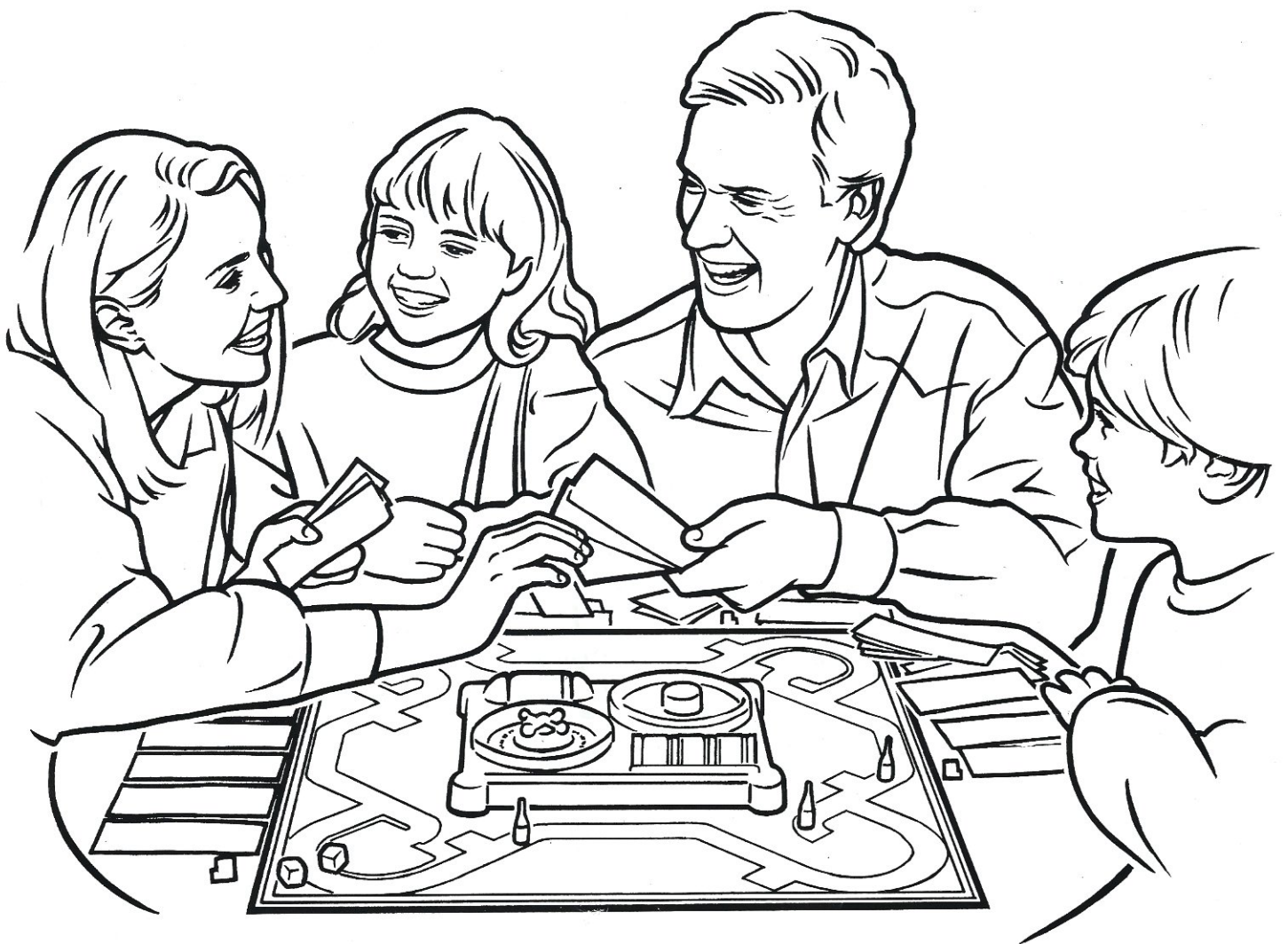
