



# Willkommen im Kunstbusiness!

Als Galeriebesitzer spielen Sie Schicksal für fünf aufstrebende Künstler und Künstlerinnen. Generös fördern Sie die einen, eiskalt lassen Sie die anderen im Regen stehen. Ihr einziges Ziel: Möglichst viel Geld zu scheffeln!  
Und das sind die Künstler, um die sich alles dreht:



## Elfrieda Krach

Geboren 1955, Österreicherin

Im Stil der Jungen Wilden malte sich E. Krach in ihrem Zyklus „Selbstbildnisse aus meiner Ehe“ ihren Frust von der Seele. Der kräftige, fesselnde Ausdruck ihrer Bilder hat seinen Ursprung in der einzigartigen Technik von Elfrieda Krach: Alle Bilder sind mit Besen und Putzlappen gemalt.



## Joe Boyz

Geboren 1952, US-Amerikaner

Joe Boyz versucht, alltägliche, gewöhnliche Dinge aus der Anonymität der menschlichen Umgebung herauszulösen. Durch teilweise unästhetische Verfremdungsmethoden erhalten seine Kunstobjekte eine eigene Identität; dem Betrachter wird die wahre Bedeutung alltäglicher Dinge bewußt.

Sein Kunstwerk „Tonne“ ist leider nicht mehr im Original erhalten. Allzu eifrige Reinemachfrauen verkannten das Kunstwerk und leerten die Tonne. So ist ihr heutiger Inhalt nicht mehr mit dem ursprünglichen identisch.



## Donna Salva Kali

Geboren 1940, brasilianische Surrealistin

Donna Salva Kali versucht, Gedanken des Unterbewußtseins und Traumbilder auf die Leinwand zu bannen. In ihren Bildern spielt die Umweltproblematik eine große Rolle. So ist ihr Werk „Verschnupfte Himmelsnase“ vor dem Hintergrund des sauren Regens und des Ozon-Loches zu deuten. Auch ihr Gemälde „Sorgloser Singvogel“ spricht hier eine deutliche Sprache. Vor der Abkehr von konservativen, moralischen Werten warnt sie mit ihrem Bild „Zerfließende Gartenzwerge“.



## Karl Hering

Geboren 1962, deutscher Graffiti-Künstler

Mit seinem Werk „Der Schmerz, die Lust, der Müll und ein Honigbrot“ erregte er erstmals Aufsehen in der Kunstszene. Herings Malereien zeigen fast immer einen Menschen in der Umgebung einfacher, alltäglicher Dinge. Dadurch wird dem Betrachter die Isolation des modernen Menschen erschreckend klar. Seine Sehnsucht nach Geborgenheit drückt Hering durch das in seinen Werken immer wiederkehrende Motiv „Heizkissen“ aus.



## Ron Lightenstone

Geboren 1942, englischer Pop-Art-Künstler

Ron Lightenstone wählt, wie viele Pop-Art-Künstler, als Motiv für seine Bilder Gegenstände, die zunächst aufgrund ihres kulturellen Niveaus als Kunstwerk unmöglich erscheinen. Lightenstone geht noch einen Schritt weiter. Er versucht, seinen Motiven eine Sprache zu geben, die es dem Betrachter erlaubt, mit dem Kunstwerk zu kommunizieren.

## Wichtiger Hinweis:

Die Handlung und die Personen dieses Spieles sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Künstlern oder den Geschehnissen in der Kunstszene ist rein zufällig.

# Zum Spiel gehören

2 rote Augenwürfel	für die „Machtprobe“	
1 Schicksalswürfel	mit den Schicksals-Symbolen	
	Kamera = Skandal	 Skandal
	Pinsel = Schaffenskrise	 Schaffenskrise
	Bild = Verkaufserfolg	 Verkaufserfolg
	„?“ = Joker	 Joker
	„(-)“ = Skandal oder Schaffenskrise	 Skandal/Schaffenskrise
1 Satz Spielgeld	je 30 x 10.000, 20.000, 50.000, 100.000 Rubens 10 Schuldscheine	
38 Schicksals-Chips	14 x Verkaufserfolg 12 x Schaffenskrise 12 x Skandal	 Verkaufserfolg  Schaffenskrise  Skandal
5 Künstler	Kartonfiguren mit Standfuß	
5 Ruhmessteine	in den Farben der Künstler	 Ruhmesstein
1 Kritikerfeder	Aufsteckfigur	 Kritikerfeder
15 Kunstagenten	3 pro Spieler	 Kunstagent
1 Satz Spielkarten	35 Kunstwerke (7 pro Künstler) 23 Machtkarten 13 Kritikerkarten 11 Karten Stufenwechsel mit brauner Rückseite 23 Karten Stufenwechsel mit grauer Rückseite 5 Galeristen-Ausweise mit Kurzregeln	 Kunstwerk  Stufenwechsel mit brauner Rückseite  Stufenwechsel mit grauer Rückseite  Machtkarte  Kritikerkarte  Galeristen-Ausweise

## Vorbemerkung

Vernissage ist kein schweres Spiel. Das Spielprinzip ist einfach: Als Galerist erwerben Sie Kunstwerke der auf Seite 2 beschriebenen Künstler. Während des Spieles versuchen Sie, durch „Verkaufserfolge“ und „Vernissagen“ den Ruhm derjenigen Künstler zu steigern, von denen Sie Kunstwerke besitzen. Dadurch können Sie Geld verdienen. Den Ruhm der anderen Künstler versuchen Sie durch Skandale und Schaffenskrisen zu schmälern. Dadurch verlieren Ihre Mitspieler Geld! Wer am Ende das größte Vermögen besitzt, gewinnt.

