

# ZUM ERSTEN, ZUM ZWEITEN UND... ...ZUM DRITTEN!



**Auktion: Wer nicht mitbietet, kann nicht gewinnen!**

## ZUM ERSTEN, ZUM ZWEITEN UND... ...ZUM DRITTEN!

**Auktion: Wer nicht mitbietet, kann nicht gewinnen!**

### Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Auktionsspiel  
Spielerzahl: 3 – 6  
Altersempfehlung: ab 10 Jahre  
Spieldauer: ca. 60 Minuten  
Taktik ○●○○ Glück

Wollten Sie nicht schon immer einen reich verzierten Schlafzimmerschrank aus edlen Hölzern besitzen? Und im Eßzimmer ein Sideboard aus der Biedermeierzeit Ihren bewundernden Gästen vorstellen? Oder einen exklusiven Sekretär mit vielen Fächern und Laden, der Ihrem Arbeitszimmer erst das richtige Flair verleihen würde, Ihr Eigen nennen?

Dann ist dieses Spiel genau das richtige für Sie. Stellen Sie sich selbst Ihre Einrichtung zusammen, bestücken Sie Ihre Wohnung mit edlen Möbeln vergangener Epochen.

Besuchen Sie Antiquitätengeschäfte oder Trödelmärkte, wo Sie so manches „Schnäppchen“ machen können. Gehen Sie zu Auktionen und lassen Sie sich von der einzigartigen Atmosphäre dort in ihren Bann ziehen.

Und sollte Ihnen das Geld knapp werden, keine Sorge! Verkaufen Sie einfach einige Ihrer wertvollen Möbel auf einer Auktion oder an ein Antiquitätengeschäft, und schon geht's weiter...

# Spielziel

Wer zuerst alle 18 verschiedenen Möbel-Karten sammeln konnte, also seine gesamte Wohnung mit Antiquitäten eingerichtet hat, ist Sieger dieses spannenden Auktionsspiels.

# Spielmaterial

- 126 Möbel-Karten (7 Sätze à 18 Karten)
- 17 Prozent-Karten (mit 25, 50, 75 oder 100%)
- 25 Miet-Chips (rot)
- 18 Rabatt-Chips (gelb)
- 6 Spielerhilfsblätter
- 1 Auktionshammer
- 1 Bündel Spielgeld in der Stückelung 10, 50, 100, 500, 1000, 5000

# Spielvorbereitung

Die Möbel-Karten werden sortiert; pro Spieler kommt genau ein Satz aus 18 Karten (je 1 × Arbeitszimmer, Wohnzimmer, EBzimmer, Küche und 2 × Schlafzimmer) ins Spiel und zusätzlich noch fünf Karten, die verdeckt aus dem/den überflüssigen Satz/Sätzen gezogen werden.

Einer dieser Kartensätze wird offen als „Antiquitätengeschäft“ auf der Spielfläche ausgebreitet (s. Abb.).

Die anderen Sätze werden zusammen mit den fünf zusätzlichen Karten gut gemischt. Jeder Spieler erhält hiervon verdeckt 10 Karten. Die restlichen Karten werden als „Trödelmarkt“ verdeckt neben dem Antiquitätengeschäft abgelegt.

Die Prozent-Karten werden ebenfalls gemischt und verdeckt abgelegt.

Jeder Spieler erhält ein Hilfsblatt und 20.000 DM Startkapital in beliebiger Stückelung. Das übrige Geld wird als „Bank“ neben dem Antiquitätengeschäft abgelegt.

