

MEISTERWERKE

SPIELREGELN

Für 3 bis 6 Spieler

AUSRÜSTUNG

Das Spiel besteht aus :

- 1 Spielbrett
- 6 Spielfiguren
- 6 Personenkarten
- 2 Würfeln
- 24 Gemäldekarten
- 24 Wertkarten
- Klips zum Zusammenkleben von Gemälde- und Wertkarten
- Spielgeld

EINFÜHRUNG

Heute kommt ihr liebstes Rembrandtgemälde zur Versteigerung! Wie lange haben Sie schon auf diese Gelegenheit gewartet. Aber da sind Konkurrenten :

Alexander Blablanescu, charmant im Salon, undurchsichtig und raffiniert im Auktionssaal, oder Mady Madig, bei der man nie weiß, ob sie nicht heute ihren verrückten Tag hat und um jeden Preis etwas ersteigert, was sie eigentlich gar nicht haben wollte. Spekulant und fanatische Sammler, mit ihnen müssen Sie rechnen. Felicitas von Brosewitz hat DM 2 500 000.— geboten, Bertyll Cox ging sofort auf DM 3 750 000 hoch. Ihre Nerven sind zum Zerreißen gespannt, Sie bemerken einen kurzen Blickwechsel zwischen Blablanescu und dem Auktionator – sollen Sie noch mithalten, können Sie noch mithalten? Was, wenn es eine Fälschung ist? Sie müssen sich blitzschnell entscheiden, aber Gewißheit über den wirklichen Wert Ihrer Erwerbung bekommen Sie erst, wenn Sie alle Konkurrenten aus dem Felde geschlagen haben. Starke Nerven, scharfe Beobachtung und ein bißchen Glück geben den Ausschlag bei MEISTERWERKE diesem aufregenden, spannungsgeladenen Trip in die große Welt des internationalen Kunsthandels.

Wie wär's, wenn Sie die Rolle einer der sechs interessanten Persönlichkeiten, die Teilnehmer einer Kunstauktion sein könnten, übernehmen würden. Schauen Sie sich die Fotos auf den Personenkarten an, lesen Sie die Charakteristik der Spielpersonen und fühlen Sie sich für eine Spiellänge als Christina Grappa-Gelato, die Bilder- und Mänersammlerin. Es wird Ihnen großen Spaß machen.

VORBEREITUNGEN

Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Spieltisches. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf ein beliebiges Feld der Kreisbahn. (Die Anweisungen auf den Feldern haben bei Spielbeginn noch keine Bedeutung.) Einer der Spieler wird zum Bankier ernannt. Er mischt die Wertkarten und legt den Posten verdeckt in die Mitte des Spielbrettes, die Gemäldekarten werden ebenfalls gemischt und offen neben die Wertkarten gelegt. Dann zahlt der Bankier jedem der Spieler, einschließlich sich selbst, DM 7 500 000 aus und legt das restliche Bargeld in greifbare Nähe.

Beginnend mit dem Bankier zieht jetzt jeder Spieler eine Gemäldekarte und eine Wertkarte von dem Posten auf dem Spielbrett. Die Wertkarte wird mit den weissen Klips so an die Gemäldekarte angeklemt, daß die Summe nur dem Besitzer selbst sichtbar ist. Sodann legen alle Spieler ihre Gemäldekarten offen vor sich hin.

BEI SÄMTLICHEN VERSTEIGERUNGEN GELTEN FOLGENDE GRUNDREGELN :

- 1 - Das erste Angebot bei Beginn der Versteigerung muß auf mindestens DM 500 000 lauten.
- 2 - Jedes folgende Angebot muß um mindestens DM 250 000 höher liegen.
- 3 - Jeder Spieler kann jeweils mit dem Bieten beginnen und weiteren Angebote sind an keine Reihenfolge gebunden.
- 4 - Sollte im Verlauf des Spieles ein Spieler dabei ertappt werden, daß er einen höheren Betrag bietet als er an Bargeld besitzt, muß er DM 500 000 Strafe zahlen. Falls er soviel Geld nicht mehr besitzt, muß er eine Runde aussetzen. Nicht bestraft wird er, wenn die Tatsache, daß er über seinen Barbestand hinausgegangen ist, erst entdeckt wird, nachdem der meistbietende sein ersteigertes Gemälde bezahlt hat. Sollte der meistbietende selbst nicht über genügend Bargeld verfügen, werden die gleichen Strafregeleln auch auf ihn angewendet und die ganze Versteigerung muß wiederholt werden. Auch wenn sich herausstellt, daß einer der Mitbietenden nicht genügend Bargeld besitzt, muß der meistbietende die von ihm gebotene Summe zahlen.
- 5 - Sollten zwei oder mehrere Spieler gleichzeitig die selbe Summe bieten und keiner der Spieler ein höheres Angebot machen, wird die Versteigerung abgebrochen.
- 6 - Die Rolle des Auktionators übernimmt jeweils der Spieler, der beim Würfeln auf ein Auktionsfeld gelangt ist, auch falls er selbst mitbieten will. Es ist die Aufgabe des Auktionators, für einen ordnungsgemäßen Verlauf der Auktion zu sorgen, bei Streitfällen eine gerechte Entscheidung zu treffen und darauf zu achten, daß die Auktionsregeln eingehalten werden.

