

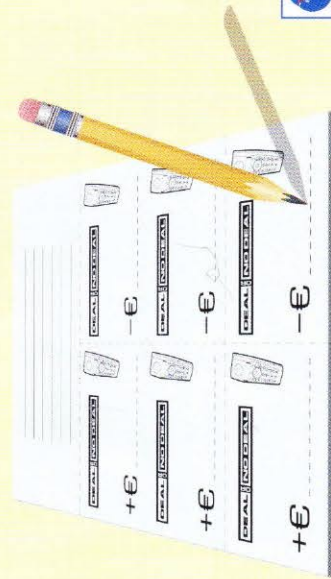
DEAL%⁰NODEAL

KOMPAKT

Für 2 - 6 Spieler von 7 - 99 Jahren

SPIELINHALT

- 2 Stapel Gewinnkarten zu je 24 Karten, 1 x blau und 1 x rot
- 2 Stapel Kofferkarten zu je 24 Karten, 1 x blau und 1 x rot
- 1 Block
- 1 Bleistift



Clementoni GmbH

Gutenbergstraße 3 - 76437 Rastatt (D)

Tel.: 07222-9689860

Fax 07222-9689868

www.clementoni.de

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



SPIELZIEL

Wer am Ende des Spiels das meiste Geld besitzt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Der jüngste Spieler ist Startspieler und damit Kartengeber. Er sortiert alle Gewinn- und Kofferkarten nach ihren Rückseiten. Dann legt er alle vier Stapel nebeneinander auf den Tisch.

Gewinnkarten

Nun legt er die roten Gewinnkarten offen und in aufsteigender Reihenfolge in 4 Reihen mit jeweils 6 Karten in die Tischmitte (Abb. 1).

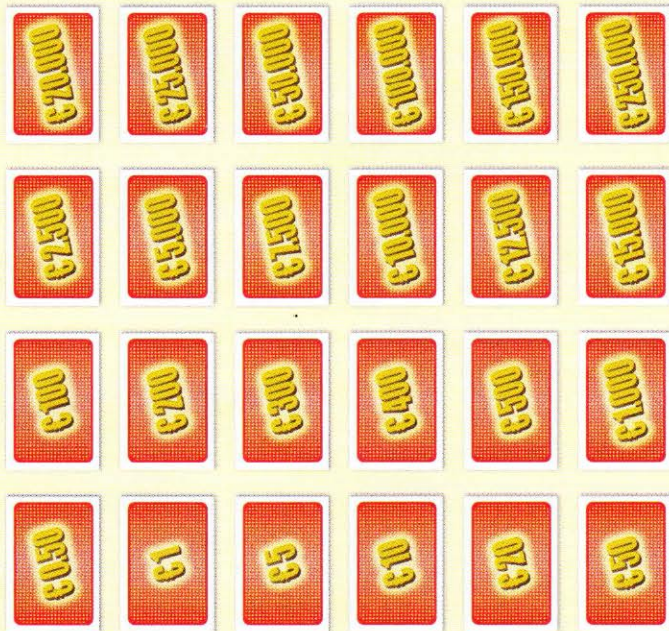


Abb. 1

Anschließend mischt er die blauen Gewinnkarten gut und verteilt sie verdeckt an alle Spieler. Achtung: Die Spieler dürfen sich ihre Karten nicht anschauen! Jeder Spieler legt seine blauen Gewinnkarten verdeckt in einer Reihe vor sich ab.

Beispiel

Thommy hat eine Gutschrift über + € 20.000 und einen Schuldschein über - € 10.000 vor sich liegen. Er steigt mit einem positiven Ergebnis in Höhe von + € 10.000 aus dem Spiel aus. Martha besitzt die letzte Gewinnkarte. Sie hatte Glück. Der Wert liegt bei + € 7.500. Sie besitzt außerdem eine Gutschrift über + € 10.000 sowie einen Schuldschein über - € 20.000. Ihr Ergebnis ist somit leider negativ und beläuft sich auf - € 2.500.

Die Ergebnisse aller Spieler werden auf dem Block notiert (Abb. 5).



MARTHA	- € 2.500
THOMMY	+ € 10.000
OLIVER	
LISA	

Abb. 5

DIE NÄCHSTEN RUNDEN

Der linke Nachbar des Startspielers wird neuer Kartengeber. Er sortiert alle Karten und verteilt sie wie oben beschrieben usw.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald alle Spieler einmal Kartengeber waren und in der letzten Runde nur noch eine rote Kofferkarte übrig ist. Wieder wird geschaut, wem dieser Koffer gehört. Dieser Spieler darf sich den entsprechenden Wert gutschreiben. Die Gewinne bzw. Verluste der einzelnen Runden werden gegeneinander aufgerechnet. Wer jetzt das höchste positive Ergebnis hat, ist Gewinner des Spiels.