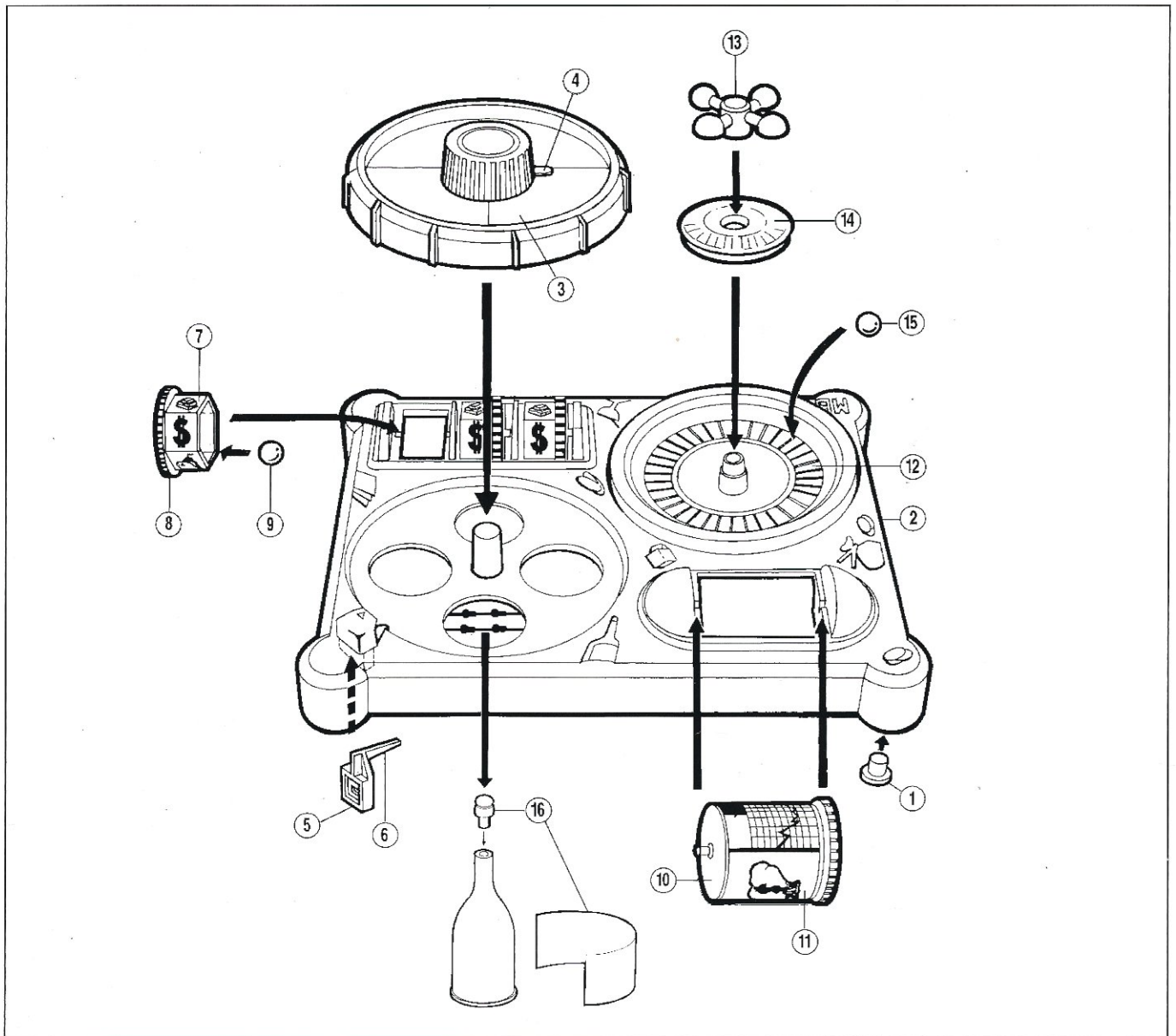


