

RULE BOOK

COVER YOUR
ASSETS



“An alle, die unsere Spiele spielen: Danke!

Unser wertvollster Besitz sind unsere Beziehungen zu Familie und Freunden. Es ist uns eine Ehre, ein Teil der Zeit zu sein, die ihr mit euren Freunden verbringt. Wir sind begeistert, dass überall auf der ganzen Welt Menschen entspannen und lachen, während sie unsere Spiele spielen.”

-Grandpa Beck and Family





SPIELZIEL

Versucht, vor allen anderen zum Millionär zu werden, indem ihr einträgliche Sets von gleichen Wertanlagen (Assets) sammelt. Doch aufgepasst: Während des Spiels können eure Sets gestohlen werden. Wenn das gelingt, wechselt das entsprechende Set den Besitzer und die passenden Karten werden ihm zugefügt, womit sein Wert stetig ansteigt. Willst du deine Wertanlagen behalten? Dann solltest du sie schützen: **Cover Your Assets®!**

Diese Anleitung ist in eine Basisregel und eine für Fortgeschrittene unterteilt. Wir empfehlen, mit der Basisregel zu beginnen. Möchtet ihr dann irgendwann mehr Spannung und Strategie, probiert die Fortgeschrittenenregel aus!

Spielmaterial



Vermögenskarten:

- Baseballkarten (10)
- Münzsammlung (10)
- Sparschwein (10)
- Matratzengeld (9)
- Bankkonto (9)
- Aktien (9)
- Motorboot (9)
- Juwelen (9)
- Oldtimer (9)
- Eigenheim (8)

Joker:

- Silber (8)
- Gold (4)

Aktionskarten (Fortgeschrittene):

- Verschieben (2)
- Tauschen (2)

Joker (Fortgeschrittene):

- Münzenglas (2)

SPIELVORBEREITUNG (BASISREGEL)

Hinweis: Diese Regeln sind am besten für 4-6 Spieler*innen geeignet. Seid ihr weniger, lest zuerst diese Basisregel und dann die Seiten 12 bis 15.

- Entfernt zunächst die 3 × 2 Karten “Tauschen”, “Verschieben” und “Münzenglas” aus dem Deck. Diese 6 Karten verwendet ihr nur bei der Fortgeschrittenenregel.



- Mischt die restlichen Karten.
- Teilt reihum an jeden 5 Karten aus.
- Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel in die Tischmitte.
- Deckt die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen daneben, das ist die erste Karte des Ablagestapels.
- Der Ärmste von euch beginnt.
Im Zweifelsfall der oder die Jüngste.

Beispiel für eine Auslage während einer Partie:



Schlüsselbegriffe

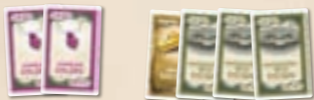
Vermögen: Die einzelnen Karten, die ihr sammelt.



Joker: Die Gold- und Silberkarten sind sehr wertvoll und können jedem Set zugefügt werden.



Sets: Diese beginnen mit einem Paar gleicher Vermögenskarten (oder einer Vermögens- und einer Jokerkarte), können aber mit der Zeit anwachsen.



Asset-Stapel: Jeder hat einen Asset-Stapel, der sich aus mehr und mehr Sets zusammensetzt.

DIESES SET
IST SICHER!



DIESES SET
IST GEFÄHRDET!

IN DEINEM ZUG

Bist du am Zug, **musst** du **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

- Ein Paar ausspielen
- 1 Karte ablegen
- Herausfordern

Ein Paar ausspielen

Du kannst ein Paar auf eine von drei Arten bilden:

- Mit **2 identischen Vermögenskarten** aus deiner Hand.
- Mit einer Kombination aus einer deiner **Vermögenskarten und der obersten Karte des Ablagestapels** (falls identisch).
- Auf die gerade genannten zwei Arten, aber **eine** der beiden Karten ist ein **Joker**.

***Hinweis:** Benutzt du einen Joker, lege ihn immer unter die anderen Karten!*

Zur Verdeutlichung: Ein Paar kann entweder aus 2 identischen Vermögenskarten bestehen oder aus 1 Vermögenskarte und 1 Joker. Ihr dürft keine Paare mit 2 Jokern oder mit mehr als 2 Karten bilden. Und schließlich werden die Paare in eurem Asset-Stapel nie mit zuvor gesammelten Paaren kombiniert, selbst dann nicht, wenn sie den gleichen Wert haben.