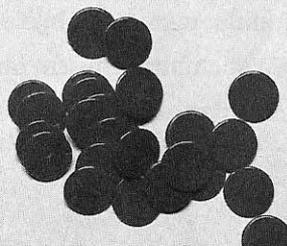
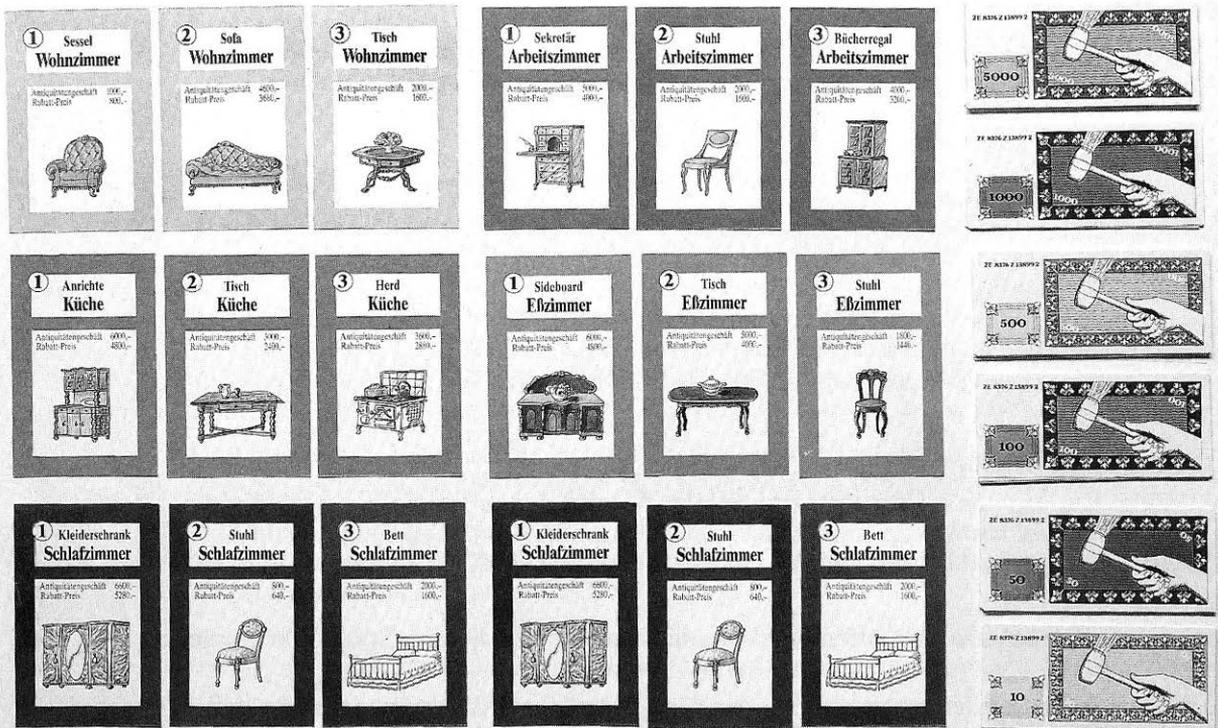
**Pro Spieler einen Satz (18 verschiedene Karten) + 5 zusätzliche Karten**

**Einen Satz offen als „Antiquitätengeschäft“ auslegen**

**Jeder Spieler erhält 10 Karten Die restlichen Karten bilden den „Trödelmarkt“**

**Prozent-Karten mischen und verdeckt bereitlegen**

**Ein Hilfsblatt und 20.000 DM Startkapital für jeden Spieler Restliches Geld bildet „die Bank“**



## Spielablauf

Ein Startspieler wird ermittelt, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn.

Der Zug eines Spielers besteht im allgemeinen aus drei Phasen, die aufeinander folgen:

### 1.) Miete

- Miete zahlen
- Miet-Chip erhalten
- „Einziehen“, nach Ausspielen von den 6 Möbel-Karten für die Küche und ein Schlafzimmer
- Mietrückzahlung errechnen
- „einen Untermieter nehmen“ durch Ausspielen der drei Möbel-Karten des zweiten Schlafzimmers
- Miete einnehmen

### 2.) Kaufen

- Ein Möbel kaufen, entweder im Antiquitätengeschäft oder vom Trödelmarkt

### 3.) Verkaufen

- Ein Möbel in einer Auktion oder an das Antiquitätengeschäft verkaufen

## Miete

Zu Beginn jedes Zuges muß ein Spieler 1.000 DM Miete an die Bank zahlen (im Austausch dafür erhält er einen roten Miet-Chip), so lange, bis er „einzieht“.

Um „einziehen“ zu können, muß ein Spieler alle drei Küchenmöbel sowie alle drei Schlafzimmer vorweisen können; diese legt er offen vor sich ab, wo sie bis zum Ende des Spiels liegen bleiben. Anschließend errechnet er seine Mietrückzahlung folgendermaßen: Alle gesammelten Miet-Chips werden mit 1000 DM multipliziert, die oberste Prozent-Karte aufgedeckt und von dem errechneten Produkt der betreffende Prozentsatz ausbezahlt.

