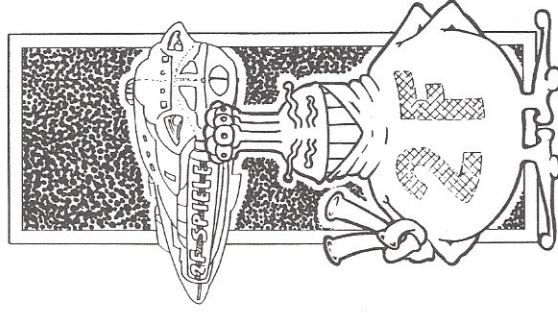


Falsche FuFFziger

Spielidee: Friedemann Friese
 Grafik: Patrick Wilhelmi



Produktion	10	20	50	100	150
Einkauf	4	10	30	70	110
Verkauf + allgemeine Geldwäsche	3	8	20	45	70
Schrott- preis	2	4	9	20	30

Spielablauf

1. Prüferkarten aufdecken
2. Umwandeln, verkaufen, produzieren
3. Münzversteigerung
4. Geldwäsche
5. Maschinen kaufen
6. Allgemeine Geldwäsche

Was ist erlaubt? Was nicht?

Die verdeckten Prüferkarten dürfen durchgezählt (nicht angeschaut) werden; die offenen nicht.

Das Geld (echt oder falsch) darf verdeckt gehalten werden; die Münzen nicht

Echtgeld darf beliebig gewechselt werden; Falschgeld nie

Die verdeckten Geldwäschekarten dürfen ebenfalls gezählt werden.

Maschinen dürfen nur mit Echtgeld gekauft werden

2F - Spiele
 Friedemann Friese
 Bahnhofstr. 1 / 28195 Bremen
 Tel.: 0421 / 1655232

Hier die Daten des Materials:

Die Geldpressen (Maschinen):

24 10er: Rückseiten: 3 Kaputte, 3 10er, 6 x2 10er, 9 20er, 3 x2 20er
27 20er: Rückseiten: 3 Kaputte, 6 20er, 6 x2 20er, 9 50er, 3 x2 50er
27 50er: Rückseiten: 3 Kaputte, 6 50er, 6 x2 50er, 9 100er, 3 x2 100er
18 100er: Rückseiten: 2 Kaputte, 3 100er, 4 x2 100er, 3 150er, 3 x2 150er
12 150er: Rückseiten: 2 Kaputte, 3 150er, 4 x2 150er, 3 150er+3Münzen

Die Geldwäschekarten:

A: 14 20, 15 30, 18 30, 21 40, 24 50,
27 60, 30 70, 33 70, 36 80, 39 80
B: 32 60, 35 70, 37 80, 44 90, 51 100,
57 110, 58 120, 62 130, 65 140, 72 150
C: 70 120, 72 130, 75 140, 77 150, 78 160,
82 170, 85 180, 91 190, 95 200, 101 200
D: 77 150, 89 160, 92 170, 95 180, 111 190,
129 220, 135 240, 136 250, 141 260, 158 280

Die Geldprüferkarten:

Die Weißen: 3 Münzsymbole, die 20er, die 100er
Die Grünen: Die 150er
Die Schwarzen: 2 Münzsymbole, die 10er, die 50er

Die Spiel-Bau-Stelle, Bremen heißt von nun an 2F Spiele. Diese Namensänderung erschien mir nötig zu sein, da ich feststellen mußte, daß es schon ein Spielbaustelle gibt. Dies Namensdopplung ist unnötig und, da es diese Spielbaustelle vor der Spiel-Bau-Stelle, Bremen gab, ist das konsequente Resultat eine Namensänderung. (Patrick war ja der Meinung, daß Grünschoff Spiele ein besserer Name wäre, aber ich entschied mich gegen das Murren meines Grafikers für den Vorschlag von Gerrit.)

Der Name des Spieles stieß auch auf Mißfallen, wobei Bernhard meinte, Falsche Fuffziger sei ein blöder Name. Er hätte, genau wie Ilja und Daniel lieber Blüten Hüten als Namen gehabt. Susi und Olaf (Besonders Susi) wollten erst auch einen anderen Namen, aber mußten mir dann doch gestehen, daß ihnen Falsche Fuffziger gut gefällt. Patrick der alte Nörgler meinte ja Fünfziger sei besser als Fuffziger, aber ich habe ja das letzte Wort, sodaß sein Einwurf nichts brachte.