MANKOMANIA

SPIELANLEITUNG



2-4 Spieler



INHALT

Spielbrett,
 Spielgeld,
 Aktienzertifikate,
 Einsatz für Spielelemente,
 1 Bogen Aufkleber,
 2 Würfel,
 4 Hotels,
 4 Metallkugeln,
 4 Gummifüße,
 1 Stopper,
 4 "Champagner"-Flaschen,
 4 Korke,
 4 Spielelemente: Roulette-Rad (2 teilig),
 Pferderennbahn,
 Börsenbarometer (2 teilig),
 Spielautomat (3 teilig).

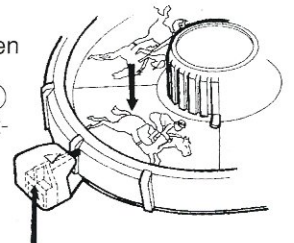
ZUSAMMENBAU DER SPIELELEMENTE

1. Füße der Spielelemente-Einlage

Gummifuß ① für die Spielelemente-Einlage von unten in die vier Ecken ② einsetzen.

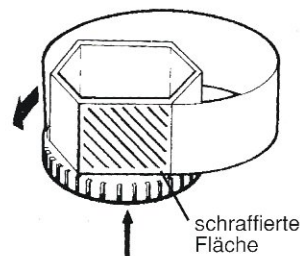
2. Pferderennbahn-Drehscheibe

Korke ⑬ von der Drehscheibe lösen und beiseite legen. Aufkleber ③ auf Pferderennbahn-Drehscheibe ④ anbringen. Stopper ⑤ in Ausschnittschacht schieben und festhalten. Drehscheibe einsetzen und festdrücken, bis Zeiger ⑥ oben aufliegt.



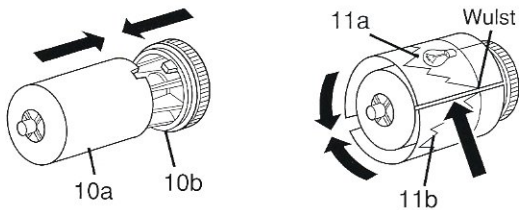
3. Spielautomat-Walzen

Mit schraffierter Fläche ⑦ beginnend um die Walze ⑧ kleben. In jede Walze eine Metallkugel ⑨ legen, Achsen in die Löcher drücken.



4. Börsen-Barometer

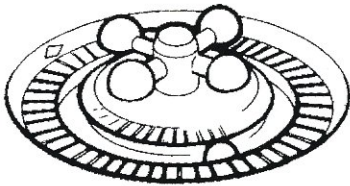
Beide Trommelhälften zusammendrücken (10a & 10b), Aufkleber (11a & 11b) an Wulst der Trommel anlegen und wie gezeigt um die Trommel legen.



Achse von unten in die beiden Löcher drücken. *Erst eine Seite einrasten, dann die andere.*

5. Roulette-Rad

Aufkleber (12) auf dem Einsatz anbringen. Drehkreuz (13) auf das Roulette-Rad (14) drücken.



Metallkugel liegt zwischen Rad und Einsatz.

Roulette-Rad auf die Spindel setzen und Metallkugel (15) zwischen Einsatz und Rad legen.

6. "Champagner" - Flaschen

Einen Korke (16) auf jede Flasche setzen und Aufkleber unten um die Flaschen wickeln.

ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler eine Million verjubeln und mit Pauken und Trompeten pleite gehen. So schnell wie möglich Geld ausgeben. Aber das ist gar nicht so einfach!

SPIELAUFBAU

1. Setzen Sie den Plastikeinsatz ins Spielfeld ein.
2. Ein Spieler wird zum Bankhalter verurteilt. Er zahlt jedem Spieler 1 Million zum Verschleudern, und zwar: Zehn Noten zu 5000,- ; fünf Noten zu 10.000,- ; vier Noten zu 50.000,- ; sieben Noten zu 100.000,- . Außerdem sortiert er die Aktien und legt sie neben das Spielfeld.

AKTIEN



Kurzschluß-Versorgungs-AG

Trockenöl-AG

Bruchstahl-AG

3. Jeder Spieler wählt eine "Champagner"-Flasche und stellt sie auf sein Eckfeld. Und außerdem bekommt er das zu seiner Flasche passende Hotel, das er vor sich aufbaut.
4. Die Spieler würfeln einmal reihum; wer die höchste Augenzahl hat, fängt an.

