

VARIANTE FÜR DIE GROSSEN IMMOBILIENGESCHÄFT

Bei drei Spielern kommen nur 16 Gebäude- und Scheckkarten ins Spiel. Bei vier Spielern sind es 18 und bei fünf Spielern 20 Karten.

In Phase 1 wird stets eine Karte weniger aufgedeckt. Bei vier Mitspielern kommen also pro Runde nur drei Karten ins Spiel. Der Spieler, der zuerst passt, erhält keine Gebäudekarte. Er bekommt jedoch alle gebotenen Chips zurück. Der Spieler, der als nächster passt, erhält das billigste Gebäude und die Hälfte (aufgerundet) seiner gebotenen Chips usw. Der Spieler, der bis zuletzt im Spiel bleibt, erhält das wertvollste Gebäude, aber keinen seiner gebotenen Chips zurück.

Würden alle Gebäude ersteigert, kommt es zum Verkauf in Phase 2. Es werden so viele Schecks aufgedeckt, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Es kann jedoch vorkommen, dass ein Spieler sechs, ein anderer vier Gebäudekarten besitzt. Haben in der letzten Runde dieser Phase nur noch zwei, drei oder vier Mitspieler Gebäudekarten auf der Hand, werden auch nur noch zwei, drei oder vier Schecks aufgedeckt.

Phase 1:
Gebäudekarten
analog Spielervan-
zahl minus eins auf
den Tisch legen

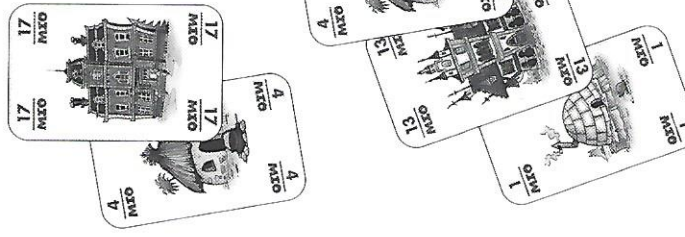
TROR SAITTE

Autor: Stefan Dorra · Illustration: Klaus Wilinski
Design: Ravensburger

Für 3 - 5 Spieler von 10 - 99 Jahren

INHALT

20 Gebäudekarten
20 Schecks
75 Chips



© 1996 S. Dorra
© 1998 FX Schmid
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg

228104

27139,9

ZIEL DES SPIELS

Alle Spieler versuchen, durch geschicktes Ersteigern die wertvollsten Gebäude zu ergattern, um sie anschließend gewinnbringend zu verkaufen.

Wer am Ende die meiste Kohle gescheffelt hat, gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG

Vor dem Spiel werden die Karten nach den beiden verschiedenen Rückseiten getrennt und jeweils gut gemischt. Die Schecks kommen zunächst zur Seite. Sie werden erst in der zweiten Hälfte des Spiels benötigt. Die Gebäudekarten liegen als verdeckter Stapel in der Tischmitte.

Jeder Spieler erhält 15 Chips.

Bei drei Spielern werden verdeckt zwei Gebäudekarten und zwei Schecks aus dem Spiel genommen. Bei vier bzw. fünf Spielern bleiben alle Karten im Spiel.

DAS SPIEL BEGINNT

Phase 1: Gebäude kaufen

Zunächst werden genau so viele Gebäudekarten offen auf den Tisch gelegt, wie Spieler teilnehmen. Bei drei Spielern also drei, bei vier Spielern vier und bei fünf Spielern eben fünf Karten.

Beispiel bei 4 Spielern:



Karten nach Rückseiten trennen und mischen

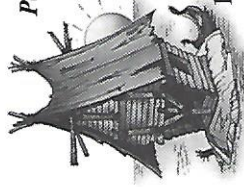
Pro Spieler:
15 Chips

Gebäudekarten analog Spieleranzahl offen auf den Tisch legen

Dann werden alle aufgedeckten Gebäudekarten gleichzeitig versteigert und zwar so, dass keiner der Mitspieler leer ausgeht.

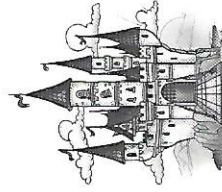
Jeder Spieler hat immer zwei Möglichkeiten: Bieten oder Passen.

Bieten: Der Spieler, der im kleinsten Haus lebt, beginnt und legt einen oder mehrere seiner Chips vor sich auf den Tisch. Nun ist der nächste Spieler am Zug. Er setzt ebenfalls einen oder mehrere seiner Chips, muss aber mindestens den zur Zeit höchsten Einsatz bieten. Dieses Bieten kann sich über mehrere Runden hinziehen, bis alle Mitspieler bis auf einen gepasst haben.



