

Canaletto - KSR

Die 34 Kunstwerke beliebig offen auf die Paläste verteilen, 1 - 3 je Palast, keine gleichen Werke zusammen. Jeder Spieler erhält: 1 Bestechungs-Marker, 1 Konto-Marker auf Feld 30, 1 Marker für Zählleiste-Überlauf und 1 Schuldenmarker.

Die 14 Werteplättchen mischen und verdeckt auf Werteleiste legen, 2 Plättchen ==> aus dem Spiel, dann alle Plättchen aufdecken. Gondel + Säule gemeinsam zu einem beliebigen Palast setzen.

12 Gruppen von Kunstwerken:			
4 Spiegel	3 Bilder	2 Trinkhörner	3 Löwen
4 Kerzenleuchter	3 Kelche	2 Ringe	3 Büsten
3 Fächer	3 Uhren	2 Lampen	2 Perlenketten

Ablauf:

1.) Versteigerung:

- Der Startspieler kann **PASSEN** oder

er **GIBT EIN BELIEBIGES GEBOT AB** für alle Kunstwerke des Palastes, wo gerade die Säule steht.

Die Gondel wandert so viele Paläste weiter, wie die Höhe seines Gebotes lautet. Sollte der Zielpalast

leer sein, wird die Gondel bis zum nächsten Palast mit Kunstwerken kostenlos weitergeschoben.

Sollte die Gondel wieder bei der Säule ankommen, wird der Palast dort wie "leer" angesehen = übergangen.

- **Der nächste Spieler reihum nennt ein höheres Gebot oder passt.**

Gibt er ein Gebot ab, wandert die Gondel nur so viele Felder weiter, wie die Differenz zum Vorgebot ist.

- Die Auktion geht solange reihum, bis 1 Spieler übrig bleibt, der die Kunstwerke erhält und offen sammelt.

Der Geld-Marker des Käufers wird in Höhe seines Endgebotes auf der Zählleiste herunter gesetzt.

Die Säule wird zum aktuellen Standort der Gondel gesetzt.

Schulden machen:

- Man kann mehr bieten, als man besitzt. Dazu wird der Schulden-Marker auf das Feld des sich ergebenden Schuldenbetrages gesetzt und der Konto-Marker auf "Null". Sobald Geld eingeht, steigt der Konto-Marker, während der Schulden-Marker bis zum Spielende nicht reduziert wird.

- Zum Spielende werden Schulden dann aber mit dem doppelten Wert beglichen.

Bestechung:

1x im Spiel kann jeder Spieler seinen Bestechungs-Marker einsetzen und gratis Kunstwerke ergattern.

Wenn man selbst das erste Gebot abgibt, kann man das Plättchen noch nicht einsetzen.

Ist man wieder am Zug und das Vorgebot ist maximal 15, kann man es einsetzen und damit die laufende

Versteigerung beenden. Gibt man selbst das erste Gebot ab und das Gebot steigt, bis man wieder

dran ist, auf über 15, kann man das Bestechungsplättchen nicht einsetzen.

2.) Weiterverkauf:

- Sobald **alle Kunstwerke einer Gruppe versteigert** worden sind, müssen diese verkauft werden, d.h., man erhält sie je Werk abgerechnet zum Wert auf dem obersten offenen Werteplättchen der Werteleiste. Abarbeitung der Werteleiste erfolgt spaltenweise von oben nach unten (also zuerst linke Spalte komplett).

- Sollten mehrere Gruppen gleichzeitig zur Abrechnung kommen, entscheidet der aktive Spieler die Reihenfolge der Abrechnung.

- Nach jeder Abrechnung wird das oberste Werteplättchen der Werteleiste umgedreht.

Neuer Startspieler ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

Spiel-Ende:

Sollten nach einer Versteigerung und Weiterverkauf max. noch 2 Gruppen von Kunstwerken im Spiel sein, endet das Spiel sofort. Die Kunstwerke der betroffenen Gruppen sind wertlos.

Es gewinnt, wer nach Abzug der Schulden (doppelt) die meisten Punkte auf der Zählleiste hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de