BRUNO FAIDUTTI · SERGIO HALABAN · ANDRÉ ZATZ
WAREHOUSE
51
RAFAEL ZANCHETIN
SPIELREGELN
PASSPORT GAME STUDIOS
FUN FORGE

Wir schreiben das Jahr 2038. Nachdem die USA jahrzehntelang Geld von China, Japan, Russland, Brasilien und anderen Ländern der Welt geliehen haben, war der Staatsbankrott schließlich nicht mehr zu vermeiden. In einem letzten Versuch, Geld aufzutreiben, hat die US-amerikanische Regierung beschlossen, sich von ihrem Tafelsilber zu trennen: Die Kunstgegenstände, Antiquitäten und Schätze, die sich in den Jahren des Wohlstands und der Macht angesammelt haben und in dem gut bewachten „Warehouse 51" aufbewahrt worden sind, sollen versteigert werden.

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler sind äußerst reiche Sammler, die Milliarden von Dollars bieten, um einen echten Kunstgegenstand und erlesene Antiquitäten zu erwerben, von denen einige seltsame, segensreiche Kräfte zu haben scheinen, während andere mit großen Gefahren verbunden sind ...
Jeder Kunstsammler möchte die beste Kollektion zusammenstellen und die anderen übertreffen. Doch es ist Vorsicht geboten, damit man nicht auf Fälschungen hereinfällt, die den herausragend guten Ruf beeinträchtigen könnten. Nach Abschluss der Auktionen wird derjenige zum Sieger erklärt, der die wertvollste Sammlung sein Eigen nennt.

SPIELMATERIAL

- 70 Goldbarren (je 1 Milliarde Dollar wert) 1
- 2 Plättchen „Echtheitszertifikat" 2
- 26 Antiquitätenkarten 3
- 23 Fälschungskarten 4
- 5 Übersichtskarten 5
- 6 Pfandleihe-Plättchen 6

SPIELVORBEREITUNG

1. Die Antiquitätenkarten werden nach Farben sortiert. Jeder Farbstapel wird separat gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt, sodass jeder Spieler die vier Stapel mit Antiquitätenkarten problemlos erreichen kann.
2. Die Pfandleihe-Plättchen und 20 Goldbarren werden neben die Antiquitätenkartenstapel gelegt.
3. Jeder Spieler erhält 10 Goldbarren und 1 Übersichtskarte.
4. Die Fälschungskarten werden gemischt.
   In einer Partie mit 3 Spielern werden jeweils 2 Fälschungskarten unbesehen und verdeckt zwischen je zwei Spieler auf den Tisch gelegt.
   In einer Partie mit 4 oder 5 Spielern wird jeweils 1 Fälschungskarte unbesehen und verdeckt zwischen je zwei Spieler auf den Tisch gelegt.
   Dann sieht sich jeder Spieler die Fälschungskarte(n) zu seiner Linken und zu seiner Rechten an. Die restlichen Fälschungskarten werden als verdeckter Stapel beiseitegelegt.
5. Der jüngste Spieler beginnt die Partie mit der ersten Auktion.

SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus mehreren Auktionsrunden und endet, wenn alle Antiquitätenkarten versteigert worden sind. In jeder Runde wird eine Antiquitätenkarte versteigert, die dann in die Sammlung des höchsten Bieters eingereiht wird.

KUNSTGEGENSTÄNDE

KATEGORIEN

Die Antiquitäten gehören vier verschiedenen Kategorien an, denen jeweils eine Farbe zugeordnet ist: „Fantasy und Literatur des Westens" (blau), „Europäische Mythologien" (grün), „Naher und Mittlerer Osten" (gelb) und „Östliche Kulturen" (rot).

Jede Antiquität hat einen Wert von 1, 2 oder 3, der auf der Karte angegeben ist. Der Gesamtwert einer Antiquitätenkategorie in der Sammlung eines Spielers entspricht der Summe der Werte seiner Antiquitäten dieser Farbe.