Passen: Entscheidet sich ein Spieler, nicht weiter mitzubieten, so passt er und darf sich dann das Gebäude mit dem niedrigsten Wert nehmen. Außerdem bekommt er die Hälfte (aufgerundet) seiner zuvor gebotenen Chips zurück. Der Rest geht in die Kasse.

Der Spieler, der bis zuletzt mitgesteigert hat, bekommt das wertvollste Gebäude, muss aber alle gebotenen Chips in die Kasse einzahlen.



Startspieler bietet beliebige Anzahl Chips

Reihum wird mindestens der zur Zeit höchste Einsatz geboten

Spieler, die passen, erhalten Gebäudekarten mit den niedrigsten Werten und bezahlen mit der Hälfte ihrer Einsätze

Spieler, der nicht gepasst hat, erhält Gebäudekarte mit dem höchsten Wert und bezahlt mit seinem vollen Einsatz

Beispiel:

Es liegen vier Gebäude mit den Werten 1 Mio, 13 Mio, 15 Mio und 19 Mio in der Tischmitte.



Spieler A bietet einen Chip. Spieler B geht mit und setzt ebenfalls einen Chip. Spieler C bietet zwei Chips. Jetzt muss Spieler D ebenfalls mindestens zwei Chips bieten oder passen. Passt Spieler D, bekommt er das Gebäude mit dem Wert 1 Mio, obwohl er nichts dafür geboten hat. Spieler A erhöht auf drei Chips. Spieler B ebenfalls. Spieler C kann mit einem weiteren Chip gleichziehen, mit zwei oder mehr Chips erhöhen oder passen. Passt er, erhält er das Gebäude im Wert von 13 Mio. Er nimmt sich einen seiner Chips zurück, der andere geht an die Kasse. Spieler A steigt aus. Er erhält das Gebäude im Wert von 15 Mio und zwei seiner Chips zurück. Einen Chip bezahlt er an die Kasse. Spieler B muss jetzt alle drei gebotenen Chips an die Kasse bezahlen, erhält allerdings auch das wertvollste Gebäude im Wert von 19 Mio.

Chip-Vorrat
geheim halten

Tip: Taktisch klug ist es, den eigenen Chip-Vorrat geheim zu halten und die in der Tischmitte gesammelten Chips mit dem Schachdeckel zu verdecken.

Die Spieler legen ihre erworbenen Gebäude verdeckt vor sich auf den Tisch. Danach deckt der Spieler, der das wertvollste Gebäude ersteigert hat, erneut vier Gebäudekarten (bei vier Mitspielern) auf und bietet erneut einen oder mehrere Chips oder passt.

Chips sind jeweils eine Mio wert

Schecks analog Spieleranzahl offen auf den Tisch legen

Gebäudekarten verdeckt ausspielen

Spieler mit wertvollstem Gebäude nimmt sich höchsten Scheck, etc.

Schecks und Chips addieren

Sobald alle 20 (bzw. 18) Gebäude verkauft wurden, beginnt die 2. Phase. Nicht gesetzte Chips verbleiben bei den einzelnen Spielern. Sie sind bei der Abrechnung jeweils eine Mio wert.



Phase 2: Gebäude verkaufen

Jetzt kommen die Schecks ins Spiel. Wie bei den Gebäudekarten in Phase 1 werden entsprechend der Spieleranzahl drei, vier oder fünf Schecks aufgedeckt.

Jeder Spieler nimmt seine ersteigerten Gebäudekarten auf die Hand und legt verdeckt eine Karte vor sich ab. Haben alle Spieler eine Gebäudekarte ausgespielt, werden diese aufgedeckt.

Der Spieler, der das wertvollste Gebäude geboten hat, darf sich den wertvollsten Scheck nehmen. Derjenige, der das zweitwertvollste Gebäude aufgedeckt hat, nimmt sich den zweitwertvollsten Scheck usw. Somit kassiert jeder Spieler einen mehr oder weniger hohen Scheck. Pech haben diejenigen, die die ungedeckten Schecks erwischen. Andererseits ist es mit Glück und Taktik durchaus möglich, für eine „Bruchbude“ einen hohen Erlös zu erzielen. Die ausgespielten Gebäudekarten kommen aus dem Spiel.

ENDE DES SPIELS

Sind alle Gebäude verkauft, endet das Spiel. Die Spieler addieren ihre erworbenen Schecks und eventuell noch vorhandene Chips (1 Mio pro Chip). Der reichste Spieler gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Chips übrig hat.

**TOP
SALE**