

Das Kollier



Ein spannendes Versteigerungsspiel
für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren.

Von André Frobel

Siegerspiel 1999 beim
Spieleautorenwettbewerb
Hippodice Spieleclub e.V.

Spielmaterial

- 60 Geldkarten zu 1.000\$
- 40 Edelsteinkarten mit Grundwerten von 1.000 \$-10.000\$
- 6 Edelstein-Tabellen
- 3 Rundenkarten von 1 - 6, auf Vorder- und Rückseite nummeriert

Ziel des Spiels

Durch Ersteigern von Edelsteinen stellt jeder ein möglich kostbares Kollier zusammen. Es gewinnt der Spieler mit dem wertvollsten Kollier.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Edelstein-Tabelle.

Das Bargeld wird gleichmäßig an die Mitspieler verteilt:

- bei 3 Spielern erhält jeder 20.000 \$

Edelsteinart	Grundwert	Stück im Spiel
Diamant	12.000 \$	1
Rubin	4.000 \$	2
Saphir	2.000 \$	2
Smaragd	1.000 \$	2
Grünald	1.000 \$	3
Smaragd	1.000 \$	4
Alexandrit	4.000 \$	1
Opal	1.000 \$	5
Perle	2.000 \$	6
Amethyst	1.000 \$	8

Beispiel für ein Kollier

Der Wert dieses Kolliers wäre im Beispielspiel:

$$1 \times 12.000 \$ + 2 \times 1.000 \$ + 1 \times 2.000 \$ + 2 \times 1.000 \$ = 20.000 \$$$

10.000 \$ + 4.000 \$ Edelsteine + 6.000 \$ = 20.000 \$

- bei 4 Spielern
erhält jeder 15.000\$
- bei 5 Spielern erhält jeder 12.000 S
- bei 6 Spielern erhält jeder 10.000 \$

Von den 40 Edelsteinkarten werden zunächst der Diamant, die Rubine und die Topase aussortiert. Diese werden erst zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels benötigt. Die restlichen 35 Edelsteinkarten werden gründlich gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Was ist ein Kollier?

Ein Kollier setzt sich stets aus einem einzelnen Edelstein und mindestens zwei gleichartigen Edelsteinen zusammen. Der einzelne Edelstein muss dabei den höchsten Grundwert innerhalb eines Kolliers haben (siehe auch Edelstein-Tabelle).

Beispiele für gültige Kolliers:

- 1 Smaragd, 2 Turmaline
- 1 Rubin, 2 Topase, 4 Achate
- 1 Amethyst, 4 Opale, 2 Türkise, 2 Achate

Ein Kollier muss immer symmetrisch zum wertvollsten Edelstein angeordnet sein.

Wie berechnet sich der Wert eines Kolliers?

Der Wert eines Kolliers setzt sich zusammen aus der Summe der Grundwerte der verwendeten Edelsteine multipliziert mit der Anzahl der vorhandenen Edelsteinarten. Dies wird als Kollierwert bezeichnet.

Beispiele:

- der Smaragd (Grundwert 7.000 \$) und die 2 Turmaline (Gw. je 5.000 \$) haben zusammen einen Wert von 17.000 \$. Dieser wird mit 2 (Edelsteinarten) multipliziert. Es ergibt sich ein Kollierwert von 34.000 \$.
- der Rubin (Gw. 9.000 \$), die 2 Topase (Gw. je 8.000 \$) und die 4 Achte (Gw. je 1.000 \$) haben einen Grundwert von 29.000 \$. Multipliziert mit 3 (Edelsteinarten) beträgt der Kollierwert also 87.000 \$.
- der Amethyst, die 4 Opale, die 2 Türkise und die 2 Achte haben einen Grundwert von 22.000 \$ und einen Kollierwert von 88.000 \$.

Wie komme ich an ein Kollier?

Ein möglichst wertvolles Kollier sammelt man auf Auktionen durch den Erwerb von Edelsteinen zusammen. Edelsteine und auch das Geld hält man stets verdeckt auf

der Hand. Geld ist knapp. Weiteres Geld erhält man meist dadurch, dass man Auktionen durchführt.

