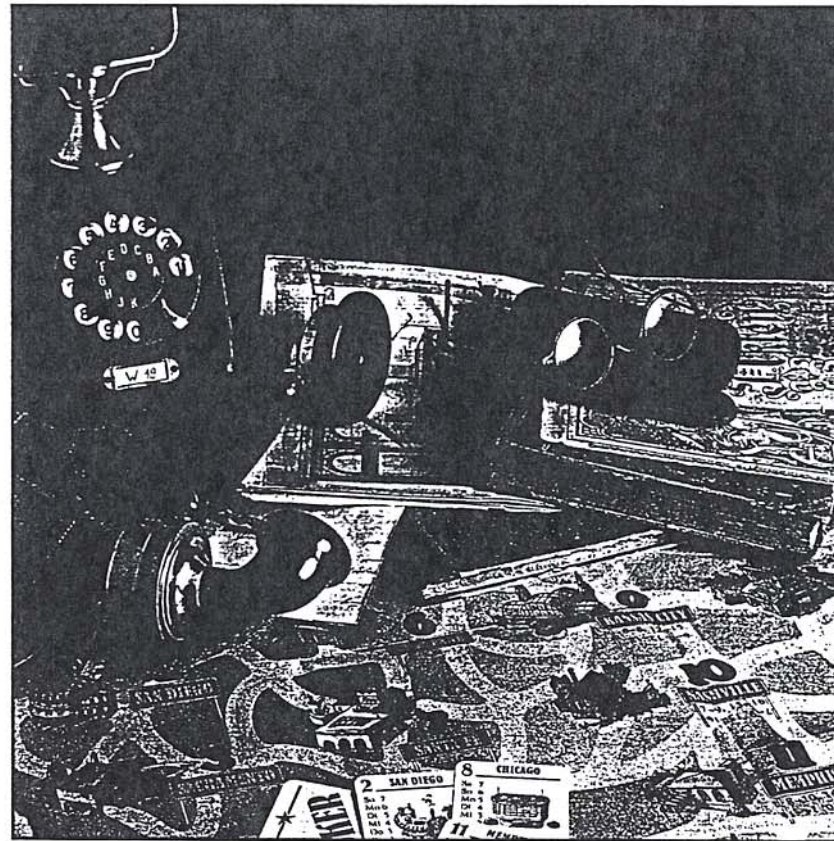


# Das Erbe des Maloney



## Das Erbe des Maloney

Ravensburger Spiele® Nr. 01 566 5

Nach einer Idee von Sid Sackson

Grafik: Dietrich Lange/Gerhard Schmid

Ein Spiel für 3–6 Schlitzohren ab 12 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Spielkegel, 1 Spielfigur (Auto), 64 Aktionskarten,

6 Joker, Spielgeld, 1 Testament (Holz), 24 Kofferkärtchen, 2 Kurzspielregeln

Der alte Maloney war schon zu Lebzeiten ein listiger Fuchs.

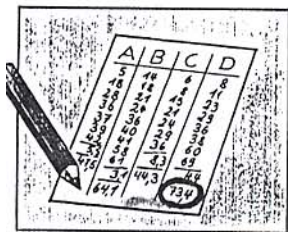
Wie anders war es sonst zu erklären, daß er es trotz strenger Gesetze schaffte, von Chicago bis New Orleans und weiter durch den Westen eine stattliche Anzahl von rauchigen Kneipen sein eigen zu nennen. Klar, daß hier trotz Alkoholverbot hie und da ein Gläschen Whisky über die Theke ging und in manchem Hinterzimmer das eine oder andere schräge Spielchen gezockt wurde. Kurzum, der alte Maloney konnte nicht klagen.

Ebenso klar war für ihn, daß sich nach seinem Tod sein Nachfolger nur mit List und Tücke das Erbe unter den Nagel reißen konnte:

In einem Wettbewerb sollten sich seine Verwandten messen. Allesamt waren sie schräge Vögel, die einem Spielchen nicht abgeneigt waren. Die Bedingungen waren schnell klar:

