

Ende des Spieles

Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler die Zielsumme von **500.000 EURO** oder mehr in bar besitzt.

Es ist also sehr wichtig, seine Sachwerte, Aktien usw. wieder in Bares umzuwandeln.

Wer als erster 500.000 EURO in Scheinen vorweisen kann, ist der **Gewinner** des Spieles.

Da man in einem Zug immer nur auf einem Feld Geldanlagen in Bargeld umwandeln kann (also verkaufen kann), kann ein Spieler auch nicht plötzlich gewinnen.

Aber wenn einer plötzlich das Bargeld hortet, dann wird es gefährlich ...

Varianten:

- Andere Zielsumme vereinbaren, z.B. 1 Million (EURO-Millionär) oder weniger.
- Sachwerte auch zur Zielsumme hinzuzählen.
- Man vereinbart, dass man mehr oder weniger Karten, höhere oder niedrigere Werte der verschiedenen Geldanlage-Möglichkeiten erwerben kann, als in der Grundregel beschrieben, wenn man auf einem Geldanlage-Feld steht.
- Wer zusätzlich eine gute Spieldiode hat, darf sie gerne in das Spiel „BANKING“ einbauen! Er spielt dann seine eigene Variante.

Ein Hinweis noch zu den Banking- und Edelmetall-Karten:
Wenn der Stapel aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten gut gemischt und wieder verdeckt aufgelegt.

Und nun viel Spaß bei „BANKING“ – einem noris-Spiel aus der Serie noris-EDITION.

Liebe Kundin, lieber Kunde,

dieses Spiel wurde von uns gewissenhaft und sorgfältig gefertigt.

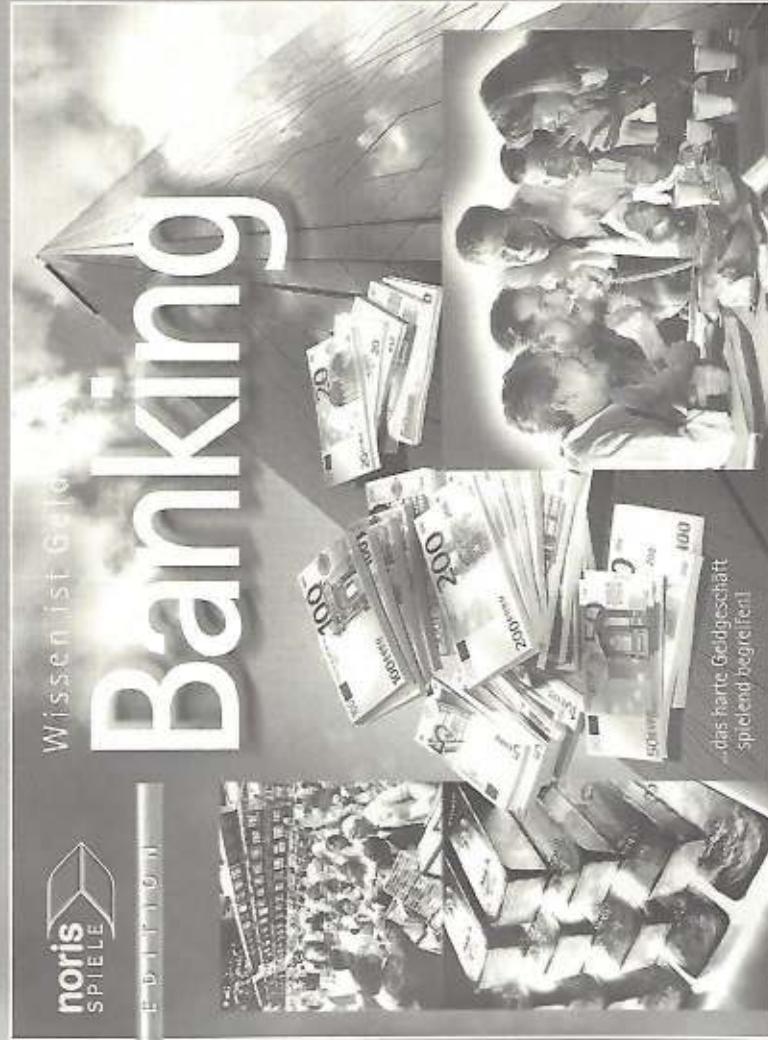
Trotzdem können Fehler vorkommen – nobody is perfect!

Falls etwas nicht stimmen sollte, schreiben Sie uns bitte eine Postkarte mit dem Grund Ihrer Beanstandung, sowie Titel und Art.-Nr. des Spieles, und vergessen Sie bitte nicht Ihren Absender und evtl. Ihre Telefon-Nr. anzugeben. Wir werden uns bemühen, den Fehler umgehend zu beheben!

Unsere Anschrift:

noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG
Walstraße 38 · 90763 Fürth

Adresse bitte aufbewahren!
Farb- und Aussattungsänderungen vorbehalten.