Wird ein Kauf oder Verkauf eines Koffers ausgehandelt, erhält der Spieler; der seinen Koffer verkauft, eine Gutschrift im Wert des Gebotes, der Käufer erhält im Gegenzug einen Schuldschein über denselben Betrag. Die Zahlen werden auf dem Block notiert.

Beispiel

Martha kauft für € 20.000 einen Koffer von Thommy. Sie notiert den Wert auf dem Block und gibt Thommy die Gutschrift über + € 20.000. Er legt seine Gutschrift vor sich ab. Nun notiert Martha den Betrag - € 20.000 auf dem Block und legt ihren Schuldschein ebenfalls vor sich ab (Abb. 4).

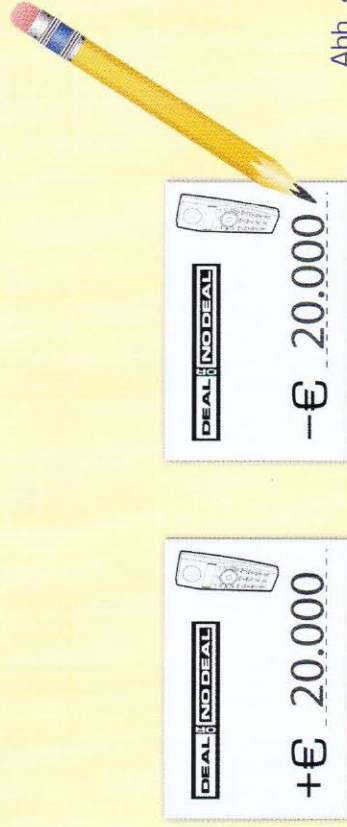


Abb. 4

Ist der Handel abgeschlossen und wurden Gutschriften und Schuldscheine verteilt, deckt der Startspieler die nächste Karte des roten Kofferstapels auf. Wieder wird der Besitzer dieses Koffers ermittelt. Mit der entsprechenden Gewinnkarte wird der Gewinn in der Tischmitte abgedeckt. Eine neue Kauf- und Verkaufsphase beginnt.

ENDE EINER RUNDE UND WERTUNG

Es werden so lange rote Kofferkarten aufgedeckt bis nur noch ein einziger Koffer übrig ist. Der Besitzer wird festgestellt. Die Gewinnkarte unter seinem Koffer zählt positiv zu seinem Gesamtergebnis. Nun ermittelt jeder Spieler sein Guthaben.

Kofferkarten

Auch die blauen Kofferkarten werden gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Mit der Zahl nach oben werden diese nun auf die blauen, verdeckt liegenden Gewinnkarten gelegt (Abb. 2: Beispiel bei 4 Spielern).

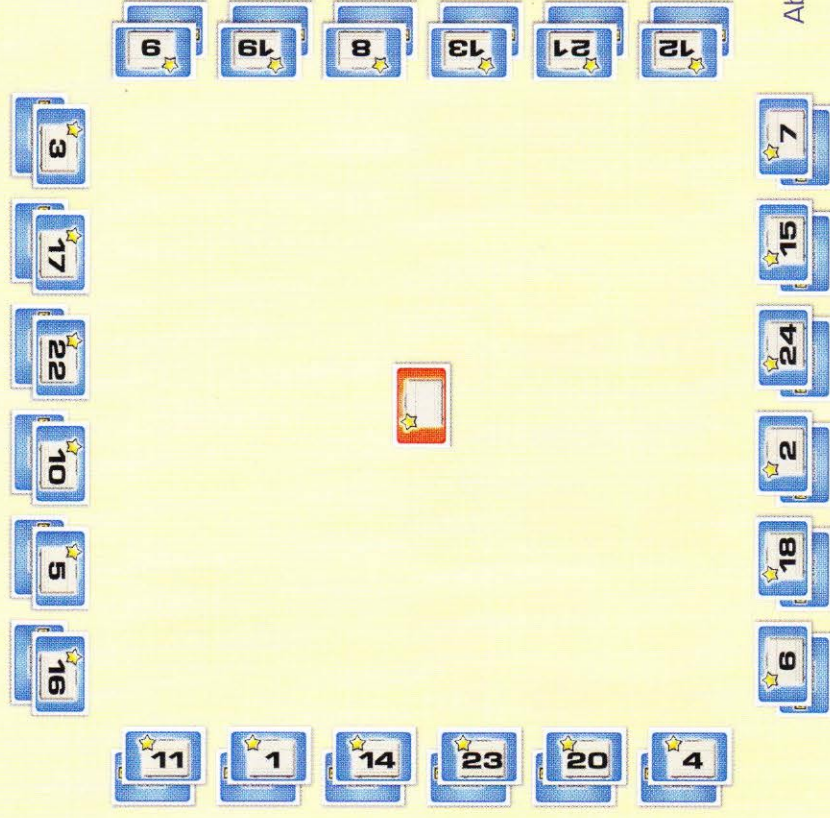


Abb. 2

Wer es etwas übersichtlicher möchte, kann die vor ihm liegenden Karten nach aufsteigenden Zahlen ordnen. Die roten Kofferkarten verbleiben als gemischter verdeckter Stapel in der Tischmitte.

