

Spielanleitung

Rennplatz:

Muß ein Spieler auf den Rennplatz gehen, so müssen alle Mitspieler einmal auf dem Rennplatz wetten. Der Spieler, der durch seinen Wurf alle anderen auf den Rennplatz holt, darf 10.000 \$ an die Bank zahlen. Die Höchstwette beträgt 10.000 \$. Die Nummern haben unterschiedliche Chancen:

Gewinnt Pferd	Nr. 1	=	Rückgabe des Wettersatzes
	Nr. 2	=	doppelter Einsatz
	Nr. 3	=	fünffacher Einsatz
	Nr. 4	=	zehnfacher Einsatz.

Jeder Mitspieler merkt sich seinen Einsatz. Ein- und Auszahlungen erfolgen über die Bank. Das Spiel geht mit dem nächstfolgenden Spieler des regulären Umlaufs weiter.

Würfelfrad:

Geht ein Spieler zum Würfelfrad, so kann das Würfelglück oder -pech jeden der Mitspieler treffen. Das Würfelfrad wird gedreht und zeigt dann eine bestimmte Augenzahl an. Anschließend wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Kommt im Wurf die Zahl vor, die der Pfeil zeigt, geht der Spieler frei aus, wenn nicht, erhält er für jeden gewürfelten Punkt 10.000 \$ ausgezahlt. Gelingt es ihm einen Pasch zu würfeln, d. h. mit beiden Würfeln dieselbe Zahl, die der Pfeil anzeigt, so darf er pro Auge 10.000 \$ an die Bank zahlen.

Besonderen Reiz gewinnt das Würfelfrad durch die Farben im Innenkreis, die den Spielsteinen der Mitspieler entsprechen. Jeder betroffene Spieler (die Würfelanzeige ist immer auch eine bestimmte Farbanzeige) erzielt dasselbe Ergebnis wie der Spieler am Würfelfrad, ohne selbst einzugreifen.

Das Spiel geht mit dem nächstfolgenden Spieler des regulären Umlaufs weiter.

Lawine:

Jeder Mitspieler hat, wenn er an der Reihe ist, einmal das Recht, den regulären Umlauf zu unterbrechen und eine „Lawine“ für sich in Anspruch zu nehmen. Dazu würfelt er und zahlt pro gewürfeltem Auge 1.000 \$ an die Bank. Er kann solange weiterwürfeln und bezahlen, bis in seinem Wurf eine 1 erscheint. Dafür bekommt er 10.000 \$ von der Bank. Würfelt der Spieler einen Pasch aus zwei Einsern so zahlt er an die Bank 50.000 \$ und darf zudem weiterspielen.

Treffpunkt:

Gelangt man durch Würfeln oder Karte auf ein Feld auf dem bereits ein anderer Mitspieler steht, so zahlt man diesem Spieler eine Vergütung von 10.000 \$. Die Anordnungen auf den Feldern werden regulär befolgt.

Sieger ist, wer zuerst bankrott ist.

Bankrott de Luxe

● Nr. 601 1117 ●

Schmidt
SPIEL + FREIZEIT GMBH

Sinn des Spieles ist es, Geld mit vollen Händen zum Fenster hinauszurufen. Sieger ist also, wer zuerst völlig bankrott ist, d. h. über kein Bargeld mehr verfügt.

Vorbereitung

Ein Spieler wird zum Bankhalter bestimmt. Er zahlt aus und nimmt ein, ebenso gibt er die Ereigniskarten aus.

Jeder Spieler erhält von der Bank 1 Million \$, und zwar in folgender Aufteilung:

20 Noten	1.000 \$	=	20.000 \$
10 Noten	5.000 \$	=	50.000 \$
13 Noten	10.000 \$	=	130.000 \$
10 Noten	50.000 \$	=	500.000 \$
3 Noten	100.000 \$	=	300.000 \$
Insgesamt		=	1.000.000 \$

Jeder Spieler erhält 4 Figuren, 1 Figur für den Umlauf, 2 Figuren für die Häuser, 1 Figur zum Setzen in Monte Carlo und auf dem Rennplatz. Von diesen Figuren stellt jeder Spieler 1 Figur auf Start, die anderen baut er vor sich auf. In den Würfelbecher werden zwei Würfel gegeben und zum Spiel gestellt. Der dritte Würfel wird für den Umlauf benutzt. Jeder Spieler erhält einen Notizzettel, auf dem er Gewinn- und Verlustsummen einträgt und somit jederzeit einen Überblick hat, über wieviel Geld er verfügt.

