

PROFIT

Ein taktisches Wirtschaftsspiel
für 2 - 4 Personen
ab 12 Jahre

PIATNIK-Spiel Nr. 6402 51



Inhalt:

- 1 Spielplan
- Spielgeld
- 2 Spielwürfel
- 18 Informationskarten
- 4 Flugzeuge (je 1 blaues, grünes, gelbes und rotes)
- 4 Schiffe (je 1 blaues, grünes, gelbes und rotes)
- 14 Warenplättchen (je 5 rote und blaue, sowie 4 gelbe)
- 24 Transportunternehmen (je 6 blaue, grüne, gelbe und rote)

Spielregel:**1. Vorbereitung:**

Jeder Spieler erhält 1 Schiff und 18.000 Dollar aus der Bank. Gemeinsam verteilen die Spieler die 5 blauen, 5 roten und 4 gelben Warenplättchen auf dem Spielplan, und zwar beliebig auf den dafür vorgesehenen runden Warenfeldern, die sich in der Nähe der dazugehörigen Städte befinden.

Es kann also durchaus vorkommen, daß eine oder mehrere Städte keine Warenplättchen zugeteilt bekommen.

Die "Informationskarten" werden gemischt und mit dem Text nach unten auf das Informationsfeld A gelegt.

Ein Spieler übernimmt die Spielbank.

Der Spieler mit der höchsten Würfelzahl beginnt und setzt sein Schiff in einen Hafen seiner Wahl, am besten in einen Hafen, in dem sich möglichst viele Warenplättchen befinden. Im Uhrzeigersinn setzen nun die anderen Spieler ihre Schiffe in einen Hafen, wobei in einem Hafen auch mehrere Schiffe stehen dürfen.

2. Spielziel:

Zielsetzung des Spieles ist es, möglichst viel Vermögen zu sammeln und Zahlungsunfähigkeit zu vermeiden.

3. Spielablauf:

Gespielt wird vorerst mit einem Würfel, nach jedem 6er darf ein weiteres Mal gewürfelt werden. Bereits in der ersten Stadt (in die man sein Schiff gesetzt hat), kann man mit dem Kauf von Warenplättchen beginnen, wobei man für jedes

rote Warenplättchen 1.500 Dollar

gelbe Warenplättchen 2.000 Dollar

blaue Warenplättchen 2.500 Dollar

an die Spielbank bezahlen muß.

Entsprechend der gewürfelten Augenzahl fährt man nun mit dem Schiff in Richtung einer Stadt, in der wenn möglich Warenplättchen verkauft oder gekauft werden können.

abgegebenen Waren das Doppelte, also pro Warenplättchen 10.000 Dollar. Wenn in dieser Stadt aber Ware eingekauft wird, ergibt sich für den Kaufpreis keine Änderung. Die Karte bleibt so lange in der Stadt liegen, bis entweder ein Spieler dort Waren verkauft hat oder eine zweite Informationskarte, die auf die Stadt Bezug hat, diese Karte inhaltlich aufhebt. Nach Gebrauch werden die Karten, mit der Schrift nach unten, wieder zu den Informationskarten an die unterste Stelle gelegt.

B: ".....zahlt dem nächsten Verkäufer nur den halben Preis":

Ein Warenplättchen kann in dieser Stadt nur um 2.500 Dollar abgesetzt werden. Um die Karte wegzubringen, genügt es, ein einziges Warenplättchen in der betreffenden Stadt zu verkaufen. Verkauft man aber gleichzeitig mehrere Warenplättchen, zahlt die Bank für jedes verkaufte Plättchen nur je 2.500 Dollar. Im Prinzip behandelt man die Karte wie unter A beschrieben.

C: "Sobald der nächste 6er gewürfelt wird, zahlen...."

Die Karte bleibt so lange auf dem Informationsfeld B offen liegen, bis der nächste 6er gewürfelt wird. Hierauf zahlen alle Teilnehmer 5.000 Dollar an die Bank und die Karte geht wieder zurück in den Informationskartenstapel.