Mein persönlicher Dank geht an alle die diesem Spiel hilfreich zur Seite standen

Spielrausch e.V., Tagungshaus Drüberholz, Andrea Beckmann, Sabine Beyer, Uwe Hoppe, Ilja Landsberg, Bettina Märker, Bob Mathies, Wolfgang Panning, Stefan Potthof, Patrick Wilhelmi, Gerrit Wölk

Zur Verdeutlichung ein kleines Beispiel:

Unsere beobachteter Spieler heißt Wolfgang (Wolfgang ist ein guter Name für einen Spieler). Wolfgang besitzt 3 20er (orange) von denen zwei noch nicht umgewandelt wurden und eine umgewandelte 10er Maschine ist. Er besitzt auch 2 50er eine umgewandelte mit doppelter Kapazität und eine noch nicht umgewandelte. Er besitzt keine 10er mehr, da diese bereits verschrottet wurden. Der Prüferkartentapel ist genau einmal durchgespielt und es ist somit noch keine Karte von ihm aufgedeckt. Aus dem ersten Durchlauf weiß Wolfgang, daß die dritte Karte die 20er ist. Wolfgang ist momentan Startspieler d.h er hat den Würfel vor sich liegen. Es wird zu viert gespielt.

Nun zum Spiel:

1. Prüferkarten aufdecken:

Es werden zwei Karten aufgedeckt. Die erste Karte ist ein Münzsymbol d.h. es wird ein Münzcounter beiseite gelegt. Die zweite Karte ist die 100er. Es passiert nichts, da es noch niedrigere Maschinen gibt, die im Spiel sind.

2. Umwandeln, Produzieren, Verkaufen

Wolfgang dreht eine seiner 20er Maschinen um und er hat Glück. Darunter befindet sich eine 50er mit doppelter Kapazität. Von diesem Glücksgefühl gesteuert dreht er doch glatt noch eine 50er um, die eine normale 50er bleibt. Mit dem Rest produziert er und bekommt 2 orangefarbene Geldscheine (20) und 2 rote Scheine (50). Für die sieben umgedrehten Maschinen erhält er nichts.

Patrick und Ilja, die direkt nach Wolfgang an der Reihe sind drehen beide je eine kaputte Maschine um, für die sie jeweils den Schrottwert, der Maschine auf der Vorderseite erhalten. Die Maschinen werden auf den Prüferkartentapel gelegt.

Daniel, der als letzter an der Reihe ist schaltet schnell und verkauft alle seine 20er Maschinen, denn es liegen ja auf dem Prüferkartentapel kaputte Maschinen, was zur Folge hat, daß am Ende der Phase eine weitere Karte aufgedeckt wird. Diese Karte ist die Karte der 20er Maschinen was bedeutet, daß diese verschrottet werden, da die 10er Maschinen bereits verschrottet sind. Da eine Sorte verschrottet wurde wird eine neue Karte aufgedeckt. Diese ist ein Münzsymbol d.h. es wird ein zweiter Münzversteigerungscounter beiseite gelegt. Die 20er Maschinen werden verschrottet. Wolfgang bekommt für beide zusammen 4 Echtgeld und seine orangefarbenen Scheine muß er zurückgeben ohne was dafür zu bekommen.

