

## PLEITE MACHEN

Ein Spieler, der keinen Kredit mehr bekommt und auch keinen Besitz mehr zu verkaufen oder zu versteigern hat, muß ausscheiden, wenn er wieder zahlen müßte. Eventuell noch verbleibender Restbesitz geht an die Bank zurück oder wird an die Spieler versteigert. Kann der „pleite“ gegangene Spieler Forderungen eines anderen Spielers nicht mehr vollständig bezahlen, so erhält dieser zumindest den Rest des Besitzes einschließlich der CITY-Karten.

### Spielende:

#### 1. Variante

Man spielt so lange, bis ein Spieler 1 Million Dollar besitzt.

Der Besitz errechnet sich aus seinem **Bargeld** und aus dem aufgedruckten Wert seiner **INVEST-Karten**.

**Wichtig:** Möchte ein Spieler bei seiner Besitz-Errechnung auch seine E & D-Karten mitzählen, hat sie aber noch nicht verkaufen können, darf er nur den jeweiligen **Niedrigst-Preis** der Edelmetalle und Diamanten veranschlagen. Dies gilt auch, wenn in diesem Moment eine andere Notierung aufliegt.

(Hier die Niedrigst-Preise: 1 kg-Barren Silber: 100 \$  
1 Fein-Unze Gold: 200 \$  
1 Fein-Unze Platin: 300 \$  
1 Karat Diamanten: 400 \$)

Möchte ein Spieler diese ungünstigen Bedingungen nicht eingehen, muß er eben warten, bis er auf ein Börsenfeld kommt, um zum aktuellen Kurs zu verkaufen.

Ein Spieler, **der an der Reihe ist**, und die genannte Zielsumme erreicht hat, hat das Spiel gewonnen. Die Rangfolge der anderen ergibt sich aus ihrem Besitz. Das Spiel ist zu Ende.

Ist den Spielern die Zielsumme von 1 Million Dollar zu niedrig oder zu hoch, können sie vor einem Spiel jederzeit andere Zielsummen vereinbaren.

#### 2. Variante

Man spielt so lange, bis nach dem Ausscheiden der einzelnen Spieler am Ende nur noch ein Spieler übrigbleibt.

Bei dieser Variante dürfen allerdings überhaupt **keine** Schulden gemacht werden!

### Inhalt:

Spielplan

110 Spielkarten, aufgeteilt in folgende 4 Gruppen:

20 CITY-Karten

26 NEWS-Karten

32 INVEST-Karten (je 2 pro Branche)

32 E & D-Karten (Edelmetalle & Diamanten)

2 Augwürfel

1 Symbolwürfel

6 Spielsteine

5 x 50 Dollarscheine

### Spieler:

2–6

### Alter:

ab 12 Jahren

### Spieldauer:

1–3 Stunden (kann von den Spielern durch vorherige Vereinbarung über die Art des Spielendes in etwa bestimmt werden)

### Spielvorbereitung:

Zuerst wird ein Bankhalter (der selbst natürlich mitspielen kann) bestimmt. Er übernimmt die Weltbank, verwaltet die INVEST- und CITY-Karten und legt sich einen Schreibblock oder ein Stück Papier bereit, um darauf die Schulden der Spieler zu notieren.

Dann werden die 110 Karten in **4 Gruppen** sortiert.



#### 1. Gruppe: 20 CITY-Karten

Diese Karten werden vom Bankhalter (oder einem anderen Spieler, falls der Bankhalter überlastet ist) im Laufe des Spieles bei Bedarf an die Spieler ausgegeben.



#### 2. Gruppe: 26 NEWS-Karten

Unter diesen Karten befinden sich 12 Börsennotierungen und 14 Karten mit unterschiedlichen Ereignissen.

Man mischt die NEWS-Karten und legt sie **verdeckt** in die Mitte des Spielplanes. Bevor man den Stoß ablegt, sucht man jedoch noch eine **beliebige Börsennotierung** heraus und legt diese **offen** neben den Stoß.



