

**MONEY
MONEY**



SPIELANLEITUNG

ZIEL DES SPIELS

Am Ende als der Spieler mit dem meisten Geld dazustehen, wenn der "Pott" an alle Mitspieler aufgeteilt ist.

INHALT



- 1 Spielbrett
- 4 Geldbretter
- 160 Geldbündel
- 1 Dollar-Spielfigur
- 3 Würfel (rot, weiß und blau)
- 31 Spielkarten
- 1 Bogen mit farbigen Klebebänderolen

VOR DEM ERSTEN SPIEL

I Das Geld ist in Päckchen gestapelt mit einem weißen Blatt nach jeweils 10 Geldnoten. Die Geldpäckchen werden in Bündel zu je 10 Noten derselben Farbe und desselben Nennwertes zusammengestellt. Jedes Bündel wird in eine farblich passende Klebebänderole eingeschlagen, z.B. 10 Noten à 10.000.- bilden ein Bündel von 100.000.-. Diese kommen nun in eine Bänderole mit dem Aufdruck 100.000.-. Auf diese Art werden alle Geldpäckchen für alle weiteren Spiele gebündelt.

2 Die 4 Geldbretter werden getrennt.

MONEY MONEY

Wer auf dem Money Money-Feld landet, kassiert ein 2.000.000.- Bündel aus dem Pott. Jedesmal, wenn ein Spieler am Money Money-Feld vorbeikommt, kassiert dieser 1.000.000.-.

WENN DAS GELD AUSGEHT

Wenn das Geld im Pott zur Neige geht und mehr als ein Spieler gewinnt, darf der Spieler, der an der Reihe ist, als erster Geld vom Spielbrett nehmen. Die anderen Spieler bekommen reihum im Gewinnfall ihren Gewinn ganz oder teilweise ebenfalls aus dem Pott. Die letzten beißen die Hunde: Sie gehen leer aus.

DIE ABSCHLUSS-LOTTERIE

Wenn alles Geld vergeben ist, wird eine Abschluß-Lotterie veranstaltet. Alles Geld, das auf den Lotteriefeldern aller Spieler liegt, kommt in den Pott. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt. Gewinnt keiner, zahlt jeder Mitspieler weitere 500.000.- in den Pott ein, und die Lotterie geht in eine neue Runde. Das geht so lange weiter, bis endlich ein glücklicher Spieler alles gewinnt.

GEWINNER DES SPIELS

Wenn alles Geld aus dem Pott vergeben, und die Abschluß-Lotterie veranstaltet worden ist, zählen alle Mitspieler ihr Geld. Der reichste Spieler gewinnt das Spiel und viel Money Money.