Ein Spiel von
Michael Rüttinger



Spielanleitung

Zahl der Spieler:	2 - 6
Alter:	ab 12 Jahre/Erwachsene
Autor:	Michael Rüttinger
Grafik & Design:	Bernd Dümler
Illustrationen:	Alice Becker
Spieldauer:	1 Stunde und länger
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none">Spieldaten4 x 55 Spielkarten unterschiedlicher Bedeutung32 Edelmetall-Täfelchen6 Spielfiguren in verschiedenen Farben1 Aktien-Tafel5 Setzsteine für die Aktientafel in einer Farbe2 AugenwürfelSpielgeld in 6-facher StückelungSpielanleitung

Ein Wort zum Spiel „BANKING“

Die großen Fortschritte der Kommunikationstechnik, der Computerindustrie und die ungeahnten Möglichkeiten einer World-Wide-Web-Generation mit Internet, E-mail und Online-Banking haben es mit sich gebracht, dass eine große Zahl von Menschen heute neben vielem Anderem auch aktiv am weltweiten Geldverkehr teilhaben, mitbestimmen und nicht zuletzt mitverdienen will.

War das Börsengeschäft früher eher eine Geldanlage für Insider und Banker, so ist die Spekulation mit Aktien heute für jedermann begreifbar und vor allem bequem per Online-Banking von zu Hause aus machbar.

Grund genug für dieses Spiel, das neben Zeitvertreib und dem Reiz des Geld-Verdienens ohne den Stress der knallharten Wirklichkeit vor allem auch elementare Zusammenhänge des umfangreichen Geldwesens spielerisch vermitteln will.

Begriffe wie DAX, Börse, Investment, Fonds, Spekulation u.ä. sind heute in jedermanns Mund und man kann davon ausgehen, dass die Absicht dieses Spieles verstanden wird.

Natürlich bringt es das Wesen eines Gesellschaftsspiels mit sich, dass reale Vorgänge sehr vereinfacht werden müssen und dass Zahlen und Geldwerte nicht der Wirklichkeit entsprechen können, geht es schließlich darum, innerhalb einer Stunde zum Millionär zu werden ...



Spielvorbereitung

Als nächstes werden die anderen Karten-Typen auf und neben dem Spielplan verteilt.
Die Rückseiten der Karten helfen beim Sortieren.

Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und setzt sie auf dem Spielplan auf das Feld „Gehalt“.

Dann darf jeder einmal würfeln.

Der Würfelwert wird mit 5.000,- multipliziert.

Das Ergebnis (zwischen 5.000,- und 30.000,-) bekommt der Spieler als Start-Kapital.

Die Aktien-Tafel wird neben dem Spielplan aufgelegt.

Die 5 kleinen Setzsteine kommen auf das unterste Feld jeder Firma in der Spalte A.

Die Aktien-Karten werden nach Firmen sortiert. Es gibt von jeder Firma 9 Karten.

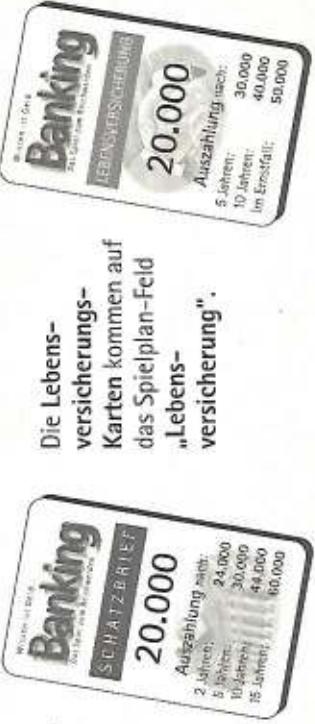
Die 5 Firmen-Karten liegen ebenfalls bereit.

Sie liegen bei der Aktien-Tafel bereit. Die 5 Firmen-Karten gehören zu Beginn keinem Spieler, sondern der Bank.

Die Immobilien-Karten kommen offen auf das Spielplan-Feld „Immobilien“.



Die Schatzbrief-Karten werden beliebig auf die beiden Spielplan-Felder „Geldanlage Schatzbrief“ verteilt.