#### 3. Gruppe: 32 INVEST-Karten

Jede der 16 verschiedenen INVEST-Karten ist zweimal vorhanden. Die Karten entsprechen den 16 INVEST-Feldern mit den Branchen-Angaben auf der äußeren Bahn des Spielplanes. Der Bankhalter ordnet sie und gibt sie im Laufe des Spieles bei Bedarf an die Spieler aus. (Bei ausreichendem Platz kann man sie auch am Rande des Spielplanes zu den entsprechenden INVEST-Feldern legen.)



#### 4. Gruppe: 32 E & D-Karten (Edelmetalle & Diamanten)

Man bildet mit den jeweils 8 Gold-, 8 Silber-, 8 Platin- und 8 Diamanten-Karten je einen Stoß und legt die 4 Stöße **offen** am Rand des Spielplanes (evtl. auch in der Mitte) ab.

Als nächstes erhält jeder Spieler sein Startkapital in Höhe von 500.000 \$.

Der Spieler, der die Bank verwaltet, zahlt an jeden Spieler:

	3 x 100.000 \$
	3 x 50.000 \$
	3 x 10.000 \$
	3 x 5.000 \$
	5 x 1.000 \$
insgesamt	<u>500.000 \$</u>

Nun entscheidet sich jeder Spieler für einen Spielstein. Dieses Spiel hat kein eigenes Startfeld, vielmehr muß sich die Spielrunde vor jedem Spiel für eine Stadt entscheiden, auf der dann **alle** Spielfiguren starten! (Innenbahn)

Jetzt muß nur noch mit einem Augwürfel um die höchste Zahl gewürfelt werden, damit feststeht, wer mit dem Spiel beginnen darf.

### Spielziel:

Jeder Spieler versucht durch günstigen Einkauf und Verkauf von Edelmetallen und Diamanten sowie durch gewinnbringende Investitionen in den **richtigen** Städten sein Kapital zu vermehren.

Man kann sich dabei zwischen zwei Spielvarianten entscheiden: Entweder wird so lange gespielt, bis ein Spieler ein Vermögen von einer Million Dollar besitzt (wahlweise können auch andere Zielsummen vereinbart werden) oder man spielt so lange, bis wegen Zahlungsunfähigkeit, nach dem Ausscheiden der Mitspieler, am Ende nur noch ein Spieler übrigbleibt.

### Spielverlauf:

#### DAS WÜRFELN

Jeder Spieler hat normalerweise **einen** Wurf, wobei immer mit allen drei Würfeln gleichzeitig geworfen wird. Erzielt man mit den beiden Augwürfeln einen **Pasch** (= 2x die Eins, 2x die Zwei usw.), so darf man nach dem Ziehen **noch einmal** würfeln und ziehen.

#### DAS ZIEHEN

Nach dem Würfeln betrachtet man zuerst den **Symbolwürfel**. Zeigt er das Symbol ● (= Bleiben), so bleibt man mit seiner Figur auf der Bahn, auf der man sich gerade befindet. Zeigt der Würfel das Symbol ↯ (= Wechseln), so muß man die Bahn – bevor man mit dem eigentlichen Ziehen beginnt – wechseln.

Erst wenn durch den Symbolwürfel geklärt ist, ob man sich auf der Innen- oder der Außenbahn weiterbewegt, beginnt man zu ziehen. Dabei rückt man im **Uhrzeigersinn** um so viele Felder auf der durch den Symbolwürfel bestimmten Bahn vor, wie die beiden Augwürfel **zusammen** anzeigen.

Sowohl die Innen- als auch die Außenbahn bilden einen „Rundkurs“ ohne Anfang und Ende.

### Ein Berechnungsbeispiel:

Ein Spieler hat auf der CITY-Karte TOKYO die INVEST-Karten „COMPUTER“ (40.000 \$) und „BANK“ (30.000 \$) liegen. TOKYO hat den Faktor 4. Er kann von einem Spieler, der auf TOKYO zum Stehen kommt  $(40.000 \$ + 30.000 \$) \times 4 = 280.000 \$$  verlangen.

### Beim Investieren gilt folgende wichtige Regel:

Jedesmal wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er seine INVEST-Karten in beliebiger Weise neu auf seine CITY-Karten verteilen.

