

Modern Art - KSR	Modern Art - KSR	Modern Art - KSR
<p>Es gibt 4 Auktionen (je mehrere Runden) - Gebote mind. in 1000er-Einh.</p> <p>Ablauf einer Auktion: - 1 oder 2* Handkarten wählen und offen in Tischmitte legen. - Versteigerung beginnt (Auktionator = Ausspieler). Auktionator zählt aus (zum Ersten, zum Zweiten und zum Dritten !). Eine ersteigerte Karte wird offen vor dem Käufer ausgelegt. Ersteigert der Ausspieler seine eigene Karte = Geld an Bank. - Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.</p>	<p>Es gibt 4 Auktionen (je mehrere Runden) - Gebote mind. in 1000er-Einh.</p> <p>Ablauf einer Auktion: - 1 oder 2* Handkarten wählen und offen in Tischmitte legen. - Versteigerung beginnt (Auktionator = Ausspieler). Auktionator zählt aus (zum Ersten, zum Zweiten und zum Dritten !). Eine ersteigerte Karte wird offen vor dem Käufer ausgelegt. Ersteigert der Ausspieler seine eigene Karte = Geld an Bank. - Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.</p>	<p>Es gibt 4 Auktionen (je mehrere Runden) - Gebote mind. in 1000er-Einh.</p> <p>Ablauf einer Auktion: - 1 oder 2* Handkarten wählen und offen in Tischmitte legen. - Versteigerung beginnt (Auktionator = Ausspieler). Auktionator zählt aus (zum Ersten, zum Zweiten und zum Dritten !). Eine ersteigerte Karte wird offen vor dem Käufer ausgelegt. Ersteigert der Ausspieler seine eigene Karte = Geld an Bank. - Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.</p>
<p>Kartentypen und damit verbundene Auktions-Art:</p> <p>a) Kreuz und quer Wildes <u>Durcheinander-Bieten</u> bis Endgebot steht. </p> <p>b) Einmal reihum Beginnend links vom Ausspieler darf jeder <u>ein einziges</u> Gebot machen. Der Ausspieler kann auch selbst ein Gebot abgeben und kaufen. </p> <p>c) In die Faust Jeder Spieler nimmt <u>ein beliebiges Gebot</u> (auch 0) in die Hand und deckt gleichzeitig mit allen anderen auf. Bei Gleichstand führt Spieler, der näher am Ausspieler sitzt bzw. Ausspieler. </p> <p>d) Preis ansagen Ausspieler wählt <u>Gebot</u> und sagt dieses an. Der nächste Spieler kann zu diesem Preis kaufen oder gibt ab an den Folgespieler. Kauft niemand, muß Ausspieler kaufen. </p> <p>*e) Noch eine Karte Diese Karte kann <u>nur zusammen</u> mit einer anderen Karte des selben Künstlers (and. Symbol !) <u>versteigert</u> werden. <u>Wird nur 1 Karte</u> ausgespielt, kann ein anderer Spieler eine Symbolkarte zulegen und beide versteigern. Ansonsten fällt die Karte umsonst an Ausspieler. </p>	<p>Kartentypen und damit verbundene Auktions-Art:</p> <p>a) Kreuz und quer Wildes <u>Durcheinander-Bieten</u> bis Endgebot steht. </p> <p>b) Einmal reihum Beginnend links vom Ausspieler darf jeder <u>ein einziges</u> Gebot machen. Der Ausspieler kann auch selbst ein Gebot abgeben und kaufen. </p> <p>c) In die Faust Jeder Spieler nimmt <u>ein beliebiges Gebot</u> (auch 0) in die Hand und deckt gleichzeitig mit allen anderen auf. Bei Gleichstand führt Spieler, der näher am Ausspieler sitzt bzw. Ausspieler. </p> <p>d) Preis ansagen Ausspieler wählt <u>Gebot</u> und sagt dieses an. Der nächste Spieler kann zu diesem Preis kaufen oder gibt ab an den Folgespieler. Kauft niemand, muß Ausspieler kaufen. </p> <p>*e) Noch eine Karte Diese Karte kann <u>nur zusammen</u> mit einer anderen Karte des selben Künstlers (and. Symbol !) <u>versteigert</u> werden. <u>Wird nur 1 Karte</u> ausgespielt, kann ein anderer Spieler eine Symbolkarte zulegen und beide versteigern. Ansonsten fällt die Karte umsonst an Ausspieler. </p>	<p>Kartentypen und damit verbundene Auktions-Art:</p> <p>a) Kreuz und quer Wildes <u>Durcheinander-Bieten</u> bis Endgebot steht. </p> <p>b) Einmal reihum Beginnend links vom Ausspieler darf jeder <u>ein einziges</u> Gebot machen. Der Ausspieler kann auch selbst ein Gebot abgeben und kaufen. </p> <p>c) In die Faust Jeder Spieler nimmt <u>ein