„Jeder von Euch muß, mit \$10 500 ausgestattet, in verschiedene Orte fahren, in denen meine Häuser stehen. Alle zusammen habt Ihr aber nur 1 Auto, um das Ihr Euch, wie ich Euch kenne, kräftig streiten werdet. Eure Aufgabe besteht darin, daß jeder zur gleichen Zeit an einem anderen Ort sein muß. An welchem Tag Ihr wo sein sollt, das zeigen Euch die Aktionskarten. Keine Bange, natürlich gibt's auch eine Belohnung: in jedem Ort steht ein Koffer mit einer kleinen Überraschung. Darüber hinaus gibt's für alle Punkte, ganz einfache Punkte. Ja, ja, schnaubt nur, mir ist klar, daß Ihr Geld und Klunker erwartet, aber so ist das Spielchen nun eben. Wer es von Euch schafft, in einem Ort am geforderten Tag anzukommen, erhält 7 Punkte. Jeden Tag später gibt es 1 Punkt weniger. Und wem es gelingt, auf diese Weise 69 Punkte zu schaffeln, der hat es fast schon sicher – mein gesamtes Erbe.“

Was also lag näher, als daß die Verwandten jeden Morgen in aller Frühe versuchten, sich gegenseitig übers Ohr zu hauen . . .



### Um was geht es?

In diesem Wettstreit um mein gesamtes Erbe gewinnt derjenige von Euch, der sich die meisten Punkte beschaffen kann.

### Zuerst die Vorbereitungen:

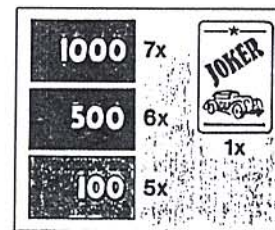
Bevor Ihr nun beginnt, Euch mein Erbe unter den Nagel zu reißen, sind noch ein paar Vorbereitungen und Erklärungen notwendig: Daß Ihr möglichst schnell viele Punkte sammeln sollt, habt Ihr ja wohl mitbekommen. Die jeweilige Anzahl der erreichbaren Punkte ist auf den Aktionskarten ersichtlich.

Es wäre ganz nützlich, wenn Ihr vor Spielbeginn einen Freiwilligen am Tisch dazu verpflichtet, den „Notar“ zu spielen. Er hat außer Eurem uneingeschränkten Vertrauen (?) die Aufgabe, die Kasse zu verwalten, und das Punktekonto zu führen.

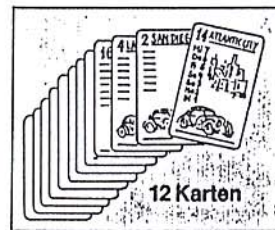


So und nun gleich hinein ins Spiel:

Zuerst müßt Ihr alle Kofferkärtchen mischen, und je eines verdeckt auf jeden Ort auf dem Plan legen. Die restlichen 8 Kofferkärtchen werden für diese Spielrunde nicht mehr gebraucht.



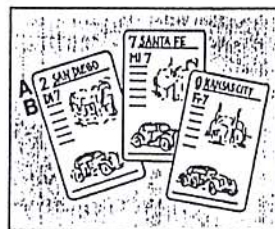
Nun erhält jeder einen Joker (die stecken zu Beginn mit unter den Aktionskarten) und – ich seh Euch förmlich tief durchatmen – endlich kommt auch Geld ins Spiel: Jeder von Euch Möchtegern-Erben bekommt 10.500 \$, und zwar 7 x 1.000 \$, 6 x 500 \$, 5 x 100 \$ und keinen müden Cent mehr. Der Rest ist Wechselgeld und bleibt in der Kasse.



Das Testament wird erst später gebraucht und bleibt noch für einige Augenblicke aus dem Spiel.

Jetzt müßt Ihr die Aktionskarten gut mischen, denn hier geht's schließlich ums Ganze.

Jeder von Euch erhält nun verdeckt 12 Aktionskarten. Bei 6 Mitspielern gibt's für jeden nur 10 Stück.



Diese Karten zeigen Euch

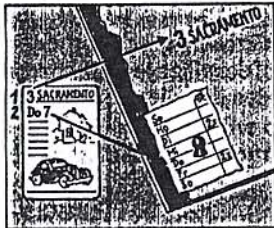
A in welche Orte Ihr gehen müßt (Reihenfolge beliebig) und

B an welchen Wochentagen Ihr Euch die meisten Punkte beschaffen könnt.



Legt die restlichen Aktionskarten, als Stapel verdeckt, neben den Spielplan.

Hat einer von Euch Spielern von einem Ort **mehr als zwei** Karten erhalten (Ihr seht das an der aufgedruckten Nummer und am Städtenamen), muß er die überzähligen Karten dieses Ortes verdeckt gegen andere im Stapel austauschen. Erhält er dadurch wieder mehr als 2 Aktionskarten von einem Ort, muß er solange tauschen, bis er pro Ort höchstens 2 Karten hat.