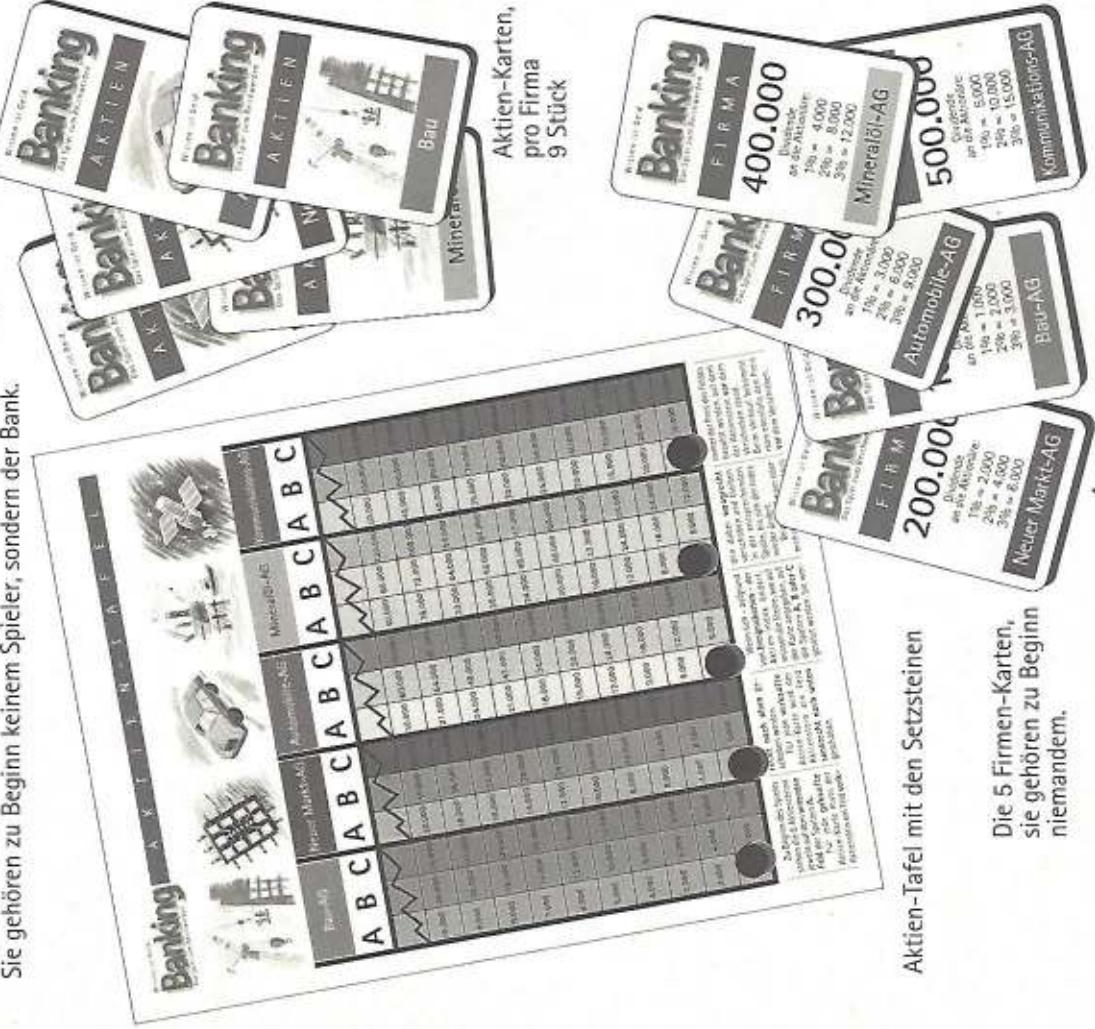
Die Lebensversicherungskarten kommen auf das Spielplan-Feld „Lebensversicherung“.



Die Edelmetall-Täfelchen (vor dem ersten Spielen aus der Stanztafel brechen!) werden sortiert und beliebig auf die beiden Spielplan-Felder „Edelmetalle“ verteilt.



Die größte Gruppe der Karten bilden die Banking-Karten. Sie haben alle die gleiche Rückseite mit dem Aufdruck „Banking“. Auf den Vorderseiten sind sie aber unterschiedlich. Sie werden gut gemischt und in einem Stapel verdeckt am Rand außerhalb des Spielplanes bereitgelegt. Zuvor muss lediglich eine beliebige Banking-Karte „Zins-Niveau“ herausgesucht werden. Sie kommt in die Mitte des Spielplanes,



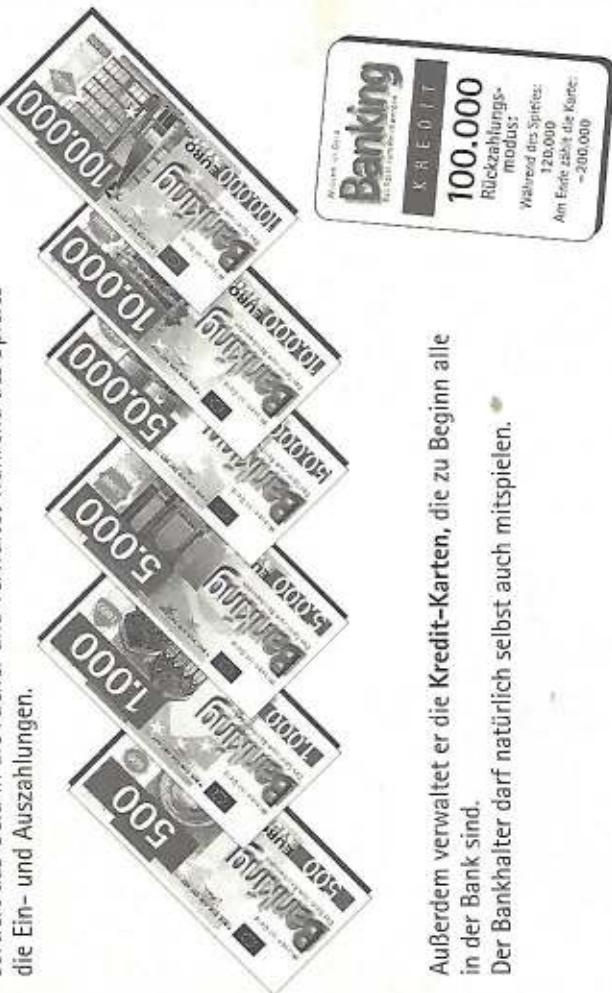
Aktien-Tafel mit den Setzsteinen

Die 5 Firmen-Karten, sie gehören zu Beginn niemandem.