### Jedoch darf er auf eine CITY-Karte niemals mehr als 3 INVEST-Karten legen.

Die INVEST-Karten müssen so lange auf den Städten liegen bleiben, bis der Spieler wieder an der Reihe ist. CITY- und INVEST-Karten müssen von allen Spielern sichtbar auf dem Tisch abgelegt werden.

Wie bereits anfangs erwähnt, verliert man eine CITY-Karte an einen anderen Spieler, wenn man auf ihr nicht investiert hat und der andere Spieler auf der entsprechenden Stadt zum Stehen kommt.

### SCHULDEN MACHEN

Ein Spieler, der in Geldnöten ist, darf bei der Bank Kredit nehmen. Insgesamt kann er 250.000 \$ aufnehmen. Die Rückzahlung erfolgt mit einem **Zins von 100 %**! Es muß also insgesamt das Doppelte zurückgezahlt werden, als aufgenommen wurde. Man muß den Kreditrahmen nicht auf einmal ausschöpfen, sondern kann auch mehrmals kleinere Beträge aufnehmen. Der Bankhalter führt Buch über die Schulden der Spieler und verwehrt Kredite (auch sich selbst!), wenn innerhalb eines Spieles die Höchstgrenze von 250.000 \$ erreicht ist.

Ein Spieler kann seine Schulden jederzeit – wenn er an der Reihe ist – ganz oder teilweise tilgen.

**Wichtig:** Auch wenn Schulden restlos zurückgezahlt wurden, insgesamt jedoch bereits 250.000 \$ aufgenommen wurden, kann der Spieler keine Kredite mehr nehmen!

### VERKAUFEN MÜSSEN

Ein Spieler, dessen Geldreserven nicht ausreichen, um Forderungen anderer Spieler, Steuern oder andere Verpflichtungen zu bezahlen, und der auch keinen bzw. nicht ausreichend Kredit bei der Bank bekommt (bei Mitspielern dürfen keine Schulden gemacht werden), muß Besitz verkaufen:

**INVEST-Karten** kann er zu dem aufgedruckten Preis an die Bank verkaufen. Sie stehen wieder anderen Spielern zur Verfügung.

**E & D-Karten** kann er zum aktuellen Kurs ebenfalls an die Bank verkaufen. Sie stehen wieder anderen Spielern zur Verfügung.

**CITY-Karten** können nicht an die Bank verkauft, jedoch an die Mitspieler versteigert werden.

**Es gilt also:**

**Man kann – anstatt an die Bank zu verkaufen – seinen Besitz auch an die anderen Spieler versteigern. Der Meistbietende erhält dann die INVEST-Karte(n), E & D-Karte(n) oder CITY-Karte(n).**

3. Wer die Karte „**Sie können sofort Edelmetalle oder Diamanten kaufen oder verkaufen!**“ zieht, kann so handeln, als wäre er auf ein Börsenfeld gekommen. (Die Karte nach dem Handeln unter den Stoß!)
4. Wer eine der Karten „**Baisse**“ bzw. „**Hausse**“ zieht, bekommt entweder von der Weltbank einen bestimmten Betrag oder muß an die Weltbank einen bestimmten Betrag zahlen. Der Betrag ist angegeben. (Die Karte nach dem Handeln unter den Stoß!)
5. Wer die Karte „**Weltreise**“ zieht, läuft von diesem Zeitpunkt an nur noch auf der **Innenbahn** (wer auf der Außenbahn steht, wechselt nach innen). Der Symbolwürfel wird zwar mitgeworfen, jedoch nicht beachtet. Erst wenn der betreffende Spieler einen **Pasch** wirft, ist seine „Weltreise“ zu Ende! Bereits bei dem Zug nach dem Pasch wird der Symbolwürfel wieder beachtet. (Karte bis zum Pasch behalten, erst dann zurück unter den Stoß!)
6. Wer die Karte „**Investment-Tour**“ zieht, läuft von diesem Zeitpunkt an nur noch auf der **Außenbahn** (wer auf der Innenbahn steht, wechselt nach außen). Der Symbolwürfel wird zwar mitgeworfen, jedoch nicht beachtet. Erst wenn der betreffende Spieler einen **Pasch** wirft, ist seine „Investment-Tour“ zu Ende! Bereits bei dem Zug mit dem Pasch wird der Symbolwürfel wieder beachtet. (Karte bis zum Pasch behalten, erst dann zurück unter den Stoß!)
7. Wer die Karte „**Steuern!**“ zieht, muß sofort 50% (die Hälfte) des Wertes seiner Edelmetalle und Diamanten an die Weltbank zahlen. Zugrunde liegt der aktuelle Börsenpreis. Wenn nötig auf den vollen Tausender **abrunden**. (Die Karte nach dem Handeln unter den Stoß!)