Karten stapeln: Um die Sets getrennt zu halten, legst du jedes Mal, wenn du deinem Stapel ein neues Set hinzufügst, dieses auf das vorherige Set, abwechselnd mit horizontaler bzw. vertikaler Ausrichtung.



1 Karte ablegen

Lege 1 Karte aus deiner Hand offen auf den Ablagestapel.

Herausfordern

Jedes oberste Set der Asset-Stapel kann „angegriffen“ werden. Um dies zu tun, legst du eine zu diesem Set identische Vermögenskarte oder einen Joker (Gold oder Silber) vor denjenigen, den du herausfordern willst.

Hinweis: Joker gelten immer als passende Vermögenskarten, obwohl sie andere Werte haben.

Der Angegriffene kann sein Set schützen, indem er seinerseits eine passende Vermögenskarte oder einen Joker aus seiner Hand ausspielt. Nun kannst du erneut angreifen und er sich erneut verteidigen usw., bis einer von euch nicht mehr kann oder will.

Wenn jemand nicht mehr in der Lage oder willens ist, weiterzumachen, verliert er die Herausforderung.

Wenn der Angreifende gewinnt, nimmt er das Set an sich und legt es oben auf seinen Stapel. Wenn der Angegriffene gewinnt, behält er sein Set einfach.

Wer auch immer gewinnt, fügt alle Karten, die während der Herausforderung ausgespielt wurden, dem umkämpften Set hinzu, indem er sie darunter schiebt.

Hinweis: Während einer Herausforderung zieht ihr keine neuen Karten!

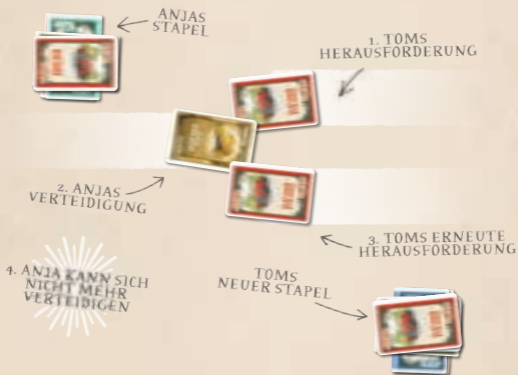


Grandpa's Tipp: Sets können größer und größer und damit immer verlockender werden. Versucht, solche Sets so schnell wie möglich mit anderen Karten abzudecken, um sie zu schützen!

Für das Herausfordern gelten zwei weitere Regeln:

- Das erste Set, das in jedem Asset-Stapel zuunterst liegt, ist sicher und darf nicht herausgefordert werden.
- Du musst mindestens ein Set in deinem Asset-Stapel liegen haben, bevor du andere herausfordern darfst.

Beispiel: Tom versucht, Anjas Oldtimer-Set zu stehlen. Er fordert sie mit einem Oldtimer heraus. Anja antwortet mit Gold (Joker). Tom legt einen weiteren Oldtimer aus. Anja kann nicht mehr reagieren und verliert. Tom schiebt die drei ausgespielten Karten als Teil seines neuen Oldtimer-Sets darunter.



Dein Zugende

Nachdem du eine der drei möglichen Aktionen ausgeführt hast, ziehst du vom Nachziehstapel wieder auf 5 Karten nach. Hast du jemanden herausgefordert, darf derjenige nun auch wieder auf 5 Karten nachziehen. Das Spiel geht reihum weiter.



BEENDEN EINES DURCHGANGS

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird das Spiel fortgesetzt, bis jeder alle seine verbliebenen Karten auf der Hand ausgespielt hat. Es ist nicht erlaubt zu passen.



***Grandpa's Tipp:** Es kann sein, dass du vor anderen keine Karten mehr hast, aber deine Sets können weiterhin gestohlen werden, also überlege dir gut, wie du deine letzten Karten spielst.*

WERTUNG

Am Ende des Durchgangs zählt jeder sein Geld zusammen, indem er die Werte seiner Karten in seinem Asset-Stapel addiert. Das Auslegen der Karten in Einheiten von je 100.000 Dollar macht es euch dabei etwas einfacher.

SPIELENDE

Es gibt mehrere Möglichkeiten, eine Partie zu beenden. Wählt gemeinsam zu Beginn einer Partie eine davon aus:

Normales Spiel: Notiert die Dollarbeträge nach jedem Durchgang. Spielt so viele Durchgänge, bis jemand am Ende eines Durchgangs die Partie mit insgesamt 1.000.000 Dollar oder mehr als Gewinner beendet!

