

... muss evtl.
mehr zahlen,
wenn er kein
passendes
Geld hat

- Hat Johnny aber keine passenden Scheine, ist er gezwungen, mehr zu zahlen.

Muss er beispielsweise 3000 Mille zahlen, hat aber nur 2 x 1000 und 2 x 5000 Mille in seinem Geldbeutel, muss er – zähneknirschend – einen seiner 5000er »abdrücken«.

Johnny Controlletti

VERTRAUEN IST GUT – KONTROLLE IST BESSER!

Spieleschulden sind Ehrenschulden! Heißt es.

Doch bei Johnny und seinen Kumpanen ist alles anders. Da will keiner so richtig zahlen.

Und so wandern die »Blüten« kreuz und quer über den Tisch, bis keiner mehr weiß, wo vorne und hinten ist.

Doch ab und zu sind auch einmal einige echte

»Mille« darunter.

Wohl dem, der aufgepasst hat und sich diese untern Nagel reißt!

Wer schließlich, nach vielem Hin und Her der Scheinchen, als erster 25000 Mille zusammen-gaunern konnte, ist Sieger.

Spielmaterial: – 60 Geldschein-Karten
– 6 Geldbeutel-Karten
– 1 Zahlenwürfel
– 1 Farbwürfel

Diese Spielregel wurde gemäß der Rechtschreibreform verfasst.

**Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel?
Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung. Schreiben
Sie uns oder rufen Sie an:**

**F. X. Schmid GmbH & Co. KG, Produktentwicklung,
Bachstr. 17, 83209 Prien/Chiemsee, 08051/6908-31**

Made under License from
Week End Games

© 1997 F. X. Schmid
D-83209 Prien

No. 70331.1

Spielidee: Dominique Ehrhard
Gestaltung: Iuders & Baran
Redaktion, Art Direction und
Herstellung: Stefan Brück



Spielvorbereitung

Pro Spieler:
1 x 5000,
2 x 2000
4 x 1000,
2 x Zero
1 Geldbeutel

- **Jeder Spieler erhält 9 Geldschein-Karten** (im Folgenden einfach *Geldscheine* genannt):
1 x 5000, 2 x 2000, 4 x 1000, 2 x Zero Mille = 13000 Mille insgesamt.

Zudem erhält jeder eine Geldbeutel-Karte seiner Wahl, die er – mit der Farbseite nach außen – als letzte Karte hinter seinen Geldscheinen hält, so dass die Mitspieler jederzeit dessen Farbe erkennen können.

Tante Carlottas Sparstrumpf:
1 x 5000,
2 x 2000,
2 x 1000,
1 x Zero

- **Sechs weitere Geldscheine** (1 x 5000, 2 x 2000, 2 x 1000, 1 x Zero) werden – gut gemischt – als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt; diese Karten werden ab jetzt als »Tante Carlottas Sparstrumpf« bezeichnet.

Spielen weniger als 6 Spieler, werden die restlichen Geldscheine und -beutel aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt.

- **Die beiden Würfel** werden neben Tante Carlottas Sparstrumpf bereitgelegt.

Spielverlauf

- **Es beginnt**, wer Johnny Controletti am ähnlichsten sieht. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

- **Wer an der Reihe ist** (nennen wir ihn doch einfach »Johnny«), würfelt zunächst mit dem Farbwürfel und bestimmt damit – entsprechend der Geldbeutelfarbe – den Mitspieler, der ihm anschließend Geld zu bezahlen hat (= »der Schuldner«).

Würfelt Johnny seine eigene Farbe oder eine, die gar nicht am Spiel teilnimmt (bei weniger als

6 Spielern), darf er sich einen beliebigen Mitspieler aussuchen.

- **»Zahl' deine Schulden!«** ist der Spruch, den Johnny an den zuvor ausgewürfelten Mitspieler richtet. Dieser muss ihm mindestens einen Geldschein – es können aber auch mehrere sein – verdeckt zuschieben.

➔ **Ist Johnny vertrauensvoll** und vermutet, dass der andere ihm einen anständigen Betrag hingelegt hat, nimmt er das Geld und steckt es in seinen Geldbeutel.

(Übrigens: Johnnys Stolz verbietet es ihm, nun, nachdem er das Geld sieht, lauthals zu verkünden, wie viel bzw. wie wenig es ist!)

Johnnys Zug endet und der nächste Spieler kommt als Johnny an die Reihe.

- ➔ **Ist Johnny skeptisch** und glaubt, dass der andere ihm zu wenig Geld, vielleicht sogar nur Blüten (= Falschgeld/Zero Mille) unterzubeh versucht, würfelt er mit dem Zahlenwürfel und deckt dann das ihm zugeschobene Geld auf.