3. Münzversteigerungen:

Es gibt diese Runde zwei Münzversteigerungen, da zwei Counter beiseite gelegt wurden. Wolfgang gibt vor der Versteigerung den Würfel nach links zu Ilja. Dieser würfelt eine 5 über die er sich sehr freut, da er als einziger eine 150er Maschine besitzt. Er hat somit als einziger eine grünen Geldschein den er legt und, da niemand mitbieten kann, erhält er alle 5 Münzen für den grünen 150er Schein. Ilja legt einen der beiden Münzcounter weg um so zu zeigen, daß nur noch ein Versteigerung folgt. Nun gibt es noch die zweite Münzversteigerung, bei der Patrick startet, da er den Würfel von Ilja bekommen hat. Er würfelt eine 2 d.h. es gibt eine weitere Münzversteigerung, er legt wieder eine Counter zu dem anderen und beginnt zu bieten Da 2 Münzen sehr wenig sind und er weiß, daß schon viele Spieler über den zu teuren Erwerb von Münzen verloren haben, legt er nur einen roten Schein in die Mitte. Daniel und Wolfgang tun das gleiche d.h. sie gehen mit. Ilja besitzt keine roten Scheine, da er sich ganz auf blaue und grüne Maschinen fixiert hat und muß passen. Nun erhöht Daniel um 15 Echtgeld, da er eben durch den Verkauf seiner Maschinen mehr als die anderen davon hat. Patrick ist es zu teuer und er steigt aus, indem er seinen roten Schein wieder auf die Hand nimmt. Da Wolfgang mit seinen Maschinen nicht so glorreich aussieht und es sich nur um 2 Münzen handelt steigt auch er aus. Ilja darf nicht mitbieten, da bereits in der Runde davor nicht mitgegangen ist. Daniel erhält die zwei Münzen und zahlt dafür die ausgelegten 15 Echtgeld und den 50er Schein. Nun folgt noch die nächste Versteigerung, bei der Patrick anfährt und bei der Wolfgang 4 Münzen ergatteren kann.

4. Geldwäsche

Es liegt die 37 80 B-Karte offen. Alle bieten verdeckt in der Hand einen Geldbetrag. Patrick und Daniel bieten mit jeweils 150 gleichviel am höchsten (Daniel mit einem 100er und einem 50er, Patrick mit 3 50ern). Patrick bekommt die Karte, da er Startspieler ist. Er zahlt das Geld auf die Tableaus und erhält die Karte. Daniel bekommt sein Geld wieder. Nun wird die 32 60 B-Karte aufgedeckt. Patrick bietet 160 und zwar einen 100er einen 50er und 10 Echtgeld. Er bekommt die Karte auch, da kein anderer einen solch hohen im Prinzip schlechten Kurs geboten hat. Dennoch hat sich Patrick dadurch einen Spielvorteil erarbeitet, da die Geldwäschephase beendet ist, weil er zwei Karten hat. Die anderen sind leer ausgegangen und können möglicherweise gleich keine neuen Maschinen kaufen. Wir blenden uns hier aus dem Spiel aus und hoffen, daß dieses Beispiel das Spielprinzip ein wenig mehr aufgeheilt hat.

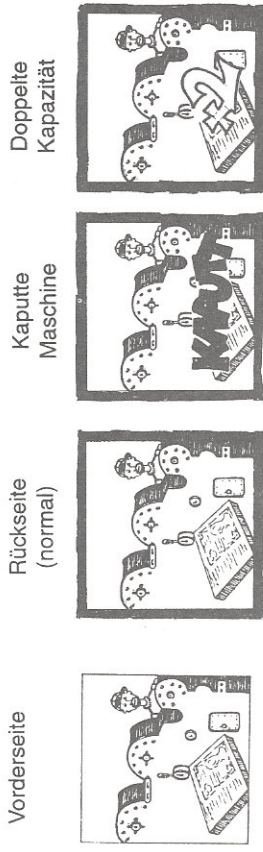
Falsche Fußziger

Ein Spiel für 3-6 Spieler von Friedemann Friese

Spielmaterial:

1 Würfel (2,3,3,4,4,5)

100 Falschgeldpressen (Die Angaben beziehen sich auf die Vorderseiten):



- 24 gelbe 10er
- 27 orange 20er
- 27 rote 50er
- 18 blaue 100er
- 12 grüne 150er

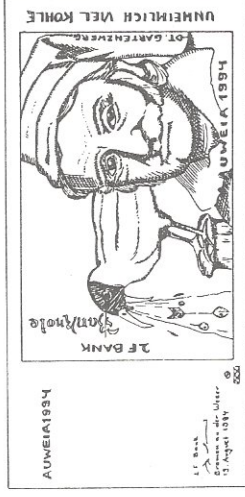
Falschgeld (Scheine): 30 pro Farbe
Währung in Supra-Millionen

Vor dem ersten Spiel ausschneiden, damit man schon mal das Gefühl fürs Herstellen von Geld hat. Es liegen noch Kopiervorlagen bei, da bei diesem Spiel das Geld leidet; doch was ein richtiger Fälscher ist, der fälscht (kopiert) sich dann halt neues.

