



Galerie

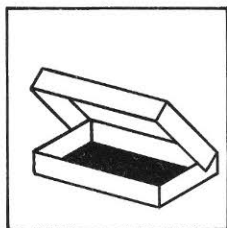
Art.-Nr. 112

von Dieter Drkosch
für Katja

Das Familien-Aktions-Spiel mit Spannung und Spaß,
mit Blöf und Geschick, und Glück.

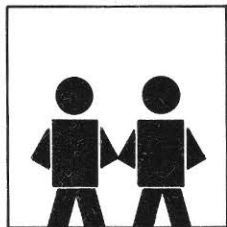
Kurz- beschreibung

Die Besucher würfeln sich durch die Säle der Galerie und verlassen sie wieder mit möglichst vielen der 60 Erinnerungen. Die nämlich finden sie in den Sälen, am Anfang von allen Besuchern ausgelegt. Als Startkapital erhält jeder Besucher 15 Taler. Er kauft davon zu Beginn und auch später Eintrittskarten für die Säle und wird wohl auch mal Strafe zu zahlen haben. Denn es besteht die Gefahr, bei Aufenthalt in einem Saal ohne Eintrittskarte erwischt zu werden. Das kostet Strafe. Die Besucher würfeln abwechselnd, gehen entsprechend weiter und nehmen Erinnerungen aus den Sälen, sofern sie am Ende eines Zuges darauf stoßen.
Wann immer ein Besucher möchte, verläßt er die Galerie. Sobald alle draußen sind, kommt der Vergleich. Wer hat die meisten Erinnerungen? Und wer ist auf der Strecke geblieben und pleite gegangen?



Zubehör

Die Galerie mit den 15 Ausstellungssälen (Spielplan). 6 Besucher verschiedener Farben. 60 Erinnerungen (rote Steine), 90 Taler (grüne Steine), 30 Eintrittskarten für die Säle (2 für jeden Saal), 1 Würfel als Wegbereiter.



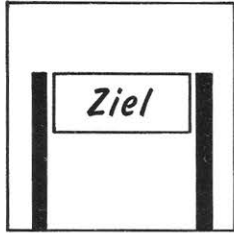
Spieler

2 bis 6 Spieler ab ungefähr 8 Jahre bis weit darüber können mitmachen. Jeder spielt einen Besucher.

In diesem Sinne einen erfolgreichen Galeriebesuch!



© KD-SPIELE
Dieselstraße 22
D-8011 Kirchheim/München
Tel. (089) 903 85 64
1987



Ziel

Wenn alle die Galerie durch den Ausgang verlassen haben, ohne genau auf den Ausgang würfeln zu müssen, ist Schluß und es geht an's Erinnerungen zählen.

Wer dann die meisten gesammelt hat, ist der aufmerksamste gewesen. Die Besucher mit den wenigeren sollten in einem neuen Spiel nochmals in die Galerie, um sich mehr anzueignen. Für den Ausgang des ganzen Wettbewerbes spielen am Ende der Besitz von Eintrittskarten und von Geld überhaupt keine Rolle. Einzig und allein die gesammelten Erinnerungen zählen. Die Eintrittskarten eines Besuchers, der hinausgeht, bleiben verdeckt bis zum Schluß bei ihm.

Wann einer die Galerie durch den Ausgang verläßt, bleibt ihm überlassen. Sicherlich spätestens, wenn alle Erinnerungen mitgenommen sind. Gibt's aber noch welche, und ein letzter Besucher ist noch drin, so hat der sofort nach dem Verlassen des vorletzten Besuchers seine Karten aufzudecken. Er nimmt ohne Würfeln und ohne Ziehen alle Erinnerungen für sich noch mit, die er aus dem Saal bekommen kann, in dem er sich gerade befindet. Die Eintrittskarte für diesen Saal muß er allerdings haben. Falls nicht, verläßt er ohne Würfeln und ziehen die Galerie, wird nicht bestraft und nimmt keine Erinnerungen mehr mit. Das, was er bis dahin gesammelt hat, zählt für ihn.



Tips

- * Anfangs beim Eintrittskarten-Kaufen ist sicherlich schon Überlegung geboten. Was hat man schon und wie gut ist das? Soll man weitere kaufen?
- * Während des gesamten Besuches ist die vorsichtige Haushaltspolitik mit seinem Geld wichtig. Pleite gehen ist nicht angenehm.
- * Die Eintrittskarten sollten während des Besuches so angesammelt werden, daß sie auch einen möglichst sicheren Weg zum Ausgang bieten.
- * Abfragen will überlegt sein: Kann man sich's leisten? Weiß man sicher, daß ein Besucher sich illegal in einem Saal aufhält und dort unberechtigterweise Erinnerungen sammelt?



Start

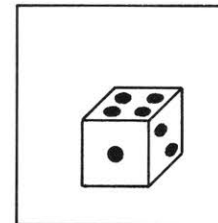
Jeder Besucher erhält gleichviel der insgesamt 60 Erinnerungen (z.B. bei 3 Besuchern jeder 20). Und jeder der mitspielt, bekommt 15 Taler Startkapital. Einer mischt die Eintrittskarten und legt sie verdeckt als Stapel zu sich, er ist der gewählte Kassenwart. Er nimmt auch das Kassengeld in Verwaltung.

