

Paparazzo

von Friedemann Friese & Wolfgang Panning

Spielgeschichte

Paparazzo ist eine italienische Wortschöpfung aus den Worten Stechmücke und Blitzlicht. Sie bezeichnet einen Fotografen, der versteckt aus dem Hinterhalt Bilder berühmter Persönlichkeiten in verhänglichen Situationen schießt, um diese für möglichst viel Geld zu verkaufen. Die Spieler vertreten Presseagenturen, die für die Enthüllungsgeschichten sensationssüchtiger Magazine Fotos vom Paparazzo ankaufen.

Spielmaterial

- 64 Fotokarten mit jeweils 8 verschiedenen Fotos von 8 Prominenten, die vom Paparazzo in verhänglichen Situationen fotografiert worden sind.
- A - der Fernsehkommissar,
 - B - die Ehefrau des Fußballspielers
 - C - der Modeschöpfer
 - D - das Tennissternchen
 - E - der Meisterkoch
 - F - die Operndiva
 - G - der Ministerpräsident
 - H - die Erfolgsautorin
- 1 Stunkkarte, die Stunk ist ein besonders sensationssüchtiges Magazin.
1 Die Angebotskarte wird nur für die Friesesche Variante benötigt.
1 Skandalchronikplan
8 Markierungssteine in den Farben der Promis
1 Vermittlerstein
55 Geldchips, 1.000 \$ (rot) und 5.000 \$ (gelb)
1 Spielanleitung



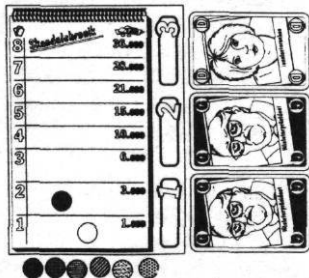
Spielziel

Ziel aller Spieler ist es, möglichst günstig in den Besitz wertvoller Bilder zu gelangen. Je mehr Fotos von einem Prominenten auftauchen, desto interessanter wird dieser für die Öffentlichkeit und um so wertvoller wird jedes einzelne Foto. Die knappen Geldmittel bessern die Spieler über Provisionen für die Vermittlung von Fotos und den Verkauf von Fotos an die „Stunk“ auf.

Spielvorbereitung (5 Spieler)

- Die Skandalchronik wird mittig auf den Tisch gelegt.
- Die Markierungssteine werden neben die Skandalchronik bereitgelegt. Sie dienen zur Wertanzeige der Fotos der 8 Prominenten. (Vor dem ersten Spiel müssen alle Markierungssteine auf einer Seite mit einem wasserfesten Stift oder einem Aufkleber markiert werden. Die Markierung wird für das Spiel über 3 Partien benötigt.)
- Ein Stift und Blatt Papier sollte bereitliegen.
- Die Stunkkarte wird für alle sichtbar neben die Skandalchronik gelegt.
- Jeder Spieler erhält Geldchips im Wert von **15.000 \$**. Das Geld wird im gesamten Spielverlauf vordeckt gehalten.
- Mit dem übrigen Geld wird eine Kasse eingerichtet. Es wird ein Spieler bestimmt der sie verwaltet und das Spiel beginnen darf.
- Der beste Fotograf mischt die Fotokarten und teilt jedem Spieler **5 Karten** aus.
- 3 weitere Fotokarten werden offen an die dafür vorgesehenen Plätze an der Seite der Skandalchronik gelegt. Diese Fotos sind bereits im Umlauf. Die entsprechenden Markierungssteine werden gemäß der Anzahl dieser offenliegenden Fotos auf die Skandalchronik gelegt.

Beispiel: Aufgedeckt wird einmal das Tennissternchen und zweimal der Ministerpräsident. Der rosa Markierungsstein kommt also auf das 1. Feld mit dem Wert 1.000 \$. Der schwarze Markierungsstein auf das 2. Feld mit dem Wert 3.000 \$.