### 5. Die Steuer-Felder

Auf der Außenbahn befinden sich 2 Felder mit dem Aufdruck „50% Steuern E & D“. Wer auf einem solchen Feld zum Stehen kommt, muß an die Bank 50% des zu diesem Zeitpunkt gültigen Wertes seiner Edelmetalle & Diamanten-Karten bezahlen. (Wenn nötig, auf den vollen Tausender abrunden!) Es ist also ratsam, nicht zu viele E & D-Karten zu horten, sondern vielleicht auch mal zu einem nicht so optimalen Kurs zu verkaufen. (Dies um so mehr, als sich auch noch unter den NEWS-Karten Steuer-Karten befinden!)

### DAS INVESTIEREN

Während ein Spieler mit Börsenspekulationen von der Bank Geld verdienen kann, kann er mit geschickten Investitionen Geld von anderen Spielern bekommen.

#### Das Investieren geht so:

Man legt eine oder mehrere INVEST-Karten, die man sich im Laufe des Spieles kauft, auf eine oder mehrere beliebige CITY-Karten, die man in seinem Besitz hat.

Gelangt ein Spieler auf eine Stadt eines anderen Spielers, auf der eine oder mehrere INVEST-Karten liegen, so muß er dem Besitzer der Stadt eine Summe bezahlen, die sich folgendermaßen errechnet:

Die Beträge der INVEST-Karten, die auf der betreffenden CITY-Karte liegen, werden zusammengezählt und diese Summe wird mit dem Faktor der Stadt multipliziert – denn jede Stadt hat einen bestimmten Faktor. (London z. B. hat den Faktor 4, Montreal dagegen nur den Faktor 1 usw.)

Die folgenden Abbildungen zeigen, wie die Bahn gewechselt werden muß, wenn man den Pfeil wirft.

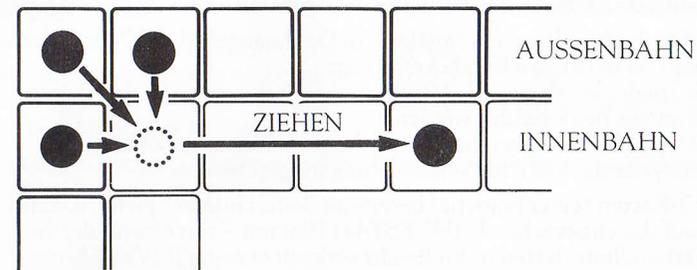
#### 1. Das Wechseln von der Innen- zur Außenbahn (bzw. umgekehrt) auf gerader Strecke:



von innen nach außen wechseln      von außen nach innen wechseln

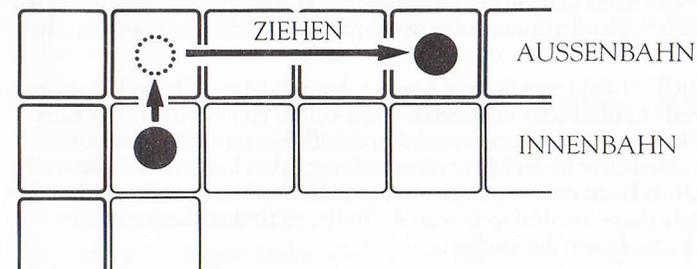
Einfach Spielstein auf das Nachbarfeld schieben und erst dann mit dem Zählen beginnen. Das Wechseln des Feldes wird nicht mitgezählt.