Und so gehen Sie am besten vor, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen:

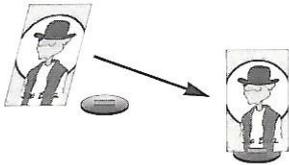
- 1) Lesen Sie zunächst das Kapitel „Einführung und Vorbereitung“. Zum besseren Verständnis studieren Sie den abgebildeten Spielplan mit der Startaufstellung.
- 2) Lesen Sie dann unter „Spielablauf“ die Abschnitte A, B und C. Danach wissen Sie, wie der Zug eines Spielers abläuft.
- 3) Während eines Zuges kann es zu verschiedenen Sonderfällen kommen. Diese sind in den Abschnitten A 1-5 beschrieben.
- 4) Wie das Spiel endet, erfahren Sie auf Seite 12.

Benutzen Sie beim ersten Spiel die Rückseite Ihres Galeristenausweises. Sie wissen dann sofort, was Sie tun müssen, wenn Sie an der Reihe sind. Außerdem sehen Sie, wann die Sonderfälle A1 bis A5 eintreten.

Lesen Sie vor dem ersten Spiel allen Mitspielern die Spieltyps auf den Seiten 4 und 5 vor.

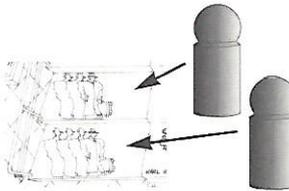
# Einführung und Vorbereitung

## Spielplan und Startaufstellung



- Legen Sie den Spielplan mitten auf den Tisch.

- Jeder Spieler wählt einen der fünf Galeristen-Ausweise.  
Der Ausweisfarbe ist gleichzeitig die gewählte Spielfarbe.

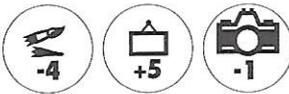


- Alle fünf Künstler werden auf ihre markierten Startfelder am Fuß der Erfolgstreppe gestellt.

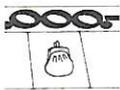
- Jeder Spieler erhält drei Kunstagenten in der Farbe seines Ausweises.

- Jeder Spieler setzt sofort zwei seiner Agenten ein: je einen auf die ersten beiden Stufen der Erfolgstreppe.

Den dritten Agenten stellt jeder Spieler zunächst vor sich ab.



- Sortieren Sie die Schicksals-Chips nach den drei Symbolen.  
Legen Sie die Chips, nach Symbolen getrennt, offen neben den Spielplan.



- Setzen Sie die Ruhmessteine der fünf Künstler auf das markierte Startfeld der Ruhmeskala (Geldsack).

### Karten mit brauner Rückseite

- Die Spielkarten werden nach ihren Rückseiten – grau und braun – sortiert.

- a) Die Karten mit den braunen Rückseiten werden gründlich gemischt.

- Reihum werden an jeden Spieler verdeckt drei Karten ausgeteilt.

Jeder hält seine Karten geheim.

Achtung: Erhält ein Spieler drei Kunstwerke, darf er sie sofort gegen drei neue Karten austauschen.

- Aus den restlichen braunen Karten werden 7 verdeckte Stapel gebildet – jeder mit 7 Karten.

- Diese sieben Stapel werden verdeckt auf den Spielplan gesetzt:

In beliebiger Folge, auf die sieben Felder, die einen braunen Rahmen haben.

Unter jedem Feld steht der Preis, der beim Kauf einer Karte dieses Stapels zu zahlen ist.

- Die übrigen braunen Karten werden nicht mehr benötigt und deshalb unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

- b) Die Karten mit den grauen Rückseiten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Spielplan gelegt – auf das Feld mit dem grauen Rahmen.

### Karten mit grauer Rückseite

- Jeder Spieler erhält ein Startkapital von 200.000 Rubens:

4 x 10.000; 3 x 20.000; 2 x 50.000.

- Das restliche Geld verbleibt in der Bank.

Ein Spieler erklärt sich bereit, das Geld der Bank zu verwalten. Die Bank erhält auch alle Schuldscheine.

- Die Kritikerfeder wird neben dem Spielplan bereitgelegt.



### Spielziel:

Es gewinnt der Spieler, der am Ende das größte Vermögen besitzt – in Form von Bargeld und dem Wert seiner Kunstwerke.

### Spieltips

In VERNISSAGE spielen die verschiedenen Karten eine ganz besondere Rolle. Mit ihrer Hilfe können Sie das Geschehen in Ihrem Sinne beeinflussen. Wertvoll sind vor allem die Karten mit brauner Rückseite:

KUNSTWERKE brauchen Sie, um das Spiel überhaupt gewinnen zu können. Allerdings dürfen Sie einmal erworbene Kunstwerke nicht mehr zurückgeben. Pech für Sie, wenn "Ihr" Künstler im OUT landet. Legen Sie sich deshalb nicht zu früh fest. Warten Sie lieber erst einmal einige Runden ab, wie sich die einzelnen Künstler entwickeln. Riskant ist es, nur Werke eines Künstlers zu kaufen; aber mehr als Gemälde von drei verschiedenen Künstlern sollten es auch nicht sein.