- Die Spieler nehmen die Karten auf die Hand.
Anmerkung: Die Karten zeigen zunächst Gerüchte, die sich um die betreffenden Prominenten ranken. Im Laufe des Spieles können sie als Skandalfotos auftauchen.
- Die Gerüchteküche. Jeder Spieler zeigt nun seine Karten seinem linken Nachbarn. So erhält jeder weitere Informationen über mögliche Affären der Promis.
- Die nicht ausgeteilten Fotokarten werden für das Spiel nicht mehr benötigt und beiseite gelegt.
- Den Vermittlerstein erhält der Spieler links vom Kartengeber. Er wird der erste **Vermittler** und eröffnet das Spiel.

Spielverlauf

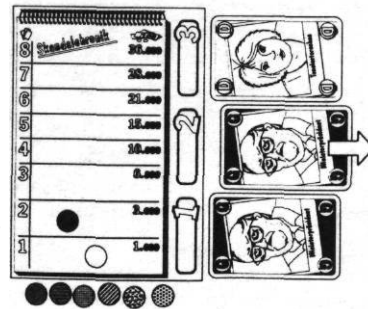
Ein Spieler, der an der Reihe ist erhält den Vermittlerstein und darf eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

- A.) Verkauf eines Fotos an die Spieler (in 4 Phasen).
oder
- B.) Verkauf eines Fotos an die „Stunk“.

A.) Verkauf eines Fotos an die Spieler

1. Phase: Die Auswahl

Der Spieler mit dem Vermittlerstein bestimmt eine der drei an der Seite der Skandalchronik liegenden Fotokarten zum Verkauf. Zur besseren Kennzeichnung schiebt er dieses Foto deutlich vor. Er ist nun der **Vermittler** zwischen den Presseagenturen der Spieler und einem ungenannten Paparazzo.



2. Phase: Die Preisfindung

Nun erhält jeder der übrigen Spieler der Reihe nach die Gelegenheit den Preis für das Foto in die Höhe zu treiben. Es gelten folgende Regeln:

- **Der Spieler links vom Vermittler** macht das **erste Angebot**.
- Das Mindestangebot entspricht der Anzahl der offenen Fotokarten eines Promis mal 1.000.
Beispiel: Für ein Foto des Ministerpräsidenten beträgt das Mindestangebot 2.000 \$ (2 mal 1.000 \$)
- **Die folgenden Angebote** müssen jeweils um mindestens 1.000 \$ höher sein
- Verzichtet der Spieler darauf einen Preis zu nennen, so sagt er einfach „Passe“. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Die Preisfindung endet mit der Entscheidung des **Spieles rechts vom Vermittler**. Der Vermittler nennt kein Angebot.
- Das höchste Angebot bestimmt den Kaufpreis für das Foto.
- Macht niemand ein Angebot, erhält der Vermittler das Foto umsonst.

3. Phase: Der Verkauf

Das Foto wird nun zum festgesetzten Preis verkauft.

- **Als erster kann der Vermittler das Foto erwerben. Kauft er, legt er das Foto offen vor sich aus und zahlt den geforderten Betrag in die Kasse. Er erhält keine -> Provision.**
- Verzichtet der Vermittler, wird das Foto nacheinander im Uhrzeigersinn den übrigen Spielern angeboten.
- Zahlt ein Spieler den Preis, bekommt er das Foto, ohne daß die nach ihm sitzenden Spieler den Kauf des Bildes verhindern können.
- Spätestens der Spieler, der den höchsten Preis genannt hat, muß das Foto kaufen, wenn es kein vor ihm sitzender Spieler haben will. Kann dieser Spieler den Kaufpreis nicht bezahlen, werden für ihn **5.000 \$ Strafe** notiert. Die Strafen werden bei der Abrechnung von seiner Gesamtsumme abgezogen. Das Foto wird nicht verkauft. Der Vermittler beginnt wieder bei Phase 1: **Die Auswahl**.
- Der Spieler, der das Foto kauft, legt es **offen** vor sich aus.
- Der Kaufpreis wird in die Kasse eingezahlt.
- **Provision** - der Vermittler erhält abgerundet die Hälfte des Kaufpreises aus der Kasse.

