

Die große Auktion

© E. Jahan 1959 Mod. dép.

Das neue Versteigerungsspiel mit besonderer Note.
Für 3-6 Personen ab 10 Jahren.
Ravensburger Spiele Nr. 14.212

Inhalt: 36 Karten „Kunstgegenstände“, 6 Karten „Experten-Schätzung“, 30 Karten „Chance“, Spielgeld, 1 Auktionshammer.

Das Spielprinzip ist einfach

Unser Hobby ist das Sammeln wertvoller Objekte. Vater sammelt Briefmarken, Mutter hat Freude an alten Musikinstrumenten, Schwesterlein hat es auf Antiquitäten abgesehen, und da ist noch der Onkel mit seiner „Galerie alter Meister“ (dies natürlich nur als Beispiel).

Jeweils ein Spieler — wir sehen später welcher — ergreift den Hammer, nimmt einen Kunstgegenstand (Kärtchen) und verkauft ihn dem Meistbietenden. Wer sich für diesen Gegenstand interessiert, bietet mit. Aber Vorsicht! Nur echte Gegenstände haben Wert. Beschädigte Objekte gelten die Hälfte, gefälschte sind wertlos. Der Käufer eines Gegenstandes sieht auf der Kartenrückseite nach, ob er Glück oder Pech hatte: dort steht, für die anderen Spieler unleserlich, „echt“, „beschädigt“ oder „gefälscht“. Natürlich versuchen wir im Laufe des Spieles unsere nicht einwandfreien Stücke an unsere Konkurrenten zu verkaufen.

Sieger ist, wer sich die wertvollste Sammlung aufgebaut hat.

Spielleiter

Er leitet das Spiel, verteilt Karten und Geld und zitiert bei Meinungsverschiedenheiten die Spielregel. Natürlich kann er sich selbst am Spiel beteiligen. Außerdem nimmt er die Rechte des Kunstmuseums wahr und verwaltet die Museumskasse.

Einzelheiten

Beginnen Sie gleich jetzt mit einem Probespiel! Der Spielleiter hat die Spielregel neben sich liegen und kann alle auftauchenden Fragen leicht beantworten.

Zum Spiel gehören:

1 Hammer, dessen sich der jeweilige Versteigerer bedient.

36 Karten „Kunstgegenstände“. Für jeden Gegenstand drei Karten, mit auf der Rückseite gedruckten Bemerkungen „echt“, „gefälscht“ oder „beschädigt“. Die 12 Gegenstände sind aufgeteilt in vier Serien:

- Antiquitäten
- Briefmarken
- Musikinstrumente
- Gemälde

6 Karten „Experten-Schätzung“, die uns über den Wert unserer Sammlung orientieren.
30 Karten „Chance“, auf einem Häufchen, von welchem die Spieler der Reihe nach je eine Karte wegnehmen und deren Anweisungen befolgen. „Geheim-Karten“ dürfen so lange aufbewahrt werden, bis sie günstig verwendet werden können. Nach einmaligem Gebrauch werden sie wieder zurückgegeben und unter das Häufchen geschoben.

Spielgeld. Zu Beginn erhält jeder Spieler
100 000.— bei 3-4 Teilnehmern
75 000.— bei 5-6 Teilnehmern

Die Auktion beginnt!

Auf dem Tisch liegen:

ein Häufchen Gegenstandskarten (36 Stück), gut gemischt, Bild nach oben
ein Häufchen Chance-Kärtchen (30 Stück), gut gemischt, Text nach unten

Verteilt sind:

Karten Experten-Schätzung, je eine pro Spieler
Spielgeld

Der Reihe nach von links nach rechts hebt ein Spieler nach dem andern ein Chance-Kärtchen ab, liest und befolgt es und legt es wieder unter das Häufchen. Steht auf einem Kärtchen „Geheim“, darf er es behalten.

1. Öffentliche Versteigerung

Zieht er ein Kärtchen „Hotel Savoy, Auktion von Gegenständen“, steht er auf, nimmt den Hammer und versteigert.

Nehmen wir an, es seien zwei Objekte, eine Stradivari-Geige und ein Van Gogh-Gemälde. Der Versteigerer nimmt die obersten zwei Gegenstandskarten vom Häufchen, legt sie gut sichtbar auf den Tisch und ruft in unserem Falle aus: „Die berühmte Stradivari-Geige, wer bietet 2000,—?“ (Bei Beginn der Versteigerung fangen wir bei 2000,— an, später mit mindestens 500.—)

Alle Spieler dürfen nun bieten, auch der Versteigerer selbst darf mitbieten. Mit dem bekanntesten „zum Ersten, zum Zweiten und zum Dritten“ wird dann die Stradivari dem Meistbietenden zugeschlagen. Der Erwerber der Stradivari nimmt seine Karte in Empfang und bezahlt die von ihm genannte Summe in die Museumskasse. Dann sieht er heimlich auf der Rückseite nach, ob sein Geld gut angelegt ist oder ob er Pech hatte. Die Stradivari gehört nun ihm, und er legt die Karte, Bildseite nach oben und allen sichtbar, vor sich auf den Tisch.

Der gleiche Versteigerer bietet nun den zweiten Gegenstand, die „Brücke bei Arles“ von Van Gogh an. Ist auch diese Karte versteigert, so setzt er sich. Sein Nachbar von rechts zieht nun eine Chance-Karte, liest und befolgt sie und legt sie unter das Häufchen, usw.

