

Die Spielregeln

Die Herstellung dieses Spieles ermöglichen:

Vertriebsbeauftragter: Lemke Werbung / Krumstedt · **Grafik und Lithografie:** PPN-GmbH / Hamburg

Druck und Produktion: S.O.-Druck / Geschendorf



Herstellung und Vertrieb: TRIANGEL[®], Norddeutsche CVJM-Werbe- und Vertriebsgesellschaft mbH
Sinstorfer Kirchweg 18 · 21077 Hamburg

Die Weitergabe sowie die Vervielfältigung und Reproduktion dieses Spieles sowie dessen Verwertung sind nicht gestattet.
Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadensersatz. Alle Rechte werden ausdrücklich vorbehalten.

Die Spielregeln

1. Das Spiel beginnt...

... mit einigen notwendigen Vorbereitungen:

Zunächst benötigt die Bank einen Direktor. Dieser wird von allen Spielern gewählt. Seine Aufgabe ist es, während des gesamten Spiels zu kassieren, auszuzahlen und den An- und Verkauf von Firmenanteilen zu leiten und zu überwachen.

Jeder Mitspieler erhält zunächst eine Spielfigur sowie 30.000 Euro in folgenden Einzelscheinen:

1 Schein zu	10.000 Euro
3 Scheine zu	5.000 Euro
3 Scheine zu	1.000 Euro
3 Scheine zu	500 Euro
5 Scheine zu	100 Euro

Das restliche Geld kommt in die Bank.

Bevor das Spiel beginnt, müssen die Spieler schon ans Ende denken. Folgende Möglichkeiten tun sich auf:

- Die Spieler einigen sich auf eine feste Spielzeit.
- Das Spiel endet, sobald der erste Mitspieler in Konkurs gegangen ist. Am Spielende wird abgerechnet. Der Preis der Firmen ist von den Firmenanteil-Karten abzulesen (also nicht der gültige Tageskurs!) und zählt gemeinsam mit dem Bargeld. Wer also insgesamt am meisten Bargeld und Firmenwerte aufweisen kann, ist der Gewinner.
- Das Spiel endet erst dann, wenn nur noch ein Spieler übrig bleibt und alle anderen in Konkurs gegangen sind.

2. NORDERNEY - Hier will ich sein.

... die MOMENT-MAL-Felder bergen einige handfeste Überraschungen in sich.

Die MOMENT-MAL-Karten werden gemischt und verdeckt auf das Spielfeld gelegt.

Hält ein Spieler auf einem entsprechenden Spielfeld, so zieht er eine MOMENT-MAL-

Karte vom Stapel (zu leistende Zahlungen gehen, soweit nicht anders angegeben, in den Pool).

In diesem Stapel befinden sich auch 16 POOL-Karten, die in Punkt 12 der Spielregeln erklärt werden.

3. Im Pool...

... ist kein Wasser, sondern Geld.

Der Bankdirektor legt zu Beginn 20.000 Euro in den POOL, der in der Spielfeldmitte eingerichtet wird.

4. Der Start...

... lässt nun endlich die Herzen höher schlagen.

Zunächst würfelt jeder mit zwei Würfeln. Das Spiel beginnt der Spieler mit der höchsten Augenzahl.

Alle Spieler setzen ihre Spielfiguren auf das Startfeld und ziehen jeweils um so viele Felder im Uhrzeigersinn vor, wie es die zwei Würfel anzeigen.

5. Über einen Pasch...

... kann man sich wohl freuen!

Bei einem Pasch (ein Wurf, bei dem beide Würfel dieselbe Augenzahl zeigen) würfelt der Spieler ein weiteres Mal. Dabei kann er sowohl nach dem ersten als auch nach dem zweiten Zug alle Spielereignisse (wie Kauf oder Verkauf von Firmenanteilen, Ereignis-Feldern oder Spielanweisungen) durchführen.

Sollte beim ersten Wurf eine Karte oder ein Feld mit „Aussetzen“ vorkommen, so zählt dieses für den zweiten Wurf. In der nächsten Runde kann also weiterspielt werden.

6. Das Startfeld...

... füllt die Kasse auf jeden Fall.

Jedes Mal, wenn die Figur eines Spielers das Startfeld überquert, erhält er von der Bank 3.000 Euro ausgezahlt.

