

ANTI-MONOPOLY

Das Spiel für die freie Marktwirtschaft
ab 10 Jahre für 2-6 Spieler

Dieses Spiel wurde von Prof. Ralph Anspach erfunden
und von ASS hergestellt, nicht von Parker Brothers!

Spielanleitung

1. Spielidee

Die außergewöhnliche Idee dieses Spieles ist es, die Monopolbildung von Unternehmen zu verhindern, um die Grundsätze der freien Marktwirtschaft mit ihrem Wettbewerb zu erhalten. Es geht also um das Sprengen von Monopolen, wobei sich die Spieler Anti-Monopolisten nennen. **Der Anti-Monopolist gewinnt, welcher die höchsten Punkte in Form von sozialen Anerkennungspunkten und Spielgeld am Ende des Spieles angesammelt hat.** Soziale Anerkennungspunkte und Spielgeld bekommt man für verschiedene Aktivitäten während des Spieles.

2. Anti-Monopol-Aktionen

Auf dem Spielbrett befinden sich 33 Firmenfelder, die zu 11 verschiedenen Kombinationen zusammengefaßt sind. Jede Firmenkombination besteht somit aus drei Feldern gleicher Farbe. Die Firmenkombinationen unterscheiden sich durch die Anzahl ihrer Kreise:

Oligopole sind Firmenkombinationen mit jeweils **1 Kreis**.
Kartelle sind Firmenkombinationen mit jeweils **2 Kreisen**.
Monopole sind Firmenfelder mit jeweils **3 Kreisen**.

Die Spieler können Klagen gegen die Firmen vorbringen, auf deren Feld sie sich gerade aufhalten. Dies geschieht durch Belegen der Kreise auf dem Spielbrett mit Chips, die bei der Bank gekauft werden können. Sind alle Kreise einer Kombination mit Anklage-Chips belegt, gelten die Praktiken gegen den freien Wettbewerb als beendet. Die Firmenkombination wurde gesprengt.

3. Spielvorbereitung

a) Bankdirektor

Zunächst wird ein Bankdirektor aus der Gruppe der Spieler gewählt. Bei 2 oder 3 Spielern nimmt er diese Aufgabe zusätzlich wahr. Bei mehr Spielern sollte er nur Bankdirektor sein.

b) Spielgeld

Der Bankdirektor verteilt an die Mitspieler Spielgeld in Höhe von 1.500.000,- (1x 500.000,-, 7x 100.000,-, 6x 50.000,-).

c) Postkarten

Die Postkarten werden aus den beiden Karten-Sets aussortiert und auf den Spielplan gelegt. Kommen die Spieler auf das Feld „Briefkasten“, müssen sie eine Postkarte aufnehmen und die Anweisungen befolgen.

d) Klageurkunden und Sozialanleihen

Diese Papiere werden vom Bankdirektor verwaltet. Für jeden Kreis eines Firmenfeldes gibt es eine Klageurkunde und für jede Firmenkombination eine Sozialanleihe (Kredit).

e) Spielfiguren

Jeder Spieler würfelt einmal. Derjenige mit der höchsten Augenzahl beginnt und wählt seine Spielfigur. Danach wählen alle anderen Spieler reihum ihre Spielfigur.

4. Spielablauf

a) Würfeln

Grundsätzlich wird mit beiden Würfeln gewürfelt (Ausnahme Anti-Monopoly-Beschluß).

b) Pasch

Bei Pasch wird grundsätzlich noch einmal gewürfelt (Ausnahme Gericht).

c) Klage

Wenn ein Spieler, auch Anti-Monopolist genannt, auf das Feld einer Firma kommt, kann er gegen diese Firma eine Klage einbringen. Die **Klage kostet 100.000,-**, dafür bekommt er vom Bankdirektor einen Anklage-Chip und die Klageurkunde der Firma. Den Chip muß er dann auf den offenen Kreis des Firmenfeldes legen. Es kann bei jedem Würfeln nur jeweils ein Klage-Chip erworben und ausgelegt werden. Die Klageurkunden werden von den Spielern gesammelt und gelten im weiteren Spielverlauf als Beweis ihrer eingebrachten Klagen.

d) Zuordnung

Sobald ein Anti-Monopolist auf eine Firmenkombination (3 Felder gleicher Farbe) **2 Chips auf verschiedenen Feldern** ausgelegt hat, wird diese Kombination ihm **zugeordnet**. Dabei ist es gleichgültig, ob es sich um ein Oligopol, Monopol oder Kartell handelt.

