

Tim Rogasch

# Lady Richmond

EIN ERZOCKTES ERBE

TL 86932 1/16



Ein rasantes Versteigerungs-  
spiel für 2-5 abgebrühte  
Zockerasse ab 8 Jahren

CHRISSEFF '16

**HABA**<sup>®</sup>

**H**ochspannung im Auktionshaus Wetherby. Nachdem Lady Richmond plötzlich und unerwartet in den Armen ihres jugendlichen Liebhabers Jacques Monetaire verstarb, trifft sich der ganze Familienclan, um sich um das große Erbe zu streiten. Denn leider hat die ehrenwerte Lady Richmond kein Testament hinterlassen und die potentiellen Erben können sich nicht darauf einigen, wie die Sammlung an Kunstwerken und Antiquitäten, aber auch an Ramsch und Trödel aufgeteilt werden soll. Der Anwalt und Nachlassverwalter der Familie, Mr. Harmsworth, weiß sich keinen anderen Rat, als die einzelnen Objekte der umfangreichen Sammlung unter den Erben zu versteigern. Das ist jedoch gar nicht so einfach. Schließlich hat sich im Auktionshaus Wetherby eine ziemlich explosive Gesellschaft zusammengefunden ...



**Fiona Smith-Richmond:** Lady Richmonds Tochter Fiona ist eine vor Selbstbewusstsein strotzende Zicke. Verwöhnt, aufbrausend und skrupellos hat sie sich dank des Vermögens ihrer Mutter bisher immer genommen, was sie wollte! Nehmt euch vor ihr in Acht: Weil ihr Vater kein Lord war und sie deshalb nicht wie ihre Mutter den Titel Lady tragen darf, befürchtet sie, dass sie bei allem zu kurz kommt.



**Sir Harvey Devenport:** Lady Richmonds Neffe ist nicht unbedingt die hellste Kerze am Leuchter. Als Sohn aus altem Adel ist er viel mehr an den kulinarischen Genüssen des Lebens interessiert als am rauen Geschäftsleben. Aber lasst euch von seiner gutmütigen Erscheinung nicht täuschen, denn er weiß genau, wie viele gefüllte Wachtelpasteten man für jedes einzelne Objekt in der Auktion bekommt.



**Sir Arthur Richmond IV.:** Lady Richmonds Bruder ist finanziell überhaupt nicht auf das Erbe seiner Schwester angewiesen. Aber sein Familienstolz lässt es nicht zu, dass die wertvollen Kunstgegenstände in fremde Hände gelangen. Schließlich sind einige der Stücke schon seit Generationen in Familienbesitz. Und so wird aus dem Gentleman alter Schule ein knallhart kalkulierender Geschäftsmann.



**Lady Esther Richmond-Devenport:** Die jüngere Schwester von Lady Richmond und Mutter von Sir Harvey Devenport ist eigentlich eine nette alte Dame. Aufgrund ihres hohen Alters kann sie nicht mehr so viel sehen und ist mittlerweile auch sehr klein geworden. Sie ist viel bescheidener als ihre verstorbene Schwester, aber natürlich möchte sie ebenso ein Stück des Kuchens.



**Jacques Monetaire:** Auf einer Reise nach Paris hatte Lady Richmond vor einigen Jahren einen jugendlichen, attraktiven Liebhaber als Souvenir mitgebracht: den schmeichelhaften Jacques Monetaire. Jacques behauptet, ein großer französischer Poet zu sein, der in Lady Richmond seine seelenverwandte Muse gefunden hat. Aber in Wirklichkeit ging es ihm nur um das zu erwartende Erbe. Seit Lady Richmonds Tod muss er sein arrogantes Auftreten und seine wahren Absichten auch nicht mehr verheimlichen.

## SPIELINHALT



1 Spielplan



15 Mogelplättchen



50 Münzen



1 Geldschatulle



1 Auktionsstein



12 Auktionatorkarten



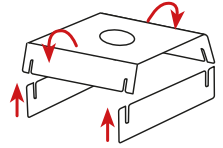
37 Objektkarten

Während der turbulenten Auktion versuchen die Erben, die besten Teile der Hinterlassenschaft für sich zu ersteigern und den wertlosen Plunder ihren Konkurrenten zuzuschieben. Dabei spielen sie nicht immer fair, sie schummeln, vertauschen und leihen sich auch mal ungefragt Geld bei einem Mitbieter.