UNBEGRENZTER STUFENWECHSEL ist eine der wichtigsten Karten. Denn damit erhalten Sie sich Ihren Einfluß auf die Künstler. Greifen Sie zu, sobald Sie eine solche Karte finden.

MACHTKARTEN sichern Ihr Würfelglück bei Machtproben. Zwei oder drei davon sollten Sie schon erwerben, um Ihre Chancen bei Würfelduellen zu verbessern.

Die KRITIKERKARTE kann zu einem rapiden Wertverlust eines Künstlers führen. Nur mit einer Kritikerkarte wird man die Feder wieder los. Schon allein deshalb sollten Sie frühzeitig mindestens eine dieser Karten kaufen.

Die Mischung macht's

Egal welche Karten Sie auch kaufen, wichtig sind sie alle. So können Sie mit vielen Machtkarten zwar häufig Ihren Willen durchsetzen, doch hilft Ihnen das alles nichts, wenn Sie nicht genügend Kunstwerke gekauft haben. Mit dem Kritiker können Sie bei den Mitspielern zwar extremen Schaden anrichten, doch nur dann, wenn Sie auch Einfluß auf die Künstler haben. Auf die richtige Mischung kommt es also an.

Kalkulieren Sie dabei nicht zu genau, welche Karten im Spiel sind, da Sie nie wissen, welche zu Beginn in der Schachtel gelandet sind.

**Hier werden die braunen Karten verdeckt abgelegt: 7 Stapel à 7 Karten.**

Hier finden sich die verschiedensten Karten zu unterschiedlichen Preisen. Unter jedem Feld steht der Preis, der beim Kauf einer Karte dieses Stapels zu zahlen ist.

**Hier wird der graue Kartenstapel verdeckt abgelegt.**

Hier liegen nur Karten für „begrenzte Stufenwechsel“.

**Wert der Kunstwerke**

Das Feld, auf dem ein Ruhmesstein steht, zeigt den aktuellen Wert der Kunstwerke dieses Künstlers an.

**Ruhmesskala**

Hier bewegen sich die Ruhmessteine zwischen IN und OUT. Jeder Künstler hat seinen eigenen Ruhmesstein.

**OUT-Feld**

Landet der Ruhmesstein eines Künstlers auf dem OUT-Feld, so ist für ihn das Spiel beendet. Seine Kunstwerke bleiben im Spiel und beschern dem Besitzer einen Verlust von 100.000 Rubens.

**Hier starten die Kunstagenten**

Zu Beginn des Spieles hat jeder Spieler mit seinen Kunstagenten Einfluß auf alle 5 Künstler. Auf jeder Stufe darf nur 1 Kunstagent jeder Farbe stehen. Kunstagenten können durch Ausspielen einer Karte „Stufenwechsel“ bewegt werden.

**Auf diesem Feld der Ruhmesskala starten die 5 Ruhmessteine.**

Zu Beginn des Spieles ist jedes Kunstwerk 100.000 Rubens wert.

**IN-Bereich**

Landet der Ruhmesstein eines Künstlers auf einem dieser goldfarbenen IN-Felder, so können alle Spieler Geld verdienen, die Werke dieses Künstlers ausstellen.

**Erfolgstreppe mit 2 Bereichen:**

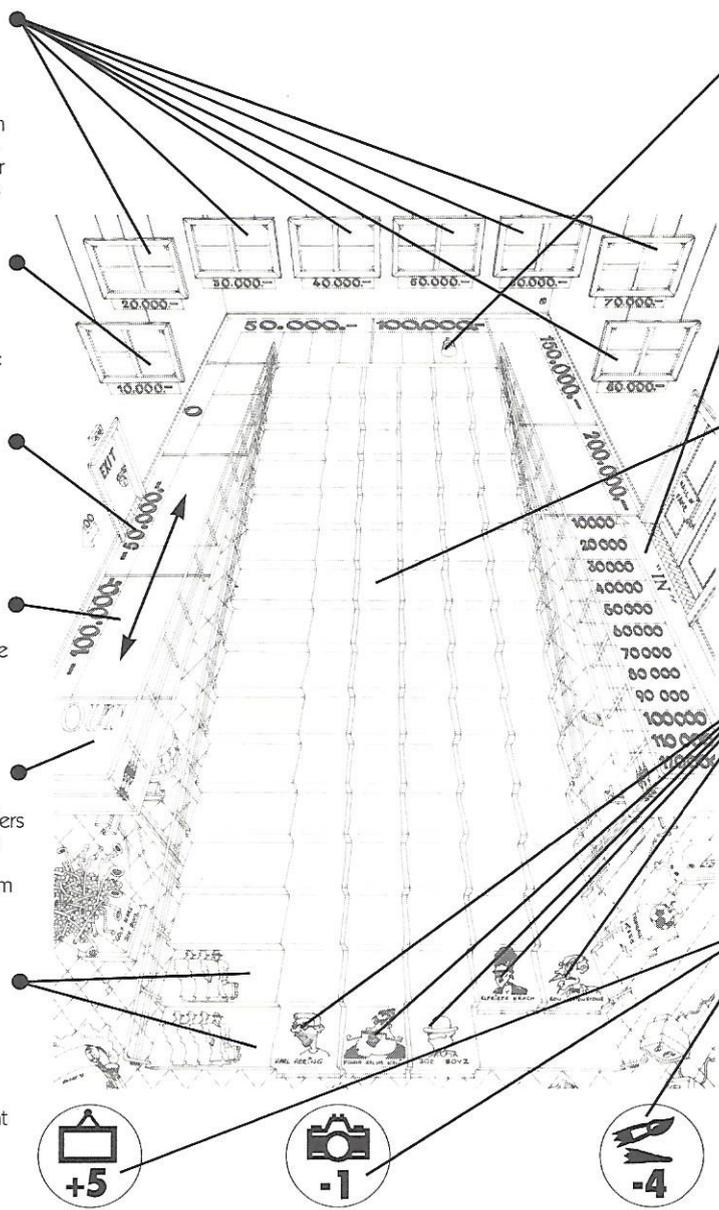
Roter Bereich der Treppe für die Künstler und Schicksals-Chips. Auf den roten Stufen vor den Künstlern werden die Schicksals-Chips abgelegt. Weißer Bereich der Treppe für die Kunstagenten. Ein Kunstagent hat Einfluß auf die Künstler, mit denen er auf derselben Stufe steht.

