For Sale - Autorama

Ein Versteigerungsspiel für 3-6 Mitspieler ab 8 Jahre.
Spieldauer ca. 30-40 Minuten.

Bei Autorama handelt es sich um eine amerikanische Auto-Show, auf der ältere Fahrzeuge ausgestellt und verkauft werden. For Sale – Autorama erweitert das klassische Kartenspiel For Sale um zusätzliche Beraterkarten und eine dritte Versteigerungsphase

Spielmaterialien
30 Beraterkarten (Werte 1-30),
30 Scheckkarten je zweimal die Werte 0 und 2-15,
30 Fahrzeugkarten (Werte 1-30),
60 Münzen á 1.000 $ und 12 Münzen á 5.000 $.

Advisor Cards



Check Cards



Vehicle Cards



Übersicht

Alle Spieler versuchen in der **ersten** Phase möglichst einflussreiche Berater anzuheuern. In der **zweiten** Spielphase werden die Berater eingesetzt, um möglichst wertvolle Fahrzeuge zu erhalten. Und in einer **dritten** Versteigerungsphase werden die Fahrzeuge möglichst gewinnbringend verkauft.

Die neuen Berater (Kreditfälscher, Banker, Notare, Anwälte, Geldwäscher, etc.) geben dem Spiel eine besondere Würze und eröffnen neue Einnahmequellen.

Der reichste Spieler gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Die Karten werden nach Beratern, Fahrzeugen und Schecks getrennt gemischt und zu 3 verdeckten Stapeln ausgelegt.

Im Spiel zu **dritt** werden von jedem Stapel 6 Karten ungesehen beiseitegelegt. Im Spiel zu **viert** werden je 2 Karten beiseitegelegt.

Im Spiel zu **dritt** und zu **viert** erhält jeder Spieler ein Startgeld in Höhe von 28.000 $. Zu **fünft** und zu **sechst** erhält jeder Spieler 20.000 $.

Phase 1: Berater anheuern

Die Berater haben 2 Funktionen. In Phase 2 werden die Beraterkarten benötigt, um Fahrzeuge zu erwerben. Berater mit höheren Werten, erwerben die wertvolleren Fahrzeuge.

Zudem bietet jeder Berater dem Spieler einen kleinen Vorteil in einer der 3 Spielphasen oder am Ende des Spiels.

Es gibt 10 verschiedene Berater und jeden Berater gibt es dreimal mit unterschiedlichen Werten (siehe Seite 2).

Vom verdeckten Beraterstapel werden so viele Karten aufgedeckt und offen nebeneinander ausgelegt, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Im Spiel zu viert werden also 4 Beraterkarten ausgelegt.

Bieten: Ein Startspieler wird ausgelost. Dieser kann einen beliebigen Betrag bieten oder passen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Kommt ein Spieler zum Zug, so muss er stets entscheiden, ob er den zuletzt gebotenen Betrag überbietet oder ob er passt. Dieses Bieten kann über mehrere Runden gehen. Hat ein Spieler bereits einen Betrag geboten und kommt er erneut zum Zug, so kann er passen oder seinen bereits gebotenen Betrag erhöhen, indem er noch ein paar Münzen dazulegt. Die Bietrunde endet erst, wenn alle Spieler, bis auf einen, gepasst haben.

Passen: Wenn ein Spieler passt, erhält er die Hälfte seines gebotenen Betrages (abgerundet) zurück und er nimmt sich den Berater mit dem niedrigsten Wert. Hat ein Spieler beispielsweise 5.000 $ geboten, so erhält er 2.000 $ zurück. Der übrige Betrag (3.000 $) wird in die Bank gezahlt.

Sobald alle Spieler, bis auf einen, gepasst haben, endet die Bietrunde. Der zuletzt im Spiel verbliebene Spieler erhält den Berater mit dem höchsten Wert und zahlt den **vollen** gebotenen Betrag in die Bank.

Anmerkung: Es ist nicht notwendig überhaupt einen Betrag zu bieten. Ein Spieler kann auch von Anfang an passen und sich die niedrigste Beraterkarte nehmen.

Jeder Spieler legt seine erworbenen Beraterkarten auf einen eigenen verdeckten Stapel.

Der Spieler, der den wertvollsten Berater ersteigert hat, legt neue Beraterkarten in die Tischmitte und beginnt die nächste Bietrunde.

Die erste Phase endet, sobald alle Beraterkarten ersteigert wurden. Übrig gebliebene Münzen bleiben bei den Spielern.

Phase 2: Fahrzeuge erwerben

Vom Fahrzeugkartenstapel werden so viele Fahrzeuge aufgedeckt, wie Spieler am Spiel teilnehmen.

Alle Spieler nehmen ihre Beraterkarten auf die Hand. Der Spieler, der den letzten Berater ersteigert hat, wird zum Startspieler.

Reihum, beginnend mit dem Startspieler, spielt jeder Spieler nacheinander eine Beraterkarte **offen** aus. In dieser Phase kann nicht gepasst werden.

Der Spieler, der die höchste Beraterkarte ausgespielt hat, nimmt sich das wertvollste Fahrzeug. Der Spieler, der die zweithöchste Beraterkarte ausgespielt hat, nimmt sich das zweit-wertvollste Fahrzeug. Etc.

Jeder Spieler legt seine erworbene Fahrzeugkarte auf einen eigenen verdeckten Stapel.