2. Versteigerung von Gegenständen aus der eigenen Privatsammlung (auf eigene Rechnung)

Wir können drei Gründe für die Versteigerung eigener Gegenstände haben:

1. Um gefälschte Objekte an Mitspieler zu verkaufen.
2. Weil die betreffenden Gegenstände nicht der Serie angehören, für welche wir uns vor allem interessieren.
3. Um unsere Finanzen aufzubessern.

In allen diesen Fällen warten wir, bis die Reihe an uns ist, legen die von uns angebotenen Klärtchen in die Mitte des Tisches und nennen einen Mindestbetrag für den ersten Gegenstand. Der Meistbietende erhält ihn.

Finden wir keinen Käufer, so wenden wir uns an das Museum (Spilleiter). Dieses prüft erst die Echtheit des Objektes und bezahlt die Hälfte des aufgedruckten Wertes, sofern keine Fälschung vorliegt (die Hälfte also bei echten und bei beschuldigten Objekten). Die Karte wird dann unter das Häufchen gemischt. Gefälschte Karten werden glänzlich aus dem Spiel genommen.

Solche private Verkäufe werden natürlich erst interessant, wenn alle Spieler schon einige Karten besitzen und daran sind, ihre Kollektionen (drei Karten der gleichen Serie) aufzubauen.

3. Bitte um Verkauf eines Gegenstandes

Wir können aber auch unsere Mitspieler bitten, uns einen Gegenstand ihrer Privatsammlung zu verkaufen. Der angefragte Mitspieler darf dies nicht verweigern. Er setzt seinen Verkaufspreis selbst fest, doch darf er nicht höher sein, als der auf der Experten-Schätzungskarte genannte Wert. Haben noch andere Spieler Interesse an diesem Gegenstand, so können sie mitsteigern.

Serien

Die Sammlung einer vollständigen Serie besteht aus drei verschiedenen Karten der gleichen Kategorie (z. B. Musikinstrumente: Jagdhorn, Zither, Geige). Wie auf der Experten-Schätzung angegeben, verdoppeln sich die Einzelwerte der Karten bei der kompletten Serie. Dies gilt für drei echte Karten einer Serie. Eine Serie hat aber auch Gültigkeit, wenn sie Karten „schlecht erhalten“ enthält, doch gelten diese Karten nur die Hälfte des aufgedruckten Wertes.

Beispiel: Wir besitzen

Jagdhorn „echt“	4 000.—
Zither „schlecht erhalten“ = 6 000.— : 2	3 000.—
Geige „echt“	26 000.—
	33 000.—
Wert der Serie	72 000.—

Wir haben also alles Interesse, uns auf den Aufbau einer Serie zu spezialisieren. „Gefälschte“ Karten sind ungültig und können nicht Bestandteil einer Serie sein.

Besitzen wir eine Serie, so können wir sie blockieren. Dies ist eine Sicherheitsmaßnahme und bedeutet, daß keine Karte dieser Serie mehr gekauft oder verkauft werden kann. Auch die auf den Chance-Kärtchen vorgeschriebenen Maßnahmen betreffen die Karten einer blockierten Serie nicht mehr. Allerdings darf der Besitzer einer blockierten Serie auch keine Änderungen mehr daran vornehmen, wie z. B. noch schnell vor Ende des Spieles eine „schlecht erhaltene“ Karte gegen eine „echte“ austauschen! Er kann lediglich die „Echtheits-Bescheinigung“ anwenden.

2 Karten „Geheim / Gutachten“

Besitzen wir eine solche Karte, so dürfen wir bei einer öffentlichen Versteigerung im Hotel Savoy (aber nur bei einer solchen) vor Beginn des Steigerns Einsicht in die Rückseite des angebotenen Gegenstandes nehmen. Dabei verziehen wir natürlich keine Miene. Nach einmaliger Benutzung wird die Gutachten-Karte wieder unter das Häufchen gelegt.

4 Karten „Geheim / Vorkaufsrecht“

Sie erlauben uns, bei einer öffentlichen Versteigerung im Hotel Savoy einen Gegenstand zu dem vom Versteigerer festgesetzten Wert (nicht unter 500.—) zu erwerben. Höhere Angebote von anderen Spielern werden in diesem Fall nicht berücksichtigt.

1 Karte „Geheim / Echtheits-Bescheinigung“

Diese Karte verwandelt einen „gefälschten“ Gegenstand in einen „echten“ (sehr wichtig bei einer Serie, bestehend aus zwei „echten“ und einer „gefälschten“ Karte). Diese Karte darf auch verkauft werden. Sie kann auch im Verlaufe des Spieles vom ursprünglich aufgewerteten Gegenstand getrennt werden, um dafür einen andern Gegenstand in „echt“ zu verwandeln.

Ende der Partie

Sind alle Gegenstandskarten des Häufchens an die Spieler verkauft, ist das Spiel beendet. Nun darf auch zwischen den Spielern keine Transaktion mehr stattfinden. Jeder rechnet anhand seiner „Experten-Schätzung“ den gültigen Wert seiner Sammlung aus. „Gefälschte“ Gegenstände sind wertlos, „schlecht erhaltene“ Gegenstände gelten die Hälfte. Unser Geld hat keinen Wert mehr.

Wer also die wertvollste Sammlung besitzt, ist Sieger.

Findet ein Gegenstand bei einer Versteigerung keinen Käufer, so wird er unter das Häufchen gemischt. Findet der gleiche Gegenstand auch bis Ende des Spieles keinen Käufer, so wird er aus dem Spiel genommen.

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

