

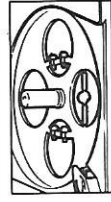
MANKOMANIA

INHALT

- Spielbrett/Spielgeld/2 Würfel
- Aktienzertifikate/4 Hotels
- Einsatz für Spielelemente mit
- Roulette-Kugel und
- "Champagner-Korken"/
- Aufkleber/3 Walzen mit
- Kugelfächern/4 Gummifüße/
- 1 Stopper
- 4 Spielelemente:
- Roulette-Rad
- Pferdrennbahn
- Börsen-Barometer (2teilig)
- Spielautomat (3teilig)
- 4 "Champagner-Flaschen"

Alle Elemente von den Halterungen lösen

Achtung: "Champagner-Korken" und Roulette-Kugel befinden sich ebenfalls an diesen Halterungen.



Gummifüße für Spielelemente-Einlage in den vier Ecken von unten einsetzen.

ZUSAMMENBAU DER SPIELELEMENTE

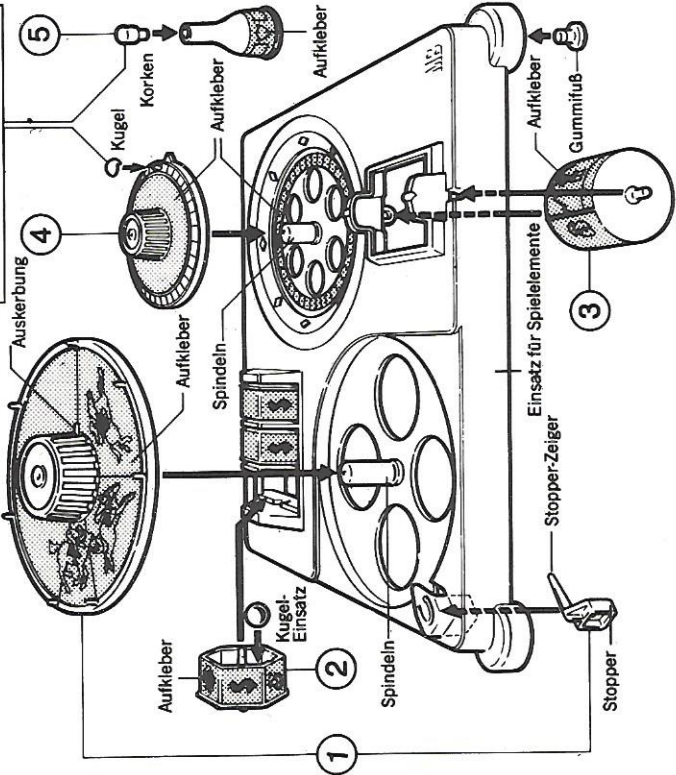
Aufkleber anbringen

- 1 **Pferdrennbahn-Aufkleber**
Einschnitt auf dem Aufkleber an Auskerbung anlegen.
- 2 **Spielautomaten-Aufkleber**
mit schraffierter Fläche beginnen.



schraffierte Fläche

Vom Einsatz für Spielelemente drehen



Zusammenbau-Teile

- 1 **Pferdrennbahn - Drehscheibe mit Stopper**
Stopper in Ausschnitt-Schacht schieben und festhalten. Drehscheibe einsetzen und festdrücken, bis Zeiger oben aufliegt.



- 2 **Spielautomat-Walzen**
In jede Walze eine Kugel einlegen. Achse in Schlitz drücken.

- 3 **Börsen-Barometer-Aufkleber**
Zuerst beide Trommelhälften zusammendrücken. Aufkleber an Wulst anlegen.



- 4 **Roulette-Rad-Aufkleber**
Aufkleber mit den Zahlen in Einsatz, grünen Aufkleber auf der Drehscheibe anbringen.

- 5 **"Champagner"-Aufkleber**
Aufkleber unten um Flasche wickeln.

- 3 **Börsen-Barometer**
An der äußeren Seite zuerst Achse von unten in die beiden Löcher drücken.

- 4 **Roulette-Schlüssel**
Roulette-Kugel auf Drehscheibe mit Pfeil nach außen drücken. Drehscheibe aufsetzen.

- 5 **"Champagner"-Flaschen**
Anmerkung: Bitte einen Tropfen Maschinenöl auf die Spindel von Rennbahn und Roulette-Schlüssel auftragen, falls diese sich nicht leicht drehen.

WIE VERJUBELT MAN EINE MILLION?

Geld macht nicht glücklich. Es weckt den Geiz, beult die Taschen aus, lockt Finanzämter und Langfinger an, und wenn man es braucht, ist es sowieso nie da.

Also weg damit! Denn es kann jeden von uns treffen: Ein Lottogewinn hier, eine Erbschaft da, und schon hat man ein Millionenchen am Hals.

Deshalb gibt es bei MANKOMANIA wie im richtigen Leben nur eine Devise:

WER DIE LEERSTEN TASCHEN HAT, HAT AM GEWONNENSTEN!