Spieldurchlauf

Die Edelmetall-Karten werden ebenfalls gut gernecht und in einem Stapel verdeckt außerhalb des Spielplanes bereitgelegt. Die oberste Karte davon wird **aufgedeckt** und in die Mitte neben die Zins-Niveau-Karte gelegt. Sie bestimmt den **aktuellen Preis** für die vier Edelmetalle/Diamanten, der so lange gilt, bis eine neue Karte aufgedeckt wird.

Einer der Spieler übernimmt die Aufgabe des „Bankhalters“. Er macht sich aus dem Schachtelunterteil eine Art Kasse, sortiert das Geld in die Fächer und verwaltet während des Spieles die Ein- und Auszahlungen.



WAS MACHT EIN SPIELER, DER AN DER REIHE IST?

Rückseite einer Edelmetall-Karte.	
EDelmetalle	25.000,-
GOLD	25.000,-
SILBER	12.000,-
DAMANTEN	12.000,-
PLATIN	6.000,-
plus Kurzzeit-Zinskarte	

1. Handlung:

Er würfelt und zieht.

Ein Wurf mit einem Würfel. (Der zweite Würfel ist dazu da, dass man bei mehreren Spielern den Würfel nicht immer herumreichen muss.) Danach geht der Spieler mit seiner Spielfigur um so viele Felder in Pfeilrichtung auf dem inneren Rundkurs, wie er Augen geworfen hat.

2. Handlung:

Er handelt entsprechend dem Feld, auf dem er zum Stehen gekommen ist.

Die meisten Zugfelder des inneren Rundkurses sind durch ihre Farbe und durch gepunktete Verbindungslinien mit äußeren Feldern verbunden. Das äußere Feld bestimmt jeweils, welche Möglichkeit zu handeln ein Spieler hat.

So kann er - je nach Feld - entweder Aktien kaufen oder verkaufen, sein Geld sparen oder sich Sparguthaben auszahlen lassen, Immobilien kaufen oder verkaufen, eine Lebensversicherung abschließen oder in Bares verwandeln, Schatzbriefe erwerben oder verkaufen, Edelmetalle kaufen oder verkaufen. Oder er kommt auf das Lohn- oder Gehaltsfeld, was immer Gewinn bringt.

Was man kaufen bzw. verkaufen kann, hängt im Normalfall von dem **Feld** ab, auf dem man steht. Wer z.B. auf dem Feld „AKTIEN“ steht, kann nur Aktien kaufen oder verkaufen. Wer auf einem der beiden SPAREN-Felder steht, kann nur Sparen-Karten kaufen oder verkaufen, usw.

3. Handlung:

Der Spieler muss am Ende seines Zuges eine Banking-Karte ziehen und danach handeln oder sie behalten. Und er kann zusätzlich eine neue Edelmetall-Karte ziehen und auf die bereits in der Mitte liegende Karte offen drauflegen. Edelmetall-Karten können, Banking-Karten müssen gezogen werden. So ändern sich immer wieder die Preise der Edelmetalle und auch die Aktien-Kurse usw.

WEITERE REGELN:

- Wer eine „6“ würfelt, ist noch einmal an der Reihe mit allen Folgen und Möglichkeiten.
- Jederzeit kann ein Spieler sich einen Kredit von der Bank geben lassen, wenn er an der Reihe ist. Aber immer nur den Betrag in Höhe einer Kredit-Karte, die er so lange behalten muss, bis er den **Betrag + Zinsen** zurückgezahlt hat.
- Wer auf ein Feld kommt, auf dem bereits einer oder mehrere Spieler stehen, erhält von jedem dieser Spieler als „Begrüßungsgeld“ 2.000 EURO.
- Wenn der Spieler allerdings vergisst, das Geld einzufordern, verfällt es.
- Wer nicht mehr zahlen kann, aus welchem Grund auch immer, muss einen Kredit nehmen.
- Wenn die Kreditlinie allerdings schon erreicht ist, muss er sich von Geldanlage-Karten zu den aktuellen Bedingungen trennen. Dabei darf er **keine** Zeit-Karten einsetzen. Notverkauf! Und wer völlig pleite geht, muss das Spiel beenden. Hoffentlich kommt es nicht so weit!

Außerdem verwaltet er die Kredit-Karten, die zu Beginn alle in der Bank sind. Der Bankhalter darf natürlich selbst auch mitspielen.

Jetzt muss nur noch darum gewürfelt werden, wer mit dem Spiel beginnen darf.

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht aus seinem Start-Kapital durch die unterschiedlichen Möglichkeiten, die ihm **das Banking** bietet, möglichst viel Geld zu machen. Wer zuerst die Zielsumme von 500.000 EURO (oder eine andere vereinbarte Zielsumme) erreicht hat, hat das Spiel gewonnen.

