



KUNSTSTÜCK

Krimi-Kartenspiel

für clevere Kunstdiebe



GMEINER

Auf Beutezug ...

Für einen wahren Meisterdieb ist kein Auftrag zu schwierig. Auch nicht, wenn es darum geht, in Kunstmuseen von internationalem Rang einzubrechen und deren wertvollste Gemälde »mitgehen« zu lassen. Denn so klangvolle Namen wie da Vinci, Rembrandt oder van Gogh lassen die Herzen zwielichtiger Kunstsammler höher schlagen und versprechen satte Gewinne beim Verkauf.

Doch Vorsicht: Auch andere Diebe haben es auf die kostbaren Stücke abgesehen. Nur wer seine Beute gut versteckt, sich vor den Razzien der Polizei in Acht nimmt und die gestohlenen Gemälde clever an seine Auftraggeber verkauft, wird am Ende das beste Geschäft machen!

Ziel des Spiels

Als gewiefte Meisterdiebe versuchen die Spieler möglichst viele und wertvolle Gemälde zu stehlen. Auftraggeber geben dabei vor, welche Museen und welche Kunstepochen derzeit am gefragtsten sind.

Wer im Laufe des Spiels die meisten und wertvollsten Gemälde an die Auftraggeber verkaufen kann und damit den höchsten Ruhm unter den Dieben einheimst, darf sich am Ende zu Recht als Meister seines Faches und damit als Sieger des Spiels feiern lassen.

Inhalt

»Kunststück« ist ein Krimi-Kartenspiel für 2 bis 5 Spieler. Es enthält insgesamt 119 Karten, die sich wie folgt aufteilen:

Gemälde (72 Karten)

Die Gemälde stammen aus 6 Museen (Alte Nationalgalerie in Berlin, Gemäldegalerie Alte Meister in Dresden, Kunsthalle in Hamburg, Pinakothek in München, Staatsgalerie in Stuttgart, Städel Museum in Frankfurt am Main) und 6 Kunstepochen (Barock, Biedermeier, Impressionismus, Realismus, Renaissance, Romantik). Pro Museum und Epoche gibt es je 12 Gemälde, darunter je 2 gefälschte Gemälde.

Auf jeder Gemäldekarte sind in roter Schrift das Museum und in grüner Schrift die Epoche angegeben. Unter dem Gemälde befinden sich Zusatzinformationen: Maler, Titel, Entstehungszeitpunkt, Museum/Ausstellungsort. Handelt es sich bei einem Gemälde um eine Fälschung, ist dies auf der Karte vermerkt.

Außerdem sind auf jeder Gemäldekarte oben der Wert (1 – 6 Punkte) und unten die Verkäuflichkeit (1 – 6 Punkte) angegeben. Grundsätzlich gilt: Je wertvoller ein Gemälde ist, desto geringer ist seine Verkäuflichkeit – und umgekehrt.



Gemäldekarten (Beispiele)

Aufträge (36 Karten)

Die Aufträge zeigen an, was im Moment auf dem »Markt« besonders gefragt ist und sich damit gut verkaufen lässt. Auf den Auftragskarten ist entweder ein spezielles Museum oder eine bestimmte Epoche angegeben.

Pro Museum und pro Epoche gibt es 3 identische Auftragskarten.



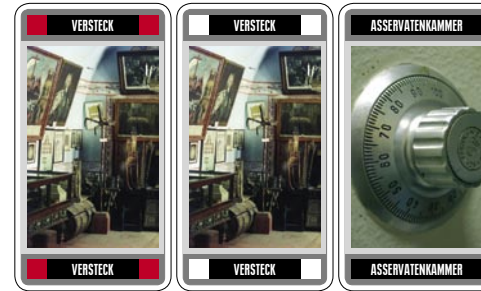
Auftragskarten (Beispiele)

Verstecke und Asservatenkammer (9 Karten)

Jeder Spieler besitzt ein Versteck für seine Gemälde, das nur er allein nutzen kann. In einem solchen Versteck können maximal 3 Gemälde abgelegt werden. Diese 5 Versteckkarten haben die Farben rot, gelb, grün, blau und violett.