D: "Schwallwoge, bedingt durch"

Befindet sich ein Schiff vor dem Informationspunkt, muß es umkehren und in die Stadt, von der es gekommen ist, zurückkehren. Begegnet es am Weg dorthin einem anderen Fahrzeug, gelten die Regeln für Begegnung. In der Stadt, in die man zurückgefahren ist, dürfen keine Geschäfte getätigt werden. Befindet sich ein Schiff am Informationspunkt oder nach dem Informationspunkt, also in der zweiten Hälfte der Fahrstrecke, fährt es unbeschadet weiter und kann in der nächsten Stadt Waren, wie üblich, absetzen oder erwerben. Diese Karte wird sofort nach dem Verlesen an die unterste Stelle des Informationskartenstapels zurückgelegt.

E: "Sturmwarnung für die"

Die Karte bleibt bis zum Eintritt des Ereignisses (ein Spieler landet auf einem Informationspunkt) offen auf dem Informationsfeld B liegen. Bei Ausbrechen des Sturmes gilt aber auch die nächste Informationskarte, die ja bei Erreichen des Informationspunktes verlesen werden muß.

F: Tritt der Fall ein, daß mehrere Informationskarten auf das Informationsfeld B gelegt werden müssen, haben natürlich alle dort liegenden Karten Gültigkeit.

Im Uhrzeigersinn verfahren die Spieler der Reihe nach rundum. Für jedes verkaufte Warenplättchen erhält man 5.000 Dollar von der Spielbank.

Sofort nach der Landung in einer Stadt (anschließend an den Spielzug) kann man Waren in beliebiger Anzahl verkaufen, jedoch nur solche, die auf gleichfarbige, leere Felder abgelegt werden können. Danach kann sofort eine beliebige Anzahl der in der Stadt vorhandenen Waren gekauft werden, nicht jedoch die eben verkauften. Das Schiff darf aber nie mehr als 5 Warenplättchen transportieren.

Erst dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Geschäftstransaktionen können nur bei der Ankunft in einer Stadt durchgeführt werden, nicht aber anlässlich der Abfahrt.

Zum Erreichen einer Stadt benötigt man nicht unbedingt die genaue Würfelzahl auf den Punkt der Stadt, man kann auch "überwürfeln" und trotzdem am Punkt der Stadt stehenbleiben. Überwürfelt man und fährt über die Stadt hinaus, darf man in der überwürfelten Stadt weder Warenplättchen verkaufen noch ankaufen.

4. Informationspunkt:

Die Strecke von einer Stadt zur anderen ist durch einen Informationspunkt halbiert. Kommt ein Schiff auf einem Informationspunkt zu stehen, ist die oberste Informationskarte abzuheben, vorzulesen, und nach Text zu verfahren. Erläuterungen finden Sie gesondert unter "Informationskarten". Nach Gebrauch der Informationskarte legt man sie wieder zu unterst in den Stoß zurück.

5. Sonderkäufe:

Hat ein Spieler genügend gute Geschäfte gemacht und Gewinne erzielt, kann er, wenn er sich gerade in einem Hafen aufhält, Sonderkäufe tätigen. Er kann ein Flugzeug, aber auch Transportunternehmen erwerben.

Flugzeug:

Es kann nur ein Flugzeug erworben werden, und zwar im Eintausch gegen das Schiff und gegen Bezahlung von 25.000 Dollar an die Bank. Mit dem Flugzeug kann man nur 3 Warenplättchen befördern, aber man darf jeweils mit zwei Würfeln zugleich würfeln und die Gesamtaugenanzahl ziehen. Bei gleichen Würfelaugen (Pasch) kann man nochmals mit beiden Würfeln würfeln und ziehen, auch wenn man mehrere Paschwürfe hintereinander hat. Die Regel, daß nach einer 6 nochmals gewürfelt werden darf, entfällt. Landet man mit einem Pasch in einem Hafen, so kann sofort nach Verkauf bzw. Kauf weitergezogen werden.

Achtung! Bevor man ein Flugzeug erwerben darf, müssen die vom Schiff transportierten Waren abverkauft - das Schiff also leer - sein. Das erstandene Flugzeug kann sofort mit neuen Waren beladen werden (natürlich nicht mit jenen, die man vom Schiff an die Stadt verkauft hat).

Transportunternehmen:

In jedem Hafen kann man auch ein oder mehrere Transportunternehmen kaufen, und zwar zu einem Stückpreis von 15.000 Dollar. Man erhält dafür pro Kauf ein Häuschen in seiner Farbe, das auf einem der 4 lila Felder der Stadt, in der man sich gerade aufhält, aufgestellt wird. In jeder Stadt können daher von allen Spielern insgesamt nur 4 Transportunternehmen erworben werden.

