

Reinhard Staupe

Edel, Stein & Reich

Als Chefs des Handelshauses „Edel, Stein & Reich“ sind die Spieler auf den Edelsteinbörsen dieser Welt unterwegs. Doch nur wer die Absichten seiner Mitspieler richtig vorausahnt, wird gewinnen.

SPIELÜBERSICHT

Die Spieler versuchen in 3 Durchgängen möglichst viel Geld zu verdienen. Dazu stehen ihnen verschiedene Aktionen zur Verfügung: Entweder vergrößern sie ihren Edelsteinvorrat oder sie entscheiden sich für Ereigniskarten, die ihnen im weiteren Spielverlauf Vorteile bringen. Oder sie reißen sich einfach das Geld, das gerade angeboten wird, unter den Nagel.

Doch nur derjenige, der sich in einer Runde als Einziger für eine Aktion entschieden hat, kann sie anschließend auch problemlos ausführen. Deswegen sollten stets die Absichten der Mitspieler im Auge behalten werden ...

Es gewinnt, wer am Ende das meiste Geld besitzt.

SPIELMATERIAL

30 Edelsteinkarten	(goldene Rückseite)
39 Ereigniskarten	(silber-graue Rückseite)
20 Aktionskarten	(blaue Rückseite)
1 Wertungskarte	
88 Edelsteine	(je 22 in 4 Farben)
1 Stanztafel mit Geld	(25x 1 Mio., 20x 5 Mio., 15x 20 Mio.)

Die Texte im Randbalken dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.



SPIELÜBERSICHT

Das Spiel verläuft über 3 Durchgänge

Die Spieler versuchen mittels ihrer Aktionskarten an wertvolle Edelsteine, nützliche Ereigniskarten und viel Geld zu gelangen

Wer am Ende das meiste Geld besitzt, gewinnt

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält:

- **3 Aktionskarten:** Geld / Ereignis / Edelsteine
Überzählige Aktionskarten werden in der Schachtel belassen.
Achtung: Nehmen 5 Spieler teil, erhält jeder noch eine weitere, vierte Aktionskarte: „Freie Wahl“.
- **12 Edelsteine:** je 3 pro Farbe
Hinweis: Die Spieler legen ihre Edelsteine *während des gesamten Spiels*, entsprechend der Reihenfolge auf der Wertungskarte, übersichtlich sortiert und für jedermann gut sichtbar vor sich aus. Der Übersichtlichkeit zuliebe wird nach je 5 Edelsteinen einer Sorte eine kleinen Lücke gelassen (s. Abb. rechts).

Das weitere Spielmaterial wird in der Tischmitte bereitgelegt:

- **Das Geld**, nach Werten sortiert (als „Bank“);
- **alle Ereigniskarten** als verdeckter Stapel;
- **alle Edelsteinkarten** als verdeckter Stapel; bei drei Spielern werden anschließend 6, bei vier Spielern 2 der 30 Karten *offen* neben den Stapel gelegt (nur die oberste Karte hiervon ist sichtbar!);
- **die Wertungskarte;**
- **die restlichen Edelsteine**, nach Farben sortiert.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über 3 Durchgänge. Jeder Durchgang wiederum besteht aus mehreren Runden:

- bei 3 Spielern werden 8 Runden,
- bei 4 Spielern werden 7 Runden,
- bei 5 Spielern werden 6 Runden pro Durchgang gespielt.

Im Anschluss an jeden Durchgang kommt es zu einer Wertung. Nach der 3. Wertung endet das Spiel; der Spieler mit dem meisten Geld ist Sieger.

Jede Runde verläuft auf dieselbe Weise:

1. Zunächst nimmt sich *jeder* Spieler eine Edelsteinkarte vom verdeckten Stapel und legt sie *offen* vor sich.
2. Anschließend wird vom Stapel der Ereigniskarten die oberste Karte aufgedeckt und *offen* daneben gelegt.
3. Nun legen alle Spieler gleichzeitig eine ihrer Aktionskarten, zunächst *verdeckt*, vor sich auf den Tisch. Hiermit entscheidet sich jeder Spieler für die Aktion, die er anschließend ausführen möchte.