Zusätzlich gibt es 3 gemeinsame Verstecke (weiße Versteckkarten), die von allen Spielern zum Verstecken von Gemälden genutzt werden können. In einem gemeinsamen Versteck dürfen höchstens 5 Gemälde liegen.

In die Asservatenkammer der Polizei kommen alle Gemälde, die bei einer Razzia nicht in ein anderes Versteck gebracht werden konnten. Ihre Kapazität ist unbegrenzt.



Versteckkarten (Beispiele) und Asservatenkammerkarte

Razzia und Großrazzia (2 Karten)

Mit der Razziakarte kann ein Spieler in einem gemeinsamen Versteck oder in einem Versteck eines Mitspielers eine Polizeirazzia auslösen. Bei einer Razzia müssen die Gemälde des betroffenen Verstecks in andere Verstecke gebracht und/oder auf die Hand genommen werden.

Mit der drohenden Großrazzia der Polizei wird die letzte Runde des Spiels eingeläutet. Wird diese Karte aufgedeckt, kommt danach jeder Spieler noch genau einmal an die Reihe, bevor die Endwertung erfolgt.



Razziakarte und Großrazziakarte (Vor- und Rückseite)

Vorbereitetes
Kartendeck
bei 2 Spielern

Spielablauf

Wer zuletzt ein Bild gemalt hat, beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Der Spieler, der an der Reihe ist, führt nacheinander 3 Aktionen aus. Die Reihenfolge dieser Aktionen ist festgelegt. Es ist auch möglich, dass der Spieler nur zwei, nur eine oder gar keine der Aktionen in seinem Zug ausführen kann.

Bei allen Aktionen sind die folgenden **Grundregeln** immer zu beachten (vergleiche auch Abbildung auf S. 6/7):

- Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt mehr als 3 Karten (Gemälde und Aufträge) auf der Hand halten.
- Rechts neben dem Auftragskartenstapel werden die Aufträge immer offen nebeneinander abgelegt. Achtung: Identische Auftragskarten werden offen übereinander gelegt.

Es dürfen insgesamt nicht mehr als 5 verschiedene Aufträge offen nebeneinander liegen.

- Das in seiner Spielfarbe gekennzeichnete Versteck eines Spielers ist nur ihm selbst zugänglich.

In das eigene Versteck darf ein Gemälde immer nur rechts neben die bereits liegenden Gemälde gelegt werden. Aus dem eigenen Versteck dürfen die Gemälde nur von rechts nach links entnommen werden.

Es dürfen insgesamt nicht mehr als 3 Gemäldekarten im eigenen Versteck eines Spielers liegen.

- Die 3 weißen Verstecke sind allen Spielern zugänglich.

In ein gemeinsames Versteck darf ein Gemälde immer nur rechts neben die bereits liegenden Gemälde gelegt werden. Aus einem gemeinsamen Versteck dürfen die Gemälde nur von rechts nach links entnommen werden.

Es dürfen insgesamt nicht mehr als 5 Gemäldekarten in einem gemeinsamen Versteck liegen.

- In die Asservatenkammer werden nur diejenigen Gemälde gelegt, die bei einer Razzia nicht umverteilt werden können, weil überall bereits die maximale Kartenzahl erreicht wurde.

In die Asservatenkammer darf ein Gemälde immer nur rechts neben die bereits liegenden Gemälde gelegt werden. Aus der Asservatenkammer dürfen die Gemälde nur von rechts nach links entnommen werden.

In der Asservatenkammer können beliebig viele Gemäldekarten liegen.