Die oberste Karte des Stapels wird jetzt umgedreht und zeigt, wo das Spiel beginnt.

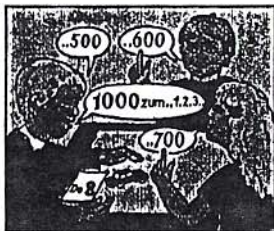
1. Stellt das Auto auf den entsprechenden Ort auf dem Spielplan. Von hier aus wird das Erb-Drama seinen Verlauf nehmen.
2. Der Spielkegel zeigt Euch den jeweils gültigen Wochentag an. Zu Spielbeginn ist das immer der Tag, der auf der umgedrehten Aktionskarte 7 Punkte verheißt, in unserem Beispiel also der Donnerstag.

Bevor Ihr jetzt die Spielregel weiterlest, solltet Ihr die bisherigen Schritte erst mal nachspielen.

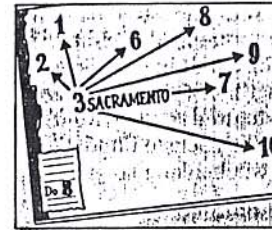
### Der Wettstreit der Erben:

Ab sofort müßt Ihr erbgierigen Verwandten Euch meinen Wettbewerbsbestimmungen beugen: Alle fahren täglich gemeinsam mit **einem** Auto von Stadt zu Stadt. Dabei versucht jeder, zur gleichen Zeit eine andere Stadt zu erreichen (was natürlich nicht geht), um dort möglichst viele Punkte zu sammeln. So, nun aber los!

Frühmorgens wird zuerst um das Auto gepokert. Dabei müßt Ihr versuchen, Euch wie bei einer Versteigerung gegenseitig zu überbieten. Es wird mindestens in \$ 100- Schritten geboten, dabei darf jeder auch mehrmals bieten. Den Zuschlag gibt sich jeder selbst.



Hier ist vor dem Beispiel eine dringende Bitte fällig: Das Spielchen um mein Erbe kann nur dann funktionieren, wenn Ihr vor jeder Versteigerungsrunde abwartet, bis jeder Mitspieler signalisiert hat, daß er bereit ist, mitzusteigern. Es hat sich dabei bewährt, daß jeder „ich bin bereit“ ruft, wenn er die neue Ausgangslage voll im Griff hat. So, und nun endlich das Beispiel: *Spieler A bietet „500 zum Ersten, zum Zweiten...“, dazwischen bietet Spieler B „600 zum Ersten...“, danach Spieler C „700 zum Ersten, zum Zweiten...“, worauf Spieler A „1 000 zum Ersten, zum Zweiten und zum Dritten“ ruft.*



Gut gemacht, denn er erteilt sich somit den Zuschlag und das Recht, an diesem Tag das Auto in eine Stadt seiner Wahl zu kutschieren. Ihr fragt, wie die Fahrt vor sich geht? Ganz einfach mit einem Beispiel:

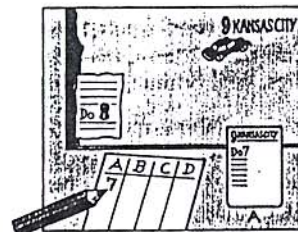
*Von Sacramento (Nr. 3) kann einer der Orte 1–2, 6–9 oder 16, also: San Francisco (1), San Diego (2), Cheyenne (6), Santa Fé (7), Chicago (8), Kansas City (9) oder Charleston (16) angefahren werden.*



Nach der Versteigerungsrunde seid Ihr alle für den laufenden Tag auf Gedeih und Verderb dem „Auto-Besitzer“ ausgeliefert. Er zahlt die gebotene Summe, also hier \$ 1 000 an den „Notar“, und steuert das knatternde Ungeheum nach den Regeln des Plans in eine andere Stadt. Und Ihr alle fahrt mit.

Dort angekommen, wird die Mühe endlich belohnt: der „Auto-Besitzer“ erhält, als Belohnung sozusagen, das verdeckt auf dem Ort liegende Kofferkärtchen, das ihm bis zu 5 Punkte oder bis zu 1.500 \$ bringen kann. Er kann aber auch Pech haben, und bis zu 3 Punkte oder 1000 \$ verlieren. In beiden Fällen muß der „Notar“ für den „Auto-Besitzer“ die entsprechende Anweisung des Kärtchens ausführen, das anschließend aus dem Spiel geht, und nicht durch ein anderes ersetzt wird.

So, und nun wird's für alle interessant, denn jetzt gibt's Punkte, soweit das Auge reicht.