Nicht alle Kategorien bestehen aus derselben Anzahl an Antiquitäten. Auf den Übersichtskarten ist angegeben, wie viele Karten welchen Werts es in jeder Kategorie gibt.

Am Ende der Partie wird jede Kategorie separat gewertet. Die Spieler erhalten Punkte, wenn sie in einer Kategorie den höchsten oder zweithöchsten Gesamtwert erzielen.

FÄLSCHUNGEN

Einige der Antiquitäten sind Fälschungen und zählen am Ende der Partie nicht als Teil der Sammlung eines Spielers. Welche Antiquitäten Fälschungen sind, wird durch die Karten vorgegeben, die zu Beginn der Partie zwischen die Spieler gelegt worden sind.

ECHTHEITSZERTIFIKAT

Einige segensreiche Antiquitätenkarten („Thots Buch", „Gleipnir") verhelfen dem Spieler, der die entsprechende Karte gekauft hat, zu Echtheitszertifikaten.

Der Spieler kann ein Echtheitszertifikat auf eine Karte legen, die er für eine Fälschung hält, bevor am Ende der Partie die Fälschungskarten aufgedeckt werden.
Wenn die Fälschungskarte einer auf diese Weise geschützten Antiquität aufgedeckt wird, wird die Fälschungskarte ignoriert und entfernt.

SEGEN UND FLUCH

Antiquitäten können entweder segensreich, verflucht oder neutral (kein Symbol) sein.

Segensreiche Antiquitäten haben positive Auswirkungen, die „Segnungen" genannt werden, während verfluchte Antiquitäten negative Folgen haben, die so genannten „Flüche". Neutrale Antiquitäten haben keine Sonderfunktion, also weder positive noch negative Auswirkungen.

Segnungen oder Flüche treten in dem Moment in Kraft, in dem die Karte in die Sammlung eines Spielers eingereiht wird. Es gibt vier verschiedene Arten von Segnungs- und Fluch-Auswirkungen, die durch die folgenden Begriffe auf den Antiquitätenkarten angezeigt werden:

- **Sofort:** Die Wirkung tritt lediglich einmalig in Kraft, und zwar, wenn der Spieler die Karte während einer Auktion kauft. Wenn die Karte aufgrund der Auswirkung einer anderen Karte ihren Besitzer wechselt, tritt die Wirkung **nicht** noch einmal in Kraft.
- **Dauerhaft:** Die Wirkung hält bis zum Ende der Partie an, solange der Spieler diese Karte besitzt.
- **Ende der Partie:** Die Wirkung tritt erst am Ende der Partie in Kraft, bevor die Wertung durchgeführt wird.
- **Wertung:** Diese Karte wirkt sich auf die Wertung am Ende der Partie aus.

Alle Auswirkungen einer Karte, Segnungen oder Flüche, MÜSSEN angewendet werden, sofern die Antiquitätenkarte nicht etwas anderes besagt. Wenn es nicht möglich ist, eine Karte auszuführen, wird ihre Wirkung nicht berücksichtigt.

Art der Wirkung .....
Wirkung .....

AUKTIONEN

Der Spieler, der die letzte Auktion gewonnen hat, deckt die oberste Antiquitätenkarte eines Stapels seiner Wahl auf („Fantasy und Literatur des Westens", „Europäische Mythologien", „Naher und Mittlerer Osten" und „Östliche Kulturen"). Es gibt zwei verschiedene Auktionsarten: offene Auktionen und geheime Auktionen.

- **Wenn die Karte kein Faust-Symbol aufweist, findet eine offene Auktion statt.** Beginnend mit dem linken Nachbarn des Spielers, der die Karte aufgedeckt hat, kann nun jeder Spieler reihum entweder passen oder für diesen Gegenstand bieten. Wenn ein Spieler passt, kann er für diese Antiquitätenkarte kein Gebot mehr abgeben. Bietet ein Spieler, MUSS sein Gebot höher sein als das letzte Gebot. So überbieten sich die Spieler oder passen, bis alle außer einem Spieler gepasst haben. Wer das höchste Gebot abgegeben hat, gewinnt die Auktion. Dieser Spieler zahlt die gebotenen Goldbarren an seinen linken Nachbarn, nimmt sich die Antiquitätenkarte und legt sie offen vor sich ab.

