

BOTTOM LINE



DAS FASZINIERENDE SPIEL UM
GELD, GOLD UND IMMOBILIEN

BOTTOM LINE

Ein faszinierendes Familienspiel
um Geld, Gold und Immobilien
für 2-6 Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial

1 Spielplan
2 Würfel
6 Automobil-Spielfiguren
6 Besitzsets à 27 Chips
30 Optionskarten
30 Schuldscheine à 1.000.000
57 Schuldscheine à 200.000
15 Goldbarren
30 Goldpreiskarten
30 Geldscheine à 50.000
30 Geldscheine à 200.000
40 Geldscheine à 1.000.000
1 Spielregel

Ziel des Spieles

Bottom Line ist ein Spiel rund um das Geldverdienen in der Welt der Hochfinanz – mit Immobilien – und Goldhandel, aber auch durch Glückspiel im Casino. Ziel des Spieles ist es, genug Gewinn zu erwirtschaften, um die Bank zu kaufen. Gewinner ist derjenige, der als erster die dafür erforderlichen 5 Millionen in bar besitzt und schuldenfrei ist.

Bottom-Line ist ein Spiel, das den Mitspielern einen großen Freiraum zur individuellen Ausgestaltung der wesentlichen Grundregeln gibt. Die Anweisungen auf den einzelnen Feldern des Spielplanes sind so einfach, daß sie auch ohne weitergehende Erklärungen verstanden werden. Es gibt nur wenige Grundregeln – darüberhinaus kann man in jeder Spielrunde die Details erneut festlegen; man kann auf diese Weise das Spiel so komplex oder so einfach gestalten, wie man mag.

Gewinne kann man erwirtschaften, indem man

- * Immobilien kauft und verkauft
- * mit Gold handelt
- * sein Glück im Spiel versucht.

Spielvorbereitung

Die Goldbarren und Schuldscheine werden offen auf die dafür vorgesehenen Felder im inneren Bereich des Spielplanes gelegt. Die Goldpreis- und Optionskarten werden gemischt und dann **verdeckt** auf die entsprechenden Felder gelegt. Ein Spieler verwaltet die Bank, sein eigenes Geld bewahrt er getrennt davon auf.

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler:

5 Banknoten zu 200.000

1 Goldbarren über 2000 Unzen

1 Schuldschein über 1.000.000

5 Schuldscheine über 200.000

3 Optionskarten

Damit besitzen alle Spieler eine Million in bar und einen Goldbarren, gleichzeitig schuldet jeder Spieler der Bank 2 Millionen. Jeder Spieler wählt sich eine Autofarbe und nimmt sich die gleichfarbigen Besitzchips.

Die Autos werden vor das Bankfeld gestellt. Es wird mit zwei Würfeln gespielt, der Spieler mit der höchsten Würfelsumme beginnt.

Man zieht mit seinem Auto immer entsprechend der Summe der gewürfelten Zahlen in Pfeilrichtung auf der Straße entlang. Dabei können auch zwei oder mehr Autos auf einem Spielfeld „parken“, damit die Spieler ihren Finanzgeschäften nachgehen können. Die Aktionen ergeben sich aus den Anweisungen auf den einzelnen Feldern.

Spielverlauf

Kredite

Pro Runde kann sich jeder Mitspieler, wenn er an der Reihe ist, aber noch **bevor er gewürfelt hat**, eine Million von der Bank leihen, dafür erhält er Schuldscheine über 1,4 Millionen. Man muß also für jede geliehene Million normalerweise 1,4 Millionen zurückzahlen. **Hat man bereits gewürfelt** und benötigt dann noch Kredit, so muß man für eine Million Kredit einen Schuldschein über 1 Million und vier Schuldscheine über 200.000 nehmen, man muß also zusätzlich 400.000 Strafzins zahlen.

Man kann sich so hoch verschulden, wie man möchte. Die Kredite können nach Belieben zurückgezahlt werden, wenn man an der Reihe ist. Wenn man seine Schulden beglichen hat, legt man die entsprechenden Schuldscheine auf den Schuldscheinstapel auf dem Spielplan zurück.