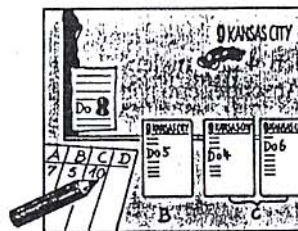
Jeder von Euch überprüft jetzt, ob er eine oder gar zwei Aktionskarten des angefahrenen Ortes hat. Ihr könnt sie offen auf dem Abwurfstapel ablegen und erhaltet dafür so viele Punkte vom „Notar“ gutgeschrieben, wie der entsprechende Wochentag auf der Aktionskarte anzeigt.

Beispiel:

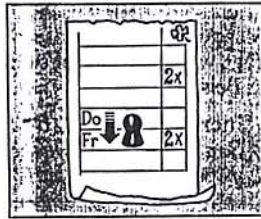
*Der Plan-Kalender zeigt Donnerstag, auf der Aktionskarte steht Do = 7. Gibt einer diese Karte ab, erhält er dafür 7 Punkte gutgeschrieben.*

Ihr könnt natürlich auch Karten mit niedrigeren Punktwerten abgeben.

Der Clou an der Geschichte: Alle diejenigen von Euch, die „kostenlos“ mitgefahren sind, können sich gegen Abgabe der Aktionskarte Punkte gutschreiben lassen. Ihr müßt Eure Aktionskarten am Zielort nicht unbedingt abgeben. Jeder kann sie zurückhalten, um vielleicht an einem günstigeren Wochentag nochmals an diesen Ort zurückzukehren.

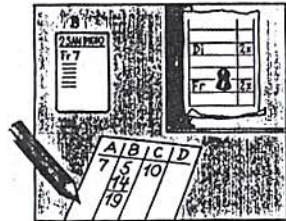


Ist ein Ort erreicht und abgerechnet, geht der Tag zur Neige und das Testament kommt endlich ins Spiel. Der Pfliffikus unter Euch, der nach jeder Abrechnung in Füh-



nung liegt, stellt es vor sich auf, und zeigt damit den Mitspielern, wer den Wettbewerb momentan anführt. Ihr anderen wißt nun wohl, wen Ihr damit in der nächsten Runde unter den Tisch steigern müßt. Der Spielkegel wandert jetzt um einen Tag weiter und schon wird frühmorgens wieder – wie gehabt – die nächste Runde um's Auto gepokert. Und das kann wochenlang so gehen.

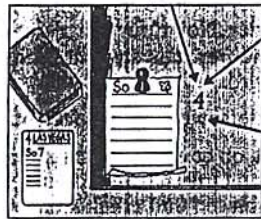
So, nun haltet nochmals die Luft an, bevor Euch die Spucke wegbleibt: jetzt blasen wir zum Endspurt.



Der Wochenkalender hat zwei Besonderheiten: **Dienstag und Freitag.**

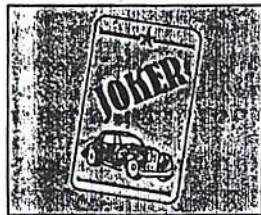
Wenn Ihr an diesen Tagen eine oder zwei Aktionskarten abgeben könnt, bekommt Ihr die doppelte Punktzahl gutgeschrieben. Also Freunde, steigern, was das Zeug hält!

Die Kofferkärtchen behalten auch an diesen Tagen ihren **einfachen Wert.**



### Sonntag ist Glückstag!

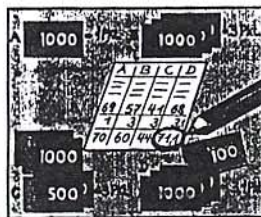
Am Sonntag wird nicht gesteigert. Dafür wird die oberste Karte vom verdeckten Stapel aufgedeckt. Sie zeigt Euch den Ort an, an den Ihr alle gemeinsam schön friedlich und kostenlos hinknattert. Punkte werden Euch dort gegen Abgabe der Aktionskarten (falls jemand zufällig welche hat) genauso wie an jedem einfachen Wochentag gutgeschrieben. Liegt auf dem angesteuerten Ort noch ein Kofferkärtchen, dann gilt dies, weil Sonntag ist, für alle Mitspieler.



### Joker:

Jeder kann einmal im Spiel das Auto in seinen Besitz bringen, indem er während einer laufenden Versteigerung den Joker ausspielt. Er erhält darauf das Auto kostenlos und kann es nach den normalen Regeln auf dem Plan bewegen.

