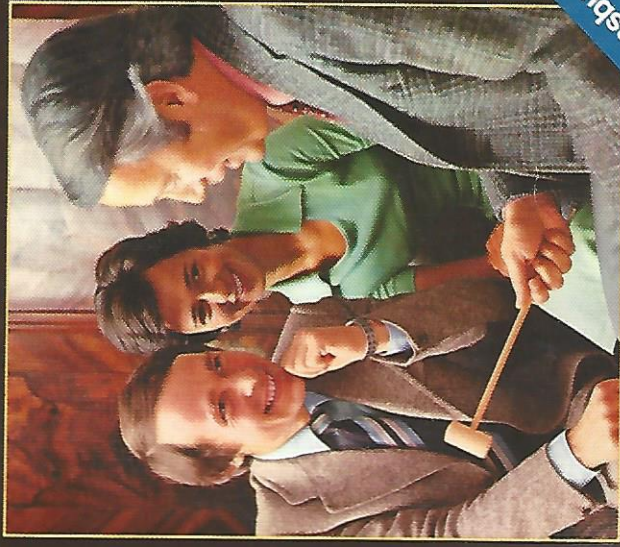


Die grosse Auktion



Ravensburger

CASINO
SERIE

Ein Versteigerungsspiel mit besonderem
Pfiff für 3 - 8 Personen ab 12 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. **602 5 213 0**

Inhalt: 45 Karten „Kunstgegenstände“,
8 Karten „Experten-Schätzung“,
36 Aktionskarten,
36 Ereigniskarten,
1 Auktionshammer,
1 Schlagfläche,
6 Kontrollfolien,
Spielgeld,
18 Schecks

Spielgedanke: Dieses Spiel spricht den in
jedem versteckten Sammler an. Die span-
nende Atmosphäre der Auktionen kennzeich-
net den Spielablauf. Jeder Spieler beginnt
mit einem Grundstock von Sammelgegen-
ständen, die auf Karten abgebildet sind. Auf
einer Reihe kleinerer Auktionen werden wei-
tere Kunstwerke und Antiquitäten aus fünf
Sammelbereichen angeboten und ersteigert.
Es kommt darauf an, möglichst vollständige
Serien aus einem Bereich zu sammeln, da
vollständige Serien bei der Endabrechnung
doppelt so hoch bewertet werden wie Einzel-
stücke. Der Haken ist dabei, daß von jedem
Gegenstand auch Fälschungen oder schlecht
erhaltene Stücke angeboten werden, die

äußerlich nicht zu erkennen sind. Erst nach dem Erwerb kann man beim Blick durch eine spezielle Kontrollfolie entschlüsseln, ob man einen guten Fang gemacht hat oder z. B. einer Fälschung aufgesessen ist. Man wird versuchen, ungeeignete Stücke selbst wieder zu versteigern, zu verkaufen oder zu tauschen – jedes Geschäft von Spielern zu Spielern ist möglich. Der Höhepunkt ist die „große Auktion“ am Schluß, auf der alle Spieler noch einmal die Gelegenheit haben, ihre Sammlung zu ergänzen. Danach wird abgerechnet. Der Spieler mit dem größten Vermögen an Sammelgegenständen und Bargeld gewinnt.

Vorbereitung: Einer der Spieler übernimmt die Bank; er kann selbstverständlich gleichzeitig als privater Sammler am Spiel teilnehmen. Die grünen Aktionskarten und die roten Ereigniskarten werden jeweils gut gemischt und in zwei verdeckten Stößen in die Mitte des Tisches gelegt. Die 9 roten und 9 grünen Schecks werden dabei aussortiert. Jeder Spieler erhält eine Karte „Experten-Schätzung“ und eine Kontrollfolie.

Als nächstes werden die Bildkarten gemischt und in ein bis zwei Stößen verdeckt in die Mitte gelegt. Ein Teil wird verdeckt an die

Spieler ausgegeben:

Bei 3 Spielern erhält jeder 7 Karten.

Bei 4 Spielern erhält jeder 5 Karten.

Bei 5 Spielern erhält jeder 4 Karten.

Bei 6 - 8 Spielern erhält jeder 3 Karten.

Die Bildkarten werden im Verlauf des Spiels grundsätzlich verdeckt aufbewahrt. (Die einzige Ausnahme ist die Ausstellung – doch darüber später mehr.)