Echtgeld (88 schwarze Pappcounter): Währung in Supra-Millionen

3 Münzversteigerungscounter

80 wertvolle antike Silbermünzen



6. Allgemeine Geldwäsche

Nun kann jeder Spieler für sein Falschgeld Echtgeld bekommen, und zwar zu dem Kurs der allg. Geldwäsche der Tabelle.

Geld, daß in der allgemeinen Geldwäsche gewaschen wurde kann erst in der nächsten Runde in Phase 5 benutzt werden, um neue Pressen zu kaufen.

Nun geht es zur nächsten Runde über. Der Startspieler wechselt nicht.

Anmerkung: Bei den 150er Maschinen gibt es die 3 Münzen-Rückseite. Dieses Maschine produziert pro Runde einen grünen Schein, bringt aber beim verschrotten anstatt des Schrottwertes 3 Münzen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald eine der folgenden Bedingungen eintreten ist:

- Die letzte Geldwäschekarte ist versteigert worden
- Die 150er Maschinen müssen verschrottet werden.

Wichtig: Das Spiel endet sofort d.h. es gibt keine Münzversteigerungen mehr. Aber der Schrottpreis für die 150er wird noch kassiert.

Nun bekommt der Spieler mit dem meisten Bargeld noch 6 Münzen, der mit dem zweitmeisten 4 und der mit dem drittmeisten 2 Münzen.

Gewinner ist die Person mit den meisten Münzen. Haben zwei Personen gleich viele Münzen. So gewinnt von den beiden die Person mit dem meisten Echtgeld, ist auch hier Gleichstand, ist halt Gleichstand.

Änderungen beim Spiel zu fünf:

Es werden alle Geldwäschekarten benutzt. Es gibt Münzversteigerungen auch für Prüferkarten, auf denen Maschinen abgebildet sind, die noch nicht verschrottet sind, aber in dieser Runde nicht verschrottet werden.

Einige wichtige Spieltyps:

- Man sollte bei der Münzversteigerung nicht zuviel Geld bieten. Die Münzen sind zwar Siegedingung, sie rechtfertigen es aber nicht, daß man aus dem Spiel fliegt und somit keine weitem Münzen erhält.
- Das Merken der Karten im Prüferkartenstapel ist von enormer Bedeutung. Z.B. kauft man keine Maschinen mehr, die sofort danach verschrottet werden müssen.
- Es kann geschickt sein sich auf eine Sorte Maschinen zu „spezialisieren“, da man dann bei der Münzversteigerung andere mit dieser Geldsorte auspatten kann.
- Die allgemeine Geldwäsche kann einem zwei Vorteile gewähren. Zum einen hat man bei der Münzversteigerung möglicherweise das meiste Echtgeld und bekommt so die begehrten Münzen und zum zweiten hat man in der folgenden Runde sicheres Geld zum Erwerb neuer Maschinen.
- In den ersten Runden sollte man all sein Echtgeld sofort in den Erwerb neuer Maschinen stecken.
- Ein wichtiger Spielvorteil läßt sich darüber erarbeiten, wenn man sich merken kann was die andern Spiel an Geld auf der Hand haben.

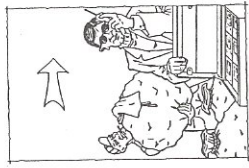
- Falschgeld nach Kurs der Tabelle gegen Echtgeld einwechseln

- Spielende bei Verschrotten der 15er oder bei Versteigerung der letzten Geldwäschekarten.

