



D A S S P I E L Z U R  
F E R N S E H L O T T E R I E

nsburger



Ravensburger Spiele® Nr. 01 628 0

Das Spiel um Glück, Geld und Gewinne  
für 2 - 6 Personen ab 12 Jahren

Autor: Wolfgang Kramer

Grafik: Michael Pleesz

Inhalt: 1 Spielplan  
6 Spielfiguren  
10 Loskarten (0, 1, ... 9)  
20 Glückskarten  
60 Ziffernkärtchen (6 x Kartenwerte  
0, 1, ... 9)  
6 Kartenhalter aus Kunststoff  
80 Spielgeldscheine (je 20 x 50.000,  
100.000, 200.000, 500.000 Mark)  
3 Drehpfeile  
1 Spielregel

3



### Ziel des Spiels

Wer schafft es, als erster die zuvor ausgeloste sechsstellige Gewinnzahl auf seinem Kartenhalter zusammenzustellen? Dem Sieger winken 600.000 Mark, den Mitspielern für jede richtige Endziffer 100.000 Mark. Wer nach 4 Spielrunden das meiste Geld besitzt, hat gewonnen.

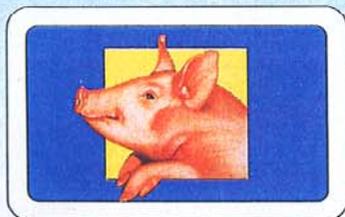
### Vorbereitung

1. Jeder Spieler erhält einen leeren Kartenhalter und eine Spielfigur.
2. Vor dem ersten Spiel werden die 3 Drehpfeile auf die dafür vorgesehenen Drehkreise (rot, grün, gelb) montiert. Anschließend werden die Ziffernkärtchen vorsichtig aus dem Stanzkarton herausgedrückt. Für jeden Mitspieler wird ein vollständiger Ziffernkärtchen-Satz (0, 1, ... 9) **offen** auf den entsprechenden Spielplanfeldern ausgelegt.

#### Beispiel:

Es nehmen 4 Spieler am Spiel teil. Damit kommen 4 Ziffernkärtchen mit der „0“ auf das Spielplanfeld „0“, 4 Ziffernkärtchen mit der „1“ auf das Spielplanfeld „1“ usw.

3. Die Glückskarten werden gut gemischt und auf das Feld mit dem Glücksschwein Rudi gelegt.



4. Ein Spieler übernimmt die Bank. Er verwaltet das Spielgeld und teilt zu Spielbeginn an jeden Spieler 200.000 Mark aus (2 x 50.000 und 1 x 100.000).
5. Nun nimmt sich jeder Spieler 6 beliebige Ziffernkärtchen vom Spielplan und steckt sie nach freier Wahl mit der Ziffernseite zu sich in den Kartenhalter. (Es dürfen auch mehrere gleiche Ziffern aufgenommen werden.)

### Spielbeginn

Der jüngste Spieler darf die Glücksfee spielen und die erste Gewinnzahl ermitteln. Er mischt alle 10 Loskarten, zieht davon 6 Stück und legt sie mit der Rückseite nach oben auf die 6 goldenen Felder in der Mitte des Laufkreises.

Nun wird das Geheimnis um die Gewinnzahl gelüftet: Die 6 Loskarten werden umgedreht.

Sie zeigen die Zahl an, die nun jeder Spieler möglichst schnell auf seinem Kartenhalter zusammenstellen muß.

Dabei sind folgende Regeln ganz besonders wichtig: Die Reihenfolge der Zifferkärtchen in einem Kartenhalter muß genau mit der Reihenfolge der Loskarten auf den 6 goldenen Feldern in der Mitte des Laufkreises übereinstimmen, und zwar von **unten nach oben**. D. h. stimmt die unterste Ziffer auf den goldenen Feldern mit der untersten Ziffer auf dem Kartenhalter überein, so erhält der betreffende Spieler 100.000 Mark; stimmen die unterste und die direkt darüberliegende Ziffer auf Spielplan und Kartenhalter überein, so erhält der betreffende Spieler 200.000 Mark usw.

Sobald eine Ziffer in der Reihenfolge falsch ist, gibt es für die (evtl. richtigen) darüberliegenden Ziffern kein Geld mehr.

