen** außerdem einen Lebensstein abgeben. Die Karten kommen aus dem Spiel.

Spieler, die keinen Lebensstein mehr besitzen, können das Konfliktsymbol **nicht** mehr wählen.

**Neue Runde,
neuer
Provokateur**

Nach dem Duell wird der „Stein des Anstoßes“ an den linken Tischnachbarn weitergegeben. Er ist nun der Provokateur für die folgende Runde.

Sonderfälle

- a) Sollte kein Spieler auf das Angebot des Provokateurs reagieren, darf dieser seine Karte als Gewinn vor sich ablegen.
- b) Sind nur noch zwei Spieler im Spiel, so darf der Kontrahent seine Karte nicht neben die Arena werfen, um den Gewinn des Gegners zu verringern, auch wenn er offensichtlich das Duell verlieren wird. Er hat natürlich auch die Möglichkeit, wie in a) beschrieben, das Angebot nicht anzunehmen. Dann darf der Provokateur aber seine Karte offen als Gewinn vor sich ablegen.

SPIELENDE

Spielende:
Nur 1 Spieler
hat Karten auf
der Hand
Sieger: Spieler
mit höchster
Punktzahl

Das Spiel endet, sobald nur noch **ein** Spieler Karten auf der Hand hat. Anschließend kommt es zur Wertung, indem jeder Spieler die Werte seiner gewonnenen Karten addiert. Karten, die sich noch auf der Hand befinden, werden nicht mitgezählt! Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.