4. Phase: Das neues Foto

Der Spieler, der ein Foto gekauft hat bringt ein neues Foto auf den Markt.

- Er nimmt eine seiner Fotokarten von der Hand und legt sie auf den freigewordenen Platz neben der Skandalchronik aus.
Anmerkung: Der Paparazzo hat wieder zugeschlagen, ein neues Foto wurde geschossen, ein weiteres Gerücht ist bewiesen.
- Für jedes Foto, das offen ausgelegt wird, wird der entsprechende Markierungsstein in der Skandalchronik eine Zeile nach oben geschoben.
- Wird ein Foto von einem Spieler gekauft, der keine Fotokarten mehr auf der Hand hat, wird der freigewordene Platz neben der Skandalchronik nicht neu belegt. Ab jetzt können die nächsten Vermittler nicht mehr zwischen drei Fotos wählen.
Anmerkung: Die Markierungssteine zeigen so immer die aktuelle Anzahl der aufgedeckten Fotos jedes Prominenten an. Der aktuelle Wert eines Fotos läßt sich auf der rechten Seite der Skandalchronik ablesen. Dieser Wert bleibt bestehen, auch wenn ein Foto an die „Stunk“ verkauft wird.
- Der Vermittlerstein wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Er wird nächster Vermittler.

B.) Der Verkauf von Fotos an die „Stunk“

- Der Vermittler kann auf sein Recht verzichten, ein Foto anzubieten, und statt dessen ein von ihm bereits erworbenes Foto zum aktuellen Preis an die „Stunk“ weiterverkaufen.
- Der aktuelle Wert des Fotos wird in der Skandalchronik abgelesen.
- Das Foto wird für alle sichtbar neben der Stunkkarte abgelegt.

- Der Spieler erhält den Betrag aus der Kasse.
- Achtung! Die „Stunk“ kauft nur je ein Foto jedes Prominenten an.
- Karten, die sich auf der Hand befinden, dürfen **nicht** verkauft werden!
- Der Vermittlerstein wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergereicht, dieser wird der neue Vermittler.

Das Spielende

Das Spiel endet, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- 1) Nur noch ein Spieler hat Karten auf der Hand.
- 2) Das letzte neben der Skandalchronik liegende Foto wurde von einem Spieler erworben, der keine Karten mehr auf der Hand hat.
Anmerkung: Es stehen dann keine Fotos mehr zum Verkauf zur Verfügung.

Beachte: Karten, die sich noch bei Spielern auf der Hand befinden, werden In der Abrechnung nicht beachtet und zur Seite gelegt.

Die Abrechnung

Für die Abrechnung wird der Erlös für die Stories und das Bargeld inklusive des Bonus für Exklusivstories zusammengezählt.

Erlös für die Stories

Die Presseagenturen der Spieler verkaufen nun ihre brandheißen Fotos (natürlich samt der dazugehörigen Skandalstory) an die Boulevardpresse und Hochglanzmagazine. Der Wert jedes Fotos wird durch die Markierungssteine auf der Skandalchronik angezeigt. Jeder Spieler zählt den Wert seiner erworbenen Fotos zusammen, sie bilden den Erlös für die Stories.

Bargeld

Der Wert der Geldchips wird zusammengezählt.

Bonus für Exklusivstories

Sind alle aufgedeckten Fotos eines Prominenten in Besitz eines Spielers, so verfügt dieser über eine Exklusivstory, die mit einem Geldbonus belohnt wird.

Der Bonus beträgt **pro Foto 5.000 \$**. Der Bonus verfällt, wenn nicht verkaufte Fotos von dem Promi neben der Skandalchronik liegen oder ein Foto von ihm an die „Stunk“ verkauft worden ist.

Tip: Der Bonus wird mit Geld aus der Kasse ausgezahlt und zahlt zum Bargeld.