Spielablauf

Die erste Versteigerung führt der Spieler durch, der den meisten Schmuck am Körper trägt.

Der erste Auktionator dreht vom verdeckten Edelsteinstapel die oberste Edelsteinkarte um. Hat diese im Spiel zu dritt oder zu viert einen Grundwert von 6,000 \$ oder mehr, wird sie als Einzelstück versteigert. Ist der Wert kleiner als 6.000 S werden vom Stapel solange Edelsteinkarten nachgezogen, bis ein Gesamtwert von mindestens 6.000 S erreicht ist. Bei 5 Mitspielern wird eine Versteigerung schon dann durchgeführt, wenn Edelsteinkarten im Gesamtwert von 5.000 \$ vom Stapel gezogen wurden; bei 6 Mitspielern reichen schon 4.000 S.

Beispiel:

Beim Spiel m viert wird vom Stapel ein Amethyst gezogen. Dieser kann nicht allein versteigert werden, da der Grundwert nur 4.000 \$ beträgt. Wird dann mindestens ein Türkis (Gw. 2.000 S) nachgezogen, kann die Versteigerung beginnen.

Sind genügend Edelsteinkarten für eine Auktion umgedreht, versteigert der Auktionator den/die Edelstein/e.

Er muss sich nun zwischen zwei möglichen Arten der Versteigerung entscheiden:

1. Versteigerung nach oben (offene Versteigerung):

Der Auktionator kann die ausliegenden Karten zu einem beliebigen Preis anbieten, mindestens jedoch zum Grundwert aller ausliegenden Edelsteine. Nun können alle Spieler durcheinander immer höhere Gebote ausrufen (natürlich nur glatte Tausender).

Der Auktionator - er darf selbst nicht mitsteigern - erteilt den Zuschlag (zum Ersten, zum Zweiten...) an den Meistbietenden.

Steigert niemand mit, so erteilt der Auktionator sich selbst den Zuschlag (zu seinem festgelegten Preis).

2. Versteigerung nach unten (Reihumversteigerung):

Der Auktionator will oder kann selbst den Grundwert der ausliegenden Karte(n) nicht bieten. Nun kann beginnend beim Nachbarn zur Linken reihum jeder Mitspieler zu diesem Wert kaufen und erhält die Karte(n).

Ist niemand bereit oder in der Lage zum Grundwert zu kaufen, wird das Versteigerungsgut für 1.000 \$ weniger angeboten. Wieder hat der Nachbar zur Linken das erste Kaufrecht, danach werden die Spieler der Reihe nach gefragt. Kauft wiederum niemand, werden die Karten nochmal für 1.000 \$ weniger angeboten. Dies wird solange fortgesetzt, bis ein Spieler zum Kauf bereit ist.

Wird unterhalb des Grundwertes gekauft, hat der Auktionator stets ein Vorkaufsrecht zum gebotenen Preis.

Nach oben versteigert man tendenziell dann, wenn man Geld braucht und die ausliegenden Karten zwar für gut hält, aber diese aber nicht unbedingt für sich selbst haben möchte.

Nach unten versteigert man eher, wenn man die aufliegenden Karten selbst haben möchte und ausreichend Geld zur Verfügung hat.

Bezahlung und Provision

1. Bezahlung bei der Versteigerung nach oben:

Die Bezahlung erfolgt an die Kasse (Abwurfstapel). Ab der 7. Runde kann stets mit Bargeld, mit einzelnen Edelsteinen zum Grundwert oder auch mit Kolliers zum Kollierwert bezahlt werden. Auch Mischformen sind möglich, Geld wird auf einen offenen, Edelsteine auf einen verdeckten Abwurfstapel gelegt. Bei Überzahlung durch Edelsteine oder ein Kollier erfolgt keine Geldrückgabe.