- Für die Erfüllung eines Auftrags sind mindestens 2 Gemälde eines Museums oder einer Kunstepoche erforderlich, deren Verkäuflichkeit mindestens einen Gesamtwert von 7 Punkten hat.

Dabei ist zu beachten, dass niemals ein Original und seine Fälschung gemeinsam verkauft werden dürfen.

Aktion 1: Neue Karte aufnehmen

Der Spieler nimmt 1 Karte von einem der beiden Nachziehstapel (Gemälde oder Aufträge) auf die Hand.

Gemälde: Hat ein Spieler bereits 3 Karten auf der Hand, legt er die gezogene Gemäldekarte offen in sein eigenes Versteck oder in eines der gemeinsamen Verstecke.

Auftrag: Hat ein Spieler bereits 3 Karten auf der Hand, legt er den gezogenen Auftrag offen rechts neben den Auftragskartenstapel.

Achtung: Hat ein Spieler schon 3 Karten auf der Hand und die Verstecke sind voll belegt (Gemälde) bzw. es liegen schon 5 verschiedene Auftragskarten rechts vom Auftragskartenstapel (Aufträge), darf er keine entsprechende Karte nachziehen!

Aktion 2: Karte verschieben / spielen

Der Spieler hat die Wahl. Er kann

- eine Karte von der Hand ausspielen, oder
- ein Gemälde auf die Hand nehmen, oder
- ein Gemälde verschieben, oder
- eine Razzia auslösen.

Eine Karte von der Hand ausspielen

Der Spieler kann entweder 1 Gemälde oder 1 Auftrag von der Hand ausspielen. Das Gemälde legt er offen in sein eigenes oder in ein gemeinsames Versteck, den Auftrag rechts neben den Auftragskartenstapel.

Ein Gemälde auf die Hand nehmen

Der Spieler kann 1 Gemälde aus seinem eigenen Versteck, aus einem gemeinsamen Versteck oder aus der Asservatenkammer auf die Hand nehmen. Dabei darf er nur ein ganz rechts liegendes Gemälde nehmen.

Ein Gemälde verschieben

Der Spieler kann 1 Gemälde in der Auslage verschieben. Hierzu nimmt er das Gemälde ganz rechts aus dem eigenen Versteck, einem gemeinsamen Versteck oder der Asservatenkammer und legt es offen rechts in das eigene oder in ein (anderes) gemeinsames Versteck.

Eine Razzia auslösen

Der Spieler kann eine Razzia auslösen, wenn die Razzia-karte zu dem Zeitpunkt neben der Asservatenkammer (nur beim Spielstart), einem gemeinsamen Versteck oder seinem eigenen Versteck liegt. Hierzu verschiebt er die Razziakarte entweder links neben ein anderes gemeinsames Versteck oder links neben das Versteck eines Mitspielers.

Legt der Spieler die Razziakarte neben ein gemeinsames Versteck, darf er selbst alle dort liegenden Gemälde nacheinander – beginnend mit der ganz rechten Karte – aus dem Versteck nehmen und für jedes einzelne entscheiden, ob er es entweder offen in ein anderes gemeinsames Versteck oder offen in das eigene Versteck legt oder ob er es verdeckt auf die Hand nimmt.

Legt der Spieler die Razziakarte neben das Versteck eines anderen Spielers, muss dieser andere Spieler alle dort liegenden Gemäldekarten nacheinander – beginnend mit der ganz rechten Karte – aus dem Versteck nehmen und entsprechend neu verteilen.

Gemälde, die bei einer Razzia weder in ein anderes Versteck gelegt, noch auf die Hand genommen werden können, müssen offen in die Asservatenkammer gelegt werden.

Nach Abschluss einer Razzia bleibt die Razziakarte solange links neben dem Versteck liegen, bis von einem Spieler eine neue Razzia in einem anderen Versteck ausgelöst wird. Befindet sich die Razziakarte neben dem Versteck eines Spielers, so kann nur dieser die nächste Razzia in einem anderen Versteck auslösen.

