

**Spiel-Ende-Karte**

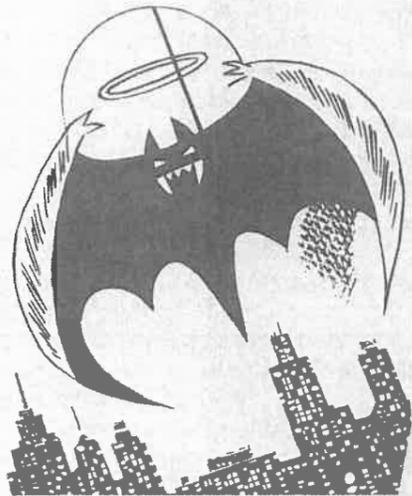
► Sobald diese Karte aufgedeckt wird, sind wir am

**ENDE DES SPIELS**

► Nun zählt jeder Spieler seine Kartenwerte rechts oben zusammen und setzt seine Ottokars auf die Top-Favoriten der jeweiligen Farbe, um deren Werte zu verdoppeln.

► Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Das übriggebliebene Geld zählt zum Schluß nichts mehr.

© 1994 Ravensburger Spieleverlag

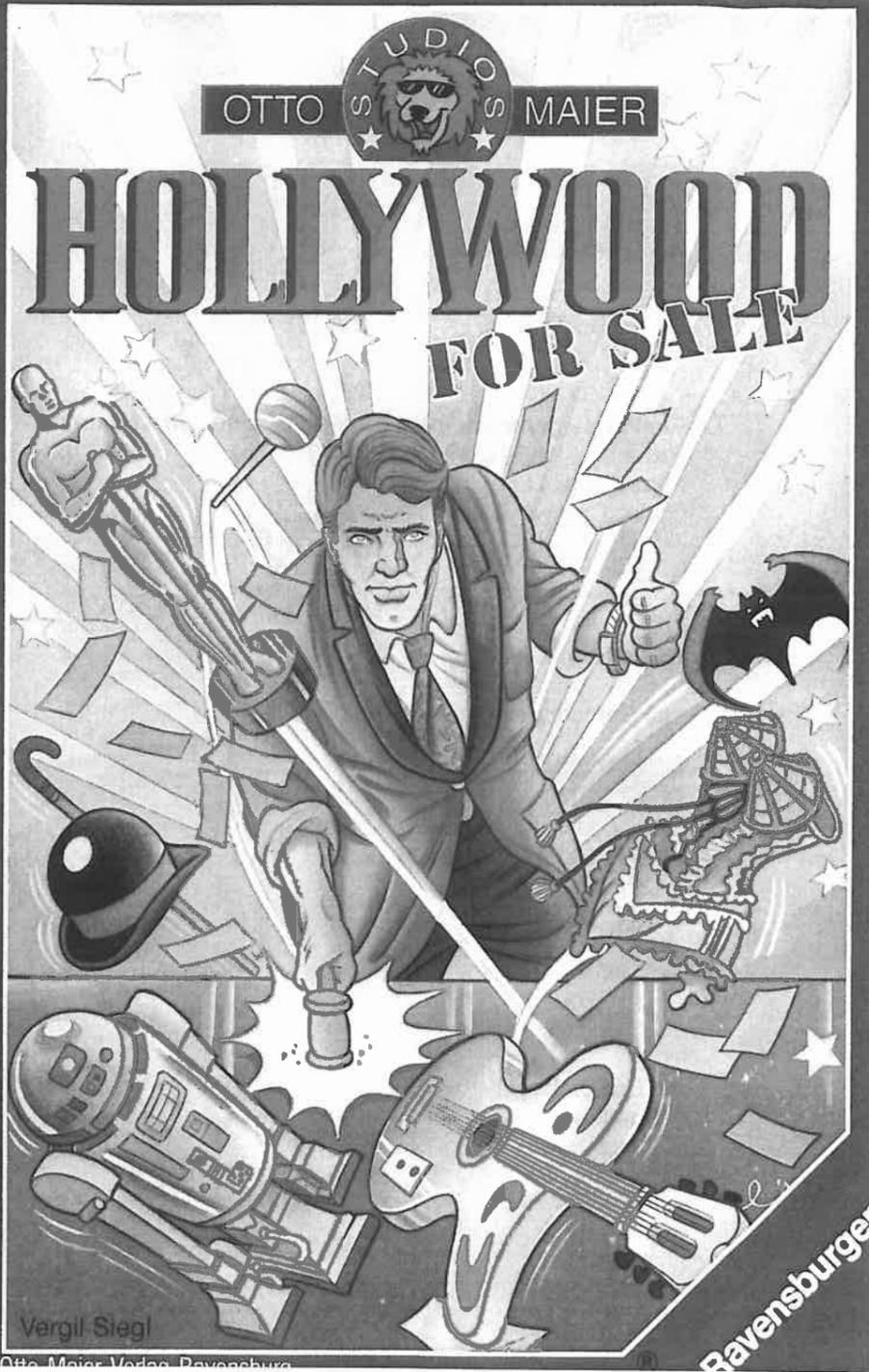


Otto Maier Verlag Ravensburg



Ravensburger  
220153

© 1994 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Vergil Siegl

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

OTTO MAIER  
**HOLLYWOOD**  
 FOR SALE

Ein Versteigerungs-Poker für 3-6 Personen ab 12 Jahren  
 Ravensburger Spiele® Nr. 27 005 7  
 Autor: Vergil Siegl  
