

Ravensburger Spiele® Nr. 27 209 9

Ein ausgebufftes
Versteigerungs- und
Taktikspiel für 2 - 4 Spieler
ab 10 Jahren

BIG SHOT



Autor: Alex Randolph
Illustration: Klaus Wilinski
Design: Klaus Wilinski,
DesignEntwicklung Ravensburger

Ravensburger

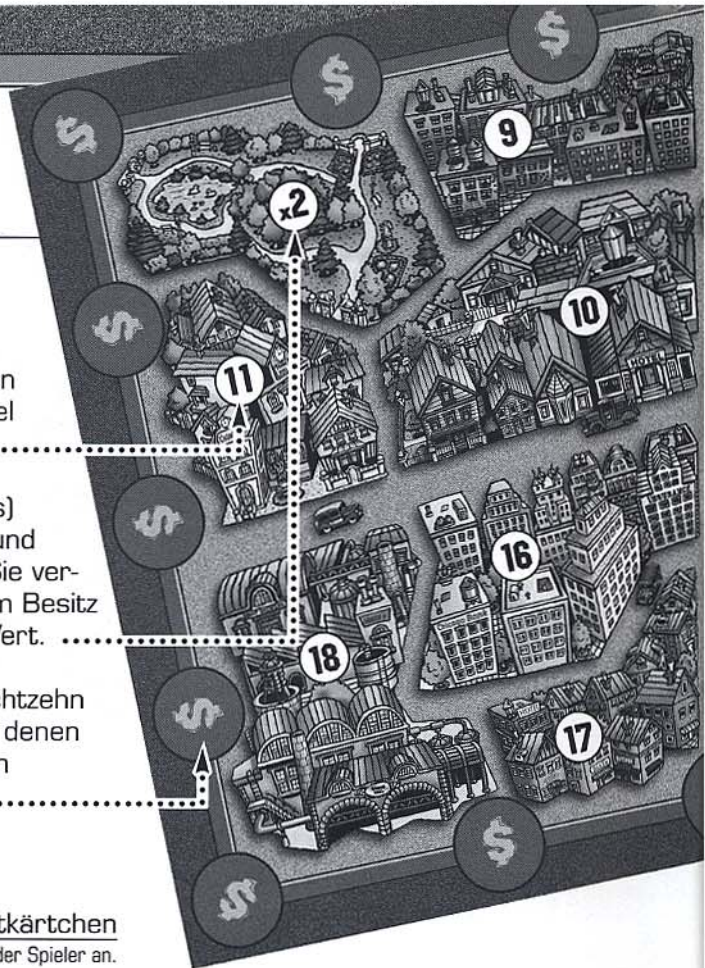
INHALT

1 Spielplan

Der Spielplan zeigt einen Stadtausschnitt mit dreizehn Vierteln. Davon sind elf mit Zahlen gekennzeichnet, die den Wert der einzelnen Stadtviertel in Mio. \$ angeben.

Die zwei übrigen Viertel (Parks) sind mit „x2“ gekennzeichnet und haben keinen eigenen Wert. Sie verdoppeln aber bei gleichzeitigem Besitz benachbarter Viertel deren Wert.

Der Stadtausschnitt ist von achtzehn Auktionsfeldern umgeben, auf denen Runde für Runde die Auktionen ausgelöst werden.



30 Kreditkärtchen

Sie zeigen die Schulden der Spieler an.



13 Besitzkärtchen

Sie symbolisieren, dass ein Stadtviertel verkauft ist.



4 Visitenkarten

Sie geben die Spielerfarben an.



72 Holzsteine

(18 pro Farbe) Sie markieren die Besitzansprüche der Spieler auf einzelne Viertel.