Beispiel: Eine Anklage gegen PNEU GmbH und gegen ROLL AG von ein und demselben Spieler heißt, daß die Kombination diesem Spieler zugeordnet wird. Wer also als erster 2 Klagen in der beschriebenen Form gegen eine Kombination vorbringt, wirft die anderen Klagen (Chips) aus dieser Kombination heraus. Die Chips werden vom Bankdirektor für 50.000,- zurückgekauft. Der Spieler, dem die Kombination zugeordnet wurde, kann die Chips und die Klageurkunden dieser Kombination von der Bank übernehmen. Er muß dann allerdings 100.000,- je Chip bezahlen.

Kreise, auf denen noch keine Chips liegen, können bei der Zuordnung der Kombination nicht belegt werden. Der Spieler muß diese Felder durch Würfeln erreichen.

e) Unentschieden

Ein Fall, der unentschieden lautet, entsteht, wenn kein Spieler 2 Anklage-Chips gegen die Firmenkombination vorbringen kann, da alle Kreise von verschiedenen Spielern belegt wurden.

In diesem Fall würfeln die betroffenen Spieler, und der mit der höchsten Augenzahl bekommt diese Firmenkombination zugeteilt.

f) Strafe an die Bank

Anti-Monopolisten, die auf einer Firma gelandet sind, die einem anderen Mitspieler **zugeordnet** ist, müssen an die Bank eine Strafe bezahlen, weil sie ihre Zeit an einen Fall verschwenden, der von einem anderen Mitspieler schon bearbeitet wird. **Höhe der Strafe siehe Punkt 6a.**

Vergißt der Mitspieler, dem die Firma zugeordnet ist, den Anti-Monopolisten darauf hinzuweisen, bevor der nächste Spieler würfelt, so verfällt die Strafe.

g) Sprengen von Firmen-Kombinationen

Erfolgshonorar

Eine Firmenkombination gilt als gesprengt, wenn alle Kreise mit Anklage-Chips belegt sind und somit den monopolistischen Praktiken ein Ende bereitet wurde. Es wird dann ein einmaliges Erfolgshonorar vom Bankdirektor ausbezahlt. **Höhe des Honorars siehe Punkt 6b.**

Anerkennungshonorar

Ein Anti-Monopolist, der auf das Feld einer gesprengten Kombination eines Mitspielers kommt, muß ein Anerkennungshonorar an den erfolgreichen Mitspieler bezahlen, um ihm weitere Möglichkeiten zu geben, Kombinationen zu sprengen. **Höhe der Zahlung siehe Punkt 6d.** Auf gesprengte Kombinationen werden also keine Strafen an den Bankdirektor bezahlt. Wie bei Punkt f) muß der betreffende Spieler seinen Anspruch zeitig genug geltend machen.

h) Sozialanleihe

Wenn Mitspieler kein Geld mehr haben, ihnen aber schon Firmenkombinationen zugeordnet wurden, können sie vom Bankdirektor Kredit bekommen. **Höhe des Kredits siehe Punkt 6c.** Der Bankdirektor händigt mit dem Geld den Kreditvertrag (Sozialanleihe) aus.

