

Eenmaal, andermaal

Het grote veilingspel

Voor 3-8 personen, vanaf 12 jaar.

Ravensburger Spelen Nr. 602 5 221 1

Inhoud: 45 kaarten met „kunstobjekten”
8 kaarten met „expert-schatting”
36 kanskaarten
36 aktie-kaarten
1 veilinghamer
1 slagplaatje
6 controle-folies
speelgeld en 18 cheques

Spelidee: Dit spel appelleert aan de verzamelersnatuur, die wij allemaal min of meer hebben. De spannende sfeer van veilingen wordt ook tijdens dit spel opgeroepen. Iedere speler begint met een basisvoorraad van verzamelobjekten, die op kaarten zijn afgebeeld. Op een serie kleine veilingen worden nog meer kunstwerken en antiquiteiten uit vijf verzamelgebieden aangeboden en geveild. Het gaat er om zo mogelijk complete series op een gebied te verzamelen, omdat complete series bij de eindafrekening tweemaal zo hoog worden gewaardeerd als losse objecten. De moeilijkheid is echter dat van ieder object ook vervalsingen of slecht onderhouden stukken worden aangeboden, hetgeen op afstand niet te zien is. Pas als men ze verworven heeft, kan men ze door een speciale

kontrole-folie bekijken en vaststellen of men een goede vangst heeft gedaan of b.v. met een vervalsing opgescheept zit. Men zal proberen objecten die niet in de verzameling passen zelf weer te verkopen of te ruilen. Iedere soort transactie tussen de spelers is toegestaan. Het hoogtepunt tot slot is de 'grote veiling', waarop alle spelers nog eens de gelegenheid krijgen hun verzameling compleet te maken. De speler met het grootste vermogen aan verzamelobjecten en kontant geld is de winnaar.

Voorbereidingen: Een van de spelers houdt de bank; hij kan vanzelfsprekend tegelijkertijd als privé-verzamelaar aan het spel deelnemen. De groene aktie-kaarten en ook de rode kanskaarten worden goed geschud in twee verschillende stapels met de tekst naar onderen, midden op tafel gelegd. De 9 rode en 9 groene cheque's worden eruit gesorteerd. Iedere speler krijgt een 'expert-schattingskaart' en een controle-folie.

Vervolgens worden de kaarten met verzamelobjecten geschud en in een of twee stapels, met het beeld naar onderen, midden op tafel gelegd. Een deel wordt blind onder de spelers verdeeld:

bij 3 spelers krijgt ieder 7 kaarten

bij 4 spelers krijgt ieder 5 kaarten

bij 5 spelers krijgt ieder 4 kaarten

2 bij 6 - 8 spelers krijgt ieder 3 kaarten.

De verzamelingskaarten worden in de loop van het spel steeds omgekeerd gehouden. (de enige uitzondering is de tentoonstelling — maar daarover later meer). De bank voorziet de spelers vervolgens van geld. De bank behoudt van iedere waarde 20 biljetten. Van de overige biljetten krijgen alle spelers evenveel — als de som niet deelbaar is —, ontvangt de bank de rest. Iedere speler ontvangt bovendien een rode en een groene cheque. Bekijkt U nu eens uw kaart 'expert-schatting'. Hierop zijn alle in het spel voorkomende verzamelobjecten en hun waarde afgedrukt. Het gaat om vijf series, die ieder uit 3 objecten bestaan. U zult vaststellen dat ieder object drie keer voorkomt, namelijk eenmaal als echt object en bovendien nog als vals of slecht onderhouden object. U kunt het straks op een kaart proberen. Niemand mag nu al weten welke verzamelkaarten U hebt gekregen en vooral niet of het echte objecten zijn. U bekijkt de kaarten dus zo dat uw medespe- lers U niet in de kaart kunnen kijken. Rechts naast de beschrijving van het object treft U het controle-veld aan, dat zijn geheim pas prijs geeft als de rode controle-folie erop wordt gelegd. Nu herkent U de opdruk 'ECHT', 'SLECHT' (slecht onderhouden object) en 'VALS' (vervalsing). Maakt U zich nog geen zorgen; ook als er weinig echte objecten bij zijn, kan er nog van alles veranderen — het spel begint pas.

Voor spelers die zouden willen proberen met hun controle-folie op afstand de geheimen van de kaarten van hun tegenspelers te ontcijferen, worden strenge straffen met elkaar afgesproken.

Hoe gespeeld wordt: De spelers komen na elkaar, volgens de richting van de wijzers van de klok, aan de beurt. Zij moeten enkele opdrachten uitvoeren en hebben daarnaast een groot aantal speelmogelijkheden naar eigen inzicht.

1. de speler **kan** om te beginnen allerlei privé-afspraken maken of zaken doen.

2. de speler **kan** vervolgens een kanskaart pakken en uitvoeren wat er op aangegeven staat.