SPIELVORBEREITUNG

Pro Spieler:

- 3 bzw. 4 Aktionskarten
- 4 x 3 Edelsteine



Restliches Spielmaterial in der Tischmitte bereitlegen



SPIELVERLAUF

3 Durchgänge mit 6 bis 8 Runden und abschließender Wertung



Rundenablauf:

1. Eine Edelsteinkarte pro Spieler
2. Eine Ereigniskarte aufdecken
3. Alle Spieler legen eine verdeckte Aktionskarte vor sich

4. Hat dies *jeder* Spieler getan, werden die ausgespielten Aktionskarten aufgedeckt und ausgeführt - und zwar entsprechend der Reihenfolge, die die kleinen Zahlen (1 - 4) am unteren Rand der Aktionskarten vorgeben. Als Erstes wird also die Aktion „Geld“ ausgeführt (natürlich nur, wenn sie überhaupt gespielt wurde):

- Hat nur **1 Spieler** diese Aktion gewählt, führt er sie anschließend ohne weitere Einschränkungen aus (s. „Die Aktionen“).
- Haben **2 Spieler** diese Aktion gewählt, müssen sie zunächst „aushandeln“, wer sie ausführt und wer nicht (s. „Handeln“).
- Haben **3 oder mehr Spieler** diese Aktion gewählt, wird sie *nicht* ausgeführt; sie verfällt ersatzlos.

Auf *dieselbe* Weise werden anschließend auch die Aktionen „Ereignis“ und „Edelsteine“ betrachtet und ausgeführt. Nehmen 5 Spieler teil, wird anschließend auch noch die Aktion „Freie Wahl“ ausgeführt. Hier gelten aber etwas andere Regeln als bei den anderen drei Aktionen (s. „Freie Wahl“).

5. Wurden alle Aktionen entsprechend der gerade beschriebenen Regeln ausgeführt, nehmen die Spieler ihre ausgelegten Aktionskarten wieder auf die Hand und legen die ausliegenden Edelsteinkarten auf einen *offenen* Ablagestapel neben den Aufnahmestapel. Liegen nun noch Edelsteinkarten im Aufnahmestapel, beginnt eine neue Runde. Ist der Aufnahmestapel aber aufgebraucht, kommt es zur Wertung (s. „Wertung“).

DIE AKTIONEN

1. Geld:

Der Spieler nimmt sich soviel Geld aus der Bank, wie auf *seiner* Edelsteinkarte angegeben ist (zwischen 4 und 7 Millionen) und legt es *offen* und übersichtlich vor sich.

Hinweis: Zugunsten der besseren Übersicht sollten die Spieler ihr Geld möglichst oft mit der Bank in nächst größere Einheiten wechseln.

2. Ereignis:

Der Spieler kann wählen, ob er entweder die offen liegende Ereigniskarte oder die oberste Ereigniskarte vom verdeckten Stapel aufnimmt und einsetzt. Entscheidet er sich für die verdeckte, wird die offen liegende Karte umgehend - ohne jede Auswirkung! - *offen unter* den Stapel gelegt.

Hinweis: Die einzelnen Ereigniskarten werden auf der letzten Seite dieser Regel genau erläutert.

4. Aktionskarten aufdecken und ausführen:

1 Spieler:

→ ausführen

2 Spieler:

→ aushandeln, dann ausführen

3 - 5 Spieler:

→ nicht ausführen

(Ausnahme „Freie Wahl“ beachten!)

5. - Aktionskarten zurück auf die Hand
- Edelsteinkarten auf den Ablagestapel
- entweder neue Runde oder Wertung

Die Aktionen

Entweder Geld ...



oder Ereigniskarte ...



3. Edelsteine:

Der Spieler nimmt sich die Edelsteine aus dem Vorrat in der Tischmitte, die auf seiner Edelsteinkarte abgebildet sind (2 - 4 Edelsteine) und sortiert sie in seine Auslage ein.

Hinweis: Sollten nicht mehr genügend Edelsteine in der Tischmitte liegen, erhält der Spieler nur so viele, wie noch vorhanden sind.

4. Freie Wahl (nur bei 5 Spielern):

Im Gegensatz zu den drei zuvor genannten Aktionen spielt es hier keine so bedeutende Rolle, ob sie von einem oder mehreren Spielern gewählt wurde, denn jeder, der sie gewählt hat, kann sie anschließend auch ausführen:

- Hat nur **1 Spieler** diese Aktion gewählt, legt er **einen** beliebigen seiner Edelsteine in den Vorrat und nimmt sich dafür **zwei** beliebige heraus.
- Haben **2 oder mehr Spieler** die Aktion gewählt, nehmen sie sich alle je **einen** beliebigen Edelstein aus dem Vorrat. Hier gilt die Reihenfolge, die auch beim Handeln (s.u.) gilt, d.h. es nimmt sich derjenige als Erster einen Edelstein, der die **wenigsten** roten Edelsteine besitzt usw.