**Hier starten die Künstler**

Ein Künstler wird nur bewegt, wenn auf den Stufen vor ihm mindestens drei verschiedenfarbige Schicksals-Chips liegen. Tritt dieser Fall ein, springt der Künstler über die Chips auf das nächste freie Feld.

**Schicksals-Chips**

Die Chips werden als „Vorrat“ offen neben den Spielplan gelegt – jede Farbe für sich. Im Spielverlauf legen die Spieler diese Schicksals-Chips auf den Stufen vor den Künstlern ab. Verkaufserfolge steigern den RUHM eines Künstlers, Skandale und Schaffenskrisen schmälern ihn. Die Veränderung des Ruhmes von Künstlern wird mit den Ruhmessteinen auf der Ruhmesskala dargestellt.



Suchen Sie Verbündete  
Einzelkämpfer haben es schwer. Finden Sie heraus, wer dieselben Künstler wie Sie sammelt. Ein Verbündeter ist bei Machtproben sehr nützlich.

Vorsicht bei Machtproben  
Das Feilschen um die Schicksals-Chips ist das Herz des Spieles. Machen Sie davon regen Gebrauch und erheben Einspruch, wenn Sie auf den betroffenen Künstler Einfluß haben. Mit der Machtprobe sollten Sie jedoch vorsichtiger umgehen. Immerhin besteht für Sie die Gefahr, Einfluß zu verlieren. Überlegen Sie deshalb besonders am Anfang des Spieles gut, ob sich ein Würfelduell wirklich lohnt.

Lohnt sich die Ausschüttung?  
Das Aufdecken von Kunstwerken ist immer mit Risiken verbunden, da Sie dadurch verraten, welche Kunstwerke Sie sammeln. Ihre Mitspieler werden nicht tatenlos mitansetzen, wie Sie mit "Ihrem" Künstler immer wieder abkassieren. Überlegen Sie daher, ob sich eine Auszahlung für Sie wirklich lohnt.

Keine Angst vor'm Schuldenmachen  
"Schuldschein" ist ein böses Wort. Dennoch sollten Sie auf dieses Mittel nicht verzichten. Besser ist es, Sie zahlen am Ende Zinsen, anstatt zwischendurch völlig handlungsunfähig dazustehen.

Gut geblufft ist halb gewonnen  
Was Sie auch tun, verraten Sie nicht zu früh Ihre wahren Absichten. Bieten Sie Ihren Mitspielern keine konkreten Angriffspunkte. Gerissene Galeristen ziehen ihre Fäden im Hintergrund und lassen andere für sich arbeiten.

Sie werden sehen, VERNISSAGE bietet Ihnen eine Vielzahl von Möglichkeiten. Schon nach der ersten Partie werden Sie eigene Strategien entwickeln und es so zu "Ihrem" Spiel machen.

# Der Spielablauf

Alle Spieler werfen reihum beide Würfel. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt das Spiel. Wer an der Reihe ist, erledigt folgende Aktionen – in dieser Reihenfolge:

- A Einen Schicksals-Chip zuordnen
- B Eine Karte kaufen
- C Karten ausspielen

Danach ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe.

## A Schicksals-Chip zuordnen

Der Spieler, der an der Reihe ist, **muß** einen Schicksals-Chip zuordnen, wenn er auf mindestens einen Künstler Einfluß hat!

Ein Spieler hat auf einen Künstler Einfluß, wenn einer seiner Kunstagenten auf derselben Treppenstufe wie der Künstler steht.  
Zu Beginn des Spieles haben alle Spieler auf alle Künstler Einfluß!

Die einzelnen Schritte:

### 1) Der Spieler wirft den Schicksalswürfel.



- a) Der Würfel zeigt eines der drei Symbole:
  - Der Spieler wählt aus dem Vorrat einen beliebigen Chip mit dem gewürfelten Symbol. Die Chips einer Gruppe haben unterschiedliche Werte, unter denen der Spieler freie Auswahl hat.
  - Sollte der Vorrat einer Symbol-Gruppe erschöpft sein, darf der Spieler einen Chip mit einem anderen Symbol wählen.

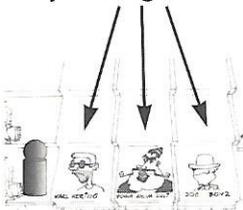


- b) Der Würfel zeigt ein Fragezeichen:  
Der Spieler hat freie Auswahl unter allen Symbolen.



