

WER BIETET MEHR ?[®]

GUT GEFÄLSCHT IST HALB GEWONNEN

EINFÜHRUNG

Heute wird Ihr liebstes Rembrandt-Gemälde versteigert. Sie bieten gegen eine Gruppe neureicher Kunstspekulanten: Sollen Sie Ihr Angebot noch einmal erhöhen? Wie entsetzlich, wenn es sich doch um eine wertlose Fälschung handeln sollte! Sie müssen sich sofort entscheiden, aber Gewißheit haben Sie erst dann, wenn Sie die Konkurrenz aus dem Feld deschlagen haben.

Am Ende gewinnt der Spieler, der das größte Vermögen angehäuft hat: an Gemälden und Bargeld. Scharfe Beobachtungsgabe, gute Nerven und ein wenig Glück entscheiden dieses Spiel. Erleben Sie einen spannenden Ausflug in die exclusive Welt des internationalen Kunsthandels.

Viel Glück dabei!

AUSSTATTUNG

1 Spielbrett	24 Werkarten
6 Spielfiguren	6 Wert-Verteilungs-Karten
2 Würfel	1 Satz Spielgeld
24 Gemälde	Clips für Gemälde und Wertkarten

SPIELVORBEREITUNG

Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Spieltisches.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur, die er auf ein beliebiges Feld des Kreises setzt. Die Anweisungen auf diesen Feldern müssen jetzt, beim Start des Spieles, nicht befolgt werden.

Mischen Sie die Wertkarten und legen Sie den Stapel verdeckt auf das Spielbrett.

Mischen Sie die Gemäldekarten und legen Sie den Stapel offen neben die Wertkarten.

Wählen Sie einen der Spieler zum Bankier. Dieser verteilt an jeden Spieler \$15.000.000, auch an sich selbst. Das restliche Bargeld hält der Bankier bereit, getrennt von seinem eigenen Vermögen.

Jeder Spieler zieht dann eine Gemäldekarte und eine Wertkarte von jedem der Stapel auf dem Spielbrett. Der Bankier beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Die Wertkarte wird mit dem Clip so hinter der Gemäldekarte befestigt, daß die Wertangabe verdeckt ist. Nur der Eigentümer darf diesen Wert sehen.

Die Gemälde liegen offen vor dem jeweiligen Eigentümer.

VERBRAUCHER-SERVICE

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Kenner Parker

Deutsche Niederlassung, Verbraucher-Service, Klöcknerstr. 1, 6054 RODGAU 3



© 1987 KPT.

460477 105183





SPIELVERLAUF

Alle Spieler würfeln und wer die höchste Augenzahl erzielt, beginnt das Spiel.

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt mit beiden Würfeln und zieht seine Spielfigur um die entsprechende Anzahl an Feldern vor – im Uhrzeigersinn.

Bei einem Pasch (zweimal die gleiche Augenzahl) darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

Wenn die Spielfigur eines Spielers auf einem Feld landet, so kann er im Rahmen der dort gegebenen Anweisungen frei entscheiden, was er tun will. Die Erklärung der einzelnen Felder folgt unten.

Hat der Spieler, der an der Reihe ist, seine Aktionen durchgeführt, so folgt der im Uhrzeigersinn folgende Spieler. Dieser würfelt mit beiden Würfeln usw.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, wenn das letzte Gemälde und die letzte Wertkarte vom Spielbrett gezogen sind.

Jeder Spieler addiert dann sein Bargeld und die Werte seiner Gemälde zum Gesamtvermögen.

Der Spieler mit dem größten Gesamtvermögen gewinnt das Spiel.

GRUNDREGELN FÜR ALLE AUKTIONEN

1.

Das erste Gebot auf ein Gemälde muß mindestens \$1.000.000 betragen (gilt nur für das Eröffnungsgebot).

2.

Jedes weitere Gebot muß um mindestens \$1.000.000 höher liegen.

3.

Jeder der Spieler kann das Bieten eröffnen. Auch die nachfolgenden Gebote können in beliebiger Reihenfolge abgegeben werden.

4.

Wird ein Spieler dabei ertappt, daß er einen höheren Betrag bietet als er an Bargeld besitzt, muß er \$1.000.000 an die Bank zahlen. Hat er nicht mehr soviel Geld, muß er eine Runde aussetzen.

Wird dieses Vergehen aber erst entdeckt, wenn der Kauf schon abgewickelt wurde, so kann der Spieler nicht mehr bestraft werden.