- Endabrechnung der Münzen: 6,4,2

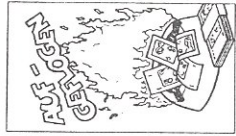
- Spielgewinn mit den meisten Münzen

40 Geldwäschekarten : Vorderseite

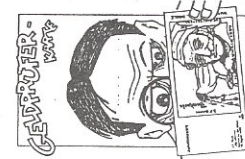
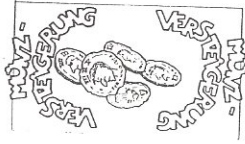


- 10 „A“
- 10 „B“
- 10 „C“
- 10 „D“

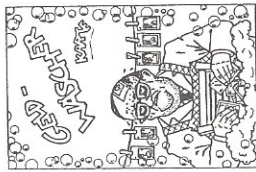
10 Prüferkarten :



- 4 „Schwarze“
- 5 „Weiße“
- 1 „Grüne“



Rückseite



4. Geldwäsche

Bei der Geldwäsche geht es um die offen liegende Geldwäschekarte. Der auf der Karte links aufgedruckte Wert ist der **Mindestbetrag**, den man bieten muß um diese Karte zu bekommen. Der große Wert auf der rechten Seite gibt das Echtgeld an, welches man bekommt, wenn man diese Karte erhält.

Das Geldwaschen:

Jeder Spieler nimmt verdeckt eine beliebige Menge Geld (falsch oder echt oder beides) in die Faust. Es darf auch nichts geboten werden. Haben dies alle getan, werden die Hände geöffnet und der Spieler mit dem meisten Geld in der Hand zahlt dies in die Kasse und bekommt die Karte mitsamt dem Geld. Haben zwei Spieler als höchste gleichviel, erhält der Spieler, der am nächsten am Startspieler sitzt bzw. der Startspieler die Karte. Wurde von keiner Person der Mindestpreis geboten, bleibt die Karte liegen und diese Phase ist zu Ende. Wurde eine Karte versteigert, wird die nächste Karte vom Stapel aufgedeckt und es gibt eine neue Geldwäsche, außer ein Spieler hat in dieser Runde bereits zwei Karten bekommen, dann endet die Phase nämlich sofort. Wenn diese Phase endet liegt auf jeden Fall immer eine Karte offen neben dem Stapel. Um diese Karte geht es in der nächsten Runde als erstes. Auf jede aufgedeckte Karte wird sofort das entsprechende Echtgeld aus der Kasse gelegt (rechte Zahl der Karte).

Nun nehmen alle Spieler das Geld von den von ihnen versteigerten Karten; die Karten kommen aus dem Spiel.

Wichtig: Das Echtgeld auf den Karten wird am Ende der Phase aufgenommen und kann somit in der laufenden Runde nicht zur Geldwäsche hinzugenommen werden.

Echtgeld bei der Geldwäsche mit in die Hand zu nehmen hat ist nur sinnvoll um den von einem gebotenen Kurs gering zu verändern und so einen Gleichstand zu eigenen Gunsten zu verändern.

5. Maschinen kaufen

Nun darf jeder Spieler anfangend beim Startspieler für sein Echtgeld neue Druckpressen, kaufen. (Der Preis steht in der Tabelle). Maschinen, deren Falschgeld vom Prüfer bereits als falsch entdeckt wurden, können nicht gekauft werden.

Wichtig: Es dürfen nur mit Echtgeld neue Pressen gekauft werden. Die Leute, die diese Maschinen herstellen, werden wohl kaum Falschgeld annehmen.

5 farblich zu den Geldpressen passende Tableaus

5 Übersichtskarten

Spielprinzip:

Die Spieler sind alle Falschmünzer. Jeder Spieler versucht mit seinem „Anfangskapital“ von Falschgeldpressen das meiste Geld zu erwirtschaften, um sich dafür die begehrten silbernen Sammlermünzen zu kaufen, denn Geldfälschern ist außer diesen Münzen nichts mehr heilig, was mit Geld zu tun hat. Um sich diese Münzen leisten zu können muß jeder mit seinen Maschinen Falschgeld produzieren, dieses waschen, um dann mit dem so erhaltenen Echtgeld neue Maschinen zu erwerben. Für Falschgeld lassen sich diese Maschinen nicht erwerben, da die Leute, die diese Maschinen herstellen sicher kein Falschgeld dafür annehmen werden. Die Münzen werden von anderen Leuten angeboten, sodaß hierfür auch Falschgeld geboten werden kann. Der Preis für die Münzen ist aber bedauerlicherweise recht hoch, da sich nun mal alle Spieler um den Erwerb dieser bemühen. Diese Idylle würde auch wunderbar funktionieren, wenn da nicht der böse Geldprüfer wäre, der immer wieder Falschgeld als falsch entdeckt (oder immer bessere Falschgeldprüfmethoden entwickelt) und somit das Falschgeld für alle Zeiten ungültig macht. So ist jeder Spieler immer wieder gezwungen bessere Falschgeldpressen zu erwerben, da die „alten“ irgenwann von der Technik überholt werden.