Ihr könnt den Joker nur an den 4 „normalen“ Tagen (Mo., Mi., Do., Sa.) ausspielen. Anschließend geht er aus dem Spiel.



### Und wer wird mein Erbe nun antreten?

Hat einer von Euch mindestens 69 Punkte erreicht oder keine Aktionskarten mehr, so beendet er das Spiel. Wer noch Geld übrig hat, kann sich für je 1 000 \$ 1 Punkt dazukaufen. Der Joker ist spätestens jetzt keinen Pfifferling mehr wert.

So, und jetzt wird abgerechnet: Derjenige von Euch Schlitzohren, der nun die höchste Gesamtpunktzahl hat, ist Gewinner des Wettbewerbs und mein würdiger Nachfolger.

Alles klar? Dann kann's ja losgehen. Sollten während des Spiels hie und da noch Unklarheiten bestehen, dann können Euch vielleicht die folgenden Stichworte weiterhelfen.

### Abwurfstapel:

Die Aktionskarten sollten offen neben dem Plan abgelegt werden.

### Ausgangsstellung:

Ihr müßt die oberste verdeckte Spielkarte vom Stapel umdrehen, den Spielkegel auf den entsprechenden Wochentag, und das Auto auf den entsprechenden Ort stellen. Wer vom Ausgangsort Aktionskarten hat, darf sich diese nicht automatisch gutschreiben lassen. Er muß in einer späteren Runde dorthin zurückkehren.

Ist der erste Wochentag ein Dienstag oder Freitag, geht's gleich um doppelte Wertungspunkte. Der Sonntag wird hier wie ein einfacher Wochentag behandelt.



### Autopanne:

Das Auto kann nicht 2 Tage hintereinander in derselben Stadt stehenbleiben. Ihr müßt es nach jedem Tag in einen anderen Ort kutschieren.

### Hohe Gebote:

Es ist nur dann sinnvoll, das Auto für teures Geld zu ersteigern, wenn Ihr in eine Stadt fahren könnt, die Euch eine hohe Punktezahl verspricht.

### Joker:

Spielen zwei oder mehrere von Euch in einer Versteigerungsrunde den Joker, dann erhält derjenige den Zuschlag, der den Joker zuerst gezogen hat.

### Kein Gebot:

Will partout keiner von Euch das Auto ersteigern, dann darf der, der in der letzten Runde das Fahrzeug ersteigert hatte, mit dem Auto kostenlos(!) nach den Regeln des Plans in die nächste Stadt fahren. Dort wird, den Spielregeln entsprechend, ganz normal „abgerechnet“.

### Kofferkärtchen:

Die Angaben auf dem Kofferkärtchen betreffen nur den derzeitigen „Auto-Besitzer“. Ausnahme: Sonntag – hier erhalten alle Wettstreiter die entsprechende „Belohnung“.

**Notar** ist ein Freiwilliger am Spieltisch, der das ausgespielte Geld verwaltet und die Punkte notiert.

### Ortschaften:

Die Ziffern unter den Ortschaften zeigen Euch, in welche Orte Ihr von hier aus ziehen dürft.

**Pleite?**

Derjenige, der kein Geld mehr hat, erhält vom Notar keinen Kredit. Ab jetzt bleibt ihm nur noch die Hoffnung, möglichst oft kostenlos mitzufahren, am richtigen Tag in der richtigen Stadt anzukommen, um sich dort Punkte gutschreiben zu lassen.

**Punkte dazukaufen:**

Bei Spielende kostet jeder Punkt \$ 1 000. Und weil \$ 100 auch viel Geld sind, gibt's dafür noch einen Zehntel Punkt. Das wären also bei \$ 3 500 = 3,5 Punkte, alles klar!?

**Punktekonto:**

Die dazugewonnenen Punkte sollten vom Notar immer aufaddiert werden. So ist für alle laufend der aktuelle Punktestand ersichtlich.

**Sonntag:**

Sollte die Glückskarte einen Ort angeben, auf dem das Auto bereits steht, müßt Ihr eine weitere Karte ziehen.

**Übersteigern:**

Wer bei der Versteigerung mehr Geld bietet, als er tatsächlich noch Geld hat, muß \$ 2 000 Strafe zahlen. Wer weniger als \$ 2 000 hat, muß sein ganzes Geld abgeben. Die Versteigerung müßt Ihr am selben Wochentag noch einmal durchführen.

**Versteigern:**

Bitte seid so fair und ruft Eure Gebote so aus, daß etwas langsamere Mitspieler auch eine Chance haben, mitzusteigern.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