HANDELN

Haben genau **zwei** Spieler dieselbe Aktion (Geld, Ereignis oder Edelsteine) gewählt, müssen sie aushandeln, wer anschließend die Aktion ausführt und wer nicht. Dazu unterbreiten sich die beiden Spieler abwechselnd immer höher werdende Angebote in Form von Edelsteinen, so lange, bis ein Spieler das Angebot des anderen Spielers annimmt und damit auf das Ausführen der Aktion verzichtet.

Das erste Angebot macht der Spieler, der weniger rote Edelsteine als sein Mitspieler besitzt. Haben beide Kontrahenten gleich viele rote Edelsteine, beginnt der mit weniger gelben Edelsteinen. Sind auch diese gleich, werden die grünen verglichen usw. Sollten alle Edelsteine bei beiden gleich sein, beginnt derjenige mit weniger Geld. Ist auch das gleich, beginnt der Jüngere.

Der zweite Spieler hat nun zwei Möglichkeiten:

- Er akzeptiert das Angebot, d.h. er nimmt den oder die vom Mitspieler offerierten Edelsteine und sortiert sie in seine Auslage ein. Der Mitspieler führt anschließend die Aktion aus.
- Er erhöht das Angebot, womit nun sein Mitspieler aufgefordert ist, seinerseits das Angebot zu akzeptieren oder zu erhöhen usw.

Dieses Handeln geht so lange hin und her, bis einer der beiden Spieler das Angebot des anderen akzeptiert.

Hinweis: Kann oder will der Spieler, der einen Handel beginnt, keinen einzigen Edelstein bieten, kann sein Mitspieler ihm einen beliebigen seiner Edelsteine anbieten. Diesen hat der erste Spieler anzunehmen, der Handel endet damit. Bietet auch der zweite Spieler nichts, wird die Aktion nicht ausgeführt.

oder
Edelsteine ...



oder (bei 5 Spielern) freie Wahl



Handeln

Beide Spieler bieten sich abwechselnd immer höherwertige Edelsteine an, bis einer das Angebot seines Mitspielers annimmt; der Mitspieler führt anschließend die Aktion aus

Für das Erhöhen gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Menge:**
Entweder bietet man **mehr** Edelsteine als der Mitspieler. In diesem Fall spielen die Farben der Edelsteine **keine** Rolle.
- **Wert:**
Oder man bietet **genauso viele** (nie weniger) Edelsteine wie der Mitspieler, aber **höherwertige**. Die Rangfolge der Edelsteine kann der Wertungskarte entnommen werden: den höchsten Wert haben die roten Edelsteine, den geringsten Wert die blauen Edelsteine. Es gilt immer das Angebot als höherwertig, das mehr rote Edelsteine beinhaltet; ist diese Anzahl gleich, entscheidet die höhere Anzahl der gelben Edelsteine usw.

Beim weiteren Erhöhen ist ein Spieler **nicht** an sein vorheriges Angebot gebunden, d.h. er kann es komplett zurücknehmen und ein vollkommen neues Angebot offerieren, so lange es höher ist als das des Mitspielers.

Hinweis: Es dürfen ausschließlich Edelsteine angeboten werden. Geld, Ereigniskarten oder gar „Abmachungen“ dürfen nicht Bestandteil eines Handels sein.

Beispiel für einen Handel: Miriam und Peter haben beide die Aktionskarte „Geld“ ausgespielt. Beide haben gleich viele rote und gelbe Edelsteine, aber da Miriam weniger grüne als Peter hat, macht sie das erste Angebot: Sie bietet 1 roten Edelstein an. Peter bietet 2 blaue. Miriam kontert mit 1 gelben und 1 grünen. Peter tauscht 1 blauen gegen 1 roten aus. Miriam bietet nun 3 grüne an. Peter legt 1 weiteren blauen zu seinem Angebot dazu. Miriam akzeptiert und nimmt den 1 roten und die 2 blauen Edelsteine von Peter. Damit ist der Handel beendet und Peter führt die Aktion aus, d.h. er nimmt sich so viel Geld aus der Bank, wie auf seiner Edelsteinkarte angegeben ist.

WERTUNG

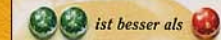
Nach 6 - 8 Runden (je nach Spieleranzahl) endet ein Durchgang und es kommt zur Wertung. Die Wertungskarte wird nun von oben nach unten abgehandelt:

- Der Spieler mit den **meisten** roten Edelsteinen erhält 14 Millionen aus der Bank und legt sie offen zu seinem restlichen Geld. Anschließend gibt er die **Hälfte** seiner roten Edelsteine (Abgabemenge evt. aufrunden) zurück in den allgemeinen Vorrat. Auf dieselbe Weise werden auch die drei anderen Edelsteinsorten (12, 10, 8 Mio.) abgerechnet.