Zur Zielsumme zählt jedoch nur, was ein Spieler wieder in **Bargeld** umgewandelt hat. Es ist also notwendig, sich immer wieder von Geldanlagen zu trennen.

Eventuelle Kredite zählen natürlich negativ und schmälen den eigenen Besitz.

Erklärung der einzelnen Kartentypen

DIE BANKING-KARTEN

Sie liegen zu Beginn gut gemischt und verdeckt neben dem Spielplan. Lediglich eine Banking-Karte – nämlich eine Zins-Niveau-Karte – liegt in der Mitte des Spielplanes.

Am Ende jedes Zuges muss ein Spieler grundsätzlich eine Banking-Karte ziehen. Je nach Karten-Typ kann er sie behalten oder muss etwas anderes damit machen.

Hier werden die verschiedenen Banking-Karten erklärt:

Die Banking-Karten „Zeit“

Wer eine Zeit-Karte zieht, darf sie behalten.

Sie spielen eine wichtige Rolle beim Erlös von Sparen-Karten, von Immobilien, von Schatzbriefen und Lebensversicherungen. Wer eine dieser zeitabhängigen Geldanlagen an die Bank verkauft (= auf das entsprechende Feld zurücklegt), muss auch eine oder mehrere Zeit-Karten gleichzeitig abgeben. Sie werden neben den Stapel der Banking-Karten offen abgelegt. Später können sie damit wieder in Umlauf kommen.

Wichtig: Man kann zwar mehrere Zeit-Karten „bündeln“, (z.B. 5 Karten zu je 1 Jahr) damit man für eine Geldanlage eine gewünschte Zeit erreicht. Eine Zeit-Karte bzw. ein Zeit-Kartenbündel bezieht sich jedoch immer nur auf **eine** Geldanlage-Karte!

Die Banking-Karten „Dividende“

Wer eine solche Karte zieht, sorgt dafür, dass er als Aktionär einer Firma Geld bekommt: Die Bank zahlt ihm für die Beteiligung an einer Firma (sobald er mindestens drei oder mehr Aktien von einer Firma besitzt) den entsprechenden Prozentsatz aus. Pauschal, nicht für jede Karte einer Firma! Wie viel Geld das ist, ist auf der entsprechenden FIRMA-KARTE angegeben. Wer Aktien von mehreren Firmen hat, bekommt die Dividende von jeder dieser Firmen ausbezahlt. Wichtig ist dabei, dass man mit nur einer oder zwei Aktien von einer Firma noch keine Dividende bekommt.

Hinweis: Wenn die Firma im Besitz eines Spielers ist, muss der Besitzer die Dividende auszahlen.
Nach der Auszahlung kommt die Dividenden-Karte wieder neben den Stapel der Banking-Karten.

Die Banking-Karten „Ereignis“: Einige Beispiele

Ernstfall: Eine solche Karte kann man behalten.

Sie bringt allerdings nur zusammen mit einer Lebensversicherungs-Karte viel Geld. Wer eine LV auf diese Weise einlöst, braucht keine Zeit-Karte, sondern legt die Ernstfall-Karte neben den Stapel der Banking-Karten zurück.

Schwarzer Freitag: Wer diese Karte zieht, sorgt dafür, dass alle Setzsteine in die Ausgangs-Position auf das unterste Feld A geschoben werden müssen. Gleichzeitig müssen alle Spieler ihre Aktien zum halben Preis verkaufen, den sie vor dem Ziehen der Karte besaßen. Das bedeutet einen enormen Verlust für alle „Aktionäre“. Die Karte wird danach neben dem Banking-Stapel abgelegt.

Alle anderen Ereignis-Karten: Der Spieler muss das machen, was auf den Karten steht. Jeweils danach werden die Ergebniskarten neben dem Banking-Kartenstapel abgelegt.

Die Banking-Karten „Aktien-Index“

Wer eine solche Karte zieht, bewirkt oft eine sofortige Veränderung der Aktienkurse. Während zu Beginn alle Setzsteine der Aktien-Tafel jeweils auf Spalte A standen, werden sie nun entsprechend den Angaben der Aktien-Index-Karte individuell für jede FIRMA auf Spalte A, B oder C nach rechts oder links verschoben. Damit ändert sich rapide der Kurs. Die Karte kommt nach dem Verschieben der Setzsteine neben den Stapel der Banking-Karten. Sobald eine neue Aktien-Index-Karte gezogen wird, müssen die Setzsteine wieder entsprechend verschoben werden.



Die Banking-Karten „Zins-Niveau“

Wer eine solche Karte zieht, sorgt dafür, dass sich das Zins-Niveau, das für das „SPAREN“ entscheidend ist, ändert. Die alte Karte kommt offen neben den Banking-Stapel, die neue Karte wird in der Mitte des Spielplanes offen aufgelegt.