Nehmen fünf Spieler am Spiel teil, bekommt der Kartengeber 4 Gewinn- und 4 Kofferkarten. Alle anderen Spieler erhalten jeweils 5 Karten.

SPIEL

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die Anzahl der Runden wird durch die Anzahl der Spieler bestimmt. In jeder Runde wechselt der Kartengeber.

Der Startspieler deckt die oberste Karte des roten Kofferkartenstapels auf.

Nun wird überprüft, welcher Spieler sich im Besitz der passenden blauen Kofferkarte befindet. Dieser Spieler nimmt die blaue Kofferkarte aus dem Spiel und deckt mit der darunter liegende Gewinnkarte die entsprechende Gewinnkarte in der Tischmitte ab (Abb. 3).

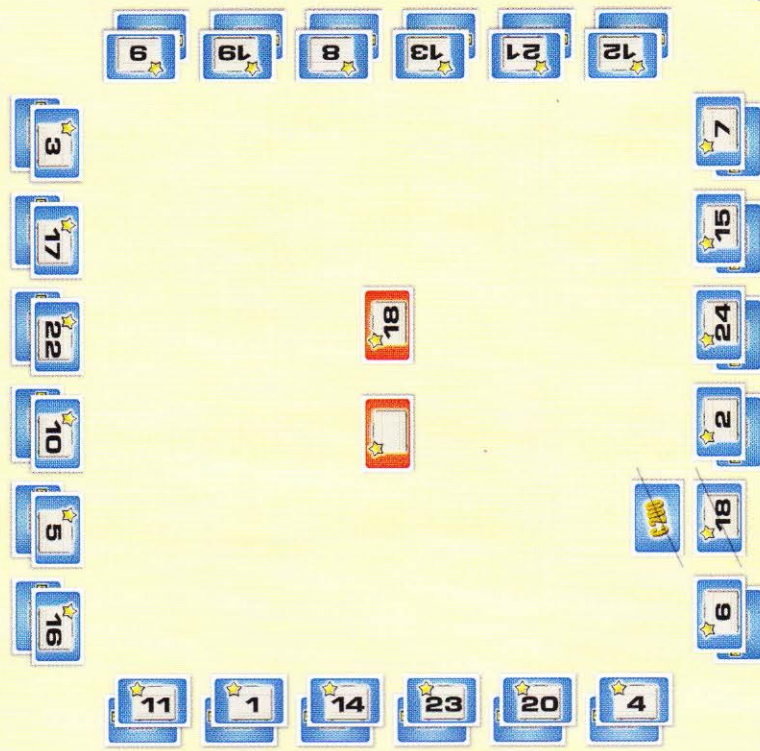
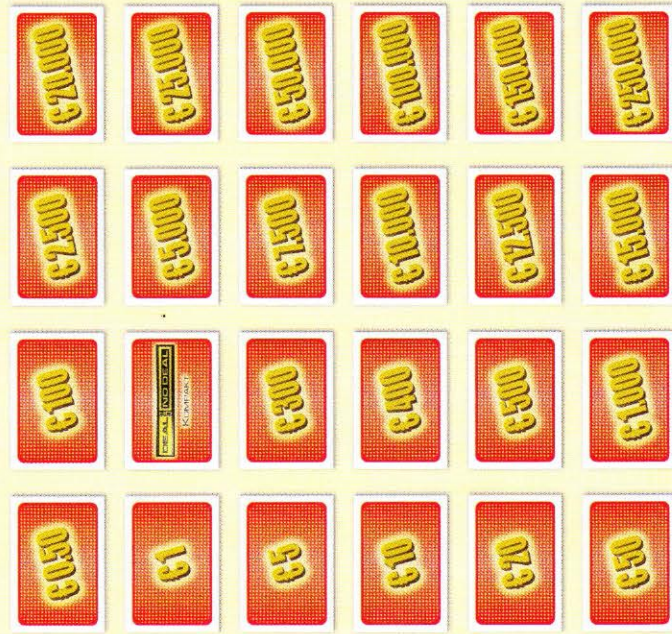


Abb. 3

Dieser Gewinn ist damit nicht mehr im Spiel. Im Laufe einer Runde werden somit die noch vorhandenen Gewinne immer offensichtlich. Nach der 12. Runde kann nach jeder Kofferkarte der Handel unter den Spielern beginnen: Alle Spieler können von ihren Mitspielern beliebig viele Koffer mit den darin enthaltenen Gewinnen kaufen oder sie an ihre Mitspieler verkaufen, jedoch ohne den Wert des Inhalts zu kennen.



DEAL  NO DEAL



+€



DEAL  NO DEAL



+€



DEAL  NO DEAL



+€



DEAL  NO DEAL



+€



DEAL  NO DEAL



+€



DEAL  NO DEAL



+€



DEAL  NO DEAL



-€

DEAL  NO DEAL



-€

DEAL  NO DEAL



-€