Schnelles Spiel: Derjenige mit dem meisten Geld am Ende von nur einem Durchgang gewinnt.

Höchste Punktzahl nach 3 Durchgängen: Notiert die Dollarbeträge nach jedem Durchgang. Wer nach 3 Durchgängen das meiste Geld hat, gewinnt!

Wer zuerst 2 Durchgänge gewonnen hat: Es wird nur festgehalten, wer am Ende jedes Durchgangs das meiste Geld hat. Der erste, der so den 2. Durchgang für sich entscheiden konnte, gewinnt!



FORTGESCHRITTENENREGEL



Grandpa's Tipp: Wenn ihr die Basis-Regeln intus habt, fügt eine oder mehrere der folgenden Regeln hinzu, um dem Spiel mehr Tiefe und Strategie zu verleihen.

- 1) **Erhöht die Kartenhand auf 6 Karten.**
- 2) **Ihr dürft 2 Aktionen pro Zug ausführen:**
 - Das Durchführen der 2. Aktion ist freiwillig. Wenn du sie nicht machen willst, teile dies nach der 1. Aktion mit.
 - Du darfst 2x dieselbe Aktion oder auch 2 verschiedene Aktionen ausführen.
 - Wenn du als 1. Aktion 1 Karte ablegst (und nur dann!), ziehe sofort wieder auf 6 Karten nach. Dann darfst du deine 2. Aktion ausführen.
- 3) **Zwei neue Aktionen stehen euch zur Verfügung:**
 - **Verbessere ein Set:** Füge deinem obersten Set 1 passende Karte hinzu. Es darf kein Joker sein.
 - **Eine Aktionskarte ausspielen:** Spiele eine Karte ‚Tauschen‘ oder ‚Verschieben‘ aus (s. nächste Seite).
- 4) **Sets, die an zweiter Stelle von oben liegen, können nun auch herausgefordert werden.**
 - Um solch eine Herausforderung durchführen zu können, musst du entweder 2 passende Vermögenskarten auslegen oder 2 Joker oder 1 passende und 1 Joker, oder 1 Karte ‚Münzenglas‘ (s. nächste Seite).
 - Nachdem eine solche Herausforderung begonnen wurde, wird anschließend immer nur 1 weitere Karte gespielt, sowohl um sich zu verteidigen als auch um die Herausforderung fortzusetzen.

Joker "Münzenglas"

Dieser Joker ist nur 1.000 \$ wert, aber er hat viel Gewicht. Das Münzenglas kann wie üblich benutzt werden, um ein Paar zu bilden, aber es zählt als 2 Joker, wenn es zum Herausfordern oder zum Verteidigen verwendet wird. Um es zu erwidern, müssen entweder 2 passende Vermögenskarten, 2 Joker, 1 passende und 1 Joker oder das andere Münzenglas ausgelegt werden. Anschließend wird die Herausforderung wie gewohnt mit einzelnen Karten fortgesetzt.



Aktionskarten

Diese Karten werden aus dem Spiel genommen, sobald sie benutzt wurden. Legt sie auf einen separaten Ablagestapel neben den normalen. Ihr dürft diese Karten nicht blockieren.

Tauschen: Tausche das oberste Set deines Stapels mit dem obersten Set eines beliebigen anderen Stapels aus. Auch ein "erstes Set" darf getauscht werden.



Verschieben: Lege ein beliebiges oberstes Set ganz nach unten im selben Stapel oder ein beliebiges unterstes Set ganz nach oben auf denselben Stapel. Es darf sich auch um deinen Stapel handeln.



ÄNDERUNGEN DER REGEL FÜR 2

- Entfernt die folgenden Karten aus dem Deck: Alle 8 Eigenheime, 2x Silber und 1x Gold.
- Mischt die Karten und bildet dann 3 Stapel mit je 10 verdeckten Karten. Dies sind die so genannten „Sonderstapel“, von denen ihr dann im Spielverlauf Karten aufnehmen dürft.
- Deckt die oberste Karte von jedem der drei Sonderstapel auf.
- Die restlichen Karten bilden wie gewohnt den Nachziehstapel.
- Zum Schluss erhält jeder von euch noch 6 verdeckte Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.



Beispiel für eine Auslage während einer Partie.



Neue Aktion!

In einem Spiel mit 2 Spieler*innen habt ihr eine zusätzliche Aktion zur Verfügung:
Ein Set von den Sonderstapeln aufnehmen.