Notierte Strafen werden abgezogen.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt.

Besonderheiten beim Spiel mit 3 oder 4 Spielern:

- Bei drei oder vier Spielern wird eine Fotoserie aussortiert und beiseite gelegt.
- Bei drei Spielern erhält jeder Spieler statt 5 Fotokarten 6 Karten auf die Hand. Jeder wählt 3 Karten aus, die er dem linken Nachbarn zeigt.

DAS SPIEL ÜBER DREI PARTIEN

Wer sich mit dem Spiel vertraut gemacht hat, sollte drei Parteien hintereinander spielen. Es gelten die vier folgenden ergänzenden Spielregeln:

- 1. Startspieler** - Der Sieger der jeweils letzten Partie wird neuer Kartengeber.
- 2. Startgeld** - Jeder Spieler gibt am Ende der 1. und 2. Partie sein Bargeld in die Kasse zurück und erhält wieder ein Startkapital von 15.000 \$.
- 3. Karrierenende** - Am Ende jeder Partie wird festgestellt, von welchem Promi die meisten Fotos offenliegen. Die Karriere dieses Promis wird durch die Veröffentlichung der Stories beendet. Trifft dies gleichzeitig für mehrere Promis zu, so enden auch deren Karrieren. Alle offen liegenden Fotos dieser Promis werden aussortiert. Der Markierungsstein wird zur Kennzeichnung des entsprechenden Promis so ausgelegt, daß die Seite mit dem Aufkleber nach oben ausliegt.
Beispiel: Der Ministerpräsident ist nun ein Ex-Ministerpräsident.
Zu Beginn jeder neuen Partie werden die Markierungssteine wieder vor die Skandalchronik gelegt. Alle übrigen Karten werden neu gemischt.
Anmerkung: Die Wahrscheinlichkeit, daß die Fotos der Ex Promis häufig auftauchen und viel wert werden, ist gering.
- 4. Die Wertung** - Am Ende jeder einzelnen Partie wird der erzielte Gesamtgewinn der einzelnen Spieler notiert. Sieger wird, der nach drei Parteien das meiste Geld erwirtschaftet hat.

VARIANTE FÜRS SPIEL ÜBER EINE PARTIE

Es werden je 4 Fotos von vier Prominenten aus dem Spiel genommen. Die Markierungssteine der entsprechenden Promis werden milder markierten Seite nach oben ausgelegt.

PROFIREGELN BEIDER PREISFINDUNG

Panningsche Variante

Die Differenz zum Mindestangebot bzw. zwischen den jeweils letzten beiden Angeboten gibt dem nächsten Spieler das Minimum seiner Steigerung vor.

Beispiel: Das vom Vermittler ausgewählte Foto liegt dreimal offen, so daß der erste Spieler A mindestens 3.000 \$ sagen muß. Er sagt aber 5.000 \$. Die Differenz beträgt 2.000 \$. Spieler B muß also mindestens 7.000 \$ nennen. Er sagt aber 9.000 \$. Die Differenz zum vorherigen Angebot von 5.000 \$ beträgt demnach 4.000 \$. Spieler C muß also 13.000 \$ nennen oder passen.

Friesesche Variante

Das jeweils folgende Angebot jedes Spieler muß **mindestens** dem nächst höheren Wert auf der Angebotskarte entsprechen. (Siehe Angebotskarte). Es dürfen aber auch beliebig höhere Angebote und auch Preise zwischen den Werten der Angebotstabelle genannt werden. Das Geld wird offen gehalten. Es dürfen nur Angebote gemacht werden, die man bar bezahlen kann.