Wer im Getümmel der Auktion die Übersicht behält und sein Geld mit Bedacht einsetzt, schafft es am Ende sich die besten Stücke zu sichern und die turbulente Zockerei um Lady Richmonds Erbe zu gewinnen.

## SPIELAUFBAU

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Steckt die dreiteilige Geldschatulle zusammen und stellt sie daneben. Mischt alle Spielkarten verdeckt und legt sie als Nachziehstapel dazu. Lasst noch Platz für einen Ablagestapel.



Der Auktionsstein wird in die Mitte des Spielplans gestellt. Legt auf jedes Feld des Spielplans verdeckt eine Karte vom Nachziehstapel.

Jeder Spieler wählt einen Charakter aus und legt die dazugehörigen 3 Mogelplättchen (Schummeln, Tauschen, Ausleihen) offen vor sich aus. Außerdem erhält jeder Spieler 10 Münzen als persönlichen Vorrat. Übrige Münzen und Mogelplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

**Tip:** Am besten haltet ihr während des Spiels euren persönlichen Münzvorrat so geheim wie möglich. Denn wer will sich schon gerne ins Portemonnaie schauen lassen?



## SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler ist der Startspieler und deckt eine beliebige Karte auf dem Spielplan für alle gut sichtbar auf.

Jedes Mal wenn eine Karte auf dem Spielplan aufgedeckt wird, kann **jeder Spieler** entscheiden, ob er eine Versteigerung starten möchte. Dafür muss er den Auktionsstein schnappen. Es stehen alle **offen liegenden** Karten im Angebot.

Will keiner eine Versteigerung starten? Dann deckt der nächstfolgende Spieler die im Uhrzeigersinn nächste Karte für alle gut sichtbar auf. Das geht so lange, bis ein Spieler eine Versteigerung startet.

## VERSTEIGERUNG

### ◆ Auktionsstein schnappen:

Zum Start der Versteigerung musst du dir als Erstes den Auktionsstein schnappen.

### ◆ Startgebot ansagen:

Als Nächstes musst du dein Startgebot ansagen und entsprechend viele deiner Münzen vor dich auf den Tisch legen. Du bietest auf alle offen ausliegenden Karten auf dem Spielplan zusammen.

### ◆ Erhöhen oder passen:

Nach dem Startgebot kann der Spieler links von dir dein Gebot um mindestens eine oder auch mehr Münzen erhöhen und entsprechend viele Münzen vor sich legen. Wenn er nicht mitbieten möchte, kann er passen. So können reihum im Uhrzeigersinn nacheinander alle Spieler mitbieten, indem sie das jeweils aktuelle Gebot um mindestens eine oder auch mehr Münzen erhöhen (und entsprechend viele Münzen vor sich legen) oder passen.

Wer gepasst hat, darf in dieser Versteigerungsrunde nicht wieder ins Bieten einsteigen.

### ◆ Zuschlag:

Geboten wird so lange, bis kein Spieler mehr erhöhen möchte. Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält den Zuschlag. Er wirft seine gebotene Anzahl an Münzen in die Geldschatulle und nimmt alle offen ausliegenden Karten auf dem Spielplan als verdeckten Stapel zu sich. Die anderen Spieler dürfen ihre gebotenen Münzen wieder zu ihrem Vorrat nehmen.

Der Spieler, der den Zuschlag erhalten hat, deckt die nächstfolgende Karte auf dem Spielplan auf.

## Wichtige Versteigerungsregeln:

- ◆ **Achtung!** Hast du den Auktionsstein geschnappt und kannst kein Startgebot ansagen, weil du keine Münze hast? Dann musst du deine schon ersteigerten Karten verdeckt mischen, davon eine beliebige Karte ziehen und zur Strafe auf den Ablagestapel legen.
- ◆ **Fair Aufdecken:** Auch wenn es bei einer Auktion turbulent zugeht, solltest du die neue Karte immer so aufdecken, dass sie alle Mitspieler gleichzeitig sehen können. Das bedeutet: Fasse die Karte beim Aufdecken an der Seite an, die am weitesten von dir weg liegt und drehe sie zügig um. Am einfachsten geht dies, wenn du vorher den Spielplan so drehst, dass die Karte vor dir liegt.