Die Banking-Karten „Steuern!“

Sie sind nicht gerade angenehm. Wer eine solche Karte zieht, muss den angegebenen Betrag für jede Geldanlage-Karte zahlen, die er besitzt. Wer z.B. 10 Geldanlage-Karten besitzt, muss den Betrag mit 10 multiplizieren. Notfalls muss er Geldanlagen verkaufen o.ä. Zum Glück gibt es ja auch die umgekehrte Karte: „Steuer-Rückzahlung“ – wie im echten Leben ...

DIE EDELMETALL-KARTEN



DIE EDELMETALL-TÄFELCHEN



Sie liegen – wie schon erwähnt – in einem zweiten Stapel neben den Banking-Karten am Rand des Spielplanes. Eine Karte ist bereits zu Beginn aufgedeckt, liegt in der Mitte und bestimmt den Preis der Edelmetalle/Diamanten.

Wichtig: An der Position kann man erkennen, ob ein Edelmetall zur Zeit Höchstpreis besitzt (dann sollte man verkaufen) oder niedrig notiert wird (dann sollte man kaufen). 1. Platz = Höchstpreis, 2. – 4. Platz = entsprechend niedriger.

Ein Spieler kann am Ende seiner Spielhandlung (nicht vorher!) eine neue Edelmetall-Karte aufdecken, die alte kommt dann neben den Stapel. Er muss das aber nicht tun. Mit jeder neuen Karte ändern sich die Notierungen.

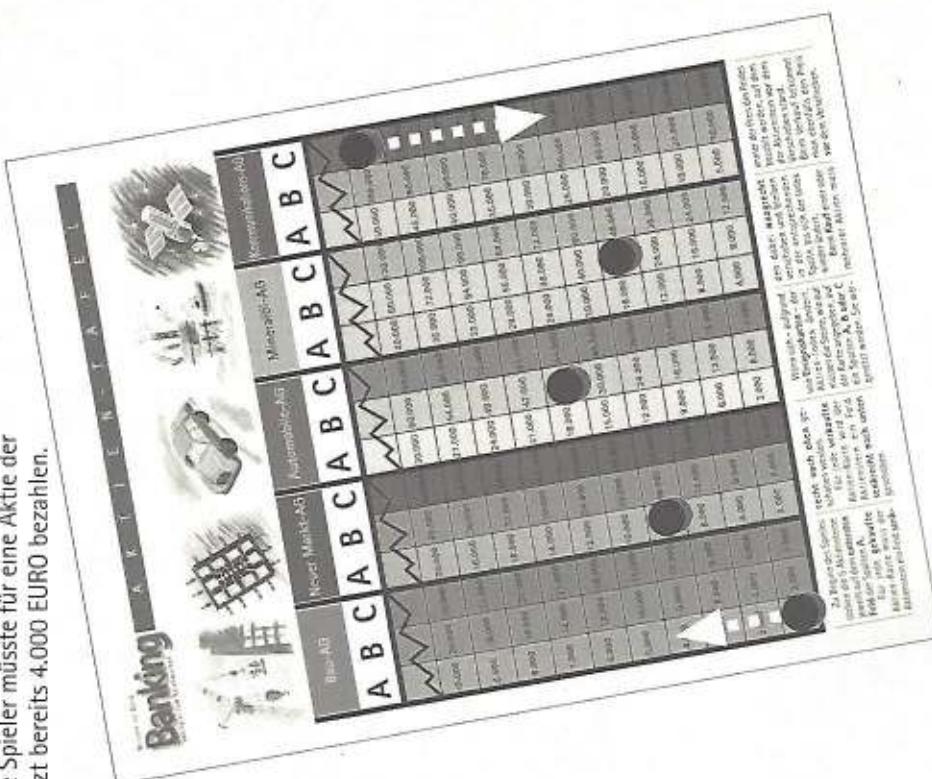
Zwei Beispiele verdeutlichen das System:

Beispiel 1:

Zu Beginn des Spieles kauft ein Spieler 3 Aktien der Bau-AG. Der Stein stand vor dem Kauf auf dem untersten Feld der Spalte A mit dem Wert 1.000 EURO.
Nach dem Kauf (er muss 3.000 EURO an die Bank bezahlen) schiebt der Spieler den Stein 3 Felder in der Spalte A nach oben, da er 3 Aktien erworben hat.
Der nächste Spieler müsste für eine Aktie der Bau-AG jetzt bereits 4.000 EURO bezahlen.

Beispiel 2:

Während des Spieles steht der Setzstein auf der Spalte C in höchster Position der Kommunikations-AG.
Für jede Kommunikations-Aktie, die man jetzt verkauft, bekomme man 150.000 EURO.
Doch nach dem Verkauf muss der Stein um so viele Stufen nach unten gesetzt werden, wie man Aktien verkauft hat.



Wichtig:

Man kann Aktien immer nur kaufen und verkaufen, wenn man auf dem entsprechenden Feld des Spielplans zum Stehen gekommen ist. Kaufen: Bis zu 5 Stück. Verkaufen: So viel man möchte. Geld geht im Normalfall an die Bank. Beim Verkauf kommt es immer von der Bank.

DIE FIRMEN-KARTEN

Für jede der 5 Firmen gibt es eine Firmen-Karte.

