

Das Domagkspiel



„20 Jahre Domagkateliers“

Ein Würfelspiel mit Spielfiguren und Ereigniskarten

Spielanleitung

Start und Ziel

..ist das Feld Haus 50

Die Spieler haben je eine **Spielfigur** nach Wahl und bekommen 100 DM (DoMark) als Startgeld.

Es wird gewürfelt. Spielzüge erfolgen je nach Würfelpunkt in einer Spielrichtung.

Ziel ist die erneute Einjurierung in Haus 50 mit einer Mappe und der damit unmittelbar garantierte Karrieresprung in der Kunstwelt.

Den Karrieresprung in der Kunstwelt kann man allerdings auch durch **2 Seitenwege** erreichen:

- entweder durch genug **erworbenes Geld** und ein **Atelier in der Stadtmitte Münchens Berlins oder New York**
- oder **durch Meriten erworbene Ausstellungsmöglichkeiten** in München, Berlin oder New York

Hierfür benötigt der Spieler xx DM **Geld** um seine **Präsentationsunterlagen** herstellen zu können und xx **Benevolenzpunkte** und xx **Meriten**.

Sollte der Spieler nach der ersten Runde nicht genug Benevolenzpunkte und Meriten gesammelt haben, muss er eine 2. Runde antreten.

Benevolenzpunkte

..können wie folgt erworben werden:

- mit **Ereignissen**, bei denen man Punkte sammelt
- im Tausch gegen **Zeitpunkte**
- im Tausch gegen **Geld**

Meriten

..erwirbt man sich durch **Ausstellungen** und **Ausstellungsbeteiligungen** und **Katalog**. Diese können auch in Zusammenhang mit **Benevolenzpunkten** und **Geld**, aber auch einfach durch **Ereigniskarten** erworben oder getauscht werden.

Geld

..erwirbt man durch **Ereigniskarten** wie „fester Job“, „Kunstverkäufe“ oder „Wettbewerbe“ und „Aufträge“. Diese können allerdings Zeitpunkte oder Benevolenzpunkte kosten.

Ereigniskarten

..können sowohl Geld bringen als auch Kosten verursachen. Durch Ereignisse kann man auch Zeit verlieren oder Meriten und Benevolenzpunkte hinzubekommen oder die Möglichkeit, einen Mitspieler mit nach vorne zu nehmen.

Hergestellt und moderiert von Wolfgang L. Diller und Gotlind Timmermanns