3. de speler **moet** tenslotte in ieder geval de bovenste aktiekaart omdraaien en uitvoeren wat er op aangegeven staat. Er zijn hierbij vier mogelijkheden:

Veiling in Hotel Savoy of Hotel Ambassador
Verplichte veilingen van voorwerpen uit de verzameling van de speler

Vrijwillige veiling van voorwerpen uit de verzameling van de speler

Tentoonstelling van de verzameling van de speler

Veiling: Als de speler een kaart 'veiling in Hotel Savoy' of 'veiling in Hotel Ambassador' trekt, dan neemt hij de veilinghamer en misschien ook — om het lawaai te dempen en de

tafel te sparen — het slagplaatje en begint te veilen.

Hij legt de bovenste twee of drie objektkaarten van de voorraad open op tafel en biedt die ter veiling aan. Als er twee dezelfde objecten zouden worden omgedraaid, wordt er een weer onder de stapel gestoken en wordt er een volgende kaart omgedraaid. Als veilingmeester bepaalt de speler in welke volgorde de voorwerpen worden geveild en hij stelt ook het openingsbod vast. Dit openingsbod mag in de regel niet onder een kwart van de aangegeven waardeligen.

De veilingmeester roept het voorwerp af b.v.; 'Een schitterende empire-klok, wie biedt 2000 gulden?' Alle spelers mogen nu bieden en ook de veilingmeester mag meebieden. De biedingen gaan telkens met tenminste 500 gulden omhoog. Met het bekende 'Eenmaal, andermaal, voor de derde maal . . . verkocht!' wordt tenslotte de klok aan de meestbiedende tegen betaling aan de bank afgegeven. De klok is nu zijn eigendom en met de controle-folie kan hij vaststellen of hij zijn geld goed heeft belegd of dat hij pech heeft gehad. Vervolgens legt hij zijn kaart omgekeerd bij zijn verzameling. Dezelfde veilingmeester veilt vervolgens het tweede en eventueel ook derde objekt. Als ook dat geveild is komt de volgende speler aan de beurt. Indien er geen koper te vinden is voor een bepaalde kaart, wordt deze onder de voorraadstapel gestoken.

Verplichte veiling: Nu gaat het niet om een veiling voor rekening van de bank maar voor eigen rekening. Om dringende redenen **moet** de speler een object uit zijn verzameling verkopen. Hij kiest een object, legt de kaart open voor zich neer en bepaalt het openingsbod. Als er niemand bieden wil, **moet** hij het object aan de bank verkopen, die dan maar de helft van de aangegeven waarde uitbetaalt — overigens zonder de echtheid van het voorwerp te controleren. Als het object door de bank is gekocht, wordt de kaart weer onder de stapel gestoken.

Vrijwillige veiling: Ook in dit geval veilt de speler een of twee objecten uit zijn eigen verzameling, **als hij dat wenst**. Hij mag het openingsbod zo hoog mogelijk vaststellen als hij wil, maar niet hoger dan de aangegeven waarde. Hij mag zelf niet meebieden. De speler is echter helemaal niet verplicht om te verkopen. Als hem de biedingen niet hoog genoeg lijken, trekt hij zijn object van de veiling terug. Ook als er geen koper gevonden kan worden, behoudt de speler zijn object. De vrijwillige veiling is een mogelijkheid om weer aan geld te komen.

Tentoonstelling: Wie die aktiekaart omdraait moet tijdelijk zijn hele verzameling open leggen. Omdat er tijdens het hele spel met omgekeerde kaarten wordt gespeeld, biedt deze uitzondering een gelegenheid om een blik te

werpen in de verzameling van de betreffende speler. Op die manier kan men belangrijke aanwijzingen verkrijgen voor het verdere verloop van het spel.

Onderlinge transakties: De mogelijkheden tot onderlinge zaken van speler tot speler, zijn onbegrensd en kunnen, afhankelijk van het temperament, het belangrijkste en aantrekkelijkste element van het spel uitmaken. De spelers kunnen in het geheim of openlijk allerlei afspraken met elkaar maken, b.v. dat zij zich beperken tot bepaalde verzamelingen, prijzen opdrijven, enz. De spelers kunnen elkaar opdracht geven bepaalde voorwerpen voor elkaar te veilen en zij kunnen vooral ook ruilen en tegen onderling overeengekomen prijzen kopen en verkopen. De voorwerpen moeten overigens wel aan de partners worden getoond, hoewel de echtheid niet behoeft te worden aangetoond.

Kanskaarten: Op deze kaarten zijn een reeks van positieve mogelijkheden gedrukt, die de situatie van de speler wezenlijk kunnen verbeteren. Er zijn echter ook een ongeveer gelijk aantal kanskaarten die tegenslag betekenen. Daarom wordt het aan de speler overgelaten of hij zijn geluk wil beproeven en (vóór het omdraaien van een aktie-kaart) een kanskaart wil opnemen.