50 Münzen

mit den Werten 1 Mio. \$, 2 Mio. \$, 5 Mio. \$, 20 Mio. \$



1 Maklerfigur



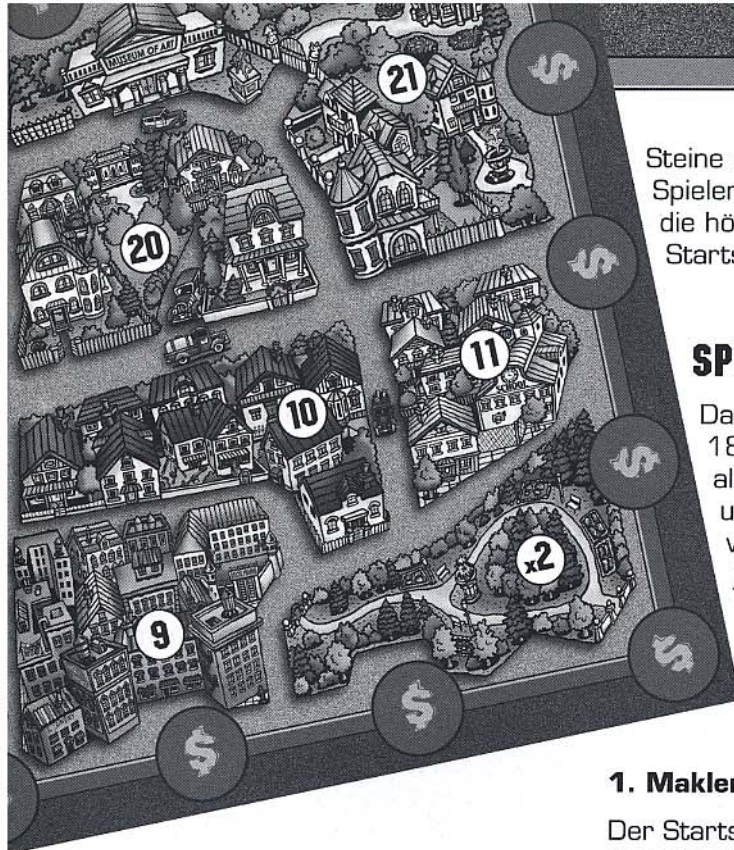
1 Würfel

ZIEL DES SPIELS

Eine Stadt in den 20er Jahren des letzten Jahrhunderts. Es herrscht Baufieber. Innerhalb kürzester Zeit sollen neue Stadtviertel entstehen. Ausgekochte Spekulanten haben ihre Fühler ausgestreckt. Sie wollen die Gunst der Stunde nutzen und sich die lukrativsten Viertel sichern.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle dieser Spekulanten und versuchen durch geschicktes Ersteigern und Verteilen der Steine die wertvollsten Stadtviertel zu erwerben.

Wer am Ende des Spiels das größte Vermögen und mindestens zwei Stadtviertel besitzt, hat gewonnen.



VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Auf jedes Auktionsfeld werden vier beliebige **Steine** gesetzt, wobei auf jedem Feld *mindestens zwei* verschiedene Farben vertreten sein müssen. Die **Maklerfigur** wird auf ein beliebiges Auktionsfeld gestellt.

Ein Spieler wird zum Bankhalter erklärt. Er verwaltet das **Geld**, die **Kredit-** und die **Besitzkärtchen**. Zu Beginn des Spiels verteilt er an jeden Spieler ein Startkapital von 10 Mio. \$, das die Spieler offen vor sich auslegen. Danach mischt der Bankhalter die vier verdeckten **Visitenkarten** und verteilt sie an die Spieler, die sie offen vor sich ablegen. Die Karten geben an, welche

Steine einer Farbe zu welchem Spieler gehören. Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, ist der Startspieler der ersten Runde.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 18 Runden und endet, wenn alle Auktionen durchgeführt und alle Steine auf die Viertel verteilt worden sind. Nach jeder Runde wechselt der Startspieler reihum im Uhrzeigersinn. Jede Runde besteht aus den folgenden zwei Schritten:

1. Makler ziehen

Der Startspieler würfelt und zieht die Maklerfigur auf den Auktionsfeldern im Uhrzeigersinn voran. Danach gibt der Startspieler den Würfel an seinen linken Nachbarn, den Startspieler der nächsten Runde, weiter. Auf dem Feld, auf dem der Makler landet, wird nun eine Auktion um die vier Steine durchgeführt.

2. Auktion und Verteilung der Steine

Geboten wird reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der linke Nachbar des Startspielers. Er gibt ein Gebot in beliebiger Höhe ab oder passt. Die nachfolgenden Spieler haben reihum die Möglichkeit, höher zu bieten oder zu passen. Passt ein Spieler, darf er in der laufenden Runde nicht wieder einsteigen. Kann ein Spieler *nicht* mehr bieten, muss er entweder passen oder einen Kredit aufnehmen (siehe unter "Kreditaufnahme").