Die Bank stattet nun die Spieler mit Spielgeld aus: Die Bank behält von jedem Wert 20 Scheine. Die übrigen Scheine werden gleichmäßig an die Spieler verteilt – wenn die Zahl nicht aufgeht, erhält die Bank den Rest. Jeder Spieler bekommt außerdem einen roten und einen grünen Scheck.

Sehen Sie sich nun einmal Ihre Karte „Experten-Schätzung“ an. Hier sind alle im Spiel vorkommenden Sammelgegenstände sowie ihr Wert aufgeführt. Es handelt sich um fünf Serien, die aus jeweils 3 Gegenständen bestehen. Sie werden feststellen, daß jeder dieser Gegenstände dreifach vorhanden ist, nämlich einmal als echtes Stück und außerdem als Fälschung oder als schlecht erhaltenes Stück. Sie können gleich die Probe aufs Exempel machen: Niemand soll jetzt schon erfahren, welche Bildkarten Sie erhalten haben und vor allem nicht, ob es sich um echte Stücke handelt. Sie sehen sich deshalb

die Bildkarten so an, daß die Mitspieler keinen Einblick bekommen. Rechts neben der Bezeichnung des Gegenstands finden Sie ein Kontrollfeld, das sein Geheimnis erst preisgibt, wenn Sie die rote Kontrollfolie darüberdecken. Nun erkennen Sie den Eindruck „echt“, „schlecht“ (schlecht erhaltenes Stück), „falsch“ (Fälschung). Seien Sie unbesorgt; auch wenn wenige echte Stücke dabei sind, kann viel daraus werden – das Spiel beginnt ja erst.

Für Spieler, die etwa den untauglichen Versuch machen sollten, auf größere Distanz mit ihrer Kontrollfolie die Geheimnisse auf fremden Karten zu entziffern, werden ganz fürchterliche Strafen vereinbart.

Spielverlauf: Die Spieler kommen nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe. Sie haben dabei einige Aufgaben und eine große Zahl von freiwilligen Spielmöglichkeiten:

1. Der Spieler **kann** zunächst alle möglichen privaten Absprachen treffen oder Geschäfte tätigen.
2. Der Spieler **kann** dann eine Ereigniskarte aufnehmen und ausführen, was dort vermerkt ist.
3. Der Spieler **muß** schließlich in jedem Fall die oberste Aktionskarte aufdecken und die dort vermerkte Anweisung ausführen. Dabei

gibt es vier Möglichkeiten:

Auktion im Hotel Savoy oder im Hotel Ambassador.

Pflichtversteigerung von Gegenständen aus der Sammlung des Spielers.

Freiwillige Versteigerung von Gegenständen aus der Sammlung des Spielers.

Ausstellung der Sammlung des Spielers.

Auktion: Zieht der Spieler eine Karte „Auktion im Hotel Savoy“ oder „Auktion im Hotel Ambassador“, so nimmt er den Auktionshammer, vielleicht auch – zur Dämpfung seines Überschwangs – die Schlagfläche, und versteigert:

Er legt die obersten zwei bzw. drei Bildkarten vom Vorrat offen zur Versteigerung aus. Sollten zwei gleiche Gegenstände aufgedeckt werden, so wird einer wieder unter den Vorratsstoß zurückgesteckt und eine weitere Karte aufgedeckt. Als Versteigerer bestimmt der Spieler, in welcher Reihenfolge die Gegenstände versteigert werden und er setzt auch den Anfangspreis fest, bei dem die Gebote beginnen müssen. Der Anfangspreis sollte in der Regel nicht unter einem Viertel des aufgedruckten Wertes liegen.

Der Versteigerer ruft den Gegenstand aus, z. B.: „Eine wundervolle Empire-Uhr, wer bietet 2 000?“

Alle Spieler dürfen nun bieten, auch der Versteigerer selbst darf mitbieten. Die Gebote steigen jeweils um mindestens 500. Mit dem bekannten „zum Ersten, zum Zweiten und zum Dritten“ wird schließlich die Uhr dem Meistbietenden zugeschlagen. Der Erwerber der Uhr nimmt seine Karte in Empfang und bezahlt die von ihm gebotene Summe an die Bank. Dem Versteigerer bezahlt er für seine Mühe das Aufgeld von 500. Die Uhr gehört nun ihm und er kann mit der Kontrollfolie nachprüfen, ob sein Geld gut angelegt ist, oder ob er Pech hatte. Dann legt er die Karte verdeckt zu seiner Sammlung.

