

ZASTER

Spielanleitung

Was Ihnen bevorsteht:

Sie werden die hektische Atmosphäre der internationalen Devisenbörse am eigenen Nerv erleben, denn Sie sind jetzt ein gewiefter Spekulant und Devisenhändler, der von seinem Maklerstand aus mit wohlüberdachten aber rasch abgegebenen Geboten Zaster machen will. Ziel ist der gewinnbringende Aufkauf einer ganzen Währung. Um Ihnen das zu erleichtern, ist jede Währung auf neun Karten begrenzt worden.

Trotzdem: Nehmen Sie es nicht zu leicht. Ihre Mit , nein besser, Ihre Gegenspieler haben alle das gleiche Ziel. Hier ist jede Moral oder jedes Gefühl fehl am Platz, jedenfalls vom Startzeichen bis zum Schlußsignal. Jeder spekuliert kühl auf Sieg.

Was jetzt kommt, kann man nicht so schnell lesen, wie es hinterher abläuft.

Ziel des Spiels:

Der Handel mit Währungen an der internationalen Devisenbörse.

In den Notierungen sind:

Währung	Wert (Punkte)
Dinar	40
Lire	50
Peseten	60
Schilling	70
Franc	80
Pfund	90
Mark	100

Ein Spieler hat das Spielziel erreicht, wenn er als erster neun gleiche Währungskarten (einen Satz) auf der Hand hält.

Die nächste Runde. Mischen – austeilen – 30 Sekunden – Ping! . . . der Handel ist eröffnet . . . bieten – tauschen – bieten . . . bis Ping! wieder eine Runde vorbei ist. Sieger des gesamten Spieles ist derjenige, der als erster 500 Punkte auf seinem Konto verbuchen kann.

Zaster ist ein sehr schnelles Spiel. Bieten Sie mit der vollen Lautstärke, denn jeder wird versuchen, Ihnen den Handelspartner wegzuschnappen.



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

Parker Spiele und Spielzeug

Klößnerstraße 1 · 6054 Rodgau 3

Die Aufwertungskarte: Sie nutzt nur demjenigen, der die Runde beendet. Sie bringt eine Verbesserung der Währung. Schon mit 8 gleichen und der Aufwertungskarte können Sie den Handel beenden. Trotzdem erhalten Sie die volle Punktzahl angesprochen. Derjenige, der 10 Karten besitzt, kann sogar mit neun gleichen und der Aufwertungskarte den Handel beenden. Mit diesem Superaufkauf erhält er die doppelte Punktzahl des aufgedruckten Wertes angeschrieben. Damit kann sich ein Devisenhändler, bei dem der Pletzte über dem Maklerstand schwelbt, ganz gut aus den roten Zahlen holen. Ein Spieler, der neun gleiche und irgend eine beliebige Karte auf der Hand hat, kann den Handel sofort beenden und braucht die überflüssige Karte nicht zu beachten. (Gilt aber nicht bei der Abwertungskarte).

Die Abwertungskarte: Achten Sie auf diese Karte. Wer beim Schluß-Ping die Abwertungskarte besitzt, bekommt 20 Punkte von seinem Konto abgezogen. Hat er noch keine Punkte, so erhält er Minus 20. Außerdem darf niemand den Handel schließen, auch wenn er neun gleiche Karten auf der Hand hat, der noch die Abwertungskarte besitzt (gilt für Leute mit 10 Karten!). Die Abwertungskarte kann mit jeder anderen Währung zusammengetauscht werden oder auch als Einzelkarte.

Ende einer Runde: Das Tauschen geht so lange, bis ein Devisenhändler eine Währung vollständig aufgekauft hat. Nehmen wir an, er habe neun Peseten-Karten, Wert 60, dann muß er sofort, bevor es ein anderer tut, der womöglich gleichzeitig fertig geworden ist, auf das Ping-Ding hauen und rufen 'Peseten aufgekauft'. Damit ist der Handel an der Devisenbörse geschlossen. Die Makler können sich kurzzeitig erholen. Der Gewinner der Runde gibt seine Punktzahl dem Börsenleiter zu Protokoll. Er erhält den aufgedruckten Wert einer Serie, die anderen nichts!

Spielablauf: Im Spiel sind maximal sieben Kartensätze (neun gleiche Karten sind ein Satz). Außerdem gibt es eine Abwertungskarte und eine Aufwertungskarte. Es werden immer nur so viele Kartensätze benötigt, wie Makler am Handel teilnehmen. Drei Kartensätze also für drei Mitspieler, vier für vier u.s.w. bis zu sieben. Nehmen Sie immer nur die Kartensätze mit der höchsten Punktzahl, z. B.: Mark – Pfund – Franc – Schilling bei vier Teilnehmern sowie die Auf- und Abwertungskarte. Die Handelspartner bilden zunächst einen Kreis, in dessen Mittelpunkt das Ping-Ding, auch Handsschelle oder Devsenjocke genannt, gelegt wird. Fairerweise so, daß auch die Devisenkäufer mit kurzen Armen den gleichen Abstand zum 'Ping' haben. Chancengleichheit! Jetzt geht's endlich los: Karten mischen und verteilen. Haben Sie bisher alles richtig gemacht, hat jetzt jeder neun Karten vor sich liegen, die Bildgemacht nach unten (mit Ausnahme der zwei Spieler nach dem Gebot, die haben 10!). Der Kartengeber gibt ein Signal, worauf jeder seine Karten aufnimmt. Nach dreißig Sekunden, in denen jedem Zeit gegeben ist, die Karten zu sortieren und sich über die für den Aufkauf günstigste Währung im klaren zu werden (das ist meist die, von der man schon die meisten Karten besitzt). Nach diesen dreißig Sekunden also, betätigt der Leiter der Runde das Ping-Ding und ruft: 'der Handel ist eröffnet!'

Jetzt beginnt der Kartentausch: Um zu Tauschen nimmt ein Spieler eine, zwei, drei oder vier Karten einer Sorte (iii) aus seinem Kartentäfelchen. Gemischte Karten sind nicht zulässig. Diese Karten werden mit der Hand seitlich nach unten in der Hand gehalten und der Händler ruft sein Gebot: 'Ich biete drei drei drei dreiiiiiii! Er ruft lauter als die anderen, denn sein Gebot ist für ihn das wichtigste. Sie rufen selbstverständlich nicht 'drei', wenn Sie vier Karten tauschen wollen, sondern immer die Anzahl der Karten, die ihr Angebot enthält. Das geht so weiter, bis ein Handelspartner gefunden wurde. Möchte ein Spieler Karten mit einem anderen Börsenteilnehmer tauschen, so muß er die gleiche Anzahl bieten, wie sein Tauschpartner (drei gegen drei oder vier gegen vier) aber immer die gleiche Anzahl.