Aktion 3: Auftrag erfüllen

Der Spieler kann 1 Auftrag erfüllen, den er auf der Hand hält oder der offen neben dem Stapel der Auftragskarten liegt.

Die entsprechende Auftragskarte legt er offen vor sich ab. Dann teilt er mit, wie hoch der Gesamtwert an Verkäuflichkeit – mindestens 7 – der passenden Gemälde aus seinem eigenen Versteck, aus den gemeinsamen Verstecken und/oder von seiner Hand ist, die er zur Erfüllung des Auftrags einsetzen möchte.

Achtung: Hierbei muss natürlich beachtet werden, dass Gemälde aus den Verstecken nur von rechts nach links entnommen werden dürfen. Liegt also rechts neben einem passenden Gemälde noch ein anderes nicht passendes Gemälde, kann das passende Gemälde nicht für die Erfüllung des Auftrags berücksichtigt werden.

Selbstverständlich können auch mehrere passende Gemälde, die direkt nebeneinander liegen, für die Auftragserfüllung eingesetzt werden – sofern sie von rechts aus dem Versteck genommen werden können.

Die Mitspieler können jetzt in Spielerreihenfolge um die Erfüllung des Auftrags mitbieten, indem sie die Gesamtwerte an Verkäuflichkeit ihrer passenden Gemälde (eigenes Versteck, gemeinsame Verstecke und/oder Hand) nennen. Wer an der Reihe ist, muss einen höheren Wert nennen als den aktuellen. Kann oder will ein Spieler das nicht, bietet er nicht mehr weiter mit um diesen Auftrag.

Der Spieler, der letztendlich die Gemälde mit der höchsten Verkäuflichkeit bietet, legt die Auftragskarte zusammen mit den entsprechenden Gemälden offen vor sich ab.

Spielende

Deckt ein Spieler mit »Aktion 1 – Neues Gemälde aufnehmen« die im Gemäldekartenstapel liegende Großbrazziakarte auf, läutet er damit die letzte Runde ein. Er legt die Großbrazziakarte offen vor sich ab und führt seinen Spielzug normal zu Ende (mit den Aktionen 2 und 3).

Danach kommen seine Mitspieler jeweils noch einmal mit einem kompletten Zug an die Reihe.



*aufgedeckte
Großbrazzi-
karte*

Endwertung

Jeder Spieler addiert die Werte aller Gemälde, die er an Auftraggeber verkaufen konnte (= erfüllte Aufträge). Derjenige Spieler, der den höchsten Gesamtgemäldewert erreicht hat, darf sich als Meisterdieb und Sieger des Spiels feiern lassen.

Haben zwei oder mehr Spieler den gleichen Gesamtgemäldewert erreicht, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Aufträge erfüllen konnte. Sollte auch hier ein Gleichstand bestehen, gibt es mehrere Sieger.

Nach dem Spiel

Nicht stehlen, aber besichtigen, kann man alle im Spiel vorhandenen Gemälde natürlich auch »live und in Farbe«, und zwar in diesen Museen:



Alte Nationalgalerie

Bodestraße 1 - 3, 10178 Berlin
Tel.: 030/20905801,
www.alte-nationalgalerie.de



Gemäldegalerie Alte Meister

Semperbau am Zwinger, Theaterplatz 1,
01067 Dresden
Tel.: 0351/49146679, www.skd-dresden.de



Hamburger Kunsthalle

Glockengießerwall, 20095 Hamburg
Tel.: 040/428131200,
www.hamburger-kunsthalle.de



Pinakothek

Kunstareal München, Barer Straße,
80333 München
Tel.: 089/238050, www.pinakothek.de