UND JETZT GEHT'S LOS:

1. In jedem Durchgang werden beide Würfel geworfen, wird die eigene "Champagner-Flasche" immer im Uhrzeigersinn um die entsprechende Augenzahl weitergerückt, werden alle Anweisungen auf dem Spielfeld befolgt.
2. Wer zwei Sechsen wirft, zahlt sofort 100.000,- an die Bank und spielt gleich weiter. Das gilt nicht, wenn ein Spieler gerade sein Pech in einer der vier "Sündenpfuhle" an den Ecken des Spielfeldes versucht.
3. Zwei oder mehr "Champagner"-Flaschen dürfen auf demselben Spielfeld stehen. (Siehe Regel 8)
4. Jedesmal, wenn Sie am Lotteriefeld vorbeikommen oder direkt darauf landen, zahlen sie 5000,- auf das Silbertablett.

SO BRINGEN SIE IHR GELD UNTERS VOLK

5. BAUEN SIE AUF GEPFLEGTE UNGASTLICHKEIT

Wenn Sie auf einem der blauen Hotelfelder landen, können Sie (müssen aber nicht) dort Ihr Hotel errichten. Den entsprechenden Kaufpreis zahlen Sie der Bank. Schildern Sie Ihren Mitspielern die Nachteile Ihres Hotels in leuchtenden Farben (Ungeziefer, Lärm, miese Bedienung). Sollten jedoch Ihre Mitspieler während des Spiels genau auf Ihrem Hotel landen, ist das ausgesprochenes Pech für Sie! Denn die entsprechende Zimmermiete müssen Sie sich zahlen lassen. Felder, die noch keinem gehören, kosten auch keine Miete. Und natürlich kann jeder Spieler nur ein Hotel bauen.

6. DAS LOTTERIEFELD

Wer während des Spiels auf einem der "Geh zur Lotterie" - Felder landet, setzt seine "Champagner"-Flasche direkt auf das weiße Lotteriefeld und streicht den gesamten Einsatz ein. Sollte sich jedoch noch kein Einsatz angesammelt haben, darf man selber 50.000,- einzahlen.

7. DIE AKTIEN-BÖRSE, DAS PFERDERENNEN, DAS SPIEL-CASINO, DIE "BÖSE 1"

Jedesmal, wenn Sie an einem dieser "Sündenpfuhle" vorbeikommen, dürfen Sie vom rechten Weg abbiegen und einkehren(müssen aber nicht). Dazu brauchen Sie noch nicht mal die genaue Augenzahl. Sollten Sie allerdings auf einem entsprechenden "Geh..."-Feld landen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als einmal über das Lotteriefeld zu gehen, um dort im Vorbeigehen 5000,- in die Lotterie einzuzahlen und sich dann direkt zur Aktien-Börse, zum Pferderennen, zur "Bösen 1" oder zum Spiel-Casino zu begeben.

In jedem Fall können Sie mit etwas Glück phantastische Summen verlieren, wie sich aus den nachfolgenden Regeln ergibt, und in der folgenden Runde würfeln Sie sich wieder in den normalen Spielweg hinein.

DIE AKTIEN-BÖRSE

Wer zur Aktien-Börse kommt, muß die Kurswalze einmal kräftig in Schwung bringen.

- Zeigt sie danach fallende Kurse für eine Aktie (in Rot), zahlen alle Spieler die eine oder mehrere dieser Aktien besitzen, pro Stück 10.000,- an die Bank
- Zeigt die Walze steigenden Kurs für eine Aktie, bekommen alle Spieler, die eine oder mehrere dieser Aktien besitzen, pro Stück 10.000,- von der Bank.
- Zeigt die Walze das \$-Zeichen (Zusatzdividende), erhalten alle Spieler die Aktien besitzen - egal welche - 10.000,- pro Aktie von der Bank.
- Auch wer keine Aktien besitzt, darf zur Aktien-Börse gehen und die Kurswalze in Schwung bringen. Es könnte ja sein, daß er den Aktienbesitzern unter seinen Mitspielern dadurch einen schönen Gewinn "andreh"!
- Nur wenn kein Spieler Aktien besitzt, bleibt die Börse geschlossen und wer auf einem "Geh zur Aktien-Börse"-Feld landet, geht zwar dorthin, aber ohne die Walze zu drehen. In der folgenden Runde geht es dann auf dem normalen Spielweg weiter.