Aus dem Verkaufserlös erhält der Auktionator eine Provision. Der Auktionator entscheidet, ob er 50% des Bargeldes - bei ungerader Summe wird zugunsten des Auktionators aufgerundet - oder einen beliebigen Edelstein aus dem Auktionserlös erhält (natürlich nur, wenn auch mit Edelsteinen bezahlt wurde).

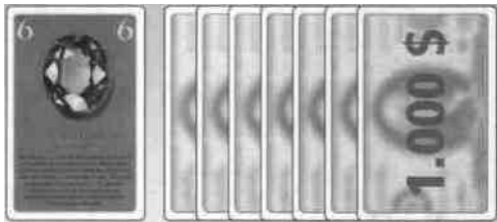
Beispiele:

- versteigert wurden



Spieler A erhält den Zuschlag für 13.000 \$.

Er bezahlt mit:



Der Auktionator kann sich aussuchen, ob er den Granat oder 4.000 \$ in bar einstreicht.

- versteigert wurden



Spieler B erhält die Edelsteine für 15.000 \$.
 Er bezahlt mit einem Kollier (Wert 16.000 \$).
 1.000 \$ Restbetrag werden nicht erstattet,



Der Auktionator bekommt entweder einen Amethyst oder einen Türkis als Provision. Wichtig: Hat der Auktionator selbst die Auktion gewonnen (weil niemand mitgesteigert hat), so bezahlt er komplett an die Kasse.

Barzahlungszwang bei den ersten 6 Runden:

Während der ersten 6 Versteigerungsrunden muss mit Bargeld bezahlt werden. Um festzuhalten, wieviele Runden bereits gespielt wurden, wird nach jeder Versteigerung die Rundenkarte mit der entsprechenden Rundenzahl umgedreht. Kann der Auktionator den Grundwert des Versteigerungsgutes nicht in bar bieten, ist er gezwungen, eine „Versteigerung nach unten“ durchzuführen. In der 5. und 6. Runde verfügen oft nur noch wenige Spieler über Bargeld. So ergeben sich gute Chancen auf ein Schnäppchen.

2. Bezahlung bei der Versteigerung nach unten:

Bei der Versteigerung nach unten muss grundsätzlich mit Bargeld bezahlt werden. Aus dem Verkaufserlös erhält der Auktionator 50% (bei ungerader Summe aufrunden), mindestens jedoch 4.000 \$. Werden Edelsteine für weniger als 4.000 \$ ersteigert, wird die restliche Provision aus der Kasse bezahlt.

Beispiel:

Ein Smaragd wird „nach unten“ angeboten. Spieler C ist bereit für 5.000 \$ zu kaufen. Der Auktionator erhält entweder 4.000 \$ Provision oder aber er kauft den Smaragd selber für 5.000 \$ (Vorkaufsrecht).

Macht der Auktionator von seinem Vorkaufsrecht Gebrauch, so geht der gesamte Erlös an die Kasse. Derjenige, der eigentlich zum Kauf bereit war, erhält als Ausgleich eine „Frustentschädigung“ von 1.000 \$.

Zahlungsunfähigkeit

Hat sich ein Spieler übersteigert, so muss er entweder 3.000 S oder einen beliebigen Edelstein aus seinem Vorrat an die Kasse zahlen; die Versteigerung wird wiederholt.

Eine neue Versteigerung

Die nächste Auktion wird immer von demjenigen durchgeführt, der den/die angebotenen Edelstein(e) erworben hat.

Kein Geld mehr?

Falsche Edelsteine ersteigert?

Im Verlauf des Spiels darf zu einem beliebigen Zeitpunkt jeder einmal einen oder mehrere Edelsteine zum Grundwert oder ein Kolloier zum Kolloierwert an die Kasse zu verkaufen. Allerdings zahlt die Kasse niemals mehr als 10.000 S und natürlich auch nur dann, wenn genügend Geld in der Kasse vorhanden ist. (Nachzahlen ist erlaubt.)

Zum Zeichen, dass diese Aktion durchgeführt wurde, legt der betreffende Spieler 1.000 \$ offen vor sich ab (Geld aus der Kasse nehmen).