Taktische Tips

1. Beachte immer das Verhältnis zwischen dem Angebotspreis für ein Foto und dessen zu erwartendem Geldwert in der Abrechnung.
2. Verkaufe nicht zu früh und nur dann an die „Stunk“, wenn der Verkauf deutlich mehr Geld bringt als eine Provision. Andererseits kann der Verkauf eines recht wertvollen Fotos zu einer sehr günstigen Position für den Kauf weiterer Bilder führen.
3. Es kann günstig sein, zu Beginn nur wenig oder billig einzukaufen, um später das meiste Geld zu haben.
4. Beachte, daß das Ausspielen bestimmter Fotos von der Hand den nächsten Spieler in eine gute oder weniger gute Position bringt.
5. Wertvolle Fotos sollten nicht unbedingt angeboten werden, wenn sie ein anderer Spieler zu billig kaufen kann.
6. Fotos von Ex-Promis tauchen in der Regel seltener auf. Sie werden daher weniger wert sein, eignen sich aber gut für Exklusivstories. Gerade das Vorhandensein solcher Fotos sowie die taktischen Möglichkeiten beim Anbieten und Kaufen machen das Spiel über drei Parteien sehr interessant.

KURZREGEL

SPIELVORBEREITUNG

1. Skandalchronik auf den Tisch legen.
2. Markierungssteine bereitlegen.
3. Stunkkarte bereitlegen.
4. 15.000 \$ an jeden Mitspieler austeilen.
5. Fünf Karten an jeden Spieler austeilen (bei drei Spielern 6 Karten).
6. Drei weitere Karten neben die Skandalchronik legen.
7. Die Handkarten seinem linken Nachbarn zeigen.
Bei drei Spielern 3 Handkarten.
8. Vermittlerstein an den Startspieler geben. Er ist der erste Vermittler.

SPIELVERLAUF

Eine Spielrunde besteht entweder aus

I.) VERKAUF EINES FOTOS AN DIE SPIELER

1. Phase: Die Auswahl

- Der Vermittler wählt ein Foto zum Verkauf aus.

2. Phase: Die Preisfindung

- Alle Spieler außer dem Vermittler dürfen reihum ein Angebot machen.
- Der Spieler links vom Vermittler beginnt.
- **Mindestangebot:** Anzahl der offenen Fotos mal 1.000 \$.
- Das höchste Angebot bestimmt den Kaufpreis für das Fotos.

3. Phase: Der Verkauf

- Der Vermittler hat als erster das Recht, das Foto zu kaufen.
- Kauft er das Foto, erhält er keine Provision.
- Verzichtet er, wird das Foto dem nächsten Spieler angeboten.
- Jeder Spieler hat dabei ein Vorkaufsrecht vor seinem linken Nachbarn.
- Der Spieler, der das höchste Angebot gemacht hat, muß kaufen, wenn es kein vor ihm sitzender Spieler haben wollte.
Kann er nicht bezahlen werden 5.000 \$ Strafe notiert.
- Der Vermittler beginnt wieder bei Phase 1: Die Auswahl.
- Der Vermittler erhält den halben Kaufpreis (abgerundet) als Provision.
- Der Käufer legt das erworbene Foto offen vor sich aus.

4. Phase: Ein neues Foto

- Der Käufer legt eine Fotokarte aus der Hand neben die Skandalchronik.
- Der Wert der Fotos dieses Prominenten steigt auf der Skandalchronik.
- Der nächste Spieler erhält den Vermittlerstein und ist nun Vermittler.

II.) VERKAUF EINES FOTOS AN DIE „STUNK“

- Der Vermittler verkauft ein bereits erworbenes Foto zum aktuellen Wert an die „Stunk“.
- Die Stunk kauft nur ein Foto von jedem Prominenten.
- Der nächste Spieler erhält den Vermittlerstein und ist nun Vermittler.

DAS SPIELEND

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler Fotokarten auf der Hand hat oder nach einem Kauf kein Foto mehr neben der Skandalchronik zum Verkauf zur Verfügung steht.

DIE ABRECHNUNG

Für die Abrechnung zählen:

1. Erlös für die Fotostories, 2. Bargeld, 3. Bonus für Exklusivstories.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt.

©ABACUSSPIELE Verlags KG, 63303 Dreieich, Schopenhauerstr. 41, Germany.