Nun gibt es **drei Möglichkeiten**:

- 1) Die gewürfelte Zahl (x 1000) ist **niedriger** als die Summe des zugeschobenen Geldes (bei 4000 Mille z. B. eine 3, 2 oder 1). In diesem Fall erhält der Schuldner sein eingesetztes Geld wieder zurück – und bekommt von Johnny dieselbe Summe noch einmal dazu!

Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Tipp: Schiebt man Johnny also mindestens 7000 Mille zu, kann er, wenn er würfelt, nur verlieren, denn es ist ja höchstens eine 6 möglich. Würfelt Johnny allerdings nicht und nimmt die 7000 Mille, war das ein teurer Trick!

Schuldner muss mindestens 1 Schein zuschieben

Johnny kann das Geld einfach nehmen...

... oder mehr wollen.
Dazu würfelt er mit dem Zahlenwürfel

Würfelzahl niedriger als Geldsumme: Schuldner erhält sein Geld zurück und von Johnny nochmal so viel

Würfelzahl
gleich: Johnny
nimmt das Geld
und beendet
seinen Zug

Würfelzahl höher:
Schuldner muss
noch einmal
mind. 1 Schein
nachlegen

Danach ent-
scheidet Johnny
erneut

Geld aus Tante
Carlottas
Sparstrumpf,
wenn Johnny
verliert

2) Die gewürfelte Zahl ($\times 1000$) ist **gleich** dem aufgedeckten Geld: Johnny's Zug endet zwangsläufig; er erhält das Geld und steckt es zu seinem anderen.
Der nächste Spieler kommt dran.

3) Die gewürfelte Zahl ($\times 1000$) ist **höher** als das aufgedeckte Geld: In diesem Fall muss der Schuldner noch einmal mindestens einen weiteren Schein – wieder verdeckt – dazu legen. Ist Johnny nun zufrieden, nimmt er das gesamte Geld – das offenliegende wie das verdeckte –, steckt es in seinen Geldbeutel und beendet damit seinen Zug.

Er kann aber auch wieder anzweifeln, noch einmal würfeln und das hinzugekommene Geld aufdecken.

Das zweite Würfelergebnis wird nun mit der Summe des gesamten aufgedeckten Geldes verglichen.

Entsprechend den gerade erklärten Punkten 1) bis 3) wird weiter verfahren, bis Johnny entweder verliert oder sich zufrieden gibt.
Anschließend kommt der nächste Spieler dran.

● **Tante Carlottas Sparstrumpf** dient Johnny als »Trostflaster«. Immer, wenn er beim Anzweifeln verliert (Möglichkeit 1), darf er zum Trost den obersten Schein vom Sparstrumpf nehmen und in seinen Geldbeutel stecken.

Dies macht er immer, nachdem er den Schuldner ausbezahlt hat. D. h. den Schein aus dem Sparstrumpf muss er nicht abgeben, selbst wenn er gerade zuvor dem Schuldner nicht alles hat zahlen können.

Spielende ...
... wenn Spieler
25.000 Mille hat

...wenn Tante
Carlottas Spar-
strumpf leer ist

● **Das Spiel endet** auf zweierlei Weise:

1. Ein Spieler hat 25.000 Mille oder mehr in seinem Geldbeutel. Er ist Sieger.
2. Die sechste und letzte Karte aus Tante Carlottas Sparstrumpf wird aufgenommen.
Wer nun die meisten Mille vorweisen kann, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, dem dies mit weniger Scheinen gelungen ist.

Noch einige spezielle Regeln

- Jeder hat während des Spiels das Recht, seine Mitspieler nach der Menge (nicht aber dem Wert!) ihrer Geldscheine zu befragen.
- Auch wenn ein Spieler keinen einzigen Geldschein mehr hat, spielt er trotzdem weiter mit. Würfelt Johnny die Farbe eines solchen Spielers, hat er Pech gehabt. Sein Zug endet und er erhält auch kein »Trostpflaster« aus Tante Carlottas Sparstrumpf.

Spieler ohne Geld
spielt weiter mit

Ähnliches gilt, wenn einem Schuldner während einer Auseinandersetzung das Geld ausgeht. In diesem Fall muss sich Johnny mit dem bis dahin zugeschobenen Geld zufrieden geben und sein Zug endet.

- Muss Johnny selbst etwas zahlen, kann dies aber nicht mehr komplett, zahlt er eben so viel, wie er noch hat (inklusive aller Blüten).
- Johnny kann die Stückelung des zu zahlenden Betrages selbst bestimmen.

Johnny ...
...kann nicht mehr
zahlen, als er hat
...kann Einheiten
selbst bestimmen

Beispiel: Wurde ihm ein 5000-Mille-Schein zugeschoben, so kann er selbst mit z.B.: 2 x 2000 und 1 x 1000 »bezahlen«.