#### 2. Wechseln von einem der drei Eckfelder der Außenbahn auf die Innenbahn:



Es wird immer auf das Eckfeld der Innenbahn gewechselt. Das gilt für alle vier Ecken des Spielplanes.

#### 3. Wechseln von einem Eckfeld der Innenbahn auf die Außenbahn:



Hier hat man **nicht** die drei angrenzenden Felder zur Auswahl, vielmehr wechselt man immer auf das Börsenfeld, das in Zugrichtung liegt!

## DIE VERSCHIEDENEN FELDER DES SPIELPLANES:

### 1. Die Städte-Felder

Die 20 Städte-Felder befinden sich auf der inneren Bahn.

Wer auf eine Stadt gelangt, bekommt die entsprechende CITY-Karte ausgehändigt. Er braucht **nichts** dafür zu bezahlen.

Ist die entsprechende Karte bereits im Besitz eines anderen Spielers, so bekommt man sie von diesem Spieler, wenn er in dieser Stadt **nicht** investiert hat, ebenfalls ohne etwas bezahlen zu müssen. Hatte der Besitzer der CITY-Karte allerdings in der Stadt investiert, bekommt man die Karte nicht, sondern man muß dann an den Besitzer aufgrund seiner Investitionen Geld bezahlen (mehr darüber im Abschnitt „Investieren“).

### 2. Die INVEST-Felder

Gemeint sind die 16 Felder, die jeweils eine Investitions-Branche (z. B. „Stahl“, „Chemie“ oder „Gold-Mine“) mit einem Dollar-Betrag aufweisen. Die INVEST-Felder befinden sich ausschließlich auf der Außenbahn. Wer auf einem solchen Feld zum Stehen kommt, kann sich die dem Feld entsprechende **INVEST-Karte** kaufen. Er zahlt dafür den aufgedruckten Dollar-Betrag an die Bank und erhält dafür die Karte.

**Wichtig:** Will ein Spieler bzw. kann ein Spieler (aus Geldmangel) die INVEST-Karte **nicht** kaufen, so wird sie in der Spielrunde versteigert.

Der **meistbietende** Spieler erhält sie. Als Mindestpreis gilt der aufgedruckte Betrag. Dieser Betrag muß an die **Bank** bezahlt werden.

Alles, was für die INVEST-Karte über diesen Mindestpreis hinaus geboten wurde, bekommt der **Spieler**, der die Karte zur Versteigerung freigegeben hatte.

Sind beide INVEST-Karten (einer Branche) bereits im Besitz anderer Spieler, so kann man – wenn man auf das entsprechende INVEST-Feld kommt – mit einem, der die Karte besitzt, in Verhandlungen treten: Vielleicht verkauft er seine INVEST-Karte, vielleicht tauscht er sie gegen eine CITY-Karte ein. Der Preis kann in diesem Fall völlig **frei** bestimmt werden. Verkauft kein Spieler die entsprechende INVEST-Karte, so hat man Pech und bekommt eben keine Karte.

### 3. Die BÖRSEN-Felder

8 BÖRSEN-Felder befinden sich auf der Außenbahn, zwei auf der Innenbahn. (Daß die beiden BÖRSEN-Felder der Innenbahn etwas größer sind als die 8 anderen, hat keine Bedeutung!)

Wer auf einem BÖRSEN-Feld zum Stehen kommt, kann Edelmetalle und Diamanten (in Form von Karten) **kaufen oder verkaufen** (oder beides gleichzeitig). Der Kurs für Gold, Silber, Platin und Diamanten wird von den **Börsennotierungen** bestimmt, von denen **immer** eine Karte in der Mitte offen aufliegt. Man kann dabei sehr leicht feststellen, ob der Kurs hoch oder niedrig ist: Ist eine Notierung an 1. Stelle, handelt es sich um den Höchstkurs, ist sie dagegen an 4. Stelle, so ist der Niedrigst-Kurs erreicht. Mittlere Kurse liegen dazwischen.