- verdeckt in der Faust bieten

- die Person, mit dem meisten gebotenen Geld erhält die Karte mit Geld

- Die Phase ist zuende wenn entweder eine Person zwei Karten ersteigert hat oder bei einer Karte der Mindestpreis nicht geboten wurde.

- Geld von den Karten nehmen; Karten aus dem Spiel

- Maschinen zu Preis der Tabelle für Echtgeld kaufen

3. Münzen versteigern

Für jedes Münzsymbol, daß in der vorhergehenden Runde (Phase 1 oder 2) aufgedeckt wurde, werden einmal Münzen versteigert. Dabei gilt die 150er Karte (grün) auch als Münzsymbol.

Für eine Münzversteigerung wird mit dem Würfel gewürfelt. Nun werden soviel Münzen versteigert wie die Zahl auf dem Würfel zeigt. Diese Münzen werden „als Paket“ zusammen versteigert.

Ausnahme: Für die ersten 3 Münzsymbole gibt es noch keine Münzversteigerung.

Die Versteigerung:

Vor **jeder einzelnen** Versteigerung wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn. Der Startspieler legt eine gewisse Anzahl Geldes auf den Tisch, wobei es nur Geld einer Farbe oder Echtgeld sein darf (nicht beides). Nun müssen alle anderen Spieler die mitbieten wollen und können genau die gleiche Anzahl und Farbe des Ausgespielten legen. Nun ist von den Spielern die in der letzten Runde mitgegangen sind, der an der Reihe der dem Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Dieser Spieler legt wieder eine beliebige Menge Geldes einer Sorte (Farbe) (kann eine andere Sorte sein als vorher) aus und die anderen müssen wieder bedienen. Der Spieler kann auch passen d.h. er zieht sich aus der Versteigerung zurück und der im Uhrzeigersinn nächste muß erhöhen. Dies geht solange, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser zahlt das Geld in die Kasse bzw. auf die Tableaus und bekommt alle Münzen um die gesteigert wurde. Alle anderen bekommen ihr Geld zurück. Mit Echtgeld darf nur um mindestens 5 Supra-Millionen geboten oder erhöht werden.

Es können nun noch Versteigerungen folgen, die nach der gleichen Regel abgehandelt werden. Die 2 des Würfels bedeutet, daß es dafür eine Versteigerung mehr geben wird. Wird die 2 nochmal gewürfelt so gibt noch eine Versteigerung. Pro Runde gibt es höchstens 2 zusätzliche Versteigerungen.

In Runden ohne Münzversteigerung wechselt der Startspieler auch um eine Position nach links.

Das Spiel für 3 oder 4 Personen: Spielvorbereitungen

Die Geldwäschekarten werden getrennt nach Sorten gemischt. Es werden pro Stapel je zwei genommen und ungesehen aus dem Spiel genommen. Die vier Stapel werden verdeckt so aufeinandergelegt, daß die A's zuoberst liegen; darunter die B's und dann die C's und zuletzt die D's. Nun wird die erste Karte (A) aufgedeckt und neben den Stapel gelegt. Auf die Karte wird soviel Echtgeld (schwarze Chips) gelegt, wie die obere (große) Zahl der Karte angibt. Damit liegen die Geldwäschekarten mit den niedrigsten Werten (A) oben auf dem Stapel und die höchsten (D) unten. Dies bedeutet im Spiel, daß die Werte der Geldwäschekarten steigen.

Die schwarzen und die weißen Prüferkarten werden getrennt gemischt und dann verdeckt aufeinander gelegt, so daß der weiße Stapel oben liegt und die 150er Karte (grün) zwischen beiden Stapeln liegt. Dieser Stapel wird verdeckt neben den Geldwäschestapel gelegt.