Hat der Spieler mit dem höchsten Gebot nicht mehr soviel Bargeld, so wird nach obiger Regel bestraft und die Auktion beginnt von vorne.

Ein Höchstbieter mit genügend Bargeld muß den Kaufpreis zahlen, auch wenn sich ein anderer Spieler ohne ausreichendes Vermögen an der Auktion beteiligt hat.

5.

Bieten zwei oder mehr Spieler den gleichen Höchstbetrag und gibt es kein höheres Gebot, so wird die Auktion abgebrochen.

6.

Der Spieler, der bei Beginn einer Auktion gerade an der Reihe ist, gilt also Auktionator; auch wenn er selbst an der Auktion teilnimmt. Seine Aufgabe ist es, für einen ordnungsgemäßen Verlauf der Auktion zu sorgen, bei Streitfällen für eine gerechte Entscheidung zu sorgen und er muß darauf achten, daß die Auktionsregeln eingehalten werden.

7.

Hat der Spieler mit dem höchsten Gebot den Kaufpreis gezahlt und Gemälde und Wertkarte erhalten, so wird das Spiel mit dem im Uhrzeigersinn folgenden Spieler fortgesetzt.

8.

Baranleihen und Privatverkäufe von Gemälden sind nicht erlaubt.



ERKLÄRUNG DER FELDER

BANKAUKTION

Der Spieler, der auf diesem Feld gelandet ist, kann für das oberste Gemälde des Stapels bieten. Auch die anderen Spieler können bieten (müssen aber nicht).

Der Wert des Gemäldes ist jetzt noch nicht bekannt.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot zahlt die gebotene Summe an die Bank und zieht dann die oberste Wertkarte vom Stapel.

Nur der Käufer des Gemäldes erfährt also den echten Wert. Die Wertkarte wird unter das Gemälde geklammert und das Gemälde wird offen vor dem Eigentümer abgelegt.

PRIVATAUKTION

Landet ein Spieler auf diesem Feld, so haben die anderen Spieler die Möglichkeit, eines seiner Gemälde zu kaufen.

Der Spieler zur Linken des Verkäufers wählt das Gemälde aus, das versteigert wird (falls er mehrere besitzt).

Der Spieler mit dem höchsten Gebot zahlt dem Eigentümer die gebotene Summe und erhält dann das Gemälde mit der anhängenden Wertkarte.

KAUFE EIN GEMÄLDE FÜR \$xxx

Der Spieler, der auf diesem Feld landet, kann ein Gemälde zum angegebenen Preis kaufen, wenn er die Summe an die Bank zahlt. Danach zieht er das oberste Gemälde und die oben liegende Wertkarte.

Will der Spieler aber nicht kaufen, so folgt automatisch eine BANKAUKTION. Alle Spieler können bieten, nur nicht derjenige, der den Kauf abgelehnt hat. Dieser Spieler fungiert dann als Auktionator.

VERKAUFE EIN GEMÄLDE AN DIE BANK

Der Spieler kann, muß aber nicht, eines seiner Gemälde an die Bank verkaufen. Gezahlt wird der Preis, der auf der anhängenden Wertkarte steht.

Tip: Ein Spieler sollte nach Möglichkeit ein teures Gemälde verkaufen, bei dem eine PRIVATAUKTION wahrscheinlich Verluste einbringt.

Nach dem Verkauf wird die Wertkarte allen Spielern gezeigt. Dann werden Gemälde und Wertkarte aus dem Spiel entfernt.

KAUFE EIN GEMÄLDE VON EINEM ANDEREN SPIELER FÜR \$8.000.000

Der Spieler kann, muß aber nicht, ein beliebiges Gemälde eines anderen Spielers kaufen. Kein Spieler kann den Verkauf ablehnen, wenn die genannte Summe an ihn gezahlt wird.

ERBE EIN GEMÄLDE

Der Spieler, der auf diesem Feld landet, kann umsonst das oberste Gemälde und die oben liegende Wertkarte an sich nehmen.

VERKAUFE EIN GEMÄLDE AN DIE BANK FÜR \$7.000.000

Der Spieler, der hier landet, muß eines seiner Gemälde zum genannten Preis an die Bank verkaufen.

Er erhält nur diese Summe, auch wenn sein Gemälde einen höheren Wert hat.

Gemälde und Wertkarte werden dann unter ihren jeweiligen Stapel geschoben, sie bleiben im Spiel.

Hat ein Spieler kein Gemälde, so muß er eine Runde aussetzen.

Tip: Verkaufen Sie Gemälde mit möglichst geringem Wert, am besten eine Fälschung, falls Sie eine besitzen.