Schuldscheine sind übertragbar. Ein Spieler kann alle Verbindlichkeiten aus Kauf, Miete Spieleinsatz oder Spielschulden gegenüber den Mitspielern finanzieren, indem er von dem entsprechenden Mitspieler Schuldscheine übernimmt. Ein Spieler kann auch Bargeld von einem anderen Mitspieler erhalten, wenn er dafür im Gegenzug von diesem Mitspieler Schuldscheine übernimmt. Welcher Betrag dafür jeweils vereinbart wird, ist frei auszuhandeln.

Bank

Ist die Bank zahlungsunfähig, so muß jeder Spieler, der Kredite aufgenommen und noch nicht zurückgezahlt hat, eine Million in die Bank einzahlen, er darf darüber nur Schuldscheine über 800.000 abgeben.

Goldbarren und Goldpreiskarten

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler einen Goldbarren. Goldbarren können von der Bank gekauft werden. Dies ist entweder auf einem Goldbörsen-Feld oder durch Goldpreiskarten möglich. Die Bank kauft Goldbarren für 600.000 zurück, wenn ein Spieler verkaufen will und an der Reihe ist, aber bevor er gewürfelt hat.

Goldpreiskarten sind auf den Goldbörsenfeldern erhältlich. Zieht ein Spieler auf ein Goldbörsenfeld, darf er so viele Goldpreiskarten ziehen, wie auf dem Feld angegeben ist. Mit Hilfe der Goldpreiskarten kann man Goldbarren von der Bank ankaufen oder Barren an die Bank verkaufen. Die Goldpreiskarten bestimmen jeweils den Ankaufs- oder Verkaufspreis. Goldpreiskarten können entweder sofort genutzt werden oder gegen eine Gebühr von 100.000 in einer der nächsten Runden eingesetzt werden.

Hat ein Spieler kein Interesse an der Goldpreiskarte, so darf er sie den anderen Spielern anbieten. Der Mitspieler, der die Goldpreiskarte kauft, muß die Gebühr von 100.000 an die Bank zahlen. Falls keiner der Mitspieler an der Goldpreiskarte interessiert ist, wird sie wieder unter den Stapel auf dem Spielplan gelegt.

Zieht ein Spieler 2 Goldpreiskarten, von denen eine den Ankauf und die andere den Verkauf von Gold aufweist, so kann dieser Spieler beide Karten der Bank vorlegen, er erhält den Differenzbetrag von der Bank ausgezahlt.

Optionen

Mit einer Option erwirbt man das Recht, Immobilien oder Goldbarren zu einem günstigen Preis von einem Mitspieler zu erwerben. Auf den Optionskarten ist festgelegt, wie hoch dieser Preis ist. Optionskarten können im Verlauf des Spieles auf den Optionsfeldern gekauft werden. Für jede Optionskarte muß 50.000 an die Bank gezahlt werden. Diese Karten gibt es für alle Immobilien und für Goldbarren. Optionen dürfen vor dem Würfeln eingesetzt werden. Um eine Option nutzen zu können, legt man die Optionskarte dem Spieler vor, der das ausgewiesene Objekt besitzt. Der Spieler, dem die Optionskarte vorgelegt wurde, muß nun seinen Besitz für den angegebenen Preis verkaufen. Der neue Besitzer legt seine Spielchips auf die Immobilien, die er erworben hat.

Eine Option kann von einem Spieler abgewehrt werden, wenn er selbst eine Optionskarte auf das gleiche Objekt entgegenhalten kann. In solch einem Fall werden beide Optionskarten unter den Stapel auf dem Spielplan zurückgelegt.

Wenn gegen einen Mitspieler eine Goldoption ausgespielt wird und dieser vorgibt, kein Gold zu besitzen, dann muß er, wenn der Schwindel herauskommt, zur Strafe an denjenigen, der die Option ausgespielt hat, eine Million für jeden versteckten Goldbarren zahlen.

Immobilien

Es gibt **Häuser, Hotels, Kaufhäuser, Supermärkte und Spielcasinos**.