Läuft ein Spieler eine Stadt mit einem oder mehreren Transportunternehmen an oder überfährt er sie bloß, bezahlt er für jedes Transportunternehmen anderer Mitspieler 7.000 Dollar an die Bank und 3.000 Dollar an den oder die Besitzer der Unternehmen. Für eigene Unternehmen muß nichts bezahlt werden, auch nicht an die Bank.

Je mehr Transportunternehmen man besitzt, desto größer werden die Ausgaben der anderen Teilnehmer und die eigenen Gewinnchancen steigen.

Es bleibt dem Spieler überlassen, sich sowohl ein Flugzeug als auch ein Transportunternehmen anzuschaffen, oder nur eines der beiden, oder nichts. Auch ist diesbezüglich keine Reihenfolge vorgeschrieben.

6. Umkehren auf der Strecke:

Es ist gestattet, auf der Strecke umzukehren. Allerdings darf man dabei einen gewürfelten Wert nicht teilen. Es ist nicht erlaubt, bei z.B. 5 gewürfelten Augen - 2 nach vor und 3 zurückzufahren.

Wer auf der Strecke umkehrt, darf in der nächsten Stadt keine Geschäfte machen!

Umkehren ohne Stadtberührung:

Auf der Strecke zwischen zwei Städten darf man höchstens 2x umkehren! (Kein Geschäftsabschluß erlaubt.)

Umkehren mit Rückkehr in die selbe Stadt:

Dieser Vorgang kann unbeschränkt wiederholt werden. (Kein Geschäftsabschluß erlaubt.)

Pendeln zwischen 2 Städten:

Dieser Vorgang, bei dem abwechselnd 2 Städte angefahren werden, kann unbeschränkt wiederholt werden. (Geschäftsabschluß möglich!)

7. Begegnung und Überholen:

Begegnet man einem Schiff oder Flugzeug - sei es durch reguläre Begegnung oder durch Umkehren eines Spielers - oder überholt man es, zahlt das sich bewegende Fahrzeug 2.500 Dollar an das ruhende. Diese Regel gilt auch, wenn man auf dasselbe Feld wie ein anderer Spieler zu stehen kommt, also auch in einem Hafen.

8. Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen Zahlungsverpflichtungen nicht mehr nachkommen kann, auch wenn es sich nur um 500 Dollar handelt. Schulden dürfen keine gemacht werden. Es darf auch - selbst im Falle der sonstigen Zahlungsunfähigkeit - kein Transportunternehmen verkauft oder das Flugzeug wieder gegen das Schiff eingetauscht werden.

Der zahlungsunfähige Spieler hat verloren.

Die übrigen Spieler zählen ihre Werte zusammen, und zwar

Bargeld

Warenwerte auf dem Schiff oder Flugzeug, wobei nur der Einkaufswert gerechnet werden darf,

Transportunternehmen (ebenfalls Kaufpreis).

Jener Spieler, der den höchsten Wert erreicht, ist Sieger.

Der zweite und dritte Platz ergibt sich ebenfalls aus dem erwirtschafteten Vermögen.

Zusammenfassung - Wertaufstellung:

Anfangskapital 18.000 Dollar Bank an Spieler

rote Warenplättchen, Einkauf 1.500 Dollar Spieler an Bank

gelbe Warenplättchen, Einkauf 2.000 Dollar Spieler an Bank

blaue Warenplättchen, Einkauf 2.500 Dollar Spieler an Bank

Verkauf jedes Warenplättchens 5.000 Dollar Bank an Spieler

Flugzeug 25.000 Dollar Spieler an Bank

Transportunternehmen, Ankauf 15.000 Dollar Spieler an Bank

Transportunternehmen angelaufen od.

überfahren, pro Unternehmen 7.000 Dollar Spieler an Bank

und

3.000 Dollar Spieler an Besitzer

Begegnen oder Überholen 2.500 Dollar Spieler an Partner

·

·

·

·

·

·

·

·

·

·

·

·

Informationskarten:

Nur wenn Sie beim Lesen der Informationskarten Zweifel oder offene Fragen haben, benötigen Sie diese Erläuterungen.

A: "....zahlt dem nächsten Verkäufer den doppelten Preis":

Diese Karte ist offen zur betreffenden Stadt in das dafür vorgesehene Feld zu legen. Der nächste Verkäufer erhält für seine dort