Der Spieler, der das wertvollste Fahrzeug erhalten hat, deckt neue Fahrzeuge auf und beginnt die nächste Bietrunde. Phase 2 endet, sobald alle Fahrzeuge ersteigert wurden.

Achtung: Beraterkarten mit grünem und grauem Hintergrund werden noch in der 3. Phase und bei der Schlusswertung benötigt. Solche Beraterkarten legt jeder Spieler offen vor sich aus. Alle übrigen Beraterkarten werden aus dem Spiel genommen.

Phase 3: Fahrzeuge verkaufen

Es wird Zeit die Fahrzeuge zu verkaufen und Geld zu verdienen. Alle Spieler nehmen ihre Fahrzeugkarten auf die Hand. Es werden so viele Scheckkarten offen in der Tischmitte ausgelegt, wie Spieler am Spiel teilnehmen.

Dann wählt jeder Spieler eine Fahrzeugkarte aus und legt sie **verdeckt** vor sich auf den Tisch. Anschließend werden alle ausgespielten Karten aufgedeckt.

Der Spieler, der das wertvollste Fahrzeug angeboten hat, nimmt sich den höchsten Scheck. Der Spieler mit dem zweit-wertvollsten Fahrzeug, nimmt den zweithöchsten Scheck, etc.

Die ausgespielten Fahrzeugkarten werden aus dem Spiel genommen. Danach werden erneut so viele Scheckkarten offen ausgelegt, wie Spieler am Spiel teilnehmen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Spieler ihre Fahrzeugkarten verkauft haben.

Die Spieler addieren ihre Scheckkarten, ihre verbliebenen Münzen und gegebenenfalls ihre Boni, die sie von bestimmten Beratern erhalten. Der reichste Spieler gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der über die meisten Münzen verfügt. Gibt es auch hier einen Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

Hinweis: Auf meiner Homepage habe ich auch eine Spielvariante für 2 Spieler beschrieben.

Viel Spaß

© 2020 Stefan Dorra
Blog: dorra-spiele.de

Game Design: Stefan Dorra
Illustration: Kwanchai Moriya
Graphic Design: Alex Colby
Development: Randal Lloyd & Matthew Mayes
© 2020 FRED Distribution Inc. All Rights Reserved
Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, Bldg #5
Leitchfield, KY 42754
www.Eagle-Gryphon.com

Die Fähigkeiten der Berater

Die Beraterkarten weisen unterschiedlich farbige Hintergründe auf. Jeder Berater bietet dem Spieler einen Vorteil, entweder in Phase 1 (blau), in Phase 2 (rot), in Phase 3 (grün) oder bei der Schlusswertung (grau).

Sales Associate (1-3)
Wenn du in Phase 1 einen Verkäufer anheuerst, erhältst du deinen gebotenen Betrag vollständig wieder zurück.

Consultant (4-6)
Wenn du in Phase 1 einen Gutachter anheuerst, erhältst du 1.000 $ von deinem rechten Nachbarn, sofern dieser 1.000 $ oder mehr besitzt.

Mechanic (7-9)
Wenn du in Phase 3 das Fahrzeug mit dem niedrigsten Wert anbietest, kannst du den Mechaniker nutzen, um das Fahrzeug zu reparieren. Nimm dir als erster den zweit-niedrigsten Scheck (statt dem niedrigsten) und drehe deinen Mechaniker dann um.

Controller (10-12)
Bei der Schlusswertung ist dein niedrigster Scheck (10.000, 11.000 oder 12.000 $ wert. Wenn du mehrere Kontrolleure besitzt, muss jeder für eine andere Scheckkarte verwendet werden.

Fleet Manager (13-15)
Wenn du in Phase 2 einen Fuhrparkmanager ausspielst und zusätzlich 3.000 $ zahlst, erhöht sich der Wert der Karte auf 31/32/33. Du musst dich entscheiden, ob du 3.000 $ zahlst, bevor der nächste Spieler einen Berater ausspielt.

Sales Director (16-18)
Wenn der Vertriebsdirektor in Phase 2 ein Fahrzeug erwirbt, das mindestens 16/17/18 wert ist, erhältst du sofort 3.000 $ aus der Bank.

Lawyer (19-21)
Man kann seinen Anwalt nutzen, um in Phase 3 statt 1 Fahrzeugkarte gleich 2 Fahrzeugkarten verdeckt auszuspielen. Nachdem alle Fahrzeugkarten aufgedeckt wurden, musst du eine Fahrzeugkarte wieder auf die Hand nehmen. Wurden mehrere Anwälte ausgespielt, so muss der Spieler zuerst ein Fahrzeug wieder auf die Hand nehmen, der den Anwalt mit dem niedrigsten Wert ausgespielt hat.

Restoration Specialist (22-24)
Wähle bei der Schlusswertung eine Scheckkarte im Wert zwischen 2.000 $ und 9.000 $ und verdoppel deren Wert. Wenn du mehrere Restauratoren hast, musst du unterschied-liche Schecks auswählen.

Financial Advisor (25-27)
Für jeden Betrag, den du noch bar in Münzen besitzt, erhältst du denselben Betrag noch einmal. Wenn du noch 5.000 $ besitzt, nimm dir 5.000 $ aus der Bank. Wenn du 2 oder 3 Finanzberater besitzt, erhältst du sogar den doppelten bzw. den dreifachen Betrag.

General Manager (28-30)
Wenn dein Generaldirektor in Phase 2 nicht das wertvollste Fahrzeug erhält, nimm dir sofort 4.000 $ aus der Bank.