Staatsgalerie Stuttgart

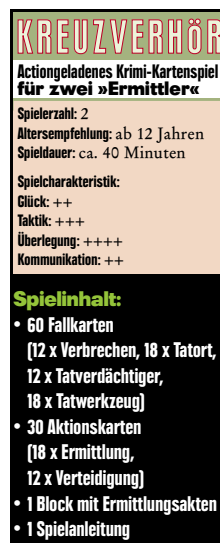
Konrad-Adenauer-Str. 30 - 32,
70173 Stuttgart
Tel.: 0711/470400, www.staatsgalerie.de



Städel Museum

Dürerstr. 2, 60596 Frankfurt am Main
Tel.: 069/6050980,
www.staedelmuseum.de

Einmal selbst Ermittler sein Spannendene Krimiabende zu zweit



Sie sind einer der besten Ermittler des Bundeskriminalamts (BKA). Bei einer Großrazzia ist Ihnen ein »dicker Fisch« ins Netz gegangen. Der mit internationalem Haftbefehl gesuchte Gangster weiß von einem Verbrechen, das schon in Kürze stattfinden soll. Handeln Sie, bevor es zu spät ist! Verhören Sie den Mann und finden Sie schnellstmöglich heraus,

- welches Verbrechen geplant ist,
- wo es stattfinden soll,
- wer der mutmaßliche Täter ist und
- welches Tatwerkzeug er benutzt!

Bei Ihren Ermittlungen können Sie sich auf verschiedene Hilfsmittel stützen. Aber rechnen Sie auch damit, dass Ihnen so mancher Stein in den Weg gelegt wird!



Kreuzverhör

ISBN 978-3-89977-
679-9 · € 12,90

KUNSTSTÜCK

Actiongeladenes Krimi-Kartenspiel
für clevere Kunstdiebe

Spielerzahl: 2 bis 5

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Spieldauer: 60+ Minuten

Spielcharakteristik:

Glück: +

Taktik: +++

Überlegung: +++

Kommunikation: ++

Spielinhalt:

119 Karten

- 72 Gemälde
- 36 Aufträge
- 8 Verstecke
- 1 Asservatenkammer
- 1 Razzia
- 1 Großrazzia
- 1 Spielanleitung

Alle Rechte vorbehalten.

Farb- und Inhaltsänderungen
vorbehalten. Nicht für Kinder
unter 3 Jahren geeignet, da
Kleinteile verschluckt werden
können.

Autorin: Sonja Klein

Gestaltung: Gmeiner-Verlag

© 2009 - Gmeiner-Verlag GmbH

Im Ehnried 5, D-88605 Meßkirch

Telefon 0 75 75/20 95-0

info@gmeiner-verlag.de

© J. Anger, M. Gade u.a. / PIXELIO

© S.M. Produkin-Gorskii / Visipix.com

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.hutter-trade.com



ISBN 978-3-89977-787-1 € 12,90



9 783899 777871

Für einen wahren Meisterdieb ist kein Auftrag zu schwierig. Auch nicht, wenn es darum geht, in Kunstmuseen von internationalem Rang einzubrechen und deren wertvollste Gemälde »mitgehen« zu lassen. Denn so klangvolle Namen wie da Vinci, Rembrandt oder van Gogh lassen die Herzen zwielichtiger Kunstsammler höher schlagen und versprechen satte Gewinne beim Verkauf.

Doch Vorsicht: Auch andere Diebe haben es auf die kostbaren Stücke abgesehen. Nur wer seine Beute gut versteckt, sich vor den Razzien der Polizei in Acht nimmt und die gestohlenen Gemälde clever an seine Auftraggeber verkauft, wird am Ende das beste Geschäft machen!

»... Mit diesem Spiel ist dem Gmeiner-Verlag wieder ein echter ›Coup‹ gelungen, der Spiele- und Krimifans gleichermaßen begeistern wird. Im Wettstreit um den Titel des besten Kunstdiebs sind Raffinesse, Taktik und Timing gefragt!«

KRIMIJOURNAL



GMEINER