- c) Der Würfel zeigt ein Minuszeichen:  
Der Spieler hat die Wahl zwischen einem Skandal-Chip oder einem Chip Schaffenskrise.

### Chip ablegen



### 2) Der Spieler legt den Schicksals-Chip ab:

- Auf der nächsten freien Stufe vor einem der Künstler, auf den er Einfluß hat.
- Hat der Spieler nur auf einen Künstler Einfluß, muß er diesem den Chip zuordnen.

### 3) Jetzt muß der Spieler abwarten, ob einer oder mehrere der Mitspieler gegen diesen Chip Einspruch erheben.

- Wer verhindern will, daß der abgelegte Chip liegen bleibt, erhebt Einspruch.
- Einspruch erheben können nur die Spieler, die ebenfalls auf den betroffenen Künstler Einfluß haben.
- Kommt es nach dem Einspruch zu einer Einigung, wird der abgelegte Chip ausgetauscht.
- Kommt es nicht zu einer Einigung, so folgt eventuell eine Machtprobe.

4) Erhebt ein Spieler Einspruch, lesen Sie bitte unter den entsprechenden Kapiteln nach:

- EINSPRUCH - Kapitel A1, Seite 9.
- MACHTPROBE- Kapitel A2, Seite 10.

5) Erhebt kein Mitspieler Einspruch, wird der Ruhmesstein des Künstlers versetzt:

- Um so viele Felder, wie auf dem Schicksals-Chip angegeben ist!
- Ist der Wert positiv (+), wird der Ruhmesstein des Künstlers in Richtung IN-Bereich gezogen – der Ruhm des Künstlers steigt.
- Ist der Wert negativ (-), wird der Ruhmesstein des Künstlers in Richtung „OUT-Feld“ gezogen – der Ruhm des Künstlers sinkt.

Mögliche Folgen:

- Wird ein Ruhmesstein auf ein Feld im goldenen IN-Bereich gezogen, lesen Sie bitte unter dem Kapitel A3 – KÜNSTLER IST IN – Seite 10 nach.
- Wird ein Ruhmesstein auf das violette OUT-Feld gezogen, lesen Sie bitte unter dem Kapitel A4 – KÜNSTLER IST OUT – Seite 11 nach.
- Liegen auf den Stufen vor einem Künstler Schicksals-Chips aus allen drei Gruppen (Skandal, Schaffenskrise, Verkaufserfolg), lesen Sie unter Kapitel A5 – VERNISSAGE – Seite 11 nach.

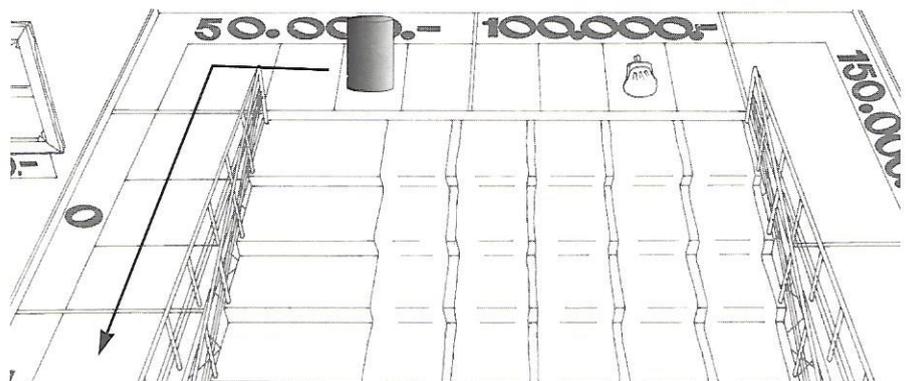
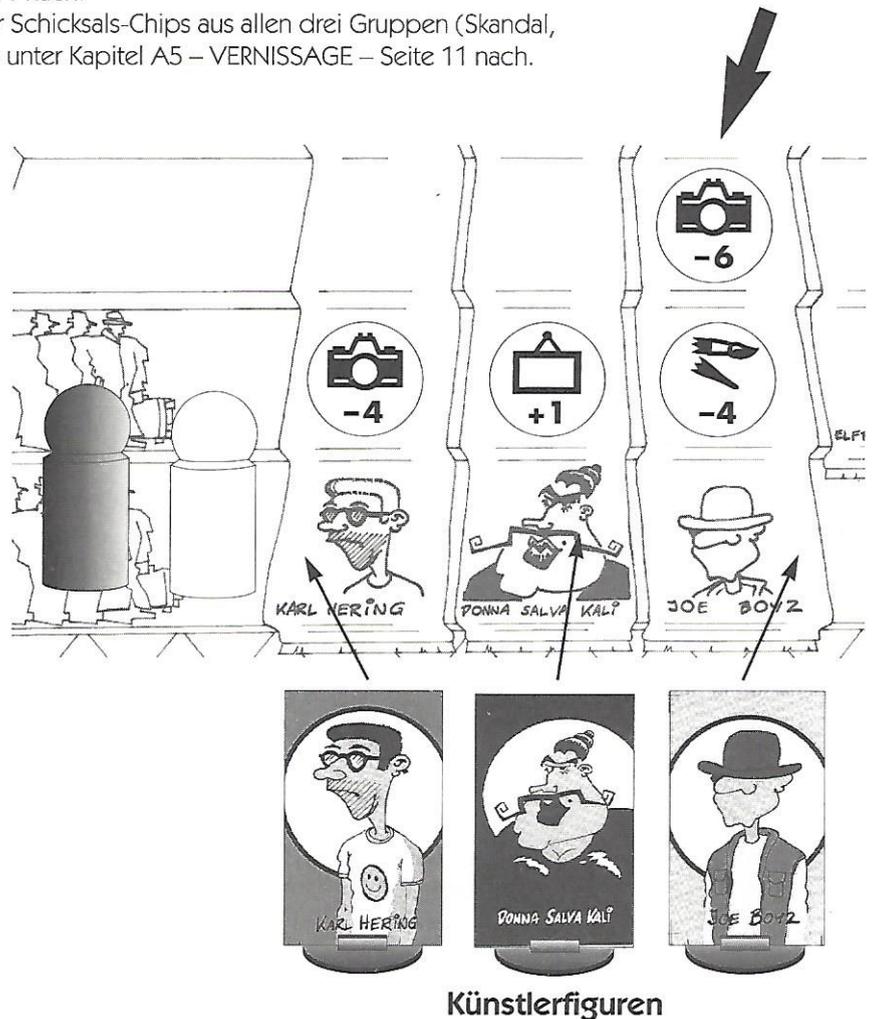
Ein Beispiel:

Der Spieler mit dem schraffierten Kunst-agenten hat „Skandal“ gewürfelt.

Er hat mit seinem Agenten Einfluß auf Karl Hering, Donna Salva Kali und Joe Boyz.

Der Spieler wählt einen Skandal-Chip mit dem Wert -6 aus und legt ihn auf der nächsten freien Stufe vor Boyz ab.

Der Spieler mit dem weißen Kunst-agenten erhebt keinen Einspruch – der Ruhmesstein von Joe Boyz wird um 6 Felder in Richtung OUT versetzt.

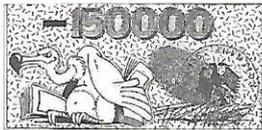


## B Eine Karte kaufen

### Braune Karte oder graue Karte

- Braune Karten:
- Kunstwerke
  - Machtkarten
  - Kritiker
  - Unbegrenzter Stufenwechsel

- Graue Karten
- Begrenzte Stufenwechsel



Der Spieler, der an der Reihe ist, **muß** jetzt eine Karte kaufen: eine braune oder eine graue.

Entscheidet sich der Spieler für eine **braune** Karte, wählt er einen beliebigen der sieben Stapel aus:

- Er zahlt den angegebenen Kaufpreis für diese Karte (je nach Stapel) an die Bank und nimmt den gesamten Kartenstapel auf.
- Der Spieler darf sich alle Karten ansehen, eine auswählen und behalten.
- Die restlichen Karten legt er verdeckt wieder zurück.
- Sollte ein Spieler in einem Stapel keine passende Karte finden, so muß er keine Karte nehmen. Allerdings erhält er die gezahlte Summe nicht zurück.

**Achtung:** Kunstwerke können nicht wieder verkauft werden. Man behält sie bis zum Ende des Spieles.

Entscheidet sich der Spieler für eine **graue** Karte:

- Er zahlt 10.000 Rubens an die Bank und nimmt sich die **oberste** Karte vom grauen Stapel.

### Schuldscheine:

Wer kein Bargeld mehr besitzt, um sich eine Karte zu kaufen, muß sich von der Bank 100.000 Rubens leihen. Dafür muß er aber einen Schuldschein in Höhe von 150.000 Rubens in Empfang nehmen. Ein Schuldschein reduziert das Vermögen eines Spielers bei der **Endabrechnung** um 150.000 Rubens.

Jeder Spieler kann sich beliebig viele Schuldscheine zulegen.

## C Karten ausspielen

Am Ende seines Zuges kann ein Spieler eine oder (maximal) zwei Karten ausspielen. Wer zwei Karten spielt, muß

- zunächst **eine** Karte Stufenwechsel (braun oder grau) ausspielen,
- danach erst die Kritikerkarte.

### 1) Karte Stufenwechsel ausspielen

#### Unbegrenzter Stufenwechsel (braune Rückseite)

Wer eine solche Karte ausspielt, darf sofort:

- **Alle** seine Kunstagenten beliebig auf den Stufen im weißen Bereich der Treppe versetzen
- **UND** alle seine Agenten, die sich nicht im Spiel befinden, auf einer beliebigen Stufe im weißen Bereich einsetzen.

Die gespielte Karte geht an die Bank zurück. Damit ist sie aus dem Spiel.

#### Begrenzter Stufenwechsel (graue Rückseite)

Wer eine solche Karte ausspielt, darf sofort:

- **EINEN** seiner Kunstagenten um maximal so viele Stufen versetzen, wie auf der Karte angegeben ist (es dürfen auch weniger Stufen sein),
- **ODER** einen nicht im Spiel befindlichen Agenten wieder ins Spiel bringen. Die unterste Stufe zählt dabei als erstes Feld. Der Agent darf um maximal so viele Stufen treppauf ziehen, wie auf der Karte angegeben ist.

Die ausgespielte Karte geht an die Bank zurück.

Sollte der graue Kartenstapel aufgebraucht sein, werden die zurückgegebenen Karten gemischt und verdeckt wieder auf das graue Feld gelegt.

**Achtung:** Zwei Kunstagenten derselben Farbe dürfen nicht zusammen auf einer Stufe stehen.

### Stufenwechsel – um Kunstagenten zu versetzen.



## 2) Kritikerkarte ausspielen

Wer den Kritiker einsetzen will, muß eine Kritikerkarte spielen.