Anmerkung: Ein Spieler darf niemals mehr bieten, als er hat.

- **Wenn die Karte das Symbol einer geschlossenen Faust zeigt, findet eine geheime Auktion statt.** (Alle Karten, die das Faustsymbol zeigen, sind Waffen.) Nun nehmen alle Spieler gleichzeitig so viele Goldbarren in die geschlossene Faust, wie sie bieten möchten. Sobald alle ihre Wahl getroffen haben, öffnen sie gleichzeitig ihre Hände und zeigen ihre Gebote. Wer das höchste Gebot abgegeben hat, gewinnt die Auktion. Dieser Spieler zahlt die gebotenen Goldbarren an seinen linken Nachbarn, nimmt sich die Antiquitätenkarte und legt sie offen vor sich ab. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler die Auktion, der im Uhrzeigersinn näher bei dem Spieler sitzt, der die Karte aufgedeckt hat.

Wenn niemand für die Antiquitätenkarte bietet, wird sie aus dem Spiel genommen, und der Gewinner der vorherigen Auktion deckt eine neue Antiquitätenkarte auf.

PFANDLEIHE

Wenn ein Spieler weniger als 5 Goldbarren hat, kann er jederzeit, auch während einer Auktion, eine seiner Antiquitätenkarten verpfänden. Entscheidet sich ein Spieler, eine Antiquität zu verpfänden, legt er ein Pfandleihe-Plättchen auf diese Antiquitätenkarte und erhält 5 Goldbarren aus dem Vorrat.

Wenn der Vorrat aufgebraucht ist, können die Spieler keine Antiquitätenkarten mehr verpfänden. Liegt eine Karte in der Pfandleihe, bleiben die Auswirkungen von Flüchen erhalten, während die Effekte von Segnungen verloren gehen.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, nachdem die letzte Antiquitätenkarte versteigert worden ist.

1. Beginnend mit dem Spieler, der die letzte Auktion gewonnen hat, darf nun jeder Spieler Karten zurückkaufen, die er verpfändet hat. Für jede Karte, die ein Spieler wiederhaben möchte, muss er 10 Goldbarren zahlen. Antiquitätenkarten, die nicht zurückgekauft werden, gehen nicht in die Wertung ein, doch die Auswirkungen von Flüchen bleiben trotzdem bestehen.
2. Beginnend mit dem Spieler, der die letzte Auktion gewonnen hat, können Spieler, die Karten mit Echtheitszertifikat besitzen, diese nun den Antiquitäten zuordnen, die sie für Fälschungen halten.
3. Alle Fälschungskarten werden aufgedeckt. Die entsprechenden Antiquitätenkarten werden aus den Sammlungen der Spieler entfernt und bei der Wertung nicht berücksichtigt. Wenn eine verfluchte oder segensreiche Antiquitätenkarte entfernt wird, verliert sie ihre Wirkung. Der Besitzer des „Horns eines Einhorns" kann eine Fälschungskarte neutralisieren, sofern das „Horn des Einhorns" nicht selbst eine Fälschung ist.
4. Dann kommt es zur Wertung.

WERTUNG

Die Spieler erhalten Punkte für die jeweils beste Sammlung in einer Antiquitätenkategorie, für vollständige Antiquitäten-Sets und für ihre verbliebenen Goldbarren.

GOLDBARREN

Jeder Spieler erhält für seine übrigen Goldbarren Punkte: Jeweils 5 Goldbarren sind 1 Punkt wert.