Kauf von Immobilien:

Zu Beginn des Spieles besitzt die Bank alle Immobilien. Immobilien können auf drei verschiedenen Wegen erworben werden:

- Zieht ein Spieler auf ein freies Immobilienfeld, darf er die Immobilie zum angegebenen Preis von der Bank kaufen.
- Zieht ein Spieler auf ein Maklerbüro, kann er so viele Immobilien kaufen, wie er möchte. Er hat die Möglichkeit, ganze Immobilienketten auf einmal zu erwerben.
- Ein Spieler zwingt mit einer Optionskarte einen Mitspieler, ihm seinen Besitz zum Optionspreis zu verkaufen.

Die „zu verkaufen-Felder“ der erworbenen Immobilien müssen von den Käufern sofort mit einem Spielchip seiner Farbe markiert werden. Damit wird deutlich, wem die Gebäude gehören. Hat ein Spieler seinen Besitz nicht mit einem Spielchip gekennzeichnet, verfällt das Besitzrecht an dieser Immobilie an die Bank.

Wenn ein Spieler alle Gebäude einer bestimmten Art, z.B. alle Supermärkte erworben hat, so besitzt er eine „Kette“. Es ist sehr vorteilhaft, eine Kette zu besitzen, denn bestimmte Maklerbüros zahlen für ganze Ketten überdurchschnittliche Preise (siehe Maklerbüro-Felder), außerdem sind die Mieteinnahmen davon abhängig, wieviele Immobilien der gleichen Art man besitzt.

Verkauf von Immobilien:

Durch die Optionen haben Spieler die Möglichkeit, Immobilien anderer Spieler zu erwerben. Deshalb sollte man einen günstigen Moment nutzen, um eigene Immobilien mit hohem Gewinn an die Bank zu verkaufen. Solch ein günstiger Moment ist gegeben, wenn man auf ein Maklerbüro-Feld zieht, auf dem bestimmte Immobilienketten zu einem festgelegten Preis an die Bank verkauft werden können. Landet ein Spieler auf einem Maklerbüro, auf dem z.B.

5 Hotels für 3.000.000

und

6 Wohnhäuser für 2.000.000

an die Bank verkauft werden sollen, so darf dieser Spieler, wenn er im Besitz der gesamten Wohnhauskette oder der gesamten Hotelkette ist, diese für den angegebenen Preis an die Bank verkaufen. Er bekommt das Geld von der Bank ausgezahlt und entfernt seine Spielchips von den verkauften Immobilien. Sind jedoch mehrere Spieler an einer Immobilienkette beteiligt, müssen diese Spieler untereinander verhandeln, wie man den Verkaufspreis aufteilt. Der Spieler, der auf dem Maklerbüro steht, übernimmt dabei die Maklerfunktion für die Besitzgemeinschaft. Er erhält dafür 10 % Provision von den Besitzern. Die Maklerprovision wird nur dann fällig, wenn es zum Verkauf der Immobilienkette gekommen ist. Der Spieler auf dem Maklerbüro darf auch dann verhandeln, wenn er keine der zum Verkauf stehenden Immobilien besitzt. Wenn sich die Gemeinschaft über einen Verkauf nicht einigen kann, ruft der Makler alle Optionen für die entsprechenden Immobilienarten auf. Die Mitspieler werden der Reihe nach abgefragt, ob sie eine Option auf diese Gebäudeart(en) besitzen und ob sie diese ausüben möchten. Nehmen die Spieler ihre aufgerufenen Optionen nicht wahr, müssen die Optionskarten wieder unter den Stapel auf dem Spielbrett gelegt werden. Wenn auch nach Aufruf der Optionen keine Einigung erreicht wurde, ist ein Verkauf nicht möglich. Der nächste Spieler beginnt zu würfeln.

Miete von Immobilien:

Wenn ein Spieler nach dem Zug auf dem Eigentum eines anderen Spielers steht, so muß er diesem dafür Miete zahlen. Die Miethöhe ist gestaffelt:

- * 50.000, wenn dem Besitzer nur ein Gebäude der Kette gehört
- * 100.000, wenn dem Besitzer zwei Gebäude der Kette gehören
- * 150.000, wenn dem Besitzer drei Gebäude der Kette gehören
- * 200.000, wenn dem Besitzer vier Gebäude der Kette gehören
- * 500.000, wenn dem Besitzer die gesamte Kette gehört.