Ein Spieler darf die Kritikerkarte nur gegen einen Künstler einsetzen, auf den er EINFLUSS hat.

Wer eine Kritikerkarte ausspielt, nimmt die Kritikerfeder (egal ob sie auf einem Künstler steckt oder noch neben dem Plan liegt), und steckt sie auf einen Künstler, auf den er Einfluß hat. Die Kritikerkarte geht an die Bank, sie ist aus dem Spiel.

### Auswirkungen der Kritikerfeder:

- Der Ruhmesstein des betroffenen Künstlers wird sofort um 5 Felder in Richtung OUT versetzt.
- Solange der Künstler die Kritikerfeder trägt, zählt **jeder** Schicksals-Chip, der vor ihm abgelegt wird, fünf Punkte weniger (-5).

*Beispiel: Vor dem Künstler Joe Boyz wird ein Skandal-Chip mit dem Wert – 6 (minus 6) abgelegt. Der Ruhmesstein des Künstlers wird um 11 Felder in Richtung OUT gezogen, da Boyz die Kritikerfeder trägt (-6 plus -5 = -11).*

- Der Künstler wird die Kritikerfeder erst dann wieder los, wenn eine neue Kritikerkarte ausgespielt wird: Erst dann wird die Feder auf einen anderen Künstler versetzt.

**Achtung:** Ein Künstler, der die Kritikerfeder trägt, kann keine Vernissage erhalten. Siehe Seite 11.

**Kritiker – um einem Künstler zu schaden.**



## Sonderfälle

### A1 Einspruch

Hat ein Spieler seinen Schicksals-Chip vor einem Künstler abgelegt, so muß er abwarten, ob einer oder mehrere der Mitspieler „Einspruch“ erheben. Einspruch erheben können nur die Spieler, die auf den betroffenen Künstler ebenfalls Einfluß haben.

Wer Einspruch erhebt, ist mit dem abgelegten Schicksals-Chip nicht einverstanden!

- Der Spieler, der am Zug ist und die Spieler, die Einspruch erhoben haben, versuchen zunächst, sich auf einen anderen Wert des abgelegten Schicksals-Chips zu einigen. Zum Beispiel, einen Skandal-Chip -6 durch einen Skandal mit dem Wert -3 aus dem Vorrat zu ersetzen.

**Achtung:** Verhandelt werden kann jetzt nur ein anderer Wert des Chips; es kann nicht darum gehen, den Chip ganz zu entfernen oder ihn durch einen Chip einer anderen Gruppe auszutauschen.

- Können sich die beteiligten Spieler auf einen anderen Wert verständigen, so wird der abgelegte Chip zum Vorrat zurückgelegt und durch einen Chip mit dem vereinbarten Wert ersetzt.  
Damit gilt der Schicksals-Chip als gelegt und der Ruhmesstein wird versetzt.
- Die Spieler können sich nicht einigen:
  - Der abgelegte Schicksals-Chip bleibt vorerst an seinem Platz.
  - Wer Einspruch erhoben hat, kann jetzt eine Machtprobe fordern, um den Chip ganz zu entfernen.
  - Wird keine Machtprobe gefordert, bleibt der Chip liegen und der Ruhmesstein wird versetzt.

**Einigungsversuch!**

**Bei Einigung:  
Austausch!**

**Keine Einigung:  
Machtprobe droht!**

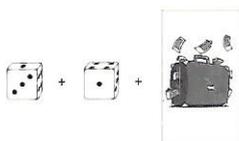
## A2 Machtprobe

Bei einer Machtprobe kämpft der Spieler am Zug (Pro-Spieler) dafür, daß sein Schicksals-Chip liegen bleibt.

Spieler, die eine Machtprobe fordern (Contra-Spieler), kämpfen dafür, daß der Schicksals-Chip entfernt wird.



- 1) Wer eine oder mehrere Machtkarten (Geldkoffer) einsetzen will, muß sie jetzt offen vor sich ablegen.
  - Contra-Spieler zuerst, nachlegen weiterer Karten ist erlaubt.
  - Nur Spieler, die an der Machtprobe beteiligt sind, dürfen Machtkarten einsetzen.
- 2) Alle an der Machtprobe beteiligten Spieler würfeln mit beiden Augwürfeln, Contra-Spieler zuerst. Jetzt dürfen keine Machtkarten mehr nachgelegt werden.
  - Jeder addiert zu seinem Würfelergebnis die Anzahl seiner aufgedeckten Machtkarten.
  - Wer die höchste Summe aus Würfelergebnis und Machtkarten erzielt, gewinnt die Machtprobe.
  - Erreichen der Pro- und ein oder mehrere Contra-Spieler dieselbe höchste Summe, müssen sie nochmals würfeln.



- a) Der Pro-Spieler gewinnt:
  - Der abgelegte Schicksals-Chip bleibt liegen.
  - **Jeder** Contra-Spieler verliert seinen Kunstagenten, der auf derselben Stufe mit dem umkämpften Künstler steht: Er nimmt seinen Kunstagenten vom Spielfeld und stellt ihn vor sich ab.

Der Pro-Spieler setzt das Spiel fort – mit dem Versetzen des Ruhmessteines.

- b) Ein Contra-Spieler gewinnt:
  - Der Schicksals-Chip wird entfernt und offen zum Vorrat zurückgelegt.
  - Der Pro-Spieler nimmt seinen Kunstagenten, der auf derselben Stufe mit dem umkämpften Künstler steht, vom Spielfeld.