VOR DEM SPIEL:

1. Setzen Sie den Plastikeinsatz ins Spielfeld ein.
 2. Ein Spieler wird zum Bankhalter verurteilt. Er zahlt jedem Spieler (natürlich auch sich selber) 1 Million zum Verschleudern aus der Kasse, und zwar: 10 Noten zu 5.000,- 5 Noten zu 10.000,- 4 Noten zu 50.000,- 7 Noten zu 100.000,-
- Außerdem sortiert er die Aktien in: 1 Stapel Kurzschluss-Versorgungs AG, 1 Stapel Trockendi AG, 1 Stapel Bruchstahl AG.

Diese 3 Stapel legt er griffbereit neben das Spielbrett.

AKTIEN



Kurzschluss-Versorgungs-AG



Trockendi-AG



Bruchstahl-AG

3. Als Spielfigur (was teuer ist, darf auch was kosten!) bekommt jeder Spieler eine Champagner-Flasche, die er auf sein Eckfeld stellt.

Und außerdem bekommt er das zu seiner Flasche passende Hotel, das er vor sich aufbaut.

4. Die Spieler würfeln einmal frei herum. Wer die wenigsten Augen wirft, darf natürlich anfangen.

UND JETZT GEHT'S LOS:

1. In jedem Durchgang werden beide Würfel geworfen, wird die eigene Champagnerflasche im Uhrzeigersinn um die entsprechende Augenzahl weitergerückt, werden alle Anweisungen auf dem Spielweg befolgt.
2. Zwei oder mehr Flaschen dürfen gleichzeitig auf demselben Spielfeld stehen. Aber nur gegen bar: Der Spieler, der auf ein schon besetztes Feld kommt, muß allen dort bereits stehenden Mitspielern je 10.000,- zahlen.

SO BRINGEN SIE IHR GELD UNTERS VOLK:

*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 drucken Sie der Bank aufs Auge. Schildern Sie aber Ihren Mitspielern die Nachteile Ihres Hotels (Ungeziefer, Lärm, schlechte Bedienung) in leuchtenden Farben. Denn jeder, der in Ihr ungestliches Haus kommt, darf Ihnen die entsprechende Miete aufdrängen.

Natürlich kann jeder Spieler nur ein Hotel bauen. Und nur, wenn nicht schon ein anderes Hotel auf dem Feld steht. Felder, die noch niemandem gehören, kosten (eider) auch keine Miete.

*DECKEN SIE SICH MIT NIETEN EIN!

Jedesmal, wenn Sie am Lotteriefeld vorbeikommen oder direkt darauf landen, zahlen Sie 15.000,- in die Lotterie ein. Das Geld sammelt sich auf der silbernen "hohen Kante" und wartet dort auf den unglücklichen Gewinner: Wer nämlich während des Spiels auf einem der "Geh zur Lotterie"-Felder landet, setzt seine Champagnerflasche direkt auf das weiße Lotteriefeld und streicht den gesamten Einsatz ein. Steuerfrei natürlich.

*MIT ETWAS GLÜCK KÖNNEN SIE PHANTASTISCHE SUMMEN VERLIEREN AN DER AKTIEN-BÖRSE, BEIM PFERDERENNEN, BEIM "BÖSE 1".

Würfel oder im Spiel-Casino: Jedesmal, wenn Sie an einem dieser Sündenpfuhle vorbeikommen, dürfen Sie vom rechten Weg abblenden und einknehen (müssen aber nicht). Dazu brauchen Sie nicht einmal die genaue Augenzahl! Wenn Sie zum Beispiel 3 Felder vor dem Casino stehen, sind Sie mit 3 oder mehr Augen zum Eintritt berechtigt. Direkt und ohne Zögern müssen (!) Sie zur Aktienbörse, zum Pferderennen, zur "Bösen 1" oder ins Spiel-Casino, wenn Sie im laufenden Spiel auf einem entsprechenden "Geh..."-Feld landen. Sind Sie aber erst einmal dort (freiwillig oder unfreiwillig), dann müssen (!) Sie auch Ihr Pech versuchen. Danach ist der nächste Spieler dran, und erst in der nächsten Runde würfeln Sie sich wieder in den normalen Spielweg hinein. Doch nun zu Ihren Verlust- (und leider auch Gewinn-) Chancen:

Die AKTIEN-BÖRSE:

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

* Zeigt sie danach fallenden Kurs für eine Aktie, zahlen alle (!) Spieler, die eine oder mehrere dieser Aktie besitzen, pro Stück 10.000,- an die Bank. (Wer also z.B. drei dieser Aktien hat, der zahlt dreimal 10.000,- = 30.000,-)

* Zeigt die Walze steigenden Kurs für eine Aktie, bekommen alle (!) Spieler, die eine oder mehrere dieser Aktie besitzen, pro Stück 5.000,- von der Bank. (Wer also z.B. drei dieser Aktien hat, der bekommt dreimal 5.000,- = 15.000,-)

* Zeigt die Walze das \$-Zeichen (Zusatzdividende), bekommen alle (!) Spieler, die Aktien besitzen, pro Stück 10.000,- von der Bank. (Wer also z.B. drei Aktien hat, bekommt dreimal 10.000,- = 30.000,-)

Auch wer selber keine Aktien besitzt, darf (oder muß, wenn er auf einem "Geh zur Aktien-Börse"-Feld landet) zur Aktien-Börse gehen und die Kurswalze in Schwung bringen: Es könnte ja sein, daß er den Aktienbesitzern unter seinen Mitspielern damit einen schönen Gewinn andreht!

