

# Coin Quest™

EIN TEUFLISCHES VERSTEIGERUNGSSPIEL!



## Spielübersicht

Die Spieler sind eine Gruppe von Münzsammlern. Ab und zu kommen sie zusammen und bieten darum, neue Münzen zu bekommen, indem sie ihre besten Münzen vorzeigen. Wer die wertvollste Münze präsentieren kann, erhält die neue Münze. Der Spieler mit der insgesamt wertvollsten Sammlung zum Schluss der Versteigerung nimmt alle Münzen mit nach Hause und ist der Spielsieger!

## Spielziel

Spielziel ist es, zum Spielende die meisten Prestigepunkte zu haben. Prestigepunkte gibt es für den Erwerb außergewöhnlicher Münzen und für Münzen mit besonderer Prägemarkierung, besonderer Qualität, besonderen alters oder Seltenheit in der eigenen Sammlung.

## Spielmaterial



5 Spielertafeln



5 Sichtschirme



1 zentraler Spielplan



5 Meeples zur Anzeige der Prestigepunkte



50 Sammelmünzen  
10 pro Spieler, jeder Satz mit  
verschiedenfarbiger Rückseite



46 Auktionsmünzen



5 Sammelbeutel



1 schwarzer Auktionsbeutel  
Diese Spielregeln

## Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält eine Spielertafel, einen Sichtschirm und einen Sammelbeutel mit einem Satz aus 10 Sammelmünzen.
- Der zentrale Spielplan wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- Jeder Spieler stellt seinen Sichtschirm so vor seine Spielertafel, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.
- Alle bei weniger als 5 Spielern nicht benötigten Spielertafeln, Sichtschirme, Sammelbeutel und Sammelmünzen bleiben in der Spielschachtel.
- Alle Auktionsmünzen kommen in den Auktionsbeutel. 6 Münzen werden daraus zufällig gezogen und verdeckt in die Spielschachtel zurückgelegt.
- Dann werden zufällig 7 Münzen gezogen und offen auf die 7 Marktfelder des Spielplans gelegt.
- Jeder Spieler setzt seinen Meeple auf das Feld „0“ der Prestigepunkteleiste.
- Der Spieler, dessen Geburtstag am nächsten zum heutigen Tag ist, ist Startspieler.

## Spielablauf

Coin Quest wird über mehrere Spielrunden gespielt, bis der Auktionsbeutel leer ist. Die Schritte 2 – 4 werden gleichzeitig ausgeführt, bis alle Spieler diese Schritte abgeschlossen haben. Jede Spielrunde läuft folgendermaßen ab:



1. Auf dem zentralen Spielplan wird offen eine Münze in jedem Bereich mit diesem Symbol hinzugefügt:
2. Jeder Spieler zieht 5 Münzen aus seinem Sammelbeutel (s. „Münzen ziehen“) und legt sie hinter seinen Sichtschirm.
3. Alle eigenen Münzen mit einer abgebildeten Aktion können nun für Aktionen benutzt werden. Die Spieler führen ihre gewünschten Aktionen gleichzeitig aus und müssen die dafür benutzten Münzen ihren Mitspielern zeigen; anschließend legen sie die Münzen hinter ihren Sichtschirm zurück. (siehe **Münzen ziehen**)
4. Jeder Spieler legt seine Münzen auf die Felder (LOT) seiner Spielertafel, die denen des zentralen Spielplans entsprechen. Auf jedes Feld können mehrere Münzen gelegt werden und obwohl der Spieler alle seine Münzen zum Bieten benutzen muss, muss er nicht für jedes Feld bieten. Die Münzen auf der Spielertafel dienen dazu, das entsprechende Feld (LOT) des zentralen Spielplans zu gewinnen.



*Beispiel: Gebote auf LOT 1, 3 und 4 legen*

Auf diese Felder können keine Gold- und/oder Silbermünzen gelegt werden.

Dieses Feld wird nur mit 4 oder 5 Spielern benutzt.