**Beispiel:** Ein Spieler zieht zu Beginn der sechsten Runde ein, d.h. er hat fünfmal Miete gezahlt und demnach fünf rote Chips vor sich liegen; er deckt eine Rabatt-Karte mit 25% auf:

5	(Chips)
· 1000 DM	(Miete)
<hr/>	
5000 DM	
· 25 %	
<hr/>	
1250 DM	(Mietrückzahlung)

Er gibt die Miet-Chips an die Bank zurück und erhält seine Mietrückzahlung. Die Prozent-Karte wird wieder unter den Stapel zurückgelegt.

In den folgenden Zügen bezahlt er natürlich keine Miete mehr.

Nachdem ein Spieler eingezogen ist, kann er bereits in seinem nächsten Zug „einen Untermieter nehmen“, d.h. er muß alle drei Möbel-Karten für ein zweites Schlafzimmer vor sich ablegen (auch diese bleiben offen liegen). Anschließend kann er in diesem und allen folgenden Zügen 500 DM Miete von der Bank einziehen.

## Kaufen

In der zweiten Phase seines Zuges kann ein Spieler (wenn er möchte!) ein Möbelstück kaufen.

Kauft er im Antiquitätengeschäft, zahlt er den vollen Betrag an die Bank und erhält dafür die gewünschte Karte, die er auf seine Hand nimmt, sowie einen gelben Rabatt-Chip, den er vor sich ablegt. Hat ein Spieler drei solcher Chips sammeln können (mehr sind nicht nötig!), darf er ab dann immer zum Rabatt-Preis im Antiquitätengeschäft einkaufen, d.h. er erhält dort alle Möbel um 20% günstiger.

Ein Spieler kann aber auch auf dem Trödelmarkt einkaufen, d.h. er zahlt 500 DM an die Bank und erhält dafür die oberste Karte vom entsprechenden Stapel, die er, ohne sie den Mitspielern zu zeigen, in seine Hand aufnimmt.

### Pro Zug 3 Phasen:

#### 1.) Miete

#### 2.) Kaufen

#### 3.) Verkaufen

1.000 DM Miete pro Zug  
(Miet-Chip nehmen)

„Einziehen“: alle 3 Küchen-  
und alle 3 Schlafzimmermöbel  
offenlegen

„Mietrückzahlung“  
errechnen: Miet-Chips  
x 1.000 DM abzüglich der gezo-  
genen Prozentzahl

„Untermieter nehmen“: die 3  
Karten für ein 2. Schlafzimmer  
offenlegen  
500 DM Miete pro Zug einneh-  
men

„Antiquitätengeschäft“: voller  
Betrag an die Bank  
(erhält 1 Rabatt-Chip)  
Mit 3 Rabatt-Chips: Kaufen  
zum Rabatt-Preis

„Trödelmarkt“: 500 DM an die  
Bank, dafür oberste Karte vom  
Stapel nehmen

**Beispiel:** Ein Spieler zieht zu Beginn der sechsten Runde ein, d.h. er hat fünfmal Miete gezahlt und demnach fünf rote Chips vor sich liegen; er deckt eine Rabatt-Karte mit 25% auf:

5	(Chips)
· 1000 DM	(Miete)
<hr/>	
5000 DM	
· 25 %	
<hr/>	
1250 DM	(Mietrückzahlung)

Er gibt die Miet-Chips an die Bank zurück und erhält seine Mietrückzahlung. Die Prozent-Karte wird wieder unter den Stapel zurückgelegt.

In den folgenden Zügen bezahlt er natürlich keine Miete mehr.

Nachdem ein Spieler eingezogen ist, kann er bereits in seinem nächsten Zug „einen Untermieter nehmen“, d.h. er muß alle drei Möbel-Karten für ein zweites Schlafzimmer vor sich ablegen (auch diese bleiben offen liegen). Anschließend kann er in diesem und allen folgenden Zügen 500 DM Miete von der Bank einziehen.

## Kaufen

In der zweiten Phase seines Zuges kann ein Spieler (wenn er möchte!) ein Möbelstück kaufen.