### Drehpfeile drehen

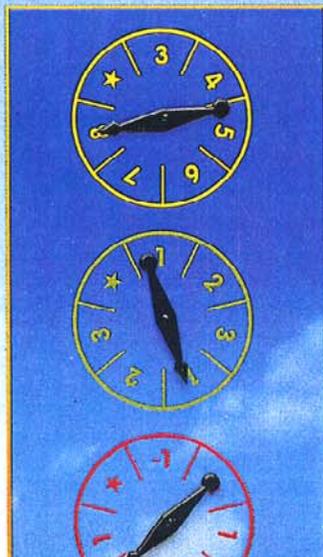
Der älteste Spieler beginnt. Er kann sich aussuchen, welchen der 3 Drehpfeile er drehen möchte.

Mit dem Drehpfeil auf dem gelben Drehkreis kommt er am schnellsten voran. Der Drehpfeil auf dem grünen Drehkreis führt ihn etwas langsamer voran. Der Drehpfeil auf dem roten Drehkreis läßt ihn sowohl vorwärts als auch rückwärts ziehen.

Je nach der Zahl, auf der der Zeiger des Drehpfeils zu stehen kommt, wird mit der eigenen Spielfigur im Uhrzeigersinn vorwärts gezogen (bei Minus: rückwärts).

Sollte der Zeiger genau auf den Trennstrich zwischen zwei Ziffern zeigen, muß nochmals gedreht werden.

Zeigt der Zeiger auf **★**, hat der Spieler großes Glück gehabt. Er darf sich eine beliebige Zahl dieses Drehkreises auswählen



Der Spieler hat eine „1“ erdreht und landet mit seiner Spielfigur auf dem Ziffernfeld „0“.



Die erdrehte Zahl muß immer voll gezogen werden.

### Die Figuren ins Spiel bringen

Zu Beginn des Spiels müssen die Spieler ihre Spielfiguren über das Startfeld ins Spiel bringen. Hat ein Spieler seine erste Zahl ermittelt, stellt er seine Figur auf das Startfeld und beginnt von dort aus zu zählen.

**Achtung:** Kommen die Spieler später wieder über das Startfeld, so wird es beim Ziehen nicht mehr mitgezählt. Es wird einfach übersprungen.

Auf einem Spielplanfeld dürfen auch mehrere Figuren stehen.

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

### Die Spielplanfelder

Wer nach seinem Zug auf einem Ziffernfeld landet, darf (muß aber nicht) das dort liegende Ziffernkärtchen nehmen und es an eine beliebige Stelle in seinen Kartenhalter stecken. Das dort bereits steckende Kärtchen wird zuvor herausgezogen und auf das entsprechende Ziffernfeld auf dem Plan zurückgelegt.

**Achtung:** Es ist wichtig, zuerst die unterste und dann die darüberliegenden Ziffern richtig zu plazieren.



Wer auf einem Tauschfeld landet, darf (muß aber nicht) in seinem Kartenhalter 2 Ziffernkärtchen miteinander vertauschen. Wer keine Kärtchen tauschen will, unternimmt gar nichts.



Wer auf ein Glücksfeld zieht, deckt die oberste Glückskarte auf und führt die verlangte Aktion durch.



Wer auf diesem Feld landet, hat schlicht Pech gehabt. Er muß 50.000 Mark an die Kasse bezahlen (wenn er sie hat).

50 000

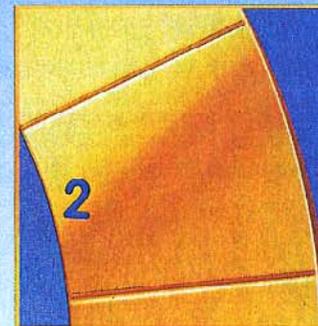
Wer auf das Kauffeld zieht, darf (muß aber nicht) für 50.000 Mark entweder:

a) eine beliebige auf dem Spielplan liegende Karte kaufen und sie gegen eine beliebige Karte in seinem Kartenhalter austauschen. Die 50.000 Mark gehen an die Bank.

b) in seinem Kartenhalter 2 Karten miteinander vertauschen. Die 50.000 Mark gehen an die Bank.

c) ein Ziffernkärtchen von einem Mitspieler kaufen, der dieses Kärtchen doppelt besitzt. Der Mitspieler muß dieses Kärtchen abgeben. Er erhält dafür 50.000 Mark und ein Ziffernkärtchen vom „Käufer“. Der „Verkäufer“ steckt das erhaltene Kärtchen an die freigewordene Stelle in seinem Kartenhalter.