Zu Beginn verwaltet sie der Bankhalter.

Wer an der Reihe ist und auf einem AKTIEN-Feld steht, kann sich eine FIRMA kaufen, wenn sie noch zu haben ist.

Sie kostet zwar einiges, doch von diesem Zeitpunkt an hat man große Vorteile:

Wer Aktien dieser Firma kauft, zahlt das Geld nicht an die Bank, sondern an den Besitzer der Firma.

Beim Verkauf von Aktien dieser Firma muss der Besitzer jedoch nichts bezahlen, hier zahlt weiterhin die Bank.

Eine tolle Gewinn-Quelle. Man kann eine Firma auch wieder an die Bank verkaufen – allerdings nur zu dem Preis, der angegeben ist. Wird allerdings Dividende fällig, so muss sie vom Firmen-Besitzer an den entsprechenden Spieler gezahlt werden. **Wichtig:** Wer von seiner eigenen Firma Aktien kauft, was ja möglich ist, muss das Geld an die Bank zahlen – nicht an sich selbst.



DIE SPAREN-KARTEN

Wer auf eines der beiden Felder Geldanlage „SPAREN“ kommt, kann Sparen-Karten bis zu einem Wert von 30.000 EURO kaufen. (Beim nächsten Mal wieder bis zu 30.000 EURO usw., wenn man möchte.)

Wer Sparen-Karten wieder verkaufen möchte, muss zunächst wieder auf ein Feld „SPAREN“ kommen.

Den Wert kann man durch Zeit-Karten steigern. Beim Verkauf muss dann zu einer Sparen-Karte immer eine Zeit-Karte bzw. ein Zeit-Kartenbündel mit zurückgegeben werden. Diese Zeit-Karte (bzw. das Bündel) bezieht sich dann immer nur auf eine Sparen-Karte, nicht auf mehrere! Außerdem ist der Wert abhängig von Zins-Niveau, das über Banking-Karten gesteuert wird und stets in der Mitte aufliegt. Natürlich kann man auch Karten ohne Zeit verkaufen. Dann gibt es allerdings auch keine Zinsen. Man bekommt, was man für die Sparen-Karte bezahlt hat.

Das Geld geht an die Bank und kommt von der Bank.

Nach dem Verkauf kommt eine Sparen-Karte zurück auf ein SPAREN-Feld, die Zeit-Karten neben den Banking-Kartenstapel.

Wichtig: Es ist egal, von welchem der beiden SPAREN-Felder man sich eine Sparen-Karte kauft, sie gehören zusammen. Nur wenn auf beiden SPAREN-Feldern keine Karte mehr vorhanden ist, dann muss man warten, bis ein Spieler wieder eine Karte verkauft. Sie wird dann zurück auf eines der beiden SPAREN-Felder zurückgelegt.

Hinweis: Unter dem Begriff „Sparen“ sind alle Arten von Sparformen gemeint: Prämien-Sparen, gesetzl. Kündigung, Festgelder usw. Im Spiel ist das vereinfacht.

DIE SCHATZBRIEF-KARTEN

Wer auf eines der beiden Felder Geldanlage „SCHATZBRIEF“ kommt, kann Karten bis zu einem Wert von 50.000 EURO kaufen. (Beim nächsten Mal wieder bis zu 50.000.– usw., wenn man möchte.)

Wer Schatzbrief-Karten wieder verkaufen möchte, muss erneut auf ein solches Feld kommen.

Den Wert steigert er durch Zeit-Karten.

Im Gegensatz zu den Sparen-Karten spielt hier der Zins keine Rolle, nur die Zeit. Gleiche Regel wie beim Sparen!

Natürlich kann man auch Karten ohne Zeit verkaufen.

Dann gibt es allerdings auch keine Zinsen. Man bekommt, was man für die Schatzbrief-Karte bezahlt hat. Das Geld geht an die Bank und kommt von der Bank. Die Karten werden nach dem Verkauf auf eines der beiden SCHATZBRIEF-Felder zurückgelegt, die Zeit-Karten (bzw. Bündel) kommen neben den Banking-Kartenstapel.



DIE LEBENSVERSICHERUNGSKARTEN

Wer auf das Feld „LEBENSVERSICHERUNG“ kommt, kann Karten bis zu einem LV-Wert von 50.000 EURO kaufen. (Beim nächsten Mal wieder bis zu 50.000.– usw., wenn man möchte.)

Wichtig: Beim Kauf braucht man grundsätzlich nur ein Zehntel anzahlen. Für eine LV-Karte 50.000 EURO muss man also nur 5.000 EURO anzahlen. Der Rest kann im Laufe des Spiels auf einmal bezahlt werden. In unserem Beispiel muss der Spieler also noch 45.000 EURO bezahlen. Der Bankhalter muss hier aufpassen, vielleicht sogar mitnotieren!

