

Das Millionenspiel

5. **Beendet** werden kann das Spiel, sobald einer der Mitspielenden alle seine Waren verkauft hat. Es besteht aber auch die Möglichkeit, das Spiel solange weiterzuführen, bis die Mehrheit, oder bis der letzte alle Waren verkauft hat. Die Entscheidung, wann es zu Ende sein soll, muß jedoch vor Beginn getroffen werden.

Gewonnen hat, wer zu dem festgelegten Zeitpunkt der Beendigung den höchsten Gewinn erzielt hat. Gilt das Spiel als beendet, bevor der letzte alle Waren verkauft hat, werden die nicht verkauften Waren zum Nennwert abgerechnet.



1 Spielplan	100 Chips (ein Chip = 1000 Mark)
1 Börsentafel-Block	6 Flugzeuge
1 Konten-Block	6 Würfel

Zahl der Mitspielenden: Zwei bis sechs Spieler – ein siebter kann sich als Bankhalter beteiligen.

Ziel des Spieles: Die für eine Million Mark eingekaufte Ware so schnell und so günstig wie möglich zu verkaufen. Gewonnen hat, wer bei Abbruch des Spieles den höchsten Gewinn erzielte.

Die Regeln:

1. Das Spiel unterteilt sich in zwei Runden, die wechselweise gespielt werden: Die Börsenrunde und die Verkaufsrunde.

Zu Beginn wählt der Spieler, der die höchste Würfelzahl hat, eine der rot schraffierten Städte als Ort seiner Niederlassung. Nach ihm wählen in der Reihenfolge (dem Uhrzeiger nach) die folgenden Mitspieler je eine andere Niederlassung.

Jeder kauft nun für insgesamt eine Million Mark **drei Produkte**, die auf der Exportliste seiner Niederlassung aufgeführt sind. Die eingekauften Waren und Werte notiert er auf seinem Kontenblock, zum Beispiel:

Textilien	=	2 x 100.000,
Kohle	=	5 x 100.000,
Autos	=	3 x 100.000,

2. **Die Börsenrunde** beginnt der nächste Spieler nach Aufruf durch den Bankhalter oder denjenigen Mitspieler, der die Börsentafel führt. Der Spieler würfelt, und die geworfene Zahl wird als Kursgewinn oder -Verlust auf der Börsentafel notiert. Aufgerufen wird in der Reihenfolge: Spielfilm – Schiffbau – Auto usw.

Nach dem ersten würfeln die folgenden Spieler – jeder für die nächste Warenart – solange in der Runde, bis der neue Kurs für jede Ware ermittelt ist. (Damit nicht ein Spieler immer für die selben Warenarten den Kurs ermittelt, beginnt von Börsenrunde zu Börsenrunde immer ein anderer mit dem Auswürfeln, am einfachsten reihum der jeweils folgende Mitspieler.)

Die Kurse werden ermittelt, indem jede ungerade Würfelzahl als Minuspunkte, jede gerade Zahl als Plus-Punkte notiert wird. Also:

1 =	– 1	4 =	+ 4
2 =	+ 2	5 =	– 5
3 =	– 3	6 =	+ 6

Ausgegangen wird immer vom **Nennwert 100.000 Mark**.

(Beispiel: In der ersten Börsenrunde wirft der Spieler C für Schiffbau 3, notiert wird auf der Börsentafel für Schiffbau – 3; in der zweiten Börsenrunde Spieler D: 2, notiert (+ 2, also) –1; in der dritten Börsenrunde Spieler E: 4, notiert (+ 4, also) + 3 usw.)

Um bessere Übersicht zu haben, notiert jeder Spieler die Kurse seiner drei Warenarten auch auf seinem Kontoblatt. Jeder **Kurspunkt** bedeutet **1000 Mark** Gewinn oder Verlust.

3. **Die Verkaufsrunde** beginnt immer der Spieler A (der am Anfang die höchste Würfelzahl hatte). Sie folgt nach jeder Börsenrunde. A würfelt mit

einem Würfel einmal und fliegt mit seinem Flugzeug in die entsprechende Zahl von Städten weiter.

Landet er in einer Stadt, in der ein Konkurrent seine Niederlassung hat, zahlt er an diesen 1000 Mark (= 1 Chip). Landet er in einer Stadt, in der ein Konkurrent vor ihm ankam, zahlt er 1000 Mark Werbungskosten an die Bank. A kann danach von seinen Waren diejenigen verkaufen, die **nicht auf der Exportliste** der betreffenden Stadt stehen, und zwar jeweils im Nennwert von 100.000 Mark. Ob er verkauft, wird sich danach richten, wie hoch seine Ware im Augenblick an der Börse notiert ist.

(Beispiel: A landet in Teheran. Kohle steht nicht auf der Exportliste von Teheran und notiert mit + 6. A hat Kohle zu verkaufen. Er streicht 100.000 Mark Kohle auf seinem Kontoblatt als verkauft und bekommt von der Bank sechs Chips als Gewinn ausbezahlt.)

Nach A sind die folgenden Mitspieler an der Reihe, bis die Runde abgeschlossen ist und die nächste Börsenrunde beginnt. Danach beginnt A mit der zweiten Verkaufsrunde usw.

4. **Bargeld** ist nur in Form der Chips in Umlauf. Jeder Spieler bekommt zu Beginn von der Bank ein Darlehen von 10.000 Mark (10 Chips) ausbezahlt. Dieses Darlehen ist auf seinem Kontoblatt eingetragen. Weitere Darlehen oder Gewinne trägt er selbst auf seinem Kontoblatt ein. Gewinne oder Verluste unter 10.000 Mark werden bar bezahlt.

(Beispiel: C verkauft Holz beim Börsenstand von – 2: Er streicht 100.000 Mark Holz als verkauft von seinem Kontoblatt und zahlt zwei Chips an die Bank. D verkauft Autos beim Börsenstand von + 14: Er streicht 100.000 Mark Auto als verkauft von seinem Kontoblatt, streicht 10.000 Mark Darlehen und bekommt vier Chips. E hat sein Darlehen bereits gestrichen und verkauft Erdöl beim Börsenstand von + 21: Er streicht 100.000 Mark Erdöl als verkauft von seinem Kontoblatt, notiert 20.000 Mark als Gewinn und bekommt von der Bank einen Chip.)