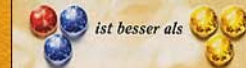
Achtung: Eventuell erhöhen sich die Beträge noch durch entsprechende Ereigniskarten im Besitz der Spieler (siehe Tabelle auf Seite 6).

Erhöhen bedeutet:

- entweder mehr Edelsteine



- oder genauso viele, aber höherwertige Edelsteine



Gebote können beliebig geändert werden



Wertung

Mehrheit in einer Edelsteinsorte bringt:

= 14 Millionen

= 12 Millionen

= 10 Millionen

= 8 Millionen

Bei alleiniger Mehrheit die Hälfte der entsprechenden Edelsteine abgeben

- Anschließend wird überprüft, wer die meisten Zertifikate besitzt (*siehe auch die Tabelle unten*). Dieser Spieler erhält 10 Millionen. Im Gegensatz zu den Edelsteinen erhält bei den Zertifikaten auch der Spieler mit den zweitmeisten noch Geld, nämlich 4 Millionen.



Sollten sich bei einer Edelsteinsorte mehrere Spieler die Mehrheit teilen, teilen sie sich den Erlös gleichmäßig (evtl. abrunden). Anschließend geben sie *alle je 2 Edelsteine* der entsprechenden Sorte ab.

Sollten sich bei den Zertifikaten mehrere Spieler die Mehrheit teilen, erhält von diesen *jeder* die vollen 10 Millionen. In diesem Fall gehen der oder die Spieler mit den zweitmeisten Zertifikaten leer aus. Gibt es nur einen Spieler mit den meisten Zertifikaten (er erhält 10 Millionen), aber mehrere Spieler mit den zweitmeisten Zertifikaten, erhalten diese *alle* 4 Millionen.

Alle Ereigniskarten (inkl. aller Zertifikate!) müssen nun abgegeben, d.h. offen unter den Stapel der Ereigniskarten zurückgelegt werden, *gleichgültig*, ob sie bei der Wertung genutzt wurden oder nicht.

- Spieler mit den meisten Zertifikaten:
→ 10 Millionen
- Spieler mit den zweitmeisten Zertifikaten:
→ 4 Millionen

Gleichstand bei einer Edelsteinsorte:
→ Erlös teilen
→ 2 Edelsteine abgeben

Gleichstand bei den Zertifikaten:
→ je 10 Millionen bzw.
→ je 4 Millionen

Nach einer Wertung werden alle Ereigniskarten abgegeben

Beispiel für eine vollständige Wertung:

Wertung	Burgi	Erlös	Chris	Erlös	Miriam	Erlös	Peter	Erlös	Abgaben
		3 + 2		3		3		3	Alle geben je 2 ab und Burgi und Miriam jeweils auch noch die Ereigniskarten
	---	---		12		---		4	Chris gibt 4 und Peter die Ereigniskarte ab
		5		---		5		---	Burgi und Miriam geben je 2 ab
		---		---		---		8 + 5	Peter gibt einen und seine Ereigniskarte ab
		10		4		4	---	---	Burgi, Chris und Miriam geben jeweils ihre Zertifikate ab
Gesamterlös	Burgi	20	Chris	19	Miriam	12	Peter	20	

DER NÄCHSTE DURCHGANG

... kann beginnen. Alle 30 Edelsteinkarten werden gemischt und als neuer verdeckter Stapel bereitgelegt. Wieder werden jetzt, je nach Spieleranzahl, die obersten 6, 2 bzw. 0 Karten offen neben den Stapel gelegt. Die Ereigniskarten werden erst gemischt, sobald die erste offene Ereigniskarte zuoberst im Stapel auftaucht.

Achtung: Sollten zu Beginn eines Durchgangs in der Tischmitte von einer Sorte 5 oder weniger Edelsteine ausliegen, muss jeder Spieler einen seiner Edelsteine dieser Sorte dazulegen. Wer keinen entsprechenden Stein besitzt, muss nichts abgeben.

Wieder werden 6 - 8 Runden gespielt, dann kommt es zur 2. Wertung. Anschließend wird auf dieselbe Weise auch der 3. Durchgang inkl. abschließender Wertung gespielt.