Een gedeelte van de kanskaarten geeft aanwijzingen voor alle spelers, een ander ge-

deelte alleen aan de speler, die ze omdraait. Alle kaarten, uitgezonderd die als 'geheim' zijn gekenmerkt, worden voorgelezen en na uitvoering van de opdracht weer omgekeerd onder de stapel gelegd. Als er op een kaart 'geheim' staat, mag de speler hem behouden om hem bij een passende gelegenheid uit te spelen. Het gaat daarbij om de kaarten 'echtheidscertificaat' en 'expertise-rapport'.

'Echtheidscertificaat': Met een van deze kaarten kan men een vervalsing laten veranderen in een 'echt' objekt. In de regel zal men deze kaarten tot de eindafrekening van het spel bewaren; men kan deze kaart echter ook verkopen. Het echtheidscertificaat kan in de loop van het spel weer van het oorspronkelijk opgewaardeerde objekt (van vals naar echt) worden gescheiden om een ander objekt van vals in echt te laten veranderen.

Expertise-rapport: Deze kaart mag men zolang behouden als men wil. Als men hem bij een grote veiling of een privé-veiling uitspeelt, mag men een van de aangeboden objecten met de controle-folie op zijn echtheid beproeven. Dit moet overigens gebeuren voordat het bieden op dit voorwerp begint. Na een eenmalig gebruik moet de kaart weer omgekeerd onder de stapel kanskaarten worden gestoken.

voorwerpen van de voorraadstapel hun kopers hebben gevonden of op het moment dat het, als alle aktiekaarten zijn omgedraaid, duidelijk is geworden dat een aantal kaarten onverkoopbaar blijkt te zijn. Aan de grote veiling nemen alle spelers deel. Iedereen kan zoveel objecten uit zijn verzameling kiezen als hij wil. Hij moet echter tenminste twee objecten inzenden. Men legt om te beginnen de gekozen objecten in de gewenste volgorde omgekeerd neer. Als alle spelers hun kaarten hebben uitgelegd, worden alle kaarten omgedraaid zonder de volgorde te veranderen. Tijdens de hele veiling wordt deze volgorde niet meer gewijzigd. De speler die aan de beurt is, opent de grote veiling. Van de kaarten die hijzelf heeft uitgelegd, veilt hij de eerste van links. Hij mag het openingsbod zelf vaststellen. De veilingmeester mag zelf **niet** meebieden. Als er geen koper wordt gevonden trekt hij het objekt van de veiling terug. De volgende speler veilt nu ook zijn eerste objekt, enz. Vervolgens worden op dezelfde manier de tweede, derde en volgende objecten om beurten geveild. Als er onverkoopbare objecten in de voorraad zijn overgebleven worden deze voor rekening van de bank op de grote veiling aangeboden en geveild door de speler die de bank houdt. Als de objecten ook dan nog geen koper vinden, worden zij uit het spel genomen.

de grote veiling is ook het spel uit. De speler die aan kontant geld en aan waarde van verzamelde objecten het hoogste bedrag heeft, is de winnaar.

Waarde van de verzamelingen:

Losse objecten hebben de waarde die er op aangegeven staat, als het gaat om echte objecten of als er een echtheidscertificaat aan toegevoegd is. Als het om slecht onderhouden objecten gaat, wordt de helft van de aangegeven waarde berekend. Losse objecten die een vervalsing zijn hebben geen waarde.

Series: kunnen alleen maar bestaan uit drie bij elkaar horende 'echte' of 'slecht onderhouden' objecten. Echtheidscertificaten kunnen natuurlijk ook aan zulke kaarten toegevoegd worden. De enkele waarde van de objecten (halve waarden bij slecht onderhouden objecten) worden bij elkaar opgeteld en het totaalbedrag wordt verdubbeld. Het verdubbelde bedrag is de seriewaarde.

Series met vervalsingen: Ook vervalsingen zijn niet geheel waardeloos als een speler erin slaagt een komplette serie vervalsingen te verzamelen. Er kan een 'museum van vervalsingen' worden geopend, waardoor deze serie ook waarde krijgt. De helft van de aangegeven waarde wordt berekend. Een speler mag meer dan een serie met vervalsingen afrekenen, afgezien van het feit of hijzelf of andere spelers de serie echte objecten bezit.

Verantwoording van de afbeeldingen: Meisje met gieteer: Bavaria/Neugass, met toestemming van de National Gallery, Washington • Bloemenvaas: Giraudon • Mensen aan het blauwe meer: Bavaria/Kempter • Jongens bij het dobbelen: Blauel • Empire klok: Irmer • Portaalklok: Giraudon • Kleine Rococo-pendule: Hausmann; uit het Staats mathematisch-fysikalische salon in Dresden, DDR • Porcelainen vaas: Mauritius/Candelier • Dansende herderin: Mauritius/Candelier • Delftse faïence-schotel: Hausmann • Mauritius 'Two Pence': Sammer • Baden, 9 Kreuzer: Hallwag • Basler Täubli: Hallwag.

©1977 Otto Maier Verlag, Ravensburg

**OTTO MAIER BENELUX B.V.
AMERSFOORT**