Nur wenn überhaupt keiner der Spieler eine Aktie hat, bleibt die Aktien-Börse geschlossen. Die Anweisung "Geh zur Aktien-Börse" wird dann nicht befolgt.

DAS PFERDERENNEN:

Wenn Sie (freiwillig oder unfreiwillig) zum Pferderennen kommen, müssen Sie einen Betrag Ihrer Wahl von 5.000,- bis höchstens 50.000,- auf eines der Pferde setzen. Ist das geschehen, dürfen (müssen aber nicht!) alle anderen Spieler ebenfalls irgendeinen Betrag von 5.000,- bis höchstens 50.000,- auf irgendein Pferd setzen (also beispielsweise auch auf das, das schon für Sie läuft).

Der Bankhalter kassiert die Einsätze und merkt oder notiert sich, wer wieviel auf welches Pferd gesetzt hat.

Nun drehen Sie kräftig am Quotenrad, und wenn die Scheibe zum Stillstand kommt, zeigt der Pfeil das Siegerpferd an. Jeder, der auf dieses Pferd gesetzt hat, bekommt seinen Gewinn ausbezahlt, und zwar:

- Gewinnt Pferd 1: Doppelter Einsatz zurück.
- Gewinnt Pferd 2: Dreifacher Einsatz.
- Gewinnt Pferd 3: Vierfacher Einsatz.
- Gewinnt Pferd 4: Fünfacher Einsatz.

Die "BÖSE 1":

Bei der "Bösen 1" können Sie sich gegen die Bank um Kopf und Kragen würfeln, bedauerlicherweise aber auch Haus und Hof gewinnen:

Werfen Sie beide Würfel. Zeigt keiner der beiden Würfel eine 1, so zahlen Sie an die Bank die gesamte Augenzahl in Fünftausendern. (Beispiel: Sie werfen 5 und 2, und Sie zahlen 35.000,- an die Bank).

Nun dürfen Sie weiterwürfeln oder aufhören — ganz nach Wunsch. Das geht so weiter, bis Sie entweder die Lust am Würfeln verlieren oder eine 1 würfeln.

Fällt nämlich eine 1, dann ist der Wurf ungültig, die Bank zahlt Ihnen 100.000,-, und der nächste Spieler fährt mit dem normalen Spiel fort.

Fällt sogar auf beiden Würfeln die 1 (Einserspasch), dann zahlt Ihnen die Bank 300.000,-, bevor Sie die Runde an den nächsten Spieler weitergeben.

DAS SPIEL-CASINO:

Wer freiwillig ins Spiel-Casino geht oder unfreiwillig dorthin geschickt wird, muß (!) beide Spiele spielen.

Am SPIELAUTOMAT zahlt der Spieler 20.000,- an die Bank und bringt jede Walze einmal in Schwung.

Hat er Pech, dann gewinnt er, und zwar:

- Bei 2 gleichen (beliebigen) Symbolen 50.000,-
- Bei 3 gleichen (beliebigen) Symbolen 150.000,-
- Bei 3-\$ Symbolen 250.000,-

DAS ROULETTE:

Beim Roulette setzt der Spieler einen festgelegten Einsatz auf eine von 3 Chancen (Zahl, Farbe oder Dutzend). Den Einsatz kassiert der Bankhalter und merkt (oder notiert) sich, worauf der Spieler gesetzt hat.

Dann bringt der Spieler das Roulette-Rad kräftig in Schwung:

- Ist Fortuna ihm unhold, so kann er gewinnen, und zwar:
 - Einsatz 5.000,- auf eine beliebige Zahl: Gewinn 150.000,-
 - Einsatz 20.000,- auf 1 Dutzend (1-12) oder 2. Dutzend (13-24)
 - Einsatz 50.000,- auf Rot oder Schwarz: Gewinn 100.000,- oder 80.000,-

Bei Einsatz auf Zahl gewinnt man nur, wenn genau diese Zahl fällt. (Das gilt auch für 0 = Zero).

Bei Einsatz auf Farbe gewinnt man nur, wenn die gedrehte Zahl die entsprechende Farbe hat. (Fällt 0 = Zero, gewinnt weder Rot noch Schwarz).

Bei Einsatz auf eines der drei Dutzend gewinnt man nur, wenn die gedrehte Zahl in das entsprechende Dutzend fällt. (Fällt 0 = Zero, gewinnt keines der 3 Dutzend).

WER GEWINNT?

Sobald ein Spieler seinen Zahlungsverpflichtungen nicht mehr in bar (Hotel und Aktien zählen nicht!) nachkommen kann, kann sich der Ärmste freuen: ER HAT GEWONNEN!

MB wünscht Ihnen viel Spaß und gute Verluste!

© 1985 Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Convention.

4025-LD 785