beliebiges Gebot</u> (auch 0) in die Hand und deckt gleichzeitig mit allen anderen auf. Bei Gleichstand führt Spieler, der näher am Ausspieler sitzt bzw. Ausspieler. </p> <p>d) Preis ansagen Ausspieler wählt <u>Gebot</u> und sagt dieses an. Der nächste Spieler kann zu diesem Preis kaufen oder gibt ab an den Folgespieler. Kauft niemand, muß Ausspieler kaufen. </p> <p>*e) Noch eine Karte Diese Karte kann <u>nur zusammen</u> mit einer anderen Karte des selben Künstlers (and. Symbol !) <u>versteigert</u> werden. <u>Wird nur 1 Karte</u> ausgespielt, kann ein anderer Spieler eine Symbolkarte zulegen und beide versteigern. Ansonsten fällt die Karte umsonst an Ausspieler. </p>
<p>Ende einer Auktion: Kommt die <u>5. Karte eines Künstlers</u> (oder auch noch eine Karte wie unter e), dessen Werke ausliegen, in die Versteigerung, endet die Auktion sofort. Die Karte/n ist/sind wertlos und nur Entscheider.</p> <p>Abrechnung und Wertungs-Plättchen am Ende einer Auktion: Die <u>3 Künstler mit den meisten auslieg. Werken</u> (inkl. Entscheiderwerke) erhalten je nach Rang 30000, 20000, 10000 Wertsteigerungs-Marker. <u>Gleichstand:</u> weiter links auf Tableau geht vor. !!! Nur die 3 Besten einer Runde werden gewertet, dann aber mit allen bisher angefallenen Wertungsplättchen !!! Alle <u>vor</u> den Spielern liegenden Werke <u>dieser Künstler werden bar ausgezahlt</u>. Alle <u>ausliegenden Karten</u> kommen aus dem Spiel. Handkarten bleiben.</p> <p>Vor Beginn der nächsten Auktionsrunde gibt es <u>neue Karten</u> (s.Regel !). <u>Neuer Versteigerer</u> wird der <u>Spieler links</u> vom letzten Versteigerer.</p>	<p>Ende einer Auktion: Kommt die <u>5. Karte eines Künstlers</u> (oder auch noch eine Karte wie unter e), dessen Werke ausliegen, in die Versteigerung, endet die Auktion sofort. Die Karte/n ist/sind wertlos und nur Entscheider.</p> <p>Abrechnung und Wertungs-Plättchen am Ende einer Auktion: Die <u>3 Künstler mit den meisten auslieg. Werken</u> (inkl. Entscheiderwerke) erhalten je nach Rang 30000, 20000, 10000 Wertsteigerungs-Marker. <u>Gleichstand:</u> weiter links auf Tableau geht vor. !!! Nur die 3 Besten einer Runde werden gewertet, dann aber mit allen bisher angefallenen Wertungsplättchen !!! Alle <u>vor</u> den Spielern liegenden Werke <u>dieser Künstler werden bar ausgezahlt</u>. Alle <u>ausliegenden Karten</u> kommen aus dem Spiel. Handkarten bleiben.</p> <p>Vor Beginn der nächsten Auktionsrunde gibt es <u>neue Karten</u> (s.Regel !). <u>Neuer Versteigerer</u> wird der <u>Spieler links</u> vom letzten Versteigerer.</p>	<p>Ende einer Auktion: Kommt die <u>5. Karte eines Künstlers</u> (oder auch noch eine Karte wie unter e), dessen Werke ausliegen, in die Versteigerung, endet die Auktion sofort. Die Karte/n ist/sind wertlos und nur Entscheider.</p> <p>Abrechnung und Wertungs-Plättchen am Ende einer Auktion: Die <u>3 Künstler mit den meisten auslieg. Werken</u> (inkl. Entscheiderwerke) erhalten je nach Rang 30000, 20000, 10000 Wertsteigerungs-Marker. <u>Gleichstand:</u> weiter links auf Tableau geht vor. !!! Nur die 3 Besten einer Runde werden gewertet, dann aber mit allen bisher angefallenen Wertungsplättchen !!! Alle <u>vor</u> den Spielern liegenden Werke <u>dieser Künstler werden bar ausgezahlt</u>. Alle <u>ausliegenden Karten</u> kommen aus dem Spiel. Handkarten bleiben.</p> <p>Vor Beginn der nächsten Auktionsrunde gibt es <u>neue Karten</u> (s.Regel !). <u>Neuer Versteigerer</u> wird der <u>Spieler links</u> vom letzten Versteigerer.</p>
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.02.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>	<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.02.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>	<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.02.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>