Der gleiche Versteigerer bietet nun den zweiten und danach gegebenenfalls den dritten Gegenstand an. Ist auch diese Karte versteigert, so kommt der nächste Spieler an die Reihe. Sollte eine Karte keinen Käufer finden, wird sie unter den Vorratsstoß zurückgesteckt.

Pflichtversteigerung: Hier handelt es sich nicht um eine Versteigerung für Rechnung der Bank, sondern für eigene Rechnung. Aus zwingenden Gründen **muß** der Spieler einen Gegenstand aus seiner Sammlung verkaufen. Er wählt einen Gegenstand, legt die Karte offen aus und bestimmt den Anfangspreis. Sollte sich kein Bieter finden, so **muß**

er den Gegenstand an die Bank verkaufen, die nur die Hälfte des aufgedruckten Wertes bezahlt – allerdings ohne die Echtheit des Gegenstandes nachzuprüfen. Wird der Gegenstand von der Bank gekauft, so wird die Karte wieder unter den Vorratsstoß gesteckt.

Freiwillige Versteigerung: Auch hier versteigert der Spieler ein oder zwei Gegenstände aus seiner eigenen Sammlung, **wenn er dies wünscht**. Er darf den Anfangspreis beliebig hoch festsetzen, jedoch nicht höher als der aufgedruckte Wert. Er darf nicht selbst mitbieten. Der Spieler ist in keiner Weise verpflichtet, zu verkaufen. Wenn ihm die Gebote nicht hoch genug erscheinen, zieht er den Gegenstand von der Versteigerung zurück. Auch wenn sich kein Käufer findet, behält der Spieler den Gegenstand.

Die freiwillige Versteigerung ist eine Möglichkeit, wieder zu Geld zu kommen.

Ausstellung: Wer diese Aktionskarte aufdeckt, muß vorübergehend seine ganze Sammlung offen auslegen. Da ja grundsätzlich mit verdeckten Karten gespielt wird, bietet diese Ausnahme eine Möglichkeit, Einblick in die Sammlung des betreffenden Spielers zu nehmen. Man kann so wichtige Hinweise für das weitere Vorgehen erhalten.

Private Geschäfte: Die Möglichkeiten für private, von Spielern zu Spielern getätigte Geschäfte sind unbegrenzt und können je nach Temperament das wichtigste und reizvollste Element des Spieles darstellen. Die Spieler können insgeheim oder offen jede Art von Absprachen treffen, z. B., sich auf bestimmte Sammelgebiete zu beschränken, Preise in die Höhe zu treiben, usw. Die Spieler können sich auch beauftragen, bestimmte Gegenstände füreinander zu ersteigern und sie können vor allem tauschen und zu freigestetzten Preisen kaufen und verkaufen. Die Gegenstände sollten dem Partner dabei allerdings gezeigt werden, während die Echtheit nicht nachgewiesen werden muß.

Ereigniskarten: Diese Karten enthalten eine ganze Reihe von erfreulichen Möglichkeiten, die die Lage des Spielers wesentlich verbessern können. Es gibt jedoch auch etwa ebenso viele Ereigniskarten, die Pech bringen. Deshalb ist es in das Belieben des Spielers gestellt, ob er sich auf sein Glück verlassen will und (vor dem Aufdecken einer Aktionskarte) eine Ereigniskarte aufnehmen will.

Die Ereigniskarten betreffen teils alle Spieler, teils nur den Spieler, der sie aufdeckt. Alle Karten, mit Ausnahme der als „Geheim“

bezeichneten, werden vorgelesen und nach Ausführung der Anweisung wieder verdeckt unter den Stapel zurückgelegt. Steht auf der Karte „Geheim“, so darf sie der Spieler behalten, um sie bei passender Gelegenheit zu benutzen. Es handelt sich dabei um die Karten „Echtheitsbescheinigung“ und „Gutachten“.

Echtheitsbescheinigung: Mit einer dieser Karten kann man eine Fälschung in einen echten Gegenstand verwandeln. In der Regel wird man diese Karte bis zur Abrechnung am Ende des Spieles behalten; man kann sie aber auch verkaufen. Die Echtheitsbescheinigung kann im Verlauf des Spiels vom ursprünglich aufgewerteten Gegenstand getrennt werden, um dafür einen anderen Gegenstand in „echt“ zu verwandeln.

Gutachten: Diese Karte darf man beliebig lange behalten. Wenn man sie bei einer Auktion oder privaten Versteigerung ausspielt, darf man einen der angebotenen Gegenstände mit der Kontrollfolie auf seine Echtheit prüfen. Dies muß allerdings geschehen, bevor das Bieten auf diesen Gegenstand beginnt. Nach einmaligem Gebrauch muß die Karte wieder verdeckt unter den Stapel der Ereigniskarten zurückgesteckt werden.