Die Karten werden mit der Textseite nach unten aufgelegt.

Spield Ablauf

Der Spieler mit der höchsten gewürfelten Zahl beginnt. Wer eine 6 würfelt, darf noch einmal. Der Umlauf beginnt in Uhrzeigerichtung.

Kommt der Spieler auf ein beschriftetes Feld, so muß er diesen Angaben Folge leisten, Anweisungen, die besagen, daß auf den Rennplatz, die Börse, das Casino etc. gegangen werden soll, bedeuten immer, daß auf dem entsprechenden Zeigerfeld agiert wird.

Das Armenhaus

Jeder Spieler kommt während der Umläufe am Armenhaus vorbei. Gelangt er direkt auf das Feld, so bekommt er das gesamte Geld, das im Armenhaus liegt. Auf dem Feld vor und nach „Armenhaus“ muß der Spieler bei jedem Umlauf 1.000 \$ zahlen. Berührt er beide Felder, zahlt er zweimal. Zahlungen, die an das Armenhaus geleistet werden müssen, werden direkt auf das Gebäude im Spielplan gelegt.

Grundstücksfelder

Kommt der Spieler auf ein Grundstücksfeld, z.B. King, Bank etc., so kann er kaufen oder nicht. Ein gekauftes Grundstück wird mit einer Spielfigur markiert. Jeder andere Mitspieler, der auf dieses Feld kommt, muß an den Besitzer Miete zahlen. Kein Spieler darf mehr als 2 Grundstücksfelder erwerben. Felder, die durch keinen Mitspieler markiert werden, sind mietfrei.

Karten

Jeder Spieler bekommt seine Karten von der Bank. Alle Ein- und Auszahlungen gehen über die Bank, mit Ausnahme der Ein- und Auszahlungen an das Armenhaus, die direkt auf den Plan gelegt werden. Karten, deren Anweisungen ausgeführt sind, werden an die Bank zurückgegeben und mit der Textseite nach oben unter den Stapel gelegt. Sind die Karten durchgespielt, mischt die Bank die Karten durch und legt neu auf.

Casino

Kommt ein Spieler ins Casino, so müssen alle Mitspieler einmal Geld im Casino setzen. Der Spieler, der alle anderen ins Casino hineingewürfelt hat, zahlt 10.000 \$ Eintritt an die Bank. Höchststeinsatz im Casino sind 50.000 \$.

Folgende Chancen können gesetzt werden:

Gewinn Rot oder Schwarz = doppelter Einsatz zurück
I., II., III. oder IV. Viertel = dreifacher Einsatz zurück
direkt auf eine Zahl = fünffacher Einsatz zurück

Gesetz wird, indem man eine seiner Figuren außen neben die gewünschten Felder stellt. Jeder Spieler merkt sich seinen Einsatz, Ein- und Auszahlungen erfolgen über die Bank. Das Spiel geht mit dem nächstfolgenden Spieler des regulären Umlaufs weiter.

Börse

Gelangt ein Spieler in die Börse, dreht er zunächst den Pfeil, bis dieser auf Verlust oder Gewinn stehenbleibt. Der nächste Spieler, der an der Reihe ist, würfelt nun für den Spieler in der Börse die Zahlungsquote. Jedes gewürfelte Auge zählt 10.000 \$. Gewürfelt wird mit 2 Würfeln aus dem Becher am Spielfeld.

Beispiel:

Steht der Zeiger auf Gewinn und der nächstfolgende Spieler würfelt „9“, so werden dem Spieler in der Börse 90.000 \$ durch die Bank ausbezahlt. Stände der Zeiger auf Verlust, so müßte er in diesem Fall die Summe an die Bank zahlen.

Nach dem Würfeln geht der nächste Spieler „in die Börse“, d. h. er dreht den Pfeil und der Nächstfolgende würfelt die Zahlungsquote für ihn. Das geht so lange, bis jeder Mitspieler einmal in der Börse war. Ein- und Auszahlungen erfolgen über die Bank. Das Spiel geht mit dem nächstfolgenden Spieler des regulären Umlaufs weiter.