Muss er allerdings auf Grund der gewürfelten Augenzahl auf dem Startfeld halten, erhält er insgesamt 6.000 Euro von der Bank. Ein Spieler erhält auch dann die 3.000 Euro, wenn ihn ein Ereignis über Start ziehen lässt.

7. Eine Begegnung...

... des einen Freud, des anderen Leid.

Immer dann, wenn eine Spielfigur auf ein Feld gerät, auf dem bereits eine andere steht, wird es eng.

Der Neuankömmling zahlt an den oder die Besitzer der bereits anwesenden Figuren je 1.000 Euro.

8. Die Firmenanteile...

... sind es, um die es eigentlich geht.

Von jeder Firma gibt es zwei gleichfarbige Firmenanteil-Karten, deren Kaufpreis auf der jeweiligen Karte oder auf dem Spielfeld steht. Jeweils 3 Firmen, d.h. 6 Firmenanteil-Karten vereinigen sich in einem Farbbereich.

Die Firmenanteile werden gekauft und wieder verkauft; es wird mit ihnen gewonnen und auch verloren.

9. Handeln mit Firmenanteilen...

... weckt in jedem den kreativen Kaufmann.

Kommt ein Spieler auf das Feld einer Firma, kann er von ihr eine Firmenanteil-Karte kaufen, wenn die Bank noch eine zu verkaufen hat.

Jeder Spieler kann auch jederzeit von anderen Mitspielern Firmenanteile kaufen oder an sie verkaufen. Der Handel wird wie im richtigen Leben, von Nachfrage und Angebot bestimmt.

Kommt also ein Spieler in wirtschaftliche Schwierigkeiten, so können die Mitspieler Angebote machen. Findet sich jedoch kein Käufer, ist die Bank verpflichtet, für den 1/2 Kaufpreis den Anteil zurückzukaufen.

10. Eine offene Rechnung...

... wird an Ort und Stelle beglichen.

Hält ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem Firmenfeld, ist er verpflichtet, an den oder die jeweiligen Anteilschein-Besitzer eine noch offene Rechnung zu begleichen.

Dabei richtet sich die Höhe des Betrages nach der gesamten Anzahl von Firmenanteil-Karten der gleichen Farbe (also maximal 6), die der Mitspieler besitzt. Der Rechnungsbetrag ist von den Firmenanteil-Karten abzulesen.

Der Eigentümer einer Firmenanteil-Karte erhält kein Geld, wenn er vergessen hat, dieses zu fordern und der nächste Spieler schon gewürfelt hat.

Tipp: Die meiste Kohle gibt es bei einer kompletten Serie, d.h. jeder sollte versuchen, alle Firmenanteile einer Farbe zu erwerben.

11. Gewinn und Verlust...

... beides ist drin und lässt die Hände schwitzen.

Kommt ein Spieler auf das GEWINN & VERLUST-Feld, deckt er eine GEWINN & VERLUST-Karte vom Stapel auf, der irgendwo auf der Spielbrettmittte eingerichtet wird.

Diese Karte legt den Kurs für die nun folgende Aktion fest: Gewinne und Verluste für das Geschäftsjahr werden berechnet. Die aufgedeckte Karte zeigt an, ob der Wert eines Firmenanteils steigt oder fällt. Steigt er für eine Farbenserie, so zahlt der POOL den Anteilsscheinbesitzern die entsprechende Wertsteigerung pro Anteilschein aus.

Fällt der Wert, gilt der umgekehrte Weg; die betroffenen Anteilscheinbesitzer zahlen den Verlust pro Anteil in den POOL.

12. Die POOL-Karten...

... sorgen jedes Mal für enorme Spannung.

Im Stapel der MOMENT-MAL-Karten befinden sich 16 POOL-Karten; zwei für jede Farbserie. Zieht ein Spieler eine solche Karte, so gilt das nun folgende Spielereignis für alle Mitspieler, die im Besitz von Firmenanteilen mit der entsprechenden Farbe sind. Es geht wiederum um Gewinn oder Verlust.

Der Gewinn wird aus dem POOL an die Spieler ausgezahlt; den eventuellen Verlust zahlen die Spieler in den POOL ein. Dies wird vom Bankdirektor überwacht.

13. Konkurs...

... ist meist das Ende aller Spekulanten.

Ist das Bargeld alle und hat ein Spieler keine Firmenanteile mehr zu verkaufen, ist er in Konkurs gegangen, und für ihn ist das Spiel zu Ende.