Es wird so lange geboten, bis alle Spieler, bis auf einen, gepasst haben. Dieser bezahlt den gebotenen Betrag an die Bank, nimmt die vier Steine und verteilt sie beliebig – Stein für Stein – in die Viertel.

Das leereräumte Auktionsfeld wird im Verlauf des Spiels beim Ziehen der Maklerfigur *nicht* mehr mitgezählt.

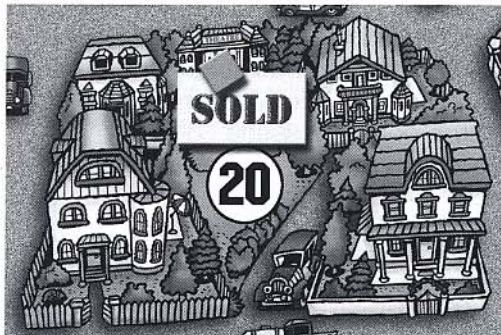
Hinweis: Der Startspieler erhält die vier Steine kostenlos, wenn alle anderen Spieler passen.

Gewinn von Vierteln

In ein Viertel können *maximal sieben Steine* verteilt werden. Sobald sieben Steine in einem Viertel liegen, erhält der Spieler den Zuschlag, der die meisten Steine in diesem Viertel besitzt.

Haben mehrere Spieler die meisten Steine in einem Viertel (bei einer 3/3/1- oder 2/2/2/1-Verteilung), heben diese sich auf und der Spieler, dem der einzelne Stein gehört, gewinnt das Viertel.

Der Spieler, der ein Viertel erwirbt, markiert es mit einem Besitztärtchen (Sold), das er unter einen seiner Steine legt. Die restlichen sechs Steine kommen aus dem Spiel. In dieses Viertel können nun keine weiteren Steine mehr gelegt werden.



Ein Beispiel der taktischen Möglichkeiten:

In einem Viertel liegen vier Steine: 2 gelbe, 1 roter und 1 weißer Stein. Der Makler steht auf einem Auktionsfeld mit 2 roten, 1 gelben und 1 schwarzen Stein. Jetzt haben drei Spieler die Möglichkeit, das Stadtviertel in Besitz zu nehmen, wenn sie die Versteigerung gewinnen:

- *Spieler Rot, indem er 2 rote und 1 schwarzen Stein in das Viertel legt (Mehrheit von 3/2/1/1 für Rot)*
- *Spieler Gelb indem er 1 gelben, 1 roten und 1 schwarzen Stein legt (Mehrheit von 3/2/1/1 für Gelb) und*
- *Weiß indem er 2 rote und 1 gelben Stein in das Viertel legt (Gewinn durch 3/3/1 für Weiß).*

Kreditaufnahme

Einmal pro Runde kann ein Spieler bei der Bank einen Kredit über 10 Mio. \$ aufnehmen. Die Bank zahlt jedoch nicht die volle Summe aus, sondern behält einen von Kredit zu Kredit steigenden Betrag ein.

Der *ausbezahlte Betrag* richtet sich nach der Anzahl der bereits aufgenommenen Kredite des jeweiligen Spielers und verringert sich dementsprechend bei jedem Kredit:

Ein Spieler erhält für seinen *ersten* Kredit 9 Mio. ausbezahlt (1 Mio. behält die Bank ein). Für seinen *zweiten* Kredit erhält er noch 8 Mio., für seinen *dritten* nur noch 7 Mio. usw. Für jeden aufgenommenen Kredit erhält ein Spieler ein Kreditkärtchen, das er als Schuldschein für alle sichtbar vor sich ablegt.



SPIELLENDE UND WERTUNG

Nach 18 Runden, wenn alle Steine versteigert wurden, endet das Spiel und es kommt für jeden Spieler zur Wertung.

Zunächst werden aber noch die Viertel ausgewertet, in denen sich *weniger* als sieben Steine befinden. Auch hier gewinnt wieder der Spieler mit den meisten Steinen.

Haben jedoch mehrere Spieler die meisten Steine (z.B. bei einer 2/2/1 Verteilung), gewinnt derjenige das Viertel, dem der einzelne Stein gehört.

Der Spieler, der ein Viertel erworben hat, markiert es wie gewohnt mit einem Besitzkärtchen, das er unter einen seiner Steine legt. Die restlichen Steine kommen aus dem Spiel.



Beispiel:

Spieler Rot besitzt einen Park („x 2“), sowie die Viertel 9 und 10. Spieler Weiß besitzt das Viertel 11.