DAS PFERDERENNEN

Wenn Sie zum Pferderennen kommen, müssen Sie einen Betrag Ihrer Wahl zwischen 5.000,- und 50.000,- auf eines der vier Pferde setzen. Ist das geschehen, müssen die übrigen Spieler einen beliebigen Betrag setzen, jeder auf ein anderes Pferd. Dann wird die Pferderennbahn-Drehscheibe einmal kräftig gedreht, um den Sieger zu ermitteln.

GEWINNAUSSCHÜTTUNG

(einschließlich eigenem Einsatz):

Gewinnt Pferd 1: Doppelter Einsatz zurück

Gewinnt Pferd 2: Dreifacher Einsatz

Gewinnt Pferd 3: Vierfacher Einsatz

Gewinnt Pferd 4: Fünffacher Einsatz

CASINO

Wer ins Casino geht, muß beide Glücksspiele spielen.

(a) Spielautomat

Der Spieler zahlt zunächst 20.000,- an die Bank und bringt dann die Walzen in Schwung. Hat er Pech, gewinnt er:

Bei zwei gleichen Symbolen: 50.000,-

Bei drei gleichen Symbolen:150.000,-

Bei drei \$-Symbolen:250.000,-

(b) Roulette

Der Spieler entscheidet sich für eine von drei Spielmöglichkeiten:

1. Einsatz 5000,- auf eine beliebige Zahl.....Gewinn: 150.000,-

2. Einsatz 20.000,- auf } Gewinn: 100.000,-
1. Dutzend (1-12)
2. Dutzend (13-24)
3. Dutzend (25-36)

3. Einsatz 50.000,- auf Rot oder SchwarzGewinn: 80.000,-

Nachdem der erste Spieler sich entschieden hat, können auch die anderen Spieler setzen, und zwar entweder auf genau die gleichen Zahlen bzw. Farben oder auf eine völlig andere Zahlen- bzw. Farbkombination.

Dann wird das Roulette-Rad einmal kräftig in Schwung gebracht und die Spieler gewinnen oder verlieren entsprechend ihrem Einsatz.

DIE BÖSE 1

Werfen Sie beide Würfel so oft Sie wollen und addieren Sie die Augenzahl der Würfel, vorausgesetzt, keiner der Würfel zeigt eine Eins. Wenn Sie beschließen aufzuhören, nehmen Sie die gesamte Augenzahl mit 5.000,- mal und zahlen die entsprechende Summe an die Bank. Sollten Sie jedoch eine "1" würfeln, werden alle vorhergegangenen Würfe ungültig, die Bank zahlt Ihnen 100.000,- und der nächste Spieler ist an der Reihe. Und wenn Sie das Pech haben, einen Einserpasch zu werfen (eine 1 auf beiden Würfeln), zahlt Ihnen die Bank sogar 300.000,- !

Beispiel:

Beträgt Ihre gewürfelte Gesamtaugenzahl 15, dann zahlen Sie 75.000,- an die Bank. (=15 x 5.000,-). Sollten Sie jedoch eine 6 und eine 1 gewürfelt haben, hätten Sie 100.000,- von der Bank erhalten und der nächste Spieler wäre an der Reihe.

8. Kollision

Sollten Sie auf einem Feld landen, auf dem schon ein oder mehrere Mitspieler stehen, müssen Sie ihm / ihnen Schadenersatz in Höhe von je 10.000,- zahlen.

WER GEWINNIT

Sobald ein Spieler seinen Zahlungsverpflichtungen nicht mehr in bar (Hotel und Aktien zählen nicht!) nachkommen kann, hat er gewonnen.