Beispiel:

Ein Kollier bestehend aus einem Amethyst und zwei Achaten wird an die Kasse verkauft. Trotz des Kollierwertes von 12.000 \$ erhält der Spieler nur 11.000 \$ aus der Kasse, von denen er 1.000 \$ offen vor sich ablegt.

Der Edelsteinstapel wurde komplett versteigert

Ist der Edelsteinstapel einmal durchgespielt (versteigert worden), wird folgendermaßen verfahren:

Zunächst erhält jeder Spieler weiteres Geld in Höhe von 3.000 S aus der Kasse (Abwurfstapel).

Weiterhin werden der Diamant, die Rubine und die Topase in den verdeckten Abwurfstapel (Edelsteinstapel) untergemischt. Dies ist der neue Edelsteinstapel, der nun nach den normalen Spielregeln versteigert wird (zweite Versteigerungsrunde),

Eventuell übrige Karten aus dem Reststapel der ersten Runde, wenn der Grundwert unter 6.000 \$ (5.000 \$/4.000 S bei 5 oder 6 Spielern) war, bleiben für die erste Versteigerung der zweiten Runde liegen.

Das Spiel endet sofort, wenn der Edelsteinstapel zum zweiten Mal komplett versteigert wurde. Bei der letzten Versteigerung der zweiten Runde kommen Edelsteine auch dann zur Versteigerung, wenn ihr Grundwert weniger als 6.000 \$ (5.000\$/4.000\$) beträgt.

Spielende und Gewinner

Es gewinnt nach zwei Versteigerungsrunden derjenige, der das wertvollste Kollier vorweisen kann.

Weisen zwei Spieler am Spielende ein gleichweniges Kollier vor, gibt es in dieser Reihenfolge folgende Siegkriterien: Es gewinnt derjenige, der

1. für sein Kollier weniger Edelsteine benötigt hat,
- oder 2. außer dem Kollier den wertvollsten Einzelstein vorweisen kann,
- oder 3. das meiste Geld übrig hat.

Spieltipps

- Es ist meist erfolgversprechend, häufiger Auktionen durchzuführen, denn nur dann erhält man weitere Einnahmen, die man zum Erwerb von Edelsteinen dringend benötigt.
- Scheuen Sie sich deshalb nicht, auch Edelsteine beim Bieten für die Bezahlung eines Versteigerungsgutes zu berücksichtigen.

Zusatzregel für Fortgeschrittene

Folgende Regel wird nach wenigen Spielen „Das Kollier“ in jedem Fall empfohlen; um sich in den Mechanismus einzufinden, ist sie jedoch nicht notwendig.

Um den Vorteil auszugleichen, den der Startspieler hat, wird so verfahren:

Das Recht, die erste Auktion durchführen zu dürfen, wird versteigert, nachdem die Karte(n) für die erste Auktion umgedreht wurde(n).

Alle Spieler legen verdeckt eine beliebige Summe ihres Bargeldes (auch 0 \$ sind erlaubt) auf den Tisch. Es wird aufgedeckt und derjenige, der die höchste Summe geboten hat, legt dieses Geld in die Kasse und darf dafür die erste Versteigerung durchführen.

Die anderen Spieler erhalten ihr gebotenes Geld zurück. Bei Gleichstand ist derjenige der Meistbietenden der erste Auktionator, der den meisten Schmuck trägt.

Ihr möchtet noch mehr wissen? Dann werdet doch Schmidtspieler!
Schickt einfach eine Postkarte mit eurem Namen, Geburtsdatum, Anschrift,
E-Mail und Lieblingsspiel an uns:

Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, Postfach 470 225, 123 11 Berlin.

Ihr bekommt dann Immer die neuesten Informationen per Post oder auch
E-Mail. Weitere Informationen auch unter www.schmidtspiele.de

© 2000, Schmidt Spiel + Freizeit GmbH.

12359 Berlin, Made in Germany • www.schmidtspiele.de

© Andre Frobel, 63500 Seligenstadt