

Alles futsch!

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von – zumindest am Anfang! – gutsituierten modernen Menschen, die all ihr Vermögen in – meist überbewertete – Designerobjekte stecken.

Auf diversen Versteigerungen schlagen sie zu. Ob Gemälde von Andy Warhol-Nix oder Möbel des französischen Star-Designers Philippe Starck, sie müssen sie einfach haben. Koste es, was es wolle.

Und ab und an muss man auch mal ein solches Objekt der Begierde einem lieben Mitspieler für teures Geld abkaufen.

Bis zu einem bestimmten Umfang wird so die eigene Sammlung immer wertvoller. Doch plötzlich tauchen zu viele gleiche „Unikate“ auf, die Exklusivität ist dahin, der Wert geht in den Keller ... *und das ganze Geld ist futsch!*

Wer dann, wenn ein Spieler Pleite geht, noch das meiste Geld besitzt, ist Sieger.

Spielmaterial

5 Spieltableaus, 35 Objekt-Karten, 20 Markiersteine, 100 Geldscheine, 1 Kartenhalter

Pro Spieler:
– 1 Spieltableau
– 4 Markiersteine
– 200.000 Mark

5 Objekt-Karten
offen auslegen

Karte zur
Versteigerung
bestimmen

Mindestens 1000
Mark mehr bieten
oder passen

Spielvorbereitung

- ◆ **Jeder Spieler erhält:**
 - 1 Spieltableau, das er offen vor sich ablegt;
 - 4 Markiersteine, die er links daneben platziert;
 - Geld im Wert von 200.000 Mark (3 x 50.000, 2 x 20.000, 1 x 5.000 und 5 x 1.000).
- ◆ **Das restliche Geld** wird – nach Werten sortiert – als Bank in der Tischmitte bereitgelegt.
- ◆ **Der Kartenhalter** wird ebenfalls in die Tischmitte gestellt.
- ◆ **Die Objekt-Karten** werden gut gemischt mit der Rückseite nach oben in ein Fach des Kartenhalters gelegt.
- ◆ **Die obersten 5 Karten** werden offen nebeneinander neben dem Kartenhalter ausgelegt.

Nehmen weniger als 5 Spieler teil, werden die übrigen Markiersteine und Spieltableaus in der Schachtel belassen.

Spielverlauf

- ◆ **Der jüngste Spieler beginnt.** Er wählt eine der fünf offenen Objekt-Karten aus (indem er sie erkennbar aus der Reihe der fünf Karten herauschiebt) und gibt sie damit zur Versteigerung frei.
- ◆ **Gesteigert wird reihum** – beginnend mit dem Spieler, der die Objekt-Karte ausgesucht hat – in beliebig vielen Runden. Ein Gebot muss immer um 1000 Mark oder ein Vielfaches davon höher als das Gebot des Vorgängers sein. Stattdessen kann ein Spieler auch passen, darf dann allerdings in diese Versteigerung auch nicht wieder einsteigen.

Höchstgebot an Bank zahlen

Objekte in eigene Sammlung aufnehmen oder...

... für 20.000 an Mitspieler verkaufen

Bei 3. Objekt einer Art 30.000 aus der Bank

◆ **Der Spieler mit dem höchsten Gebot** bezahlt schließlich den Betrag an die Bank (es kann jederzeit gewechselt werden) und erhält die Objekt-Karte.

◆ **Drei Möglichkeiten** gibt es nun für den Ersteigerer, jedes der drei Objekte auf der Karte – ein Objekt nach dem anderen – zu nutzen.

Die Reihenfolge, in der er die Objekte abhandelt, ist ihm dabei völlig freigestellt.

◆ **1.** Er sammelt eine Objektart und hat davon erst 0–2 Exemplare in seiner Sammlung: In diesem Fall muss er das Objekt in seine eigene Sammlung aufnehmen, d.h. er setzt einen Markierstein auf das erste Feld dieser Reihe bzw. versetzt ihn um ein Feld nach rechts. Sollte er dadurch die optimale Menge von 3 Objekten erreichen, erhält er sofort einen Bonus von 30.000 Mark aus der Bank.

◆ **2.** Er sammelt eine Objektart, hat davon aber bereits 3 oder mehr Exemplare in seiner Sammlung: In diesem Fall verkauft er das Objekt an einen beliebigen Mitspieler, der diese Art sammelt und erst 0-4 Exemplare davon besitzt. Dieser kann den Kauf nicht ablehnen und zahlt an den Verkäufer 20.000 Mark. Der Käufer rückt seinen entsprechenden Markierstein ein Feld weiter. Sollte er dadurch das 3. Feld der Reihe erreichen, erhält er umgehend den Bonus von 30.000 Mark aus der Bank.

Hinweis: Das vierte und fünfte Objekt einer Art wird einem Spieler also immer von einem Mitspieler verkauft; man erhält diese beiden Objekte nie durch eine eigene Objekt-Karte.

Zusätzlich 10.000 an die Bank bei 4. und 5. Objekt einer Art

„Verbrauchte“ Objekt-Karte ablegen

Fünfte Karte aufdecken

Neue Karte versteigern usw.