Du kannst ein Set bilden, indem du wenigstens eine Karte aus deiner Hand zusammen mit einer **oder mehreren** Karten von den Sonderstapeln ausspielst. Dabei kannst du so viele Karten von den Sonderstapeln aufnehmen, wie zu deinem Set passen. *Siehe auch nächste Seite.*

Ein Set von den Sonderstapeln aufnehmen

- 1) Spiele 1 Vermögenskarte (oder 1 Joker) aus deiner Hand, die zusammen mit einer **oder mehreren** Karten, die auf den Sonderstapeln liegen, ein Set bildet.
- 2) Lege all diese Karten zu einem Set zusammen.
- 3) Es kann nun – **außer der Reihe** – von deinem Gegner (entsprechend der üblichen Regeln) herausgefordert werden.
- 4) Gab es keine Herausforderung oder hast du die Herausforderung gewonnen, lege das Set auf deinen Asset-Stapel. Verlierst du die Herausforderung, legt dein Widersacher das Set auf seinen Stapel.
- 5) Decke auf allen benutzten Sonderstapeln wieder die oberste Karte auf.

Beispiel 1: Zwei Boote und eine Münzsammlung liegen oben auf den drei Sonderstapeln. Tom spielt ein Motorboot aus seiner Hand und kombiniert es mit den beiden Booten der Sonderstapeln. Anja fordert nicht heraus, so dass Tom das Set auf seinen Stapel legt.



Beispiel 2: Eine Juwelen-, eine Gold- und eine Silberkarte liegen oben auf den Sonderstapeln. Tom spielt eine Oldtimerkarte aus seiner Hand und bildet ein Set mit den 2 Jokern. Anja fordert ihn anschließend mit einer **Oldtimerkarte** heraus. Tom kann sich nicht verteidigen, also gewinnt Anja das Set und legt die 4 Karten auf ihren Asset-Stapel.



ÄNDERUNGEN DER REGEL FÜR 3

Die Regeln für 3 Spieler sind ähnlich wie die für 2 Spieler, jedoch mit ein paar kleinen Änderungen:

- Erstens spielt ihr mit allen Karten und mit 5 Karten pro Hand.
- Zweitens werden die drei Sonderstapel anders platziert, und zwar jeweils ein Stapel links und rechts von jedem von euch.

Beispiel für eine mögliche Auslage.



Du darfst immer nur von einem Stapel ziehen, und zwar entweder nur von dem Stapel zu deiner Linken oder nur von dem zu deiner Rechten. Du darfst nicht von dem Stapel ziehen, der zwischen deinen beiden Mitspieler*innen liegt. Wenn du eine Karte von einem Sonderstapel nimmst, kann derjenige, der ebenfalls zu diesem Stapel benachbart sitzt, dein Set (wie gehabt) herausfordern.

Weitere Änderungen im 2er- und 3er-Spiel

Aktionskarten auf den Sonderstapeln: Aktionskarten, die **zu Beginn des Durchgangs** auf den Sonderstapeln aufgedeckt werden, werden in die Mitte ihres Stapels zurückgeschoben, und die nächste Karte wird aufgedeckt, solange, bis es keine Aktionskarte mehr ist.

Eine Aktionskarte, die **während des Spiels** aufgedeckt wird, wirkt umgehend auf die beiden betroffenen Spieler*innen.

Verschieben: Beide Spieler*innen entscheiden jeweils, ob ihr Gegner sein oberstes Set nach unten oder sein unterstes Set nach oben verschieben soll.

Tauschen: Beide betroffenen Spieler*innen tauschen ihr oberstes Set miteinander aus.

Nachdem die Aktionskarte ausgeführt wurde, wird sie aus dem Spiel genommen und ersetzt. Aufgedeckte Aktionskarten auf einem Sonderstapel zählen nicht als Aktion. Für aus der Hand gespielte Aktionskarten gelten weiterhin die auf Seite 11 beschriebenen Regeln.

Hinweis: *Alle anderen Fortgeschrittenen-Regeln bleiben gleich, falls sie angewendet werden.*

Spielauteurs: Tauni Beck, Brent Beck, Jeff Beck
Illustration: Apryl Stott, Brigette Indelicato

Cover Your Assets™. Grandpa Beck's Spiele®
Alle Rechte vorbehalten © 2011, 2021, 2022

© 2024

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D 88194 Ravensburg



241132

Ravensburger