

Die Spielkasse

In der Spielkasse (im Spielkasten untergebracht) sind Bargeld in Form von Banknoten-Spielgeld zu DM 1000.— und DM 500.— und Wertpapiere in Form von Aktien und Pfandbriefen zu je DM 1000.— enthalten.

Kann ein Spieler seine Spielschuld nicht begleichen, und hat er auch kein Geld auf seinem Bank-Konto bzw. keine Wertpapiere in seinem Bank-Depot, so muß er eine seiner Figuren an die Spielkasse gegen DM 2000.— verkaufen. Sobald er wieder zu Geld kommt, muß er die Figur gegen DM 2500.— zuerst wieder zurückkaufen und noch einmal vom Start aus ins Spiel bringen. Ein Startgeld bekommt er hierbei natürlich nicht mehr.

Spieleschluß — Ermittlung des Siegers

Rückt einer der Spieler mit seiner letzten Figur ein, so ist Spieleschluß. Jeder Spieler zahlt dann das noch in seinen Händen befindliche Bargeld auf sein Bank-Konto ein und legt die evtl. noch in seinen Händen befindlichen Wertpapiere in sein Bank-Depot. Dann stellt der Bankhalter fest, wie hoch das Vermögen jedes Spielers bei der Bank an Bargeld und Wertpapieren ist. Wer das größte Bank-Konto und Bank-Depot (zusammengenommen) hat, ist Sieger.

„Banca“

Urheberrechtlich geschützt — alle Rechte vorbehalten
Einheitsformblatt-Verlag München

Spielregeln

Glück, Überlegung und Ausnutzung der im Spiel gebotenen Möglichkeiten verhelfen zum Sieg.

Sieger ist, wer am Schluß des Spieles die meisten Vermögenswerte bei der Bank nachweisen kann.

Am Spiel können sich bis zu 6 Personen beteiligen; eine Person (sie kann auch ein Spieler sein) übernimmt die Bank und die Spielkasse. Wer die meisten Augen mit einem Würfel erzielt, beginnt das Spiel.

Spielausstattung

Das Spielbrett mit 1 Würfel, je 3 Figuren in 6 Farben und für jede Figurenfarbe 10 Besitzplättchen, 1 Bankportefeuille mit Konten und Depots für jeden Spieler, ferner in der Spelschachtel eine Einrichtung für die Spielkasse und 46 Gewinn- und Verlustkarten.

Die Spielkasse mit

150 Banknoten (Spielgeld)	zu DM 1000.—
50 Banknoten (Spielgeld)	zu DM 500.—
25 Aktien	zu DM 1000.—
und 25 Pfandbriefe	zu DM 1000.—

Jeder Spieler erhält 3 (bei 5 und 6 Mitspielern 2) Figuren einer Farbe, die in der Mitte des Spieles auf den gleichfarbigen Feldern aufgestellt werden. Zweckmäßigerweise sitzt der Spieler den aufgestellten Figuren seiner Farbe direkt gegenüber.

Das Spielbrett zeigt ein Sechseck mit weißen und farbigen Feldern, das mit dem Start- und Zielfeld in der Mitte durch gerade Auslauffelder verbunden ist.

Lauf der Figuren

Jede Figur wird aus der Spielbrettmitte (Startfeld) über die Auslauffelder zu den Außenfeldern geführt, umläuft diese im Uhrzeigersinn und kehrt über die Auslauffelder der betreffenden Farbe wieder zur Mitte zurück.

Für jede ins Spielfeld gehende Figur werden aus der Spielkasse DM 2000.— an den Spieler gezahlt. Jede rücklaufende Figur bringt dem Spieler wieder DM 2000.— aus der Spielkasse. Gewürfelt wird mit einem Würfel. Die zweite Figur kommt erst dann ins Spiel, wenn der Spieler eine 6 würfelt, ebenso die dritte Figur, wenn er die nächste 6 würfelt. Hat ein Spieler auf diese Weise 2 oder 3 Figuren im Spiel, so kann er jeweils mit der ihm geeignet erscheinenden Figur weiterfahren.

Die weißen Felder ohne Buchstabenbezeichnung sind ereignislos.