5. Nachdem alle Spieler ihre Münzen eingesetzt haben, entfernen sie ihre Sichtschirme und zeigen ihre Gebote vor.
6. Die Spieler prüfen jedes einzelne Feld, um zu sehen, wer es gewinnt (s. **Bieten**). Der jeweils Höchstbietende gewinnt dann entweder die Münzen von LOT 1, 2 und 3 oder die Prestigepunkte von LOT 4, 5 und 6

Jon: 1 Gold, 2 Silber

Jenn: 1 Gold, 2 Silber

Joseph: 3 Gold, 1 Silber, 1 Kupfer

BEISPIEL - Jenn hat 1 Gold und 2 Silber für LOT 1 geboten, auf dem 2 Goldmünzen liegen. Joseph hat 1 Gold, 1 Silber und 3 Kupfer ebenfalls für LOT 1 geboten. Auch Jon hat dafür 3 Silber geboten. Jenn gewinnt mit ihrem Gebot, ihr Gleichstand für das meiste Gold wurde durch ihr höheres Gebot von Silber zu ihren Gunsten gebrochen. Jenn nimmt die 2 Gold zusammen mit ihrem Gebot und legt alles auf ihren Ablagestapel. Die anderen Spieler legen nur ihre Gebote auf ihren Ablagestapel.

7. Die Spieler legen alle ihre gebotenen Münzen auf ihren Ablagestapel neben ihrem Sichtschirm und stellen ihren Sichtschirm wieder vor ihre Spielertafel.
8. Die Spieler können nun jeder eine Münze vom Marktbereich des Spielplans kaufen, indem sie mit Prestigepunkten zahlen. (Siehe **Kaufen**.)



Münzen auf dem Marktbereich des Spielplans.

9. Die nächste Spielrunde beginnt.

## Münzen ziehen

In jeder Spielrunde zieht jeder Spieler 5 Münzen aus seinem Sammelbeutel. Falls darin nur noch weniger als 5 Münzen sind, zieht er alle noch übrigen. Dann legt er alle Münzen seines Ablagestapels in den Beutel und zieht noch so viele Münzen, bis er insgesamt 5 Stück gezogen hat. Falls ein Spieler insgesamt weniger als 5 Münzen hat, zieht er alle, die er hat.

### Besondere Münzen für Aktionen

Auf verschiedenen Münzen sind bestimmte Boni abgebildet. Abbildungen auf der linken Seite sind Aktionen oder sofort gewonnene Prestigepunkte. Abbildungen auf der rechten Seite sind Prestigepunkte, die erst zum Spielende gewonnen werden.





**Alter** - Diese Münzen sind so alt und wertvoll, dass der Spieler entscheiden kann, eine bzw. zwei weniger wertvolle Münzen aus seiner Sammlung in den Müll zu schmeißen. Der Spieler nimmt eine bzw. zwei Münzen aus seiner "Hand" dieser Spielrunde oder von seinem Ablagestapel und **entfernt sie aus dem Spiel**. (Strategischer Hinweis: Man sollte den Gleichstandsbrecher zum Spielende beachten, wenn man versucht, hier die beste Entscheidung zu treffen.)



**Einzigartige Prägung** - Diese Münze ist so einzigartig, dass die anderen Sammler beeindruckt sind und den Spieler bitten, weitere seiner Münzen zu zeigen. Der Spieler zieht in dieser Spielrunde eine oder zwei weitere Münzen, wie angegeben.



**Seltene Münze** - Der Spieler erhält sofort einen oder zwei Prestigepunkte dafür, dass er eine so seltene Münze besitzt.



**Ausgezeichnete Qualität** - Solch eine Münze ist 1 bis 4 Prestigepunkte wert. - Diese Münzen gewähren keine unmittelbare Aktion, sondern sind zum Spielschluss zusätzliche Prestigepunkte wert.



**Wertloser Penny** - Wer den wertlosen Penny aus seinem Sammelbeutel zieht, muss ihn einem anderen Spieler geben und dafür eine andere Münze als Ersatz aus dessen Sammelbeutel ziehen. Er wählt einen anderen Spieler, zieht eine Münze aus dessen Sammelbeutel, die er zu seinen eigenen gezogenen Münzen legt, und legt den wertlosen Penny dann in den Sammelbeutel des anderen Spielers.

---

## Bieten

---

Die Felder (LOTS) des zentralen Spielplans werden durch die Gebote der Spieler gewonnen, indem sie die anderen Spieler überbieten.

1. Der höchste Goldwert gewinnt das Feld. Falls dabei ein Gleichstand besteht, wird der Silberwert verglichen.
2. Der höchste Silberwert gewinnt das Feld. Falls dabei ein Gleichstand besteht, wird der Kupferwert verglichen.
3. Der höchste Kupferwert gewinnt das Feld. Falls auch dabei ein Gleichstand besteht, gewinnt niemand das Feld. Falls kein Spieler ein „+ Coin“ Feld gewinnt, liegen in der nächsten Spielrunde mehrere Münzen auf diesem Feld und wer das Feld gewinnt, erhält alle darauf liegenden Münzen.