Die große Auktion: Die große Auktion findet statt, wenn alle Gegenstände vom Vorrat ihren Käufer gefunden haben, oder falls sich einige Karten bis dahin als unverkäuflich erwiesen haben, wenn alle Aktionskarten aufgedeckt worden sind.

An der großen Auktion nehmen alle Spieler teil. Jeder kann beliebig viele Gegenstände aus seiner Sammlung für die Auktion auswählen, muß aber mindestens **zwei** Gegenstände dazu beisteuern. Man legt die ausgewählten Gegenstände zunächst in der gewünschten Reihenfolge verdeckt aus. Haben alle Spieler ihre Karten ausgelegt, so werden alle Karten umgedreht, ohne die Reihenfolge zu ändern. Während der ganzen Auktion wird diese Anordnung nicht mehr verändert.

Der Spieler, der an der Reihe ist, eröffnet die große Auktion. Von den Karten, die er ausgelegt hat, versteigert er die erste von links, wobei er den Anfangspreis frei festsetzen kann. Der Versteigerer darf selbst **nicht** mitbieten. Findet sich kein Käufer, so zieht er den Gegenstand aus der Versteigerung zurück. Der nächste Spieler versteigert nun ebenfalls seinen ersten Gegenstand, usw. Danach werden reihum in gleicher Weise die zweiten, dritten und folgenden Gegenstände der Reihe nach versteigert.

12

Sind unverkäufliche Gegenstände im Vorrat zurückgeblieben, so werden diese für Rechnung der Bank in der großen Auktion angeboten und von dem Spieler versteigert, der die Bank betreut. Finden die Gegenstände auch diesmal keinen Käufer, so werden sie aus dem Spiel genommen.

Ende des Spiels: Mit der Beendigung der großen Auktion ist auch das Spiel beendet. Der Spieler, dessen Barvermögen zusammen mit dem Wert seiner Sammlung die höchste Summe ergibt, ist Sieger.

Wert der Sammlung:

Einzelne Gegenstände haben den aufgedruckten Wert, wenn es sich um echte Stücke handelt, oder wenn eine Echtheitsbescheinigung dafür vorliegt. Handelt es sich um schlecht erhaltene Gegenstände, so wird dafür die Hälfte des aufgedruckten Wertes berechnet. Einzelne Fälschungen haben keinen Wert.

Serien können nur aus den drei zusammengehörenden „echten“ und „schlecht erhaltenen“ Gegenständen bestehen, wobei natürlich auch Echtheitsbescheinigungen Verwendung finden. Die Einzelwerte der Gegenstände (halber Wert bei schlecht erhaltenen Gegenständen!) werden zusammengezählt

13

und der Gesamtbetrag wird verdoppelt. Dieser verdoppelte Betrag stellt den Wert der Serie dar.

Fälschungs-Serien: Auch Fälschungen sind nicht ganz wertlos, wenn es einem Spieler gelingt, eine vollständige Serie von Fälschungen zu sammeln. Er kann ein „Fälschermuseum“ eröffnen, womit diese Serie ebenfalls einen Wert erhält; es wird die Hälfte der aufgedruckten Werte angerechnet. Ein Spieler kann mehrere Fälschungs-Serien abrechnen, unabhängig davon, ob er selbst oder andere Spieler die betreffenden echten Serien besitzen.

Bildnachweis: Mädchen mit Gießkanne: Bavaria/Neugass; mit freundlicher Genehmigung der National Gallery, Washington · Blumenvase: Giraudon · Leute am blauen See: Bavaria/Kempfer · Buben beim Würfelspiel: Blauel · Bildnis Derich Born: Blauel · Korb mit Blumen: Blauel · Empire Uhr: Irmer · Portaluhr: Giraudon · Kleine Rokoko-Pendule: Hansmann; aus dem Staatl. Mathematisch-Physikalischen Salon in Dresden, DDR · Porzellanvase: Mauritius/Candeller · Tanzende Schärferin: Mauritius/Candeller · Delfter Fayence Schlüssel: Hansmann · Mauritius „Two Pence“; Sammer · Baden, 9 Kreuzer: Hallwag · Basler Täubli: Hallwag.

© 1976 by Otto Maier Verlag Ravensburg

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Ravensburg