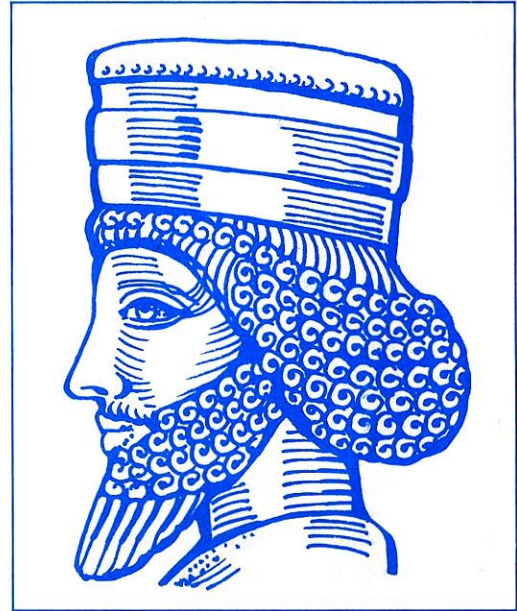


Spielanleitung

KÖNIG KRÖSUS

König Krösus
regierte Lydien von 560–546 v. Chr.



KÖNIG KRÖSUS

Ein aussergewöhnlich spannendes und **schnelles** Gesellschaftsspiel für jung und alt von 8 bis 88 Jahren.

Für 2 – 6 Spieler

© Intern. by Gottfried Krummacher, St. Augustin,
Reg. Nr. 27 MR 278

Spielidee

Dieses Spiel verbindet die Faszination der Antike mit den Gesetzmäßigkeiten von Handel, Wettbewerb und Reichtum. Wer hier mitspielt lernt schnell, was in Wirklichkeit wirtschaftlicher Wettbewerb sowie Angebot und Nachfrage bedeutet und warum Preise steigen und fallen müssen.

Aus dieser Idee heraus entstand KÖNIG KRÖSUS für kühle Rechner, gute Strategen und kluge Taktiker. Ein Spiel, bei dem man schnell begreift, wie man zu Geld kommen kann. Gespielt wird mit 50 Spielmünzen, die originelle Nachprägungen antiker Münzen aus der ältesten Geschichte des Geldes sind.

Inhalt

Spielplan mit 40 Spielfeldern (hell- bis dunkelblau)
1 Säckchen mit 45 Goldenen Spielmünzen (davon 5 als Reserve)
6 Sichtblenden (blau gefaltete Blenden mit Aufschrift KÖNIG KRÖSUS)

Schatztruhe mit	30	Geldscheinen	je	10.000
	40	Geldscheinen	je	5.000
	40	Geldscheinen	je	1.000
	20	Geldscheinen	je	500
	20	Geldscheinen	je	100

30.000



3 Silberne Münzen (Apollokopf)

40.000



6 Silberne Münzen (Eulenmotiv)

50.000



1 Goldene Siegermünze (Falkenmotiv)

Spielregel KÖNIG KRÖSUS JUNIOR

Spielvorbereitung

Die Spieler bestimmen einen Mitspieler als Spielleiter. Dieser achtet auf den richtigen Spielablauf und verwaltet gleichzeitig die Kasse.

- Bei 2 Spielern nur 3 senkrechte Reihen = 15 Felder mit je 1 Goldenen Spielmünze belegen.
- Bei 3 Spielern nur 4 senkrechte Reihen = 20 Felder mit je 1 Goldenen Spielmünze belegen.
- Bei 4 Spielern nur 5 senkrechte Reihen = 25 Felder mit je 1 Goldenen Spielmünze belegen.
- Bei 5 Spielern nur 6 senkrechte Reihen = 30 Felder mit je 1 Goldenen Spielmünze belegen.

Die verbleibenden freien Felder werden nicht benutzt.

Bei 6 Spielern alle Reihen mit insgesamt 40 Goldenen Spielmünzen belegen.