---

## Kaufen

---

Nachdem alle Auktionsfelder abgewickelt sind, haben die Spieler die Möglichkeit, eine der auf dem Marktbereich angebotenen Münzen gegen Zahlung von 3 Prestigepunkten zu kaufen. Das geschieht in Reihenfolge der erfolgreichen Gebote, d. h., dass der Spieler, der LOT 1 gewonnen hatte zuerst kaufen kann, dann der Spieler, der LOT 2 gewonnen hat usw. Wer eine Münze gekauft hat (oder auch nicht), legt sein siegreiches Gebot auf seinen Ablagestapel. Verkaufte Münzen werden nicht durch neue ersetzt, der Platz bleibt bis zum Spielende leer.

---

## Spielende

---

Nachdem für alle Auktionsmünzen geboten wurde und der Auktionsbeutel leer ist, ermitteln die Spieler ihre endgültigen Prestigepunkte. Zum Spielschluss werden Prestigepunkte auf zweifache Weise gewonnen.

- Prestigepunkte auf alten Münzen (1 bis 4 Punkte).
- Prestigepunkte durch Prägemarkierung.

## Sammlungsbonus

14 Münzen haben eine Prägemarkierung (7 jeder Art). Prestigepunkte gibt es dafür je nach Mehrheit. Bei einem Gleichstand für einen Platz erhält jeder an diesem Gleichstand beteiligte Spieler diese Punkte, und auch die Punkte für den nächsten Platz werden vergeben.

Die Spieler mit den meisten Königsprägungen (Krone) erhalten:

**1. Platz:** 9 Prestigepunkte      **2. Platz:** 5 Prestigepunkte      **3. Platz:** 2 Prestigepunkte

Die Spieler mit den meisten Königinprägungen (Szepter) erhalten:

**1. Platz:** 7 Prestigepunkte      **2. Platz:** 4 Prestigepunkte      **3. Platz:** 2 Prestigepunkte

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist der Spielsieger! Bei einem Gleichstand für den Spielsieg hat derjenige der daran beteiligten Spieler gewonnen, der mehr Kupfermünzen besitzt. Besteht auch dann noch Gleichstand, wird die Anzahl der Silbermünzen verglichen, schließlich die der Goldmünzen, falls der Gleichstand noch nicht gebrochen ist. Falls selbst dann noch kein Spielsieger feststeht, vergleichen die Spieler ihr aktuelles Bargeld in der Hosentasche oder im Portemonnaie und wer die älteste Münze hat, ist der Spielsieger. Gleich alte Münzen patten sich aus, bis ein Sieger feststeht. Sollte auch das zu keinem eindeutigen Ergebnis führen, sollten die Spieler mit R&R Games Kontakt aufnehmen und um Erlaubnis für einen Ringkampf nachsuchen.

## Essen-Prägemarkierung Variante



Falls Sie ein Exemplar der Erstauflage erwirbt haben – Glückwunsch! Dieses Exemplar enthält 6 zusätzliche Münzen mit einer besonderen Essen-Prägemarkierung.

Wenn diese Münzen benutzt werden, kommen sie einfach mit in den Auktionsbeutel, aber wenn die 6 Münzen zu Spielbeginn entfernt werden, werden stattdessen 12 entfernt. Oder, falls die Spieler lieber etwas risikoreicher leben möchten, bleibt es bei den 6 Münzen und das Spiel dauert zwei Spielrunden länger.

Diese Münzen bringen zum Spielende Prestigepunkte wie andere Münzen mit Prägemarkierungen auch.

Der Spieler mit den meisten Essenprägungen (Essener Adler) erhält:

**1. Platz:** 7 Prestigepunkte      **2. Platz:** 4 Prestigepunkte      **3. Platz:** 2 Prestigepunkte

## Credits

**Spielautor:** Ken Gruhl

**Redaktion:** Frank DiLorenzo und Vinny Salzillo

**Optimierung:** Joseph Rose

**Grafik:** Greg Preslicka, Jenn Vargas und Hal Mangold

**Deutsche Regel (und Korrekturen englische Regel):** Ferdinand Köther

**Besonderer Dank für verdienstvolle Testspiele an:**

Jon 'Bad Penny' Pessano

Joseph 'Colorblind!' Rose.

Aaron 'Whataboutme' Medvick

Kostenloser download  
der App  
R&R Hub online!



THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!

[www.RnRGames.com](http://www.RnRGames.com)

©2016 R&R GAMES, INC. All Rights Reserved