Jeder ist nun aufgerufen, abwechselnd reihum immer 1 Erinnerung in die Säle auf ein Feld abzu legen. Wohin er will, nur nicht auf die Gänge und nur immer eine auf ein Feld. Alle Erinnerungen sind nun verteilt.

Die Besucher stehen vor dem Galerieeingang und können jetzt beliebig viele Eintrittskarten kaufen. Sie müssen nicht. Aber wenn, dann kauft jeder reihum jeweils immer eine Karte für 2 Taler verdeckt vom Stapel oben. Jede erworbene Karte bleibt beim Besitzer verdeckt liegen und nur er weiß, für welchen Saal sie gültig ist. Will keiner mehr kaufen, oder ist der Stapel ausverkauft, so hört die Kauferei auf.

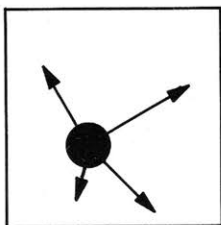
Jetzt geht's hinein in die Galerie.

Es beginnt der, der im Jahr als erster Geburtstag hat.



Würfeln

Reihum würfelt immer ein Besucher abwechselnd. Jeder würfelt mit einem Würfel, immer nur einmal und nach einer 6 nicht nocheinmal.



Ziehen

Die Würfelaugen sagen, wie weit der Besucher geht. Wohin er entlang der Linien geht, ist seine Sache. Er kann während des Zuges mehrmals um's Eck. Über die Durchgänge geht er von Saal zu Saal oder über die Gänge, stellt sich auf Kassenplätze, läuft auf und ab und benützt auch ruhig einen Platz eines anderen Besuchers mit, oder überspringt ihn oder auch Erinnerungen. Nur eines darf er nicht: in einem Zug vor und zurück, um sich z.B. eine Würfel-5 aufzuteilen in 3 vor und 2 zurück. Aussetzen gilt nicht. Geht ein Besucher einmal aus der Galerie, also durch den Ausgang hinaus, ist sein Besuch beendet. Er kommt nicht wieder herein. Das, was er bis dahin an Erinnerungen gesammelt hat, gehört ihm und zählt später für ihn.

Erinnerungen sammeln

Stößt ein Besucher am Ende seines Zuges, und nur am Ende, auf eine Erinnerung, so nimmt er sie aus der Galerie. Sie gehört ihm.

Kauf und Verkauf von Eintrittskarten während des Besuches

Kommt ein Besucher auf einen Kassenplatz (K-Feld), kann er hier sofort oder bis zu seinem nächsten Zug beliebig viele neue Eintrittskarten für 2 Taler je Karte kaufen, die er vom Kartenstapel oben bekommt. Natürlich nur, wenn Karten vorhanden sind. In der gleichen Aktion kann er auch von seinen Karten an den Stapel beliebig viele für je 1 Taler verkaufen. Die bleiben verdeckt und werden unter den Stapel geschoben. Die Aktionen leitet der Kassenwart. Nur er ist berechtigt, Geld zu kassieren und zu zahlen, und er gibt die neu gekauften Karten aus und nimmt andere entgegen. Untereinander können Eintrittskarten nicht gehandelt werden.

Abfragen nach Eintrittskarten

Für den Aufenthalt in einem Saal ist immer die entsprechende Eintrittskarte notwendig. Solange allerdings keiner einen Besucher nach der gültigen Karte fragt, kann der sich auch ohne sie in einem Saal bewegen und dort Erinnerungen sammeln. Das Risiko allerdings hat er, nach der Eintrittskarte gefragt zu werden. Wird er gefragt und **hat sie**, zeigt er sie vor und erhält vom Fragenden als Mißtrauensentschädigung 2 Taler. Wird er unvorsichtigerweise von jemanden nochmals danach gefragt, erhält er wieder 2 Taler. **Hat er sie aber nicht**, zahlt er an den Fragenden 2 Taler und darf ab sofort in diesem Saal keine Erinnerungen mehr sammeln. Er kann sich jedoch weiterhin in diesem Saal bewegen und auch auf Erinnerungen setzen. Nochmals nach derselben **fehlenden** Eintrittskarte kann er nicht gefragt werden, es sei denn, er verläßt den Saal und kommt wieder herein. Alle Erinnerungen, die ein Besucher vor seinem Ertappen erworben hat, gehören in jedem Fall ihm. Jeder kann jeden so oft und wann er will nach einer gültigen Eintrittskarte abfragen. Wer als erster fragt, hat Vorrang. Auf den Gängen gibt's kein Abfragen und auch nicht während der Befragte würfelt oder zieht. Es muß schon vor dem Würfeln oder nach dem Ziehen sein. Aber da zu jeder Zeit.

Pleite

Wenn der unangenehme Fall eintritt, daß ein Besucher während seines Besuches zu wenig Geld besitzt, um eine Strafe zu bezahlen, nur dann verkauft er sofort, ohne auf einem Kassenplatz stehen zu müssen, eine oder mehrere seiner Eintrittskarten für je 1 Taler an den Stapel. Reicht auch dann sein Geld nicht zur Schuldenbegleichung, ist er pleite, verläßt die Galerie und ist Verlierer. Seine erworbenen Erinnerungen zählen nicht. Sein restliches Geld zahlt er an den Fragenden, der das Pech hat, nicht mehr an sein ganzes Geld zu kommen.

Grundsätzlich kann kein Geld von anderen Besuchern geliehen werden.