Hinweis: Die Wertung wird erleichtert, wenn jeder Spieler für jeweils 5 Goldbarren, die er noch besitzt, 1 Goldbarren behält und die restlichen Goldbarren zurück in den Vorrat legt. Dann kann man diese Goldbarren für die Abrechnung von Mehrheiten und Sets an die Spieler verteilen.

VOLLSTÄNDIGE SETS

Für jedes Set aus vier verschiedenfarbigen Antiquitätenkarten eines Spielers erhält er 5 Punkte. Zwei komplette Sets bringen 10 Punkte ein, und so weiter.

Beispiel: Ein Spieler hat 4 Karten der Kategorie „Fantasy und Literatur des Westens", 2 Karten „Europäische Mythologien", 3 Karten „Naher und Mittlerer Osten" und 2 Karten „Östliche Kulturen". Er besitzt also 2 vollständige Sets und erhält dafür 10 Punkte.

MEHRHEITEN

Wie bereits erwähnt: Der Gesamtwert einer Antiquitätenkategorie in der Sammlung eines Spielers entspricht der Summe der Werte seiner Antiquitäten dieser Farbe. Jeder Spieler addiert nun die Werte seiner Antiquitätenkarten der Kategorie „Fantasy und Literatur des Westens" (blau). Wer den höchsten Gesamtwert in dieser Kategorie erzielt hat, erhält die Punkte für Platz 1 (siehe Tabelle unten). Der Spieler mit dem zweithöchsten Gesamtwert in dieser Kategorie bekommt die Punkte für Platz 2. Nachdem die Punkte für die Mehrheiten in der Kategorie „Fantasy und Literatur des Westens" vergeben worden sind, berechnet jeder Spieler nacheinander (in der auf den Übersichtskarten angegebenen Reihenfolge von links nach rechts) auch in den anderen drei Kategorien seinen jeweiligen Gesamtwert.

Bei Gleichständen gelten folgende Regeln:

- Der Besitzer der Karte „Yata no Kagami" gewinnt jeden Gleichstand.
- Der Besitzer der Karte „Nessoshemd" verliert jeden Gleichstand.

Anmerkung: Falls ein Spieler sowohl die Karte „Yata no Kagami" als auch das „Nessoshemd" besitzt, heben sich ihre Auswirkungen gegenseitig auf.

Falls noch immer ein Gleichstand herrscht:

- Bei einem Gleichstand zwischen zwei Spielern bekommen beide die Punkte für die niedrigere Platzierung.

Beispiel: Zwei Spieler belegen punktgleich den ersten Platz in der Kategorie „Europäische Mythologien" – also bekommt jeder die Punktzahl für den zweiten Platz, 5 Punkte. Wenn zwei Spieler punktgleich den zweiten Platz belegen, erhält keiner von ihnen Punkte, da für den dritten Platz keine Punkte vergeben werden.

- Bei einem Gleichstand zwischen mehr als zwei Spielern auf dem ersten oder zweiten Platz bekommt keiner von ihnen Punkte.

	„Fantasy und Literatur des Westens" (blau)	„Europäische Mythologien" (grün)	„Naher und Mittlerer Osten" (gelb)	„Östliche Kulturen" (rot)
Erster	8 Punkte	7 Punkte	6 Punkte	5 Punkte
Zweiter	6 Punkte	5 Punkte	4 Punkte	3 Punkte

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands gewinnt gegebenenfalls derjenige der daran beteiligten Spieler, der die Karte „Yata no Kagami" besitzt, während der Besitzer der Karte „Nessoshemd" den Gleichstand verliert. Falls noch immer ein Gleichstand herrscht, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

CREDITS

Spielidee: **Bruno Faidutti**, **Sergio Halaban**, und **Andre Zatz**
Illustrationen: **Rafael Zanchetin**
Grafik: **Funforge Studio**
Übersetzung: **Birgit Irgang**
Wir bedanken uns herzlich beim Passport Games Studio für die Unterstützung bei der Veröffentlichung.

© Funforge s.a.r.l. 2015 - Alle Rechte vorbehalten