 Grafik: Comicon S.L.

**SPIELINHALT**

35 Hollywood-Karten

200 Geldscheine



75 x 10 000 \$



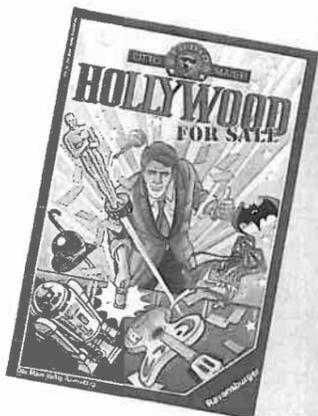
30 x 50 000 \$



65 x 100 000 \$

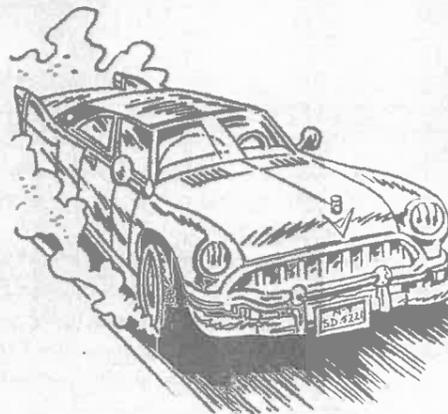


30 x 200 000 \$



1 Kurzspielregel  
 1 Spielregel

Das Spiel ist ein Versteigerungs-Poker für 3-6 Personen ab 12 Jahren. Es wird mit 35 Hollywood-Karten und 200 Geldscheinen gespielt. Die Regeln sind im Spielregelbuch enthalten.



Wer ersteigert sich die wertvollsten Erinnerungsstücke aus der Rock- und Filmwelt? Ob der Chevrolet von James Splean aus „Jenseits von Schweden“ oder der Lolly von Kuhjack – fast alles ist gefragt – hat aber auch seinen stolzen Preis!

Wer beim Poker starke Nerven zeigt, sein Geld höchst sinnvoll verjubelt und dazu noch eine Portion Glück hat, kann dieses Spiel beinahe nicht verlieren.