- 7 - Nachdem der meistbietende bezahlt und seine Gemälde- und Wertkarte in Empfang genommen hat, geht das Spiel bei dem links von ihm sitzenden Mitspieler weiter.
- 8 - Kreditaufnahme bei der Bank oder bei anderen Spielern, sowie Privatverkäufe, sind verboten.

GEWINNER DES SPIELES

Das Spiel ist zu Ende, wenn das letzte Gemälde und die letzte Wertkarte vom Brett genommen sind. Die Spieler addieren den Wert ihrer Gemälde und ihr Bargeld, um ihr Gesamtvermögen zu bestimmen. Gewonnen hat der Spieler, der das höchste Gesamtvermögen besitzt.

So, nun kann's losgehen, und... viel Glück!

DAS SPIEL

Zuerst wird mit beiden Würfeln um die höchste Punktzahl gewürfelt. (Doppelwürfe berechtigen auch während des Spieles nicht zum zweimaligen Würfeln und Rücken.) Der Gewinner beginnt mit dem Spiel, indem er würfelt und im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Punktzahl vorrückt. Danach hat er im Rahmen der folgenden festen Grundregeln die Freiheit zu entscheiden, was er tun will.

Landet er auf einem Feld

BANK-AUKTION

so steht es ihm frei und ebenso sämtlichen anderen Spielern, auf das obenliegende Gemälde des Postens zu bieten. Der Wert des Gemäldes ist natürlich nicht bekannt. Erst der meistbietende Spieler erfährt ihn, indem er nach Zahlung der von ihm gebotenen Summe an die Bank, mit der ersteigerten Gemäldekarte die oberste Wertkarte von dem verdeckten Posten nimmt. Die Wertkarte wird wieder, wie erläutert, an die Gemäldekarte angeklemt, die offen hingelegt wird.

Landet ein Spieler auf einem Feld

PRIVATE AUKTION,

so steht es sämtlichen anderen Spielern frei, auf eines seiner Gemälde zu bieten. Hat er mehr als ein Gemälde in Besitz, wählt der Spieler zu seiner Linken das zu versteigernde Gemälde aus. Der meistbietende Spieler zahlt dem früheren Besitzer die gebotene Summe und erhält die Gemäldekarte mit der angeklebten Wertkarte, aus der er jetzt erst den wirklichen Wert seiner Erwerbung ansehen kann.

Landet ein Spieler auf einem Feld

KAUFE EIN GEMÄLDE FÜR DM... VON DER BANK,

so steht es ihm frei, der Bank den genannten Betrag zu zahlen. Er erhält dann die oberste Gemäldekarte und die oberste Wertkarte. Sollte er aber dieses Gemälde nicht kaufen wollen, wird das Spiel automatisch zu einer BANK AUKTION, bei der alle Spieler entsprechend den Bankauktionsregeln mitbieten

können. Ausgeschlossen vom Bieten ist der Spieler, der den Ankauf verweigert hat. Er fungiert in diesem Fall lediglich als Auktionator.

Landet ein Spieler auf dem Feld

VERKAUFE EIN GEMÄLDE AN DIE BANK,

kann er eines seiner Gemälde an die Bank verkaufen, er ist aber nicht dazu verpflichtet. Der Wert des Gemäldes wird durch die angeklebte Wertkarte bestimmt. Besitzt ein Spieler z.B. ein sehr teures Gemälde, so ist ein Verkauf zu empfehlen. Die Bank ist verpflichtet, den regulären Preis zu bezahlen ; bei einer PRIVATAUKTION hingegen, könnte er in die Lage kommen, das Gemälde weit unter Preis abgeben zu müssen. Nachdem der Bankier das Gemälde übernommen hat, zeigt er den übrigen Spielern die Wertkarte. Gemälde und Wertkarte werden dann für den Rest des Spieles beiseite gelegt.

Landet ein Spieler auf dem Feld

VERKAUFE AN DIE BANK EIN GEMÄLDE IM WERT VON DM 1 750 000,

muß er ein beliebiges Gemälde aus seinem Besitz an die Bank verkaufen, die ihm dafür DM 1 750 000 zahlt. In diesem Fall ist es natürlich zu empfehlen, das Gemälde mit dem niedrigsten Wert zu verkaufen, insbesondere eine Fälschung, sollte er eine solche besitzen. Verkaufen muß er aber auf jeden Fall, selbst dann, wenn er nur Gemälde besitzt, deren Wert über DM 1 750 000 liegt. Besitzt er überhaupt kein Gemälde, fährt der nächste Spieler mit dem Würfeln fort.

Landet ein Spieler auf dem Feld

KAUFE EIN GEMÄLDE BEI EINEM ANDEREN SPIELER UND ZAHLE DAFÜR DM 2 000 000,

steht es ihm frei, irgendein Gemälde von einem beliebigen Mitspieler für DM 2 000 000 zu erwerben. Der Besitzer des gewünschten Gemäldes ist verpflichtet zu verkaufen, falls der Käufer über genügend Bargeld verfügt.

Landet ein Spieler auf einem Feld

DU ERBST EIN GEMÄLDE,

erhält er ohne Gegenleistung das oberste Gemälde vom Posten und die oberste Wertkarte, die er an das Gemälde ankleben muß.

Landet ein Spieler auf dem Feld

ZIEHE DM... EIN,

zahlt die Bank ihm den genannten Betrag aus.

Parker Spiele
DER BROHM SPIELWAREN GMBH



Lizenz Parker Brothers USA © 1971

Printed in France