Dieser Stapel ist von enormer Wichtigkeit für das Spiel, da er bestimmt wann die verschiedenen Geldpressen und deren Falschgeld wertlos werden. Im Verlauf des Spiels werden immer wieder Karten von diesem Stapel aufgedeckt und als offener Stapel daneben plaziert. Ist der Stapel alle, wird der offene Stapel einfach umgedreht und so zum neuen verdeckten Stapel. Es ist also möglich (und wichtig) sich die Reihenfolge der Karten im Stapel zu merken um so den Spielverlauf im voraus einschätzen zu können.

Die Silbermünzen (silber) werden griffbereit beiseite gelegt.

Aus den 10er, 20er und 50er Geldpressen werden die 3 auf der Rückseite kaputt (weiß) und die 3 auf der Rückseite höchsten Pressen (bei den 10ern die 2x20er, bei 20ern die 2x50er und bei 50ern die 2x100er) aussortiert. (Alle Rückseiten ist durch einen weißen Aufkleber gekennzeichnet). Der Rest wird getrennt gemischt und jeder Spieler erhält davon je eine 10er, 20er und 50er Presse. Die Rückseiten dürfen nicht angeschaut werden. Nun werden die vorher aussortierten Pressen wieder in die jeweiligen Stapel eingemischt.

Es wird mit dieser Prozedur sichergestellt, daß am Anfang kein Spieler Pressen mit kaputt oder extrem hoher Rückseite bekommt, um den Spielern eine ähnliche Startsituation zu bieten.

Die Falschgeldpressen werden mit dem Falschgeld auf die jeweils farblich passenden Tableaus gelegt. Die Falschgeldpressen werden gemischt mit ihrer Vorderseite nach oben gelegt, so daß niemand weiß, was auf der Rückseite ist. Der Spieler mit dem meisten Falschgeld im Portemonnaie wird Startspieler. (Sollte wider Erwarten niemand Falschgeld dabei haben, entscheidet das Bargeld) Er bekommt den Würfel (=Startspielerstein). Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Wichtig: Im Verlauf des Spiels darf Falschgeld nie gewechselt werden.(d.h. 2 Gelbe (10.000) sind nicht 1 Oranger (20.000). Echtgeld hingegen zu beliebiger Zeit.)

- pro Münzsymbol der Prüferkarten gibt es eine Versteigerung

- Die Anzahl auf dem Würfel als „Paket“ zusammen versteigern

- Startspielerwechsel vor jeder Versteigerung

- Pro Bietvorgang nur ein Geld bieten

- Solange bis keiner mehr mitbietet

- Der Spieler, der die Münzen kauft bezahlt, die anderen nehmen ihr gebotenes Geld wieder auf die Hand

- Für jede 2, die gewürfelt wird gibt es eine Extraversteigerung

- höchstens 2 Extraversteigerungen pro Runde

- Geldwäschestapel vorbereiten

- A nach oben, dann B, C und unten D

- pro Sorte 8 Karten

- oberste Karte aufdecken und mit Echtgeld bestücken

- Prüferkarten vorbereiten

- Für jeden Spieler eine 10er, 20er und 50er Geldpresse

- Am Anfang sind keine kaputt oder besonders guten verteilt

Spielablauf:

Eine Spielrunde besteht aus sechs Phasen. Ist eine Phase beendet beginnt die nächste Phase. Ist die letzte Phase beendet, geht das Spiel in Phase 1 weiter.
Die Phasen:

1. Prüferkarten aufdecken
2. Umwandeln, Verkaufen, Produzieren
3. Münzen versteigern (findet nicht jede Runde statt)
4. Geldwäsche
5. Maschinen kaufen
6. Allgemeine Geldwäsche

1. Prüferkarten aufdecken:

Es werden zwei Prüferkarten aufgedeckt und offen neben den Stapel gelegt, wobei die Reihenfolge, in der sie gezogen wurden gleich bleibt.
Würde die letzte verdeckte Karte aufgedeckt, wird der offene Stapel (ohne zu mischen) umgedreht und es werden, wenn nötig, weitere Karten aufgedeckt.