Zu Spielbeginn gibt's für jeden Spieler erstmal 2 000 000 \$ (in Worten: zwei Millionen) in bar:

10 x 10 000 Dollar
4 x 50 000 Dollar
9 x 100 000 Dollar
4 x 200 000 Dollar

Das restliche Geld wird nach Werten sortiert, dient als Bank und wird von einem Spieler verwaltet.

Zuerst wird die Spiel-Ende-Karte aussortiert, anschliessend werden die restlichen Karten gemischt.

Dann werden pro Spieler verdeckt 3 Karten vom Stapel abgezählt und als kleiner Stapel beiseite gelegt. Nun wird die Spiel-Ende-Karte in den Reststapel gemischt, und die zuvor abgezählten Karten wieder auf den Reststapel in der Tischmitte gelegt. **So, jetzt aber rein in den Cadillac und ab nach Hollywood.**

## DAS SPIEL BEGINNT

► Derjenige in Eurer Runde, der Arnold Schwarzenegger oder Marilyn Monroe am ähnlichsten sieht, darf als Startspieler das Spiel beginnen.

► Er, sowie anschließend seine Mitspieler, haben nichts anderes im Sinn, als die skurrilsten Gegenstände aus der Glitzerwelt Hollywoods zu einem möglichst hohen Preis unter den Mitspielern zu versteigern. Der Clou an der Geschichte ist, daß nur der Auktionator weiß, welcher Gegenstand gerade versteigert wird!

### Die Hollywood-Karten

► In Hollywood dreht sich die Welt schneller: Was heute noch top ist, ist morgen schon ein Flop!

► Deshalb haben die Gegenstände unterschiedliche Werte zwischen „0“ und „12“. Sie stehen rechts oben auf den Karten. Für den einen schmuggelt sich eine glorreiche „12“ ins Spiel – Glück gehabt! Kurz darauf fährt dafür der nächste Spieler mit einer „0“ beinahe in die Pleite.

► Die Werte werden zum Schluß des Spiels addiert. Wer sich die höchste Summe ersteigern konnte, ist dann der Sieger. Und wie im richtigen Leben ist auch bei diesem Spiel Geld nicht alles: Es zählt zum Schluß nämlich überhaupt nichts mehr!

### Aber zurück zu Arnold unserem Startspieler

► Er zieht die oberste Karte vom Stapel und sieht sie sich an, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen. Da kein Mitspieler einen blassen Schimmer vom Wert der Karte hat, geht eine muntere Versteigerung los.

► Es könnte ja immerhin das 12-Punkte-Superangebot „Sauerstoffzelt von Sexy-Dancer Michael Dschäcksen“ sein (oder auch nicht)! Klar, daß dafür eine hübsche Summe Geld auf den Tisch gelegt werden muß.



## DIE VERSTEIGERUNGSRUNDE



► Arnold gibt das erste Gebot (mind. 10 000 \$) ab, danach läuft die Versteigerung des Gegenstandes im Uhrzeigersinn reihum.

► Wohlgedemert, nur Arnold selbst weiß, wie wertvoll das Teil gerade ist, das er seinen Mitspielern anzudrehen versucht. Deshalb bietet er selbst fleißig mit.

► Solange ein Spieler mitbieten will, muß er mit seinem Angebot um mindestens 10 000 \$ über dem Angebot seines Vorbieters liegen. Möchte ein Spieler aussteigen oder kann er nicht mehr mitbieten, dann sagt er einfach „weg!“ und gibt für diese Karte kein Angebot mehr ab. Er kann in diese Versteigerung auch nicht mehr einsteigen.

► Die Versteigerung ist in dem Augenblick beendet, in dem nur noch ein Spieler übrig bleibt. Dies kann auch der Auktionator selbst sein.

### Die Enthüllung

► Der Spieler mit dem höchsten Gebot, zahlt den von ihm zuletzt genannten Geldbetrag in die Bank ein (Restgeld zurück) und erhält dafür die Karte, die er offen vor sich ablegt.