Da nach dem 3. Exemplar einer Art der Wert dieser Sammlung abnimmt, muss der Käufer neben der fixen Kaufsumme von 20.000 Mark auch noch 10.000 Mark an die Bank zahlen.

Mehr als 5 Objekte einer Art können von einem Spieler nicht gesammelt werden.

◆ **3.** Er sammelt eine Objektart nicht (erkennbar an dem gleichfarbigen Balken auf seinem Tableau unten links): Auch solche Objekte verkauft er – wie unter 2. beschrieben – an Mitspieler.

Beispiel: Spieler A hat die Objekt-Karte Gemälde-Skulpturen-Skulpturen ersteigert. Bisher hat er 2 Skulpturen gesammelt. Er rückt den entsprechenden Markierstein ein Feld weiter, erreicht damit das 3. Feld in dieser Reihe und kassiert sofort 30.000 Mark von der Bank. Die zweite Skulptur auf der Karte verkauft er nun einem Mitspieler B für 20.000 Mark. B besitzt dadurch ebenfalls insgesamt drei Skulpturen und erhält gleichermaßen den Bonus von 30.000 Mark von der Bank. Das Gemälde verkauft A einem anderen Mitspieler C, der damit sein 5. Gemälde besitzt und neben den 20.000 Mark an A zusätzlich noch 10.000 Mark an die Bank zahlen muss.

◆ **Die Objekt-Karte** wird, nachdem ihre drei Objekte „untergebracht“ wurden, offen in dem zweiten Fach des Kartenhalters abgelegt.

Es wird vom verdeckten Stapel eine neue Karte offen zu den restlichen vier dazugelegt.

Der Spieler, der die letzte Karte ersteigert hat, bestimmt eine neue Karte für die nächste Versteigerung usw.

Objekte, die nicht zu nutzen sind, verfallen ersatzlos

Nie mehr bieten als man hat!

Geld geheim halten!

Spielende, wenn ein Spieler Pleite geht

Spieler mit dem meisten Geld ist Gewinner

- ◆ „Tote“ Objekte verfallen. Es kann – vor allem gegen Ende des Spiels und beim Zwei-Personen-Spiel – passieren, dass bestimmte Objekte auf einer Karte nicht mehr zu nutzen sind. Sie verfallen ersatzlos.
- ◆ **Nie höheres Gebot abgeben** als man Geld hat. Beim Bieten dürfen weder ein zu erwartender Bonus noch die 20.000 Mark Kaufsumme eines Mitspielers bereits einkalkuliert werden. Erst komplett zahlen, dann kassieren, heißt die Devise.
Übrigens: Es wird empfohlen, das eigene Geld während des gesamten Spiels unbedingt geheim zu halten.
- ◆ **Das Spiel endet** in dem Moment, in dem ein Spieler Pleite geht, also keinen einzigen Schein mehr übrig hat.

Es wird immer zuerst der Mitspieler ausbezahlt, dann die Bank und dann erhält man erst einen möglichen Bonus.

Beispiel: Spieler A verkauft an Spieler B (der noch 46.000 Mark hat) ein Gemälde. Da es für B das 4. Gemälde ist, zahlt er neben den 20.000 Mark an A auch noch 10.000 Mark an die Bank. Nun verkauft ihm A auch noch eine Skulptur. B bezahlt A sein gesamtes restliches Geld (16.000 Mark), ist damit pleite – und das Spiel endet sofort. Es nützt B auch nichts mehr, dass es seine 3. Skulptur war und er 30.000 Mark Bonus erhalten hätte.

Hätte A aber an B die beiden Objekte in umgekehrter Reihenfolge verkauft, würde das Spiel noch weiterlaufen ...

- ◆ **Gewinner ist**, wer nun noch das meiste Geld hat. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der insgesamt mehr Objekte in seiner Sammlung hat.

Taktische Tips

- Eine gewisse Zurückhaltung beim Bieten ist gut, aber nicht immer sinnvoll. Bei jeder Objekt-Karte sollte überlegt werden, was sie einem selbst wert ist und was den Mitspielern.
Die Devise lautet also, weder eine Karte selbst zu teuer zu ersteigern, noch sie anderen zu billig zu überlassen.
- Das Höchstgebot für eine Karte bewegt sich im Allgemeinen um 60.000 Mark herum. Es kann u. U. aber auch angebracht sein, einiges mehr zu bieten.
- Man sollte darauf achten, nicht zu früh im Spiel die Schwelle von 3 Exemplaren pro Objektart zu überschreiten, denn danach wird's teuer ...
- Es lohnt sich zu wissen, über welche Geldreserven die Mitspieler noch verfügen. Also immer schön mitrechnen.
- Im fortgeschrittenen Spielstadium sollte man sich genau überlegen, wem man wann welches Objekt verkauft, da dadurch eventuell das Spielende herbeigeführt wird – und man dies (noch) nicht möchte.

© 1997 H. Huth
© 1998 FX Schmid
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg



27125.2

228205