Ein Spieler, der vor einem Gebäude steht, das noch niemandem gehört und dies auch nicht kaufen möchte, zahlt entsprechend der Mietstaffel die Miete an die Bank.

Casinos

Casinos sind Immobilien. Für sie gelten die gleichen An- und Verkaufsbedingungen wie bei den übrigen Immobilien. Kommt ein Spieler auf ein Casionofeld, so müssen **alle Spieler** mit dem Casinobesitzer spielen. Dies trifft auch dann zu, wenn ein Casinobesitzer auf seine eigenen Spielcasinos zieht. Die Spieler bleiben auf ihren vorherigen Positionen stehen und zahlen ihren Einsatz an den Casinobesitzer. Wenn der Casinobesitzer **alle** Casinos besitzt, verdoppelt sich der Einsatz, die Gewinnsumme verdoppelt sich jedoch nicht.

Beim Glücksspiel wird mit zwei Würfeln gespielt, die gewürfelte Augenzahl wird addiert, die auf dem Casino-Feld angegebenen Werte gewinnen. Würfelt ein Spieler den erforderlichen Gewinnwert, so muß der Casinobesitzer – **nicht die Bank** – den Gewinn an diesen Spieler auszahlen.

Sollte ein Casinobesitzer zahlungsunfähig sein, so kann er sich das Geld von der Bank (1 Million zu 1,8 Millionen) leihen, um seine Spieler auszahlen zu können oder Schuldenkarten in entsprechender Höhe vom Gewinner übernehmen.

Kommt ein Spieler auf ein Casino, das noch keinem Mitspieler gehört und das auch er nicht kaufen möchte, so müssen alle Mitspieler mit der Bank spielen und ihren Einsatz an die Bank zahlen. Der Einsatz verdoppelt sich, wenn alle Casinos im Bankbesitz sind.

Gewinner des Spiels

Gewinner ist derjenige, der schuldenfrei ist und 5 Millionen in bar besitzt, um die Bank aufzukaufen. Er muß dazu nicht abwarten, bis er auf das Bankfeld kommt, sondern kann die Bank sofort kaufen.

Wichtige Spieltips

Man sollte seinen Mitspielern nicht zeigen, wieviel Bargeld oder Schulden man besitzt.

Mit den Spielkarten (Optionskarten, Goldpreis, Schuldscheine etc.) sollte frei gehandelt werden, da so zusätzlich Gewinne erzielt werden können.

Im Verlauf des Spiels sollte man immer mindestens 500.000 an Bargeld bereithalten.

Ein Spieler, der für Mitspieler Immobilien verkauft, darf mit einer Provision von 10 % rechnen.

Die Bank kauft jederzeit Goldbarren für 600.000 und Immobilien für den Ankaufspreis abzüglich 50.000 zurück, wenn man an der Reihe ist.

Durch freie Regelgestaltung ist es möglich, sich zusätzlich Geld von seinen Mitspielern zu leihen, auch wenn man schon Geld von der Bank geliehen hat. Beispielsweise Kurzkredite über einige Spielrunden, die nach Abschluß der vereinbarten Rundenzahl plus Zinsen zurückgezahlt werden müßten.

Da die Spieler nach beliebigen Vereinbarungen treffen dürfen, können sie z.B. auch in den Casinos Nebenwetten abschließen wie: „Ich wette 50.000, daß ich verliere. Wer setzt dagegen?“

Nicht erlaubt ist aber die Bildung eines Spielersyndikats oder einer Spielergruppe. Jeder Spieler muß alleine spielen.

Spieldauer

Bottom Line dauert ungefähr 1 – 2 Stunden. Bevorzugt man eine längere Spieldauer, kann der Kaufpreis für die Bank von 5 Millionen auf 10 Millionen erhöht werden. Möchte man eine kürzere Spieldauer, verringert man den Kaufpreis von 5 Millionen auf 3 Millionen.



Deutsche Ausgabe:
© 1989 by Silver Bear plc
Herausgeber
A. T. Pepperell
Bachstraße 20
D-2900 Oldenburg