► Und spätestens in diesem Augenblick löst sich die Spannung, ob ein wertloser Kitsch aus Hollywood für unsagbar viel Geld versteigert wurde, oder ob ein Spieler das Glück hatte, sich für ein paar schlappe Mark ein superwertvolles Top als Souvenir zu ersteigern.

► Der linke Mitspieler des Auktionators leitet die nächste Versteigerungsrunde ein. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel usw.



#### Beispiel einer Versteigerungsrunde

► Arnold zieht die Karte, auf der der Metall-BH von Mega-Star Ma Donna abgebildet ist. Dieser ist 9 Punkte wert, aber das weiß nur Arnold. Er macht seine Mitspieler, durch Anspielungen und Umschreibungen aller Art, auf die Karte scharf: „Ist ein ziemlich heißes Eisen!“

► Sein Einstiegspreis von lockeren 50 000 \$ weckt sofort das Mißtrauen in der Runde. Arnolds Mitspielerin zur linken ist nun mit ihrem Angebot an der Reihe und überbietet ihn um 10 000 \$. Sie bleibt auch während der ganzen Versteigerung seine härteste Konkurrentin. Schließlich steigt aber auch sie bei 180 000 \$ als letzte aus.

► Nur Arnold bleibt übrig und streicht die Karte mit Ma Donnas Metall-BH mit einem zufriedenen Grinsen ein, nachdem er zuvor den Betrag an die Bank gezahlt hat.

#### BESONDERE VORFÄLLE

##### Der große Bluff

► Ist ein Versteigerer so clever und versteigert eine Karte mit dem Wert „0“, „4“ oder „5“ für mehr als 300 000 \$, bekommt er 100 000 \$ Provision für sein erfolgreiches Bluffen von der Bank ausbezahlt.

##### Wall Street Crash

► Wer den sprichwörtlichen schottischen Sparsinn nicht schon mit der Muttermilch genossen hat, wird im Spielverlauf immer wieder knapp an der Pleite „vorbeisegeln“. Und so ist es unausweichlich, daß sich der eine oder andere Spieler beim Mitbieten übernimmt.

► Um wieder zu Geld zu gelangen, kann jeder Spieler vor jeder Versteigerungsrunde eine oder mehrere bereits erworbene eigene Karten zu dem Preis an die Bank verkaufen, der auf jeder Karte unten in der Mitte aufgedruckt ist.

► Diese Karten gehen anschließend aus dem Spiel und können bei der Siegerermittlung natürlich nicht mehr mitgezählt werden.



#### SONDERKARTEN

##### Ottokar-Karten

► Mit einem Ottokar kann ein Spieler den Wert eines Gegenstandes der gleichen Farbe verdoppeln.

► **Beispiel:** Erinnern wir uns an Arnold, der Ma Donnas Metall-BH (grün) ersteigert hat. Zwei Runden später gelingt es ihm, einen grünen Ottokar zu erwerben. Am Ende des Spiels darf er somit den Wert der Ma Donna-Karte (oder irgendeiner anderen grünen, noch wertvolleren eigenen Karte) verdoppeln.



##### FLOP-Karten

► Wer als Versteigerer eine Flop-Karte mit dem Wert „0“ aufdeckt, hat noch lange nicht Pech gehabt. Er muß versuchen, möglichst clever zu pokern und den Preis wie bei einer normalen Hollywood-Karte in die Höhe zu treiben. Wenn er es gut macht, kann er dafür sogar noch eine Provision „kassieren“ (siehe „der große Bluff“).

► Pech für den Spieler, der sich die Flop-Karte ersteigert hat. Diese Karte ist absolut nichts wert.

► Ein schwerer Schicksalsschlag trifft den Auktionator, der zu hoch gepokert hat, und am Ende auf seiner Flop-Karte sitzenbleibt. Er muß diese Karte kaufen – und für sein mißglücktes Bluffen oft teuer bezahlen.