Die Viertel von Spieler Rot haben einen Gesamtwert von 38 Mio. \$ (2 x 9 + 2 x 10) und das Viertel von Spieler Weiß einen Wert von 11 Mio. \$.

■ = Spieler Rot

□ = Spieler Weiß

Herrscht Gleichstand (z.B. bei einer 2/2 Verteilung), gewinnt niemand das Viertel. Die Steine kommen aus dem Spiel.

Wert der Viertel

Die Zahlen in den Vierteln geben den jeweiligen Wert in Mio. \$ an.

Die zwei Parks mit dem „x2“ Symbol haben *keinen eigenen Wert*. Sie verdoppeln aber bei *gleichzeitigem* Besitz benachbarter Viertel deren Wert.

Jeder Spieler addiert die Werte seiner Stadtviertel zu seinem Bargeld. Davon zieht er den Gesamtwert seiner aufgenommenen Kredite – *pro Kredit 10 Mio. \$* – ab.

Der Spieler, der das größte Vermögen bzw. die geringsten Schulden (!) hat und mindestens zwei Stadtviertel besitzt, gewinnt. Besteht Gleichstand, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Stadtviertel besitzt. Besteht immer noch Gleichstand, entscheidet das wertvollere Viertel.

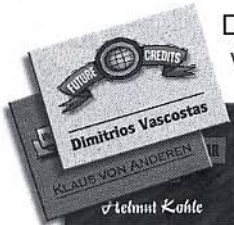
ABWECHSLUNG GEFÄLLIG?

Wird ein noch anspruchsvolleres Spiel gewünscht, gelten folgende Regeländerungen gegenüber dem Grundspiel:

- Das Geld wird verdeckt gehalten.
- Die Spieler müssen *vor* der Auktion entscheiden, ob sie einen Kredit aufnehmen möchten. Es beginnt der linke Nachbar des Startspielers.
- Ein Spieler darf *nicht* mehr bieten, als er bezahlen kann.
Stellt ein Spieler bei der Auktion fest, dass er seinen gebotenen Betrag nicht aufbringen kann, muss er all sein Geld vorzeigen. Die Auktion wird anschließend wiederholt.

DAS SPIEL FÜR 3 SPIELER

Die Regeln für 3 Spieler sind – bis auf die folgende Ausnahme – die gleichen wie die für vier Spieler:



Der Bankhalter verteilt verdeckt an jeden Spieler eine Visitenkarte. Die Visitenkarte, die übrig bleibt, gehört einem fiktiven Spieler. Dieser besitzt kein Geld und nimmt auch nicht an den Auktionen teil. Seine Steine werden von den Spielern aber genauso wie alle anderen Steine verteilt.



Erwirbt der fiktive Spieler auf diese Weise ein Stadtviertel, wird dieses wie gewohnt mit einem Besitzkärtchen und einem Stein seiner Farbe markiert. Bei der Wertung zählen seine Viertel nicht mit.

FÜR TAKTIKER: DAS SPIEL FÜR 2 SPIELER

Diese Variante verläuft nach den Regeln für vier Spieler mit folgenden Ausnahmen:

- Die Spieler erhalten 2 Visitenkarten. Pro Farbe 10 Mio. \$ Startkapital.
- Das Geld wird offen neben der jeweiligen Visitenkarte ausgelegt und wird für beide Farben getrennt gehalten.
- Ein Kredit muss *vor* einer Versteigerung aufgenommen werden. Jeder Spieler entscheidet vor seinem ersten Gebot, ob und für welche Farbe er einen Kredit aufnehmen möchte. Pro Farbe ist in einer Runde ein Kredit möglich.
- *Nach* der Versteigerung entscheidet sich der Gewinner der Versteigerungsrunde, welche seiner Farben das Gebot bezahlt.
- Die „x2“ Viertel verdoppeln nur den Wert des Nachbarviertels, das vom selben Spieler *und* der selben Farbe erworben wurde. Sie verdoppeln also nicht den Wert eines Nachbarviertels, das vom gleichen Spieler aber mit einer anderen Farbe gewonnen wurde.
- Jeder Spieler muss pro Farbe mindestens 2 Grundstücke besitzen.
- Das Vermögen bzw. die Schulden der beiden Farben werden am Ende zusammengezählt.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.de
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

230902

Ravensburger