Nach der Machtprobe nehmen alle Spieler ihre aufgedeckten Machtkarten wieder auf.  
Der Pro-Spieler setzt das Spiel fort – Karte kaufen ...

## A3 Künstler ist IN

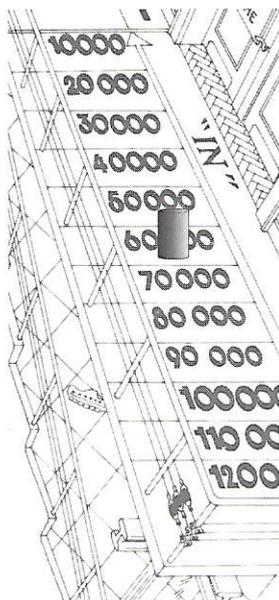
Sobald der Ruhmesstein eines Künstlers auf einem der goldfarbenen IN-Felder landet, können alle Spieler Geld verdienen, die Werke dieses Künstlers besitzen.

- Jeder Spieler, der Geld verdienen will, muß ein Werk dieses Künstlers (oder mehrere) ausstellen: Er legt die Karte(n) offen neben seinem Galeristen-Ausweis ab.
- Für jedes aufgedeckte Kunstwerk erhält ein Spieler die Summe von der Bank ausgezahlt, die der Ruhmesstein anzeigt.

*Beispiel: Der Ruhmesstein von Joe Boyz zeigt 60.000 Rubens an. Spieler A stellt zwei Boyz-Werke aus und erhält 120.000 Rubens von der Bank.*

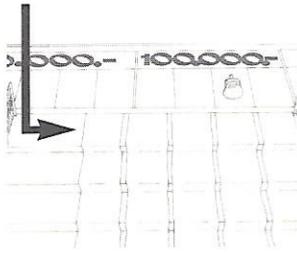
- Nach der Auszahlung wird der Ruhmesstein des Künstlers abwärts gezogen, auf das erste Feld außerhalb des IN-Bereiches.

**Achtung:** Einmal aufgedeckte Kunstwerke bleiben für den Rest des Spieles offen liegen. Sie bringen ihrem Besitzer jedesmal Geld ein, wenn der Ruhmesstein dieses Künstlers auf einem IN-Feld landet.





## Chip oder Künstler auf oberster Stufe



## Das Ende des Spieles

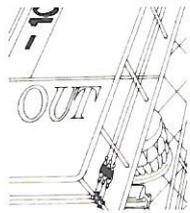
Das Spiel endet, sobald

- auf die oberste Treppenstufe ein Schicksals-Chip gelegt wird, der nach einer eventuellen Machtprobe auch liegen bleibt, oder
- ein Künstler auf die oberste Stufe springt, oder
- zwei Künstler OUT sind.

Liegen mit dem letzten Chip drei verschiedene Chip-Symbole vor einem Künstler, erhält er nochmals die „Große“ Vernissage (siehe A 5). Eventuelle Auszahlungen werden noch vorgenommen.

Gleiches gilt, falls ein Künstler auf die oberste Treppenstufe springt.

## oder 2 Ruhmessteine auf dem OUT-Feld



**Ausnahme:** Trägt der Künstler die Kritikerfeder, wird der Ruhmesstein nicht versetzt!

Alle Spieler müssen zur Endabrechnung eventuell noch verdeckte Kunstwerke aufdecken. Jeder Spieler errechnet sein Gesamtvermögen:

- Jedes Gemälde zählt mit dem Wert des Feldes, auf dem der Ruhmesstein des jeweiligen Künstlers steht.
- Gemälde im negativen Bereich bringen ein Minus ein.
- Gemälde von Künstlern, die OUT sind, zählen minus 100.000 Rubens.
- Jeder Schuldschein zählt minus 150.000 Rubens.

Wer jetzt, zusammen mit seinem Bargeld, das größte Vermögen besitzt, hat das Spiel gewonnen.

## Variante

Sollten Spieler der Meinung sein, daß die Machtkarten einen zu großen Einfluß haben, so kann die entsprechende Regel wie folgt geändert werden:

Machtkarten abgeben

Würfelt ein Spieler bei einer Machtprobe so hoch, daß er mit der Summe aus Würfelerggebnis und Machtkarte(n) eine 14 oder mehr erreicht, so muß er sofort eine seiner aufgedeckten Machtkarten an die Bank abgeben.



© 1993 by TM-Spiele GmbH

## Verbraucher-Information

Sollte dieses Spiel Mängel aufweisen, so schreiben Sie uns bitte an folgende Anschrift:  
TM-Spiele GmbH, Verbraucher-Service, Postfach 80 08 06, 7000 Stuttgart 80

Sollten bezüglich der Spielregeln Fragen auftauchen, so helfen wir gerne weiter.  
Schreiben Sie Ihre Fragen auf ein Blatt und lassen Sie die rechte Blatthälfte frei. Formulieren Sie die Fragen möglichst so, daß wir mit ja oder nein antworten können. Legen Sie einen adressierten Umschlag für die Antwort bei - und vergessen Sie bitte das Porto darauf nicht.

Sollte Ihnen einmal ein Teil des Spiels abhanden kommen, so schicken wir Ihnen gerne unsere Ersatzteilliste zu.  
Umschlag und Porto wie oben.