## AUKTIONATORKARTEN

Wie bei jeder richtigen Auktion greift der Auktionator immer wieder in das Geschehen ein. Wenn eine der **blauen** Auktionatorkarten aufgedeckt wird, müsst ihr die entsprechende Anweisung sofort befolgen. Ihr dürft **keine** Versteigerung starten und somit **nicht** nach dem Auktionsstein schnappen!



- ◆ **Pause:** Der Auktionator ordnet eine Pause an. In diesem Moment wird nichts getan und der nächste Spieler ist an der Reihe.



- ◆ **Offene Karten abräumen:** Der Auktionator ist aufgrund mangelnder Gebote unzufrieden. Deshalb werden alle offenen ausliegenden Karten sofort vom Spielplan auf den Ablagestapel gelegt.



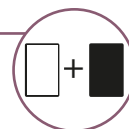
- ◆ **Alle Karten abräumen:** „Meine Auktion, meine Regeln“. Der Auktionator lässt alle ausliegenden Karten vom Spielplan abräumen und auf den Ablagestapel legen. Im Anschluss werden sofort 7 neue Karten vom Nachziehstapel verdeckt auf dem Spielplan ausgelegt.



- ◆ **Zahltag:** Ihr bekommt einen Anruf von eurer Bank, die euer Konto ausgleichen möchte. Öffnet die Geldschatulle. Die Spieler, die weniger als 10 Münzen in ihrem persönlichen Vorrat haben, dürfen ihn wieder auf 10 Münzen aufstocken. Vorher müssen die Spieler, die zu dem Zeitpunkt sogar 11 Münzen besitzen (siehe Mogelplättchen „Ausleihen“), die überzählige Münze abgeben.

Wenn die Anweisung des Auktionators ausgeführt wurde, deckt der nächste Spieler die nächstfolgende Karte auf.

Wenn die **rote** Auktionatorkarte „Ausverkauf“ aufgedeckt wird, passiert folgendes:



- ◆ **Ausverkauf:** Der Auktionator ist besonders guter Laune. Deshalb stehen in diesem Moment **alle offenen und verdeckt** Karten auf dem Spielplan im Angebot. Schnappt sich ein Spieler den Auktionsstein? Dann startet er damit die Versteigerung aller Karten.

Schnappt kein Spieler den Auktionsstein? Dann deckt der nächste Spieler die nächstfolgende Karte auf dem Spielplan auf und die Auktion „Ausverkauf“ erlischt.

Es kann durchaus vorkommen, dass bei einer späteren Versteigerung noch eine Auktionatorkarte „Pause“, „Zahltag“ oder „Ausverkauf“ offen auf dem Spielplan liegt. In diesem Fall nimmt derjenige, der den Zuschlag erhält, auch diese zu sich.

## DI E MOGELPLÄTTCHEN

Jeder Spieler, der in einer Versteigerung an der Reihe ist, kann **immer, bevor** er ein Gebot abgibt bzw. passt, ein oder mehrere Mogelplättchen ausspielen, um den anderen das Leben schwer zu machen:



- ◆ **Schummeln:** Was wohl als Nächstes kommt? Sieh dir geheim nacheinander zwei beliebige verdeckte Karten auf dem Spielplan an. Lege sie danach wieder verdeckt zurück.



- ◆ **Tauschen:** Mit diesem Mogelplättchen kannst du eine deiner bereits ersteinigten Karten mit einer Karte auf dem Spielplan vertauschen. Wenn du dir eine **offen** ausliegende Karte vom Spielplan nimmst, dann musst du deine Karte auch offen auf das freigewordene Feld legen. Nimmst du dir eine verdeckte Karte vom Spielplan, dann legst du deine Karte auch **verdeckt** auf das entsprechende Feld.

**Achtung!** Wenn du eine Auktionatorkarte **offen** zurück auf den Spielplan legst, dann wird sie dort nicht wieder aktiv! Wenn du sie **verdeckt** zurück auf den Spielplan legst, dann wird die Anweisung wieder ausgespielt, sobald die Karte umgedreht wird.

**Wichtig!** Das aktuelle Gebot bleibt bestehen, auch wenn zum Beispiel aus einem noblen Oldtimer ein olles Glas Soleier geworden ist.