Jeder Spieler bewahrt seine gewonnenen Geldscheine hinter seiner Sichtblende auf. Ebenso seine Goldenen Spielmünzen oder er hält diese während des Spiels in der Hand.

Das Spiel beginnt mit einer Eröffnungsrunde.

Der jüngste Spieler in der Runde **muß** 1 Goldene Spielmünze von der untersten waagrechten Reihe nehmen, also aus dem niedrigsten hellblauen Preisbereich 100.

Der zweite Spieler nimmt 2 Goldene Spielmünzen, der dritte Spieler 3, der vierte Spieler 4, der fünfte Spieler 5 und der sechste Spieler 6 Goldene Spielmünzen.

Für jede aus dem Spielplan „Markt“ entnommene Goldene Spielmünze „Ware“ muß jeder Spieler den in den jeweiligen Feldern angegebenen Preis (100, 200, 300, 400, 500) **als Einkaufspreis** bezahlen. Damit sind die Startchancen ausgeglichen. Der eine Spieler hat am Anfang mehr Geldscheine, der andere mehr Goldene Spielmünzen „Ware“.

Von jetzt an kann jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist 1, 3 oder 5 Goldene Spielmünzen „Ware“ aus dem Spielplan entnehmen (einkaufen), d. h. er entscheidet sich jeweils für eine kleine, mittlere oder große Einkaufsmenge oder er kann auch 1 oder mehrere Goldene Spielmünzen „Ware“ zurücklegen (verkaufen).

Will der Spieler **einkaufen**, so entnimmt er 1, 3 oder 5 Goldene Spielmünzen waagrecht Reihe für Reihe dort, wo im jeweils niedrigsten verfügbaren Preisbereich Goldene Spielmünzen „Ware“ liegen. Dafür bezahlt er den in den jeweiligen Feldern angegebenen Preis je Goldene Spielmünze.

Will der Spieler **verkaufen**, so legt er eine oder beliebig viele Goldene Spielmünzen aus seiner Hand auf den Spielplan „Markt“ zurück und zwar jetzt **von oben nach unten**, indem er bei dem zuletzt freigewordenen Feld anfängt (von dunkelblau nach hellblau).

Für **jede zurückgelegte** Goldene Spielmünze erhält der Spieler den in der jeweiligen waagrecht Reihe **aussen** angegebenen Betrag (2.500, 2.000, 1.500, 1.000, 500) von der Kasse ausbezahlt.

Hat ein Spieler 30.000 erspielt, teilt er dies den anderen Spielern mit und tauscht seine Geldscheine im Wert von 30.000 bei der Kasse in eine Silberne Münze SIZILIEN (Apollokopf) ein.

Hat ein Spieler 40.000 erspielt, gibt er solches ebenfalls seinen Mitspielern bekannt. Er erhält für den Betrag von 40.000 eine Silberne Münze ATHEN (Eulenmotiv).

Wer zuerst 50.000 erzielt hat ist Sieger. Er erhält die Goldene Siegermünze ELIS (Falkenmotiv) und darf sich KÖNIG KRÖSUS SENIOR nennen.

Spieltip

Wer seine Mitspieler genau beobachtet, wird schneller den günstigsten Augenblick zum Einkauf und Verkauf seiner „Ware“ nutzen und dadurch schneller gewinnen.

2500	500	500	500	500	500	500	500	500	2500
2000	400	400	400	400	400	400	400	400	2000
1500	300	300	300	300	300	300	300	300	1500
1000	200	200	200	200	200	200	200	200	1000
500	100	100	100	100	100	100	100	100	500

2 Mitspieler
3 Mitspieler
4 Mitspieler
5 Mitspieler
6 Mitspieler

Spielablauf

Der Spielplan ist der „Markt“, auf dem mit Goldenen Spielmünzen, das ist die „Ware“, gehandelt wird.