(Dieser Restpreis könnte sogar im gleichen Zug bezahlt werden, in dem man die LV-Karte + Zeit-Karte wieder verkauft, so dass sich Gewinn und Restschuld miteinander verrechnen.) Lebensversicherungs-Karten kann man normalerweise unter folgenden zwei Bedingungen verkaufen, nämlich wenn

- der Grundpreis voll bezahlt ist
- man auf das Feld „LEBENSVERSICHERUNG“ gekommen ist.

Der Wert kann (nach dem gleichen Prinzip wie bei den Sparen-Karten) durch Zeit-Karten (oder Zeit-Kartenbündel) gesteigert werden.

Eine Besonderheit jedoch haben die LV-Karten: Besonders viel Geld gibt es, wenn man anstelle der Zeit-Karten eine Ernstfall-Karte mit ausspielen kann. Hier spielt es auch keine Rolle, ob man schon den vollen Preis bezahlt hat oder nicht: Man gibt seine Lebensversicherungs-Karte zusammen mit der Ernstfall-Karte ab, und kassiert den „Ernstfall-Preis“.



Natürlich kann man eine LV-Karte auch ohne Zeit- oder Ernstfall-Karte verkaufen. Dann gibt es allerdings nur so viel Geld, wie man selbst bezahlt hat:
Entweder nur das Zehntel, das man als Anzahlung tätigen musste oder den Grundpreis, wenn man schon den Rest bezahlt hatte.

Das Geld geht an die Bank und kommt von der Bank.
Eine verkaufte LV-Karte kommt zurück auf das Feld „LEBENSVERSICHERUNG“, eine Zeit- oder Ernstfall-Karte kommt neben den Banking-Kartenstapel.

DIE IMMOBILIEN-KARTEN



Wer auf das Feld „IMMOBILIEN“ kommt, kann Karten bis zu einem Wert von 400.000 EURO kaufen.
(Beim nächsten Mal wieder bis zu 400.000.– usw., wenn man möchte.)

Wer eine Immobilien-Karte wieder verkaufen möchte,
muss auf das Feld „IMMOBILIEN“ kommen.

Der Wert kann durch Zeit-Karten gesteigert werden.
(Gleiches Prinzip wie bei den Sparen-Karten!)
Wer einen Notverkauf tätigen muss, weil er keine Zeit-Karten hat o.ä., bekommt nur den angegebenen Notverkaufs-Preis.
Das Geld geht an die Bank und kommt von der Bank.
Eine verkauft IMMOBILIEN-Karte kommt zurück auf das Feld „IMMOBILIEN“, Zeit-Karten kommen neben den Banking-Kartenstapel.

Erklärung der Zug-Felder

Bei der Erklärung der Karten wurde bereits die Bedeutung der meisten großen Spielplan-Felder, auf denen die dazugehörigen Karten liegen, erklärt. Es ist meistens ein Zug-Feld (ein Feld mit einem Pfeil) einem Spielplan-Feld zugeordnet. Gezogen wird auf den Zug-Feldern des inneren Parcours in Pfeillrichtung immer im Kreis herum.
Die Logik der Zuordnung zu den Spielplan-Feldern ist an den Farben und zusätzlich an den gepunkteten Verbindungslien eindeutig erkennbar.
Folgende Zug-Felder müssen noch erklärt werden:

GEHALT- UND LOHNFELD



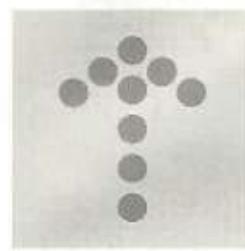
Auf dem GEHALTS- und LOHN-Feld liegen keine Karten.
Wer hier zum Stehen kommt, multipliziert seinen Wurf
(mit dem er gezogen ist)
entweder mit 5.000 EURO (Gehalt)
oder mit 3.000 EURO (Lohn).
Der Spieler bekommt dieses Geld sofort von der Bank ausbezahlt.

DIE ONLINE-BANKING-FELDER



Ganz besonders begehrte sind die ONLINE-BANKING-Felder:
Wer auf einem ONLINE-BANKING-Feld zum Stehen kommt,
darf ein Banking-Geschäft nach eigenem Willen abwickeln –
Kaufen oder Verkaufen.
Zur Auswahl stehen: Aktien, Lebensversicherung, Sparen,
Schatzbriefe oder Immobilien usw.
Wichtig: Man hat zwar freie Auswahl, aber es darf nur eine
Art von Geschäft getätigert werden.
Außerdem muss man sich entscheiden, ob man kauft oder
verkauft. Beides gleichzeitig geht nicht.

DIE LEER-FELDER



Diese beiden Felder sind grau in grau ...
Auf ihnen passiert nichts.
Es sind LEER-Felder.
Zeit zum Geldzählen ...

Zwei wichtige Hinweise für alle Geldanlagen-Karten:
Man kann im Normalfall nur Geldanlagen kaufen, die dem Feld entsprechen, auf dem man steht. Und auch nur maximal so viele oder mit einem so hohen Wert, wie es in der Spielregel angegeben ist. Man kann immer nur Geldanlagen entsprechend dem Feld verkaufen, auf dem man steht. Allerdings kann man so viel verkaufen, wie man will – ohne Beschränkung. Es gibt aber eine Ausnahme: Online-Banking ...