5. Soziale Anerkennungspunkte

Diese Punkte werden vom Bankdirektor auf einem Blatt Papier notiert und am Ende eines jeden Spieles für jeden Spieler einzeln addiert. **Jeder Anerkennungspunkt wird mit 1.000,- bewertet.**

a) Oligopole (3 Firmenfelder mit 1 Kreis)

Wenn **alle Kreise** mit Anklage-Chips versehen sind in einem Oligopol, erhält der Spieler **450 soziale Anerkennungspunkte.**

b) Kartelle (3 Firmenfelder mit 2 Kreisen)

Wenn jeweils 1 Anklage-Chip auf jedem Firmenfeld liegt, erhält der Spieler 450 soziale Anerkennungspunkte. Belegt er beide Kreise jeder Firma, so erhält er **1.000 soziale Anerkennungspunkte.**

c) Monopole (3 Firmenfelder mit 3 Kreisen)

Folgende soziale Anerkennungspunkte erhält man:
450 Punkte, wenn jeweils 1 Anklage-Chip auf jedem Feld liegt.
1000 Punkte, wenn jeweils 2 Anklage-Chips auf jedem Feld liegen.
1750 Punkte, wenn jeweils 3 Anklage-Chips auf jedem Feld liegen.

6. Finanzielle Transaktionen

a) Strafen,

die an den Bankdirektor bezahlt werden, wenn man auf eine Firmenkombination gelangt, die einem nicht zugeordnet ist:
- für Oligopole 50.000,-
- für Kartelle 100.000,-
- für Monopole 150.000,-

i) Gericht

Mitspieler, die zum Gericht kommen, würfeln beim nächsten Mal wie gewöhnlich. So lange sie keinen Pasch würfeln, können sie normal weiterziehen. Würfeln sie jedoch einen Pasch, so werden sie wegen arglistiger Täuschung verklagt und müssen 50.000,- Strafe an den Bankdirektor zahlen. Der Pasch darf dann nicht ausgeführt werden und die Spieler verweilen bis zur nächsten Runde im Gericht.

k) Anti-Monopoly-Beschluß

Der Spieler, der auf diesem Feld landet, nimmt **einen** Würfel und würfelt noch einmal.

Bei einer „1“ erhält er einen Zuschuß vom Bankdirektor von 100.000,-.

Bei einer „2“ erhält er einen Zuschuß vom Bankdirektor von 200.000,-.

Bei „3“ bis „6“ erhält er keinen Zuschuß!

l) Finanzbüro

Wird dieses Feld erreicht oder darüber hinweggezogen, so zahlt der Bankdirektor dem Spieler 100.000,- aus.

m) Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn die Hälfte der Spieler bankrott ist und keine weiteren Kreditmöglichkeiten mehr hat. Bei 3 bzw. 5 Spielern, wenn 1 bzw. 2 Spieler bankrott sind.

n) Gewinner

Zum Spielende werden das Spielgeld und die sozialen Anerkennungspunkte zusammengezählt (siehe Punkt 5). **Der Spieler mit dem meisten Geld hat das Spiel gewonnen!** Kredite müssen vor dem Zusammenzählen an die Bank zurückgezahlt werden.

b) Erfolgshonorar,

bezahlt vom Bankdirektor, wenn eine Firmenkombination gesprengt worden ist:

- für Oligopole 300.000,-
- für Kartelle 600.000,-
- für Monopole 900.000,-

c) Kredite

vom Bankdirektor für Firmenkombinationen, die einem zugeordnet sind:

- für Oligopole 350.000,-
- für Kartelle 500.000,-
- für Monopole 700.000,-

d) Anerkennungshonorar,

gezahlt an den erfolgreichen Anti-Monopolisten, der eine Firmenkombination gesprengt hat, von dem Mitspieler, der auf dem gesprengten Monopol landet:

- für Oligopole 150.000,-
- für Kartelle 250.000,-
- für Monopole 400.000,-

7. Inhalt

- Spielplan
- 57 Chips
- 33 Postkarten
- 11 Sozialanleihen
- Spielgeld
- 57 Klage-Urkunden
- 2 Würfel
- 6 Spielfiguren
- Spielanleitung