Wird die Karte, der **kleinsten noch im Spiel befindlichen** Geldpresse (zu Beginn die 10er) aufgedeckt, müssen alle diese Maschinen verschrottet werden (Man bekommt pro Maschine den Schrottpreis der Tabelle in Echtgeld).

Maschinen mit doppelter Kapazität bringen nur einfachen Schrottpreis.) und das Falschgeld dieser Maschinen wird ungültig (dieses Falschgeld wurde vom Prüfer als falsch entdeckt) d.h. jeder, der noch solche Scheine hat, muß diese zurückgeben und erhält dafür nichts. Für jede Maschinenorte die kaputt geht, wird eine weitere Prüferkarte aufgedeckt.

Wird die 150er Maschine verschrottet endet das Spiel. (siehe Spielende)

In der ersten Runde wird nur eine Karte aufgedeckt.

Hier sollte man sich auf jeden Fall merken welche Karten pro Runde aufgedeckt werden, da der offene Stapel als neuer Stapel genutzt wird, wenn der ursprünglich verdeckte Stapel aufgebraucht ist.

Die Anzahl der Karten mit einem Münzsymbol gibt an, wie viele Münzversteigerungen es in der Münzversteigerungsphase gibt. Es sollte pro Münzsymbol ein Münzversteigerungs-counter beiseite gelegt werden, damit man sich merkt wieviele Versteigerungen es geben wird.

2. Umwandeln, Verkaufen, Produzieren

Nun entscheiden sich die Spieler, der Startspielerreihenfolge nach, was sie mit ihren Geldpressen machen wollen:

- Umwandeln
- Verkaufen
- Produzieren

Es darf pro Runde und Maschine nur eine dieser Aktionen ausgeführt werden.

Umwandeln: Eine Maschine umdrehen. Bereits einmal gedreht Maschinen können nicht wieder gedreht werden. Durch das Umdrehen können sich Maschinen verbessern d.h. sie können ihre Kapazität verdoppeln (2x), sie können Falschgeld höherer Qualität produzieren, sie können aber auch gleich bleiben oder sogar kaputt gehen.

Maschinen, die beim Umwandeln kaputt gegangen sind, werden auf den Prüferkartenstapel gelegt. Wenn am Ende dieser Phase kaputte Maschinen auf dem Stapel liegen, wird eine weitere Prüferkarte umgedreht. Dies hat die gleichen Konsequenzen, als wären die Karten in der 1. Phase aufgedeckt worden.

Wird also auch hier ein Münzsymbol umgedreht, wird die Anzahl der Münzversteigerungen um eins erhöht oder es kann dazu kommen, daß an dieser Stelle Maschinen verschrottet werden. Für Maschinen, die beim Umwandeln kaputt gehen, erhält der Besitzer einmalig den Schrottpreis der Maschine auf der Vorderseite.

Verkaufen: Verkaufen von beliebig vielen Maschinen (keine soben umgedrehten, aber durchaus umgedrehte aus vorherigen Runden). Der Preis richtet sich immer nach der oben liegenden Seite der Pressen. Maschinen mit doppelter Kapazität bringen nur einfachen Verkaufspreis.

Produzieren: Pro Maschine, die nicht diese Runde umgewandelt wurde, einen farblich passenden Schein nehmen. Maschinen mit doppelter Kapazität produzieren pro Runde zwei Scheine.

Wichtig: Man mit jeder Maschine etwas anderes machen. Da man pro Maschine nur eine Aktion ausführen darf, ist es nicht gestattet eine Maschine umzudrehen und mit dieser sofort zu produzieren oder mit einer Presse zu produzieren und sie dann sofort umzudrehen.
Maschinen sind immer die Maschinen deren Seite oben liegt.

-Umwandeln:
Maschine umdrehen

- Wenn Maschinen kaputt gegangen sind, wird eine Prüferkarte aufgedeckt

- Für kaputte Maschinen gibt es den Schrottpreis

- Verkaufen: Preis in Echtgeld auf der Tabelle

- Produzieren: Pro Maschine einen Schein der entsprechenden Farbe

- Pro Runde zwei Prüferkarten aufdecken

- Maschinen verschrotten, wenn die Karte der kleinsten Maschine aufgedeckt wird.

- Schrottpreis: siehe Tabelle

- Das entsprechende Geld wird ungültig.