- ◆ **Ausleihen:** Bist du knapp bei Kasse, kannst du dir eine Münze „ausleihen“. Es bleibt ja sozusagen in der Familie. Bestimme einen Spieler, der dir eine Münze aus seinem persönlichen Vorrat geben muss. Hat der entsprechende Mitspieler aber keine Münzen mehr, hast du leider Pech gehabt und gehst leer aus.

Wenn du ein Mogelplättchen ausgespielt hast, drehst du es um und darfst es im weiteren Spielverlauf nicht mehr verwenden.

Wenn alle Karten auf dem Spielplan versteigert wurden, zieht ihr 7 neue Karten nach und legt sie verdeckt auf den Spielplan. Wenn ein Spieler die letzte Karte auf dem Spielplan aufgedeckt hat und kein Spieler eine Versteigerung starten möchte, dann werden alle verbliebenen Karten abgeräumt und auf den Ablagestapel gelegt. Anschließend zieht ihr 7 neue Karten und legt sie verdeckt auf den Spielplan. Dann deckt der Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte auf und das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle Karten versteigert bzw. auf den Ablagestapel gelegt wurden und der Nachziehstapel leer ist.

Zählt jetzt die Punkte auf euren Objektkarten zusammen und zieht Negativpunkte ab. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Jagd um Lady Richmonds Erbe. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Objekte einer gleichen Kategorie (z. B. die größte Plüschtier-Sammlung) hat.

Autor & Redaktion: Tim Rogasch  
Illustration: Christian Effenberger

© HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302355

## KURZANLEITUNG

### SPIELZIEL

Wertvolle Erbstücke ersteigern, um am Ende die meisten Punkte zu haben

### SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Spielplan auslegen, Auktionsstein auf Mitte des Spielplans, Spielkarten mischen, als verdeckten Nachziehstapel bereithalten, auf jedes Feld verdeckt eine Karte vom Nachziehstapel
- ◆ Geldschatulle zusammenstecken
- ◆ Jeder Spieler bekommt: 3 Mogelplättchen eines Charakters und 10 Münzen

### SPIELABLAUF

Karte vom Spielplan aufdecken

- Keiner möchte Versteigerung starten? → nächste Karte aufdecken
- Beliebiger Spieler möchte Versteigerung starten? → Auktionsstein schnappen
- Versteigerung: Auktionsstein schnappen /→ Startgebot ansagen /→ Mitspieler können reihum passen oder erhöhen /→ Alle bis auf einen gepasst? Höchstbietender wirft gebotene Anzahl an Münzen in Schatulle, nimmt Karten zu sich
- Nächste Karte aufdecken

Alle 7 Karten der Auslage versteigert/abgeräumt oder aufgedeckt und keiner will Versteigerung auslösen? 7 neue Karten vom Nachziehstapel verdeckt auslegen.

### BLAUE AUKTIONATORKARTEN

- ◆ Pause: Kein Bieten erlaubt
- ◆ Offene Karten abräumen: Offen ausliegende Karten sofort auf Ablagestapel legen
- ◆ Alle Karten abräumen: Alle ausliegenden Karten auf Ablagestapel legen, 7 neue Karten vom Nachziehstapel verdeckt auslegen
- ◆ Zahltag: Geldschatulle öffnen, Geldvorrat auf 10 Münzen aufstocken bzw. reduzieren

### ROTE KARTE „AUSVERKAUF“

- ◆ **Ausverkauf:** Alle Karten der Auslage (offen und verdeckt) können ersteigert werden

### MOGELPLÄTTCHEN

Können je einmal ausgespielt werden (aber nur vor dem eigenen bieten oder passen), danach umdrehen.

- ◆ **Schummeln:** Spieler darf sich zwei verdeckt ausliegende Karten ansehen
- ◆ **Tauschen:** Bereits ersteigerte Karte mit Karte auf dem Spielplan tauschen
- ◆ **Ausleihen:** Münze von einem Mitspieler nehmen

### SPIELLENDE

Nachziehstapel leer und Spielplan leer = Spielende

Meisten Punkte = Gewinner

Gleichstand: der Spieler mit der höchsten Anzahl an Objektkarten einer Kategorie = Gewinner