SPIELENDE

Nach der 3. Wertung ist das Spiel zu Ende. Wer das meiste Geld besitzt, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die meisten Edelsteine bzw., falls auch hier Gleichstand herrscht, die meisten roten, (gelben, grünen, blauen) Edelsteine übrig hat.

DIE EREIGNISKARTEN

Es gibt 2 Arten von Ereigniskarten: Karten, auf denen „Sofort“ und Karten, auf denen „Wertung“ steht.

- Erhält ein Spieler eine Karte mit der Überschrift „Sofort“, führt er sie entweder *umgehend* aus oder er verzichtet vollständig auf ihren Einsatz. In beiden Fällen wird sie anschließend *offen* unter den Aufnahmestapel zurückgelegt.
- Erhält ein Spieler eine Karte mit der Überschrift „Wertung“, legt er sie bis zur *nächsten* Wertung *offen* vor sich, wo sie dann zum Einsatz kommt. Solche Karten dürfen nicht über eine Wertung hinaus behalten werden.

Achtung: Eine Ereigniskarte kann nicht „weitergegeben“ werden, d.h. sie ist immer von dem Spieler einzusetzen, der sie auch erhalten hat. So kann beispielsweise die Karte „Verändere deine roten und blauen Edelsteine auf je 4 Stück“ nicht für oder gegen einen Mitspieler eingesetzt werden.

Der nächste Durchgang

Zu Beginn eines neuen Durchgangs werden alle 30 Edelsteinkarten gemischt und 30, 28 bzw. 24 Karten bereitgelegt

Liegen 5 oder weniger Edelsteine von einer Farbe im Vorrat, muss jeder Spieler 1 eigenen dazu legen

SPIELENDE

Wer nach der 3. Wertung das meiste Geld besitzt, ist Sieger

Die Ereigniskarten

- Karten „Sofort“ *umgehend* ausführen oder abwerfen
- Karten „Wertung“ bis zur *nächsten* Wertung *offen* vor sich ablegen



je 1x pro Sorte

Beispiel: Der Spieler hat die alleinige gelbe Mehrheit. Er erhält 12 + 7 Mio.



2x

Beispiel: Der Spieler gewinnt bei einer Wertung 14 Mio. für die rote Mehrheit und 4 Mio. für die blaue Mit-Mehrheit; er erhält zusätzlich 4 Mio. für eine alleinige Mehrheit.



je 1x pro Sorte

Die Auszahlung ist unabhängig von einer evtl. Mehrheit. Das Geld wird vor der Abgabe von Edelsteinen ausgezahlt.



15x

Beispiel: Die Spieler A+D haben je 2 Zertifikate, Spieler B+C je 1 Zertifikat. A+D erhalten je 10 Mio., B+C nichts.



1 + 1

Beispiel: Der Spieler besitzt 6 blaue und 1 roten Edelstein; er gibt zwei blaue zurück und nimmt sich 3 rote, so dass er nun 4 rote und 4 blaue Edelsteine besitzt.



2x

... aber mit voller Konsequenz, d.h. der Spieler, der kassiert hat, gibt anschl. die Hälfte seiner gewerteten Edelsteine ab. Werten mehrere Spieler, geben sie alle je 2 Edelsteine ab.

Beispiel: Der Spieler bestimmt, Grün zu werten. Hier teilen sich zwei Spieler die Mehrheit; beide erhalten je 2 Mio. (10 : 2 : 2) - und geben anschließend je 2 grüne Edelsteine ab.



4x

Beispiel: Der Spieler gibt einen seiner blauen Edelsteine einem Mitspieler und nimmt sich dafür von diesem einen roten Edelstein. Der Mitspieler kann sich nicht dagegen wehren.



2x

Beispiel: Der Spieler nimmt zwei seiner Mitspieler je 1 grünen Edelstein und dem dritten Mitspieler 1 roten Edelstein ab und legt sie zurück in die Tischmitte. Die Mitspieler können sich nicht dagegen wehren.



2x

Es können auch weniger Edelsteine sein, wenn nicht mehr genügend viele in der Tischmitte liegen.



2x

Diese Karte gilt auch für den Spieler, der sie ausgespielt hat. Bei ungerader Anzahl wird abgerundet.

Beispiele:
bei 7 = 3 Edelsteine
bei 5 = 2 Edelsteine
bei 3 = 1 Edelstein
bei 1 = 0 Edelsteine abgeben.

223478

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem alea-Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an:
alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau, Telefon: 0 80 51 - 97 07 20, Fax: 0 80 51 - 97 07 22
E-Mail: info@aleaspiele.de Website: www.aleaspiele.de