Der jüngste Spieler beginnt und **muß** 1 Goldene Spielmünze **von der untersten, waagrechten Reihe** nehmen. Also aus dem niedrigsten Preisbereich 100. Der nächste Spieler in der Runde **muß** das gleiche tun usw.

Ist die unterste, waagrechte Reihe leer, wird von der nächsten darüberliegenden waagrechten Reihe je 1 Goldene Spielmünze genommen (Beschaffung von Ware). Sind so Felder frei geworden, **kann** jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, anstatt eine Goldene Spielmünze zu nehmen, **eine oder mehrere** Spielmünzen zurücklegen. Und zwar jetzt **von oben nach unten**, Reihe für Reihe waagrecht, indem er bei dem zuletzt freigewordenen Feld anfängt (Verkauf von Waren). Je zurückgelegter Goldener Spielmünze erhält der Spieler den in der jeweiligen Reihe aussen angegebenen Betrag (2.500, 2.000, 1.500, 1.000, 500) von der Kasse ausbezahlt.

Hat ein Spieler 30.000 erspielt, teilt er dies den anderen Spielern mit und tauscht seine Geldscheine im Wert von 30.000 bei der Kasse in eine Silberne Münze SIZILIEN (Apollokopf) ein.

Hat ein Spieler 40.000 erspielt, gibt er solches ebenfalls seinen Mitspielern bekannt. Er erhält für den Betrag von 40.000 eine Silberne Münze ATHEN (Eulenmotiv).

Wer zuerst 50.000 erzielt hat ist Sieger. Er erhält die Goldene Siegermünze ELIS (Falkenmotiv) und darf sich KÖNIG KRÖSUS JUNIOR nennen.

Spieltip

Wer stets im günstigsten Augenblick die beschafften Goldenen Spielmünzen „Ware“ auf den Spielplan „Markt“ zurücklegt, um dadurch höhere Preise als die Mitspieler für seine Ware zu erzielen, wird schneller begreifen, wie man zu Geld kommt und gewinnen.

Runde um Runde kommt es darauf an, richtig zu entscheiden und Fehler zu vermeiden.

Sieben Goldene Regeln

1. In jedem Augenblick die Chancen des „Marktes“ suchen, erkennen und direkt nutzen.
2. In jeder Situation versuchen, nicht irgendeine Entscheidung zu treffen, sondern die **bestmögliche** Entscheidung.
3. Schneller Wareumschlag mit vielen kleinen Nutzen ist nicht nur im Spiel ein richtiger Weg zum Erfolg.
4. Angebot und Nachfrage regeln den Preis.
5. Die Ausgewogenheit von Geldmitteln und Ware ist bestimmend für Erfolg.
6. Die Mitspieler genauestens beobachten und danach die eigenen Handlungen abwägen.
7. Die Ware zu niedrigen Preisen einkaufen und versuchen, sie anschließend zu guten Preisen zu verkaufen.

Spielregel KÖNIG KRÖSUS SENIOR

Spielvorbereitung

Wie bei KÖNIG KRÖSUS JUNIOR, jedoch mit folgender Ergänzung.

Jeder Spieler erhält aus der Kasse ein **Startgeld**.

Bei 2 Spielern Geldscheine im Wert von 300 je Spieler.
Bei 3 Spielern Geldscheine im Wert von 800 je Spieler.
Bei 4 Spielern Geldscheine im Wert von 1.500 je Spieler.
Bei 5 Spielern Geldscheine im Wert von 2.700 je Spieler.
Bei 6 Spielern Geldscheine im Wert von 3.900 je Spieler.

Spielablauf

Dieses Spiel ist noch faszinierender als KÖNIG KRÖSUS JUNIOR. Hier **verkaufen** die Spieler nicht nur „Ware“ **auf** dem Spielplan „Markt“, sondern sie müssen diese **zuerst aus** dem Spielplan mittels der Geldscheine **einkaufen**, d. h. jede Goldene Spielmünze „Ware“ zuerst bezahlen.