Die Gold- und Silberfelder sollen Gold- und Silberminen darstellen, von denen derjenige Spieler „Besitz“ ergreift, der zuerst mit seiner Figur darauf kommt. Zum Zeichen dafür erhält er ein Besitzplättchen in seiner Farbe aus der Spielkasse, das er auf das betreffende Gold- oder Silberminenfeld legt. Besetzt er eine Goldmine, erhält er ferner DM 2000.— aus der Spielkasse, besetzt er eine Silbermine, dann bekommt er DM 1000.—. Kommt ein Mitspieler auf eine bereits besetzte Goldmine, so hat dieser DM 1000.—, bei einer Silbermine DM 500.—, an den Minenbesitzer zu zahlen. Das Spiel wird zeigen, daß auch ein Gold- und Silberminenbesitz verlorengehen kann. Für diesen Fall ist das Besitzplättchen an die Spielkasse zurückzugeben und damit kann von der betreffenden Mine von neuem Besitz ergriffen werden. Eine Rückzahlung des Gewinnes von DM 2000.— bzw. DM 1000.— an die Spielkasse erfolgt nicht.

Die Farbfelder

Es sind 4 Felder für jede Farbe in gerechter Verteilung auf dem Spielbrett vorgesehen. Sie geben jedem Spieler die Möglichkeit (wenn er mit seiner Figur auf ein Feld seiner Farbe kommt) bei der Bank auf sein Konto einzuzahlen bzw. Wertpapiere, die er im Spielverlauf gewonnen hat, in sein Depot bei der Bank zu hinterlegen. Treffen 2 Spieler auf einem Farbfeld eines der beiden Spieler mit ihren Figuren zusammen, so hat der farbfremde Spieler an den anderen DM 500.— Strafe zu zahlen, wobei es gleichgültig ist, welcher Spieler zuerst auf das Farbfeld gekommen ist.

Die „K“-Felder, das sind die mit dem Buchstaben K gekennzeichneten Felder, verlangen vom Spieler, daß er eine Karte zieht, deren Rückseite einen Gewinn oder Verlust für den Betreffenden oder auch für alle Spieler bringen kann.

Die 46 Gewinn- und Verlustkarten werden vor Spielbeginn gut durchgemischt und in einem Stoß mit dem Text nach unten auf den Tisch gelegt. Jede Karte, die gezogen wird, ist von oben vom Kartenstoß abzunehmen und nach Durchführung der Anweisung auf der Karte sofort wieder unter den Kartenstoß (wieder mit dem Text nach unten) zu legen. Das gilt auch für die Karten „Bankverkehr“.

Die Gewinn- und Verlustkarten sind Anspruchskarten. Die auf den Karten verbrieften Ansprüche in Bargeld oder Wertpapieren richten sich gegen die Spielkasse, wenn sie einen Gewinn für den Spieler bedeuten und werden aus der Spielkasse in Banknoten oder Wertpapieren an den gewinnenden Spieler ausbezahlt. Umgekehrt sind Banknoten und Wertpapiere, die auf Grund von Verlustkarten von den Spielern zurückzugeben sind, der Spielkasse zuzuführen.

Bank-Konten — Bank-Depots (Bankportefeuille)

Jeder Spieler hat ein Bank-Konto (in seiner Farbe), auf das er einzahlen kann, in gleicher Weise ein Depot, in das er Wertpapiere (Aktien und Pfandbriefe) hinterlegen kann, sobald er dazu berechtigt ist. Für jede Farbe der Figuren ist ein gleichfarbiges Bank-Konto und -Depot im Bankportefeuille, das der Bankhalter führt, eingerichtet.

Die Einzahlung von Bargeld auf das Bank-Konto erfolgt — um jede Aufschreibearbeit zu vermeiden — durch Übergabe der Banknoten an den Bankhalter, der sie in das in Frage kommende Bank-Konto einlegt. In gleicher Weise werden Wertpapiere durch Übergabe an den Bankhalter dem Depot des betreffenden Spielers zugefügt.

Kommt ein Spieler in Geldnot, so kann er Geld — soweit er solches auf seinem Bank-Konto hat — auch abheben, um evtl. Spielschulden zu begleichen. Hat er nur Wertpapiere in seinem Bank-Depot, so kann er diese auch entnehmen und an die Spielkasse zum Preise von je DM 1000.— verkaufen.