Kauft er im Antiquitätengeschäft, zahlt er den vollen Betrag an die Bank und erhält dafür die gewünschte Karte, die er auf seine Hand nimmt, sowie einen gelben Rabatt-Chip, den er vor sich ablegt. Hat ein Spieler drei solcher Chips sammeln können (mehr sind nicht nötig!), darf er ab dann immer zum Rabatt-Preis im Antiquitätengeschäft einkaufen, d.h. er erhält dort alle Möbel um 20% günstiger.

Ein Spieler kann aber auch auf dem Trödelmarkt einkaufen, d.h. er zahlt 500 DM an die Bank und erhält dafür die oberste Karte vom entsprechenden Stapel, die er, ohne sie den Mitspielern zu zeigen, in seine Hand aufnimmt.

## Verkaufen

In der dritten Phase seines Zuges schließlich muß ein Spieler eine seiner Möbel-Karten verkaufen.

Er nimmt sich den Hammer des Auktionators, spielt eine seiner Möbel-Karten (nicht die bereits offen liegenden Küchen- oder Schlafzimmerkarten!) offen aus und macht sie seinen Mitspielern mit Hinweisen auf ihren hohen Wert und ihren günstigen Preis schmackhaft.

### Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

● Die Spieler überbieten sich gegenseitig mit immer höheren Geboten. Wird ein Gebot nicht mehr überboten und ist der Auktionator damit zufrieden, erhält es den Zuschlag: Der Versteigerer übergibt die Möbel-Karte und erhält dafür den Geldbetrag von dem anderen Spieler.

(Bietet ein Spieler mehr Geld, als er tatsächlich besitzt, so muß er zur Strafe 300 DM an die Bank zahlen. Die Versteigerung wird wiederholt.)

● Die Spieler bieten dem Auktionator zu wenig bzw. gar nichts für das zu verkaufende Möbel: Er verkauft es an das Antiquitätengeschäft (Karte dort offen ablegen). Dazu deckt er die oberste Prozent-Karte auf, die dort angegebene Zahl gibt an, wieviel Prozent des Geschäftspreises er von der Bank erhält.

Spielt ein Spieler beispielsweise einen Schlafzimmerschrank aus (Geschäftspreis: 6.600 DM) und verkauft ihn an das Antiquitätengeschäft, bekommt er bei einer aufgedeckten Prozentkarte mit 25% lediglich 1.650 DM von der Bank. (Er hätte vielleicht doch an den höchstbietenden Spieler für 3.400 DM verkaufen sollen...)

In der dritten Phase muß eine Karte verkauft werden; der Spieler am Zug kann sich lediglich aussuchen, ob er sie einem Mitspieler oder dem Antiquitätengeschäft verkauft.

Generell gilt für das gesamte Spiel, daß alles bar bezahlt werden muß; Schulden machen oder Kreditnahme sind zu keinem Zeitpunkt möglich!

## Spielende

Kauft ein Spieler während seines Zuges oder einer Auktion die 18. (verschiedene) Möbel-Karte, so verkündet er dies laut und beendet damit sofort das Spiel. Er ist Gewinner, die Rangfolge der restlichen Spieler ergibt sich aus der Anzahl ihrer verschiedenen Möbel.



**„Untermieter nehmen“: die 3 Karten für ein 2. Schlafzimmer offenlegen  
500 DM Miete pro Zug einnehmen**

**„Antiquitätengeschäft“: voller Betrag an die Bank (erhält 1 Rabatt-Chip)  
Mit 3 Rabatt-Chips: Kaufen zum Rabatt-Preis**

**„Trödelmarkt“: 500 DM an die Bank, dafür oberste Karte vom Stapel nehmen**

**Man muß ein Möbel pro Zug verkaufen**

**Eine Karte auf einer Auktion anbieten**

**Das höchste Gebot erhält den Zuschlag: Karte und Geld wechseln den Besitzer**

**Es werden keine oder schlechte Gebote abgegeben: Verkauf an das Antiquitätengeschäft  
Prozent-Karte aufdecken und Betrag errechnen und ausbezahlen**

**Keine Schulden!  
Kein Kredit!**

**Kauft ein Spieler sein 18. (verschiedenes) Möbelstück, endet das Spiel**