**Nun gilt:** Wer **kaufen** will, kann **maximal 3 Karten** – egal ob von einer Sorte oder gemischt – **auf einmal** erwerben. Erst wenn er wieder auf ein BÖRSEN-Feld kommt, kann er erneut bis zu 3 Karten erwerben.

Der Kaufpreis muß bei jedem Kauf, der Verkaufspreis bei jedem Verkauf errechnet werden, da die Börsennotierungen wechseln können. Da pro Karte aber immer **100-kg-Barren** (Silber), **100 Fein-Unzen** (Gold, Platin) bzw. **100 Karat** (Diamanten) gekauft oder verkauft werden, braucht man beim Berechnen an den Preis für 1-kg-Barren, 1 Fein-Unze bzw. 1 Karat nur **2 Nullen** anzuhängen!

Der Kaufpreis wird an die Bank bezahlt.

Die gekauften E & D-Karten bleiben so lange im Besitz eines Spielers, bis sich dieser zum Verkauf entschließt.

Wer Gold, Silber, Platin oder Diamanten **verkaufen** will, unterliegt keinen Beschränkungen: Er kann notfalls alle E & D-Karten auf einmal verkaufen – und zwar zu dem Kurs, der durch die zu diesem Zeitpunkt aufliegende Börsennotierung festgelegt ist. Voraussetzung ist natürlich, daß man auf einem BÖRSEN-Feld zum Stehen gekommen ist.

Beim Verkauf legt man die verkauften E & D-Karten wieder an ihren ursprünglichen Platz (geordnet nach Sorten) zurück, die erzielte Verkaufssumme bekommt man von der Bank. Die zurückgehenden E & D-Karten stehen damit wieder zum Kauf zur Verfügung.

**Kaufen und Verkaufen in einem Zug:** Wer auf ein Börsenfeld kommt, kann selbstverständlich E & D-Karten erwerben und andere, bereits in seinem Besitz befindliche Karten verkaufen.

**Wichtig:** Da von jeder Sorte nur 8 Karten vorhanden sind, kann es vorkommen, daß bestimmte Edelmetalle nicht gekauft werden können, weil deren Karten im Besitz verschiedener Spieler sind. Man muß dann entweder kaufen, was noch zu haben ist – oder warten, bis Spieler verkaufen.

**Ein Tip:** Geschäfte macht man natürlich nur, wenn man bei niedrigen Kursen kauft und bei hohen Kursen verkauft . . .

### 4. Die NEWS-Felder

6 NEWS-Felder befinden sich auf der Außenbahn, 2 auf der Innenbahn.

Wer auf einem NEWS-Feld zum Stehen kommt, nimmt die oberste NEWS-Karte vom Stoß: Ist es eine **Börsennotierung**, so legt er sie **offen** neben den Stoß und schiebt dafür die dort liegende Börsennotierung verdeckt unter den Stoß der NEWS-Karten. Damit gelten neue Kurse für Edelmetalle und Diamanten. Hat der Spieler jedoch eine NEWS-Karte gezogen, die ein **Ereignis** oder einen bestimmten **Handlungsauftrag** enthält, so muß er befolgen, was auf der Karte steht. Die Karte – sofern sie nicht behalten werden soll – kommt anschließend unter den Stoß zurück.

**Kurze Hinweise zu den Handlungsaufträgen und Ereignissen der NEWS-Karten:**

1. Wer die Karte „**Aus geschäftlichen Gründen müssen Sie dringend nach . . .**“ zieht, der begibt sich mit seiner Figur auf die entsprechende Stadt und handelt dort so, als ob er ganz regulär darauf zum Stehen gekommen wäre. (Die Karte nach dem Handeln unter den Stoß!)
2. Wer die Karte „**Super-Goldpreis!**“ zieht, kann sofort Gold zum Preis von 1000 \$ pro Fein-Unze an die Weltbank verkaufen, falls er Gold in seinem Besitz hat. Die Karte gilt nur für den Spieler, der sie gezogen hat. (Die Karte nach dem Handeln unter den Stoß!)

# GELD & BORSE