



# ODD SHOP

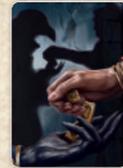
Willkommen bei *Odd Shop*, dem kuriosen Auktionshaus für alle Kuriositäten. Nutze dein eigenes Wissen, um die besten Gegenstände zu erbeuten, oder bezahle eine Fachkraft für ihre Expertise. Aber Vorsicht, nicht alle Gegenstände sind echt!



49 Gegenstandskarten unterteilt in 4 Kategorien



2 Fachkraft-Karten



1 Geschäftemacher



48 Credit-Karten



8 Authentifizierungskarten



1 Auktionshammer



1 Spielhilfe

## VORBEREITUNG

Nehmt euch je 1 Satz Credit-Karten (0, 5, 5, 5, 10, 10, 10, 20). Ihr könnt die Sätze anhand ihrer Markierungen unterscheiden. Legt die Fachkraft-Karten so hin, dass ihr sie alle gut erreichen könnt. Legt den Auktionshammer zunächst beiseite. Mischt die 8 Authentifizierungskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Fachkraft-Karten. Mischt alle Gegenstandskarten und

legt sie als verdeckten Stapel mittig zwischen euch. Dieser Stapel ist das „Auktionshaus“.

## ZIEL DES SPIELS

Erschaffe die wertvollste Sammlung. Zähle den Wert deiner Gegenstände und gegebenenfalls deine Boni zusammen. Wer den höchsten Goldwert erreicht, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten echten Gegenstände hat.

## ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald jemand den Auktionshammer zieht. Wo im Stapel der Auktionshammer ist, bestimmt, wie lange die Partie dauert.

- 5 Runden = 30 Minuten (Auktionshammer nach 25 Karten)
- 7 Runden = 40 Minuten (Auktionshammer nach 35 Karten)
- 9 Runden = 60 Minuten (Auktionshammer nach 45 Karten)
- Alle Karten = 80 Minuten (kein Auktionshammer)

In jeder Runde verwendet ihr 5 Karten. Spielt ihr 5 Runden lang, legt den Auktionshammer verdeckt unter die 25. Karte des Auktionshauses. Achtung: Wann immer ihr mit dem Auktionshammer spielt, kommen nicht alle Karten ins Spiel. Das hat Einfluss auf die Bonuspunkte.

## ABLAUF

Zu Beginn jeder Runde eröffnet ihr eine Auktion, indem ihr 5 Gegenstandskarten und 5 Authentifizierungskarten auslegt. Dann dürft ihr eine Fachkraft zu Rate ziehen. Anschließend gebt ihr mithilfe eurer Credit-Karten nacheinander eure Gebote ab. Nachdem der Verkauf der Gegenstände abgeschlossen ist, dürft ihr miteinander verhandeln und tauschen. Schließlich wird der

Wert der Gegenstände enthüllt. Sobald ihr mit dem Tauschen fertig seid, beginnt eine neue Runde und somit eine neue Auktion. Alle nehmen ihre Credit-Karten wieder auf die Hand.

## AUKTION ERÖFFNEN:

Mischt die Authentifizierungskarten und legt 5 verdeckt in einer Reihe auf dem Tisch aus. Legt die übrigen 3 zurück an ihren Platz. Zieht 5 Karten vom Auktionshaus und legt sie offen auf die Authentifizierungskarten. Die Auktion sollte so aussehen:



Alle Gegenstandskarten müssen versteigert werden. Fangt mit der neben dem Auktionshaus an und geht dann die Reihe durch. Sobald die 5 Gegenstände verkauft sind, endet die Auktion und das Tauschen beginnt (siehe „Tauschen“).

## BIETEN:

Ihr alle **müsst** für jeden Gegenstand ein Gebot abgeben. Gebote gebt ihr mithilfe eurer Credit-Karten ab. Entscheide, wie viele Credits du für das aktuelle Gebot nutzen möchtest. Gehen dir die Credit-Karten aus, kannst du in dieser Runde keine Gebote mehr abgeben.

## STANDARDAUKTION:

Jede Partie *Odd Shop* beginnt mit einer Standardauktion. Ab der 2. Runde hängt die Spielreihenfolge davon ab, wer Geschäftemacher ist. In einer Standardauktion seid ihr alle

gleichzeitig dran. Überlegt euch eure Gebote und legt sie alle gleichzeitig offen vor euch ab. Wer das höchste Gebot gemacht hat, bekommt den Gegenstand. Nimm dir den Gegenstand zusammen mit der verdeckten Authentifizierungskarte darunter und lege die Karten vor dich hin. Die Authentifizierungskarte bleibt verdeckt. Lege die Credit-Karten, mit denen du den Gegenstand gewonnen hast, beiseite. Du kannst sie in dieser Runde nicht mehr nutzen. Alle anderen nehmen ihre Credit-Karten, mit denen sie auf den Gegenstand geboten haben, wieder auf die Hand.

## GLEICHE GEBOTE:

Falls mehrere von euch das gleiche Gebot abgeben, kommt es zu einer zusätzlichen Bietrunde. Ihr dürft euer Gebot zurückziehen und aus der Auktion aussteigen. Falls mind. 2 von euch weiterbieten wollen, müssen diejenigen ihrem Gebot 1 weitere Credit-Karte hinzufügen. (Geht dabei reihum vor.) Sobald alle Beteiligten ihre Karte gelegt haben, deckt sie auf. Falls es wieder zu einem Gleichstand kommt, endet die Auktion trotzdem. Werft die Gegenstandskarte ab und legt die Authentifizierungskarte in den Vorrat zurück, ohne sie anzusehen. Warst du an der Zusatzrunde beteiligt, lege 1 deiner genutzten Credit-Karten beiseite. Du kannst sie in dieser Runde nicht mehr nutzen.

## GESCHÄFTEMACHER:

Wer am Ende der Runde die meisten Credits auf der Hand übrig hat, wird Geschäftemacher. Nimm die Geschäftemacher-Karte und lege sie vor dir aus. Dies verleiht dir das Privileg, das letzte Gebot abzugeben. Von jetzt an gebt ihr eure Gebote





im Uhrzeigersinn der Reihe nach ab. Wer links vom Geschäftemacher sitzt, fängt an. Falls am Ende der Runde Gleichstand herrscht, wer die meisten Credits übrig hat, legt ihr die Geschäftemacher-Karte in die Mitte des Tisches zurück. Die nächste Auktion ist wieder eine Standardauktion.

### AUTHENTIFIZIERUNG:

Sobald alle 5 Gegenstandskarten verkauft sind, dürft ihr eure neu erworbenen Güter prüfen. **Davor dürft ihr untereinander tauschen.** Ein Gegenstand kann echt, gefälscht oder unbekannt sein. Deckt die Authentifizierungskarten aller Gegenstände auf. Füge deine Gegenstände deiner Sammlung hinzu, wobei du sie so ausrichtest, wie ihrem Authentizitätsstatus entspricht. Die goldenen Ziffern geben den Wert in Gold an.

### TAUSCHEN:

Sobald alle 5 Gegenstandskarten verkauft sind, dürft ihr untereinander tauschen. Dabei dürft ihr frei miteinander verhandeln. Ihr dürft Gegenstände vertauschen, verkaufen oder verschenken. Dabei dürft ihr zum Kaufen und Verkaufen beliebige viele eurer Credit-Karten einsetzen. Achtung: Credit-Karten, mit

### Ausrüstung der Gegenstandskarten



denen ihr Gegenstände von jemandem kauft, bleiben für den Rest der Partie im Besitz der anderen Person!

*Beispiel: Sietse kauft für 20 Credits einen Gegenstand von Vicky. Er gibt Vicky Credit-Karten im Wert von 20 Credits. Diese Karten darf sie in einer zukünftigen Auktionsrunde selbst nutzen. Sietse muss mit den Credit-Karten, die er noch übrig hat, auskommen.*

### FACHKRÄFTE:

Zu Beginn einer Auktionsrunde (vor dem Bieten und nachdem ihr die 5 Gegenstände und Authentifizierungskarten platziert habt) dürft ihr 1 oder 2 Fachkräfte befragen. Jede Fachkraft kann pro Runde nur 1-mal befragt werden. Die günstigste Fachkraft kostet dich 5 Credits. Lege eine Credit-Karte des entsprechenden Wertes beiseite; diese Karte kannst du in dieser Runde nicht mehr nutzen. Du darfst 1 verdeckte Authentifizierungskarte unter einem Gegenstand ansehen. Stelle sicher, dass niemand sonst die Karte sieht. Nachdem du die Karte angesehen hast, lege sie wieder zurück. Die teurere Fachkraft kostet dich 10 Credits. Lege Credit-Karten des entsprechenden Wertes beiseite. In dieser Runde kannst du sie nicht mehr nutzen. Du darfst dir 2 Authentifizierungskarten ansehen. Achtung: Du kannst nur Authentifizierungskarten ansehen, die unter einer Gegenstandskarte liegen.



5 = 1x  
10 = 2x



### DIE KATEGORIEN:

Die Gegenstände sind in 4 verschiedene Kategorien unterteilt:



Tränke



Vertraute



Ausrüstung



Magische Gegenstände

Die Balance zwischen den möglichen Werten eines Gegenstandes unterscheidet sich von Kategorie zu Kategorie. *Beispielsweise bringen echte magische Gegenstände viel mehr Gold ein als echte Tränke, aber gefälschte viel weniger als gefälschte Tränke.*

Zur Ausrüstung gibt es ein paar besondere Regeln. Jeder Ausrüstungsgegenstand gehört zu einem Zweier- oder Dreier-Set. Die Symbole auf dem Banner geben an, welche Gegenstände zusammengehören. Besitzt du alle Karten eines Sets, verdoppelt das den Gesamtwert des Sets. Dabei ist egal, ob die Gegenstände echt oder gefälscht sind.



Ein vollständiges Set hat den doppelten Wert

### UNBEKANNTE GEGENSTÄNDE ÜBERPRÜFEN:

Sobald ihr am Ende der Partie mit Tauschen fertig seid, überprüft ihr alle unbekanntes Gegenstände. Prüft zunächst alle Gegenstände einer einzelnen Person. Sucht dazu aus den Authentifizierungskarten die „?“-Karten heraus und mischt alle übrigen Authentifizierungskarten. Legt 1 zu jedem unbekanntes Gegenstand. Die Karte bestimmt den Wert dieses Gegenstandes. Wiederholt diesen Prozess für alle anderen Personen.

### BONUSPUNKTE:

Sammelst du genug Gegenstände einer Kategorie, erhältst du dafür Bonuspunkte. Jede Kategorie enthält zwischen 11 und 13 Gegenstände, wie unten auf der Spielhilfe angegeben. Der Bonus hängt davon ab, wie lange die Partie dauert. Je mehr Runden ihr spielt, desto mehr Gegenstände brauchst du, und umso größer ist die Belohnung.

- 5 Runden: 4 Gegenstände = 200 Gold
- 7 Runden: 5 Gegenstände = 300 Gold
- 9 Runden: 6 Gegenstände = 400 Gold
- Alle Karten: 7 Gegenstände = 500 Gold

Du kannst pro Kategorie höchstens 1-mal den Bonus erhalten. Diese Übersicht findet ihr auch auf der Spielhilfe unterhalb des Auktionshauses. Spielt ihr 9 Runden lang, legt die Spielhilfe so unter das Auktionshaus. So könnt ihr euch leichter merken, wie viele Runden ihr spielt, und wie viele Gegenstände einer Kategorie ihr braucht, um Bonuspunkte zu erhalten.



### MITWIRKENDE

**Autor:** Adrie Drent

**Illustrationen:** Nicholas Westgård

**Grafik:** Vicky Trouerbach

**Verlag:** Jolly Dutch

**Ausgabe:** 2023

**Deutsche Übersetzung:** Tabea Mayerhofer, unterstützt von Markus Jost, für The Geeky Pen

SEH DIR UNSER VIDEO ZUR SPIELANLEITUNG AN