Wichtig: Gleichgültig, welche Aktion durchgeführt wird – Kauf oder Tausch –, alle Spieler haben immer 6 Ziffernkärtchen in Ihrem Kartenhalter.



Wer auf einem Ziffernfeld landet, auf dem keine Ziffernkärtchen mehr sind, darf ein entsprechendes Ziffernkärtchen für 50.000 Mark einem Spieler, der dieses Kärtchen zweimal hat, abkaufen.

Beispiel:

Spieler A braucht das Ziffernkärtchen mit der Ziffer „2“. Er zieht mit seiner Spielfigur auf das Ziffernfeld 2. Dort liegen keine Ziffernkärtchen mehr. Er fragt die Mitspieler, wer das Ziffernkärtchen „2“ zweimal hat. Spieler B hat die „2“ zweimal. Er gibt eine „2“ an Spieler A ab und ordnet an der leergewordenen Stelle das Ziffernkärtchen ein, das er von A erhält. Außerdem erhält er 50.000 Mark von Spieler A.



### Ende einer Spielrunde

Eine Spielrunde ist beendet, sobald ein Spieler die Gewinnzahl in seinem Kartenhalter in der richtigen Reihenfolge vorweisen kann. Er erhält dafür 600.000 Mark.

Die übrigen Spieler erhalten für jede mit der Gewinnzahl übereinstimmende Ziffer, beginnend beim untersten Kärtchen im Kartenhalter, jeweils 100.000 Mark. Sobald ein Kärtchen im Kartenhalter eine falsche Ziffer trägt, sind alle Kärtchen, die darüber stecken, wertlos geworden.

Nachdem die Gewinnsummen ausbezahlt wurden, gibt es noch dreimal die Möglichkeit zur Revanche. Dabei bleibt alles beim alten: die Ziffernkärtchen in den Kartenhaltern, die Spielfiguren auf ihren Feldern und die gewonnenen Geldbeträge bei den Spielern.

Für die zweite und alle weiteren Spielrunden wird lediglich eine neue Gewinnzahl ermittelt. Dazu werden alle 10 Loskarten gut gemischt. Ein Spieler zieht wiederum verdeckt 6 Loskarten, legt sie wieder mit der Rückseite nach oben auf die goldenen Felder in der Mitte des Laufkreises und dreht sie anschließend um. Und schon kann das nächste Spiel beginnen.

### Spielende

Das Spiel endet nach 4 Spielrunden.

Wer nach 4 (oder einer anderen vorher festgelegten Anzahl von) Spielrunden das meiste Geld erspielen konnte, ist Sieger.

Wir gratulieren herzlich!

### Die Version für geübte Spieler

In dieser Version wird die auch hier vollgültige Grundspielregel um eine taktische Komponente ergänzt: das Abkaufen.

#### Das Abkaufen

Wer auf ein Feld zieht, auf dem bereits eine Spielfigur steht, darf (muß aber nicht) zusätzlich zur normalen Aktion auf diesem Feld dem dort stehenden Spieler ein Ziffernkärtchen abkaufen. Dazu nennt der Ankommende die Ziffernstelle, die er kaufen will.

#### Beispiel:

„Ich möchte dein Ziffernkärtchen, das in deinem Kartenhalter ganz unten steckt, kaufen.“ Dieser Kaufwunsch darf nicht verweigert werden. Der gefragte Spieler muß sein Ziffernkärtchen auf jeden Fall herausrücken. Als Entschädigung erhält er vom Käufer 50.000 Mark und dessen Karte von der untersten Stelle.

Wer auf ein Feld zieht, auf dem mehrere Spielfiguren stehen, kann einem, aber auch mehreren oder gar allen Spielern Ziffernkärtchen für je 50.000 Mark abkaufen.

#### Wichtig:

Beim Abkaufen nennt man nicht die gewünschte Ziffer, die man haben möchte, sondern die Stelle, an der ein Ziffernkärtchen im Kartenhalter steckt. Wichtig ist es deshalb, sich während des Spiels zu merken, welcher Spieler bereits richtige Ziffernkärtchen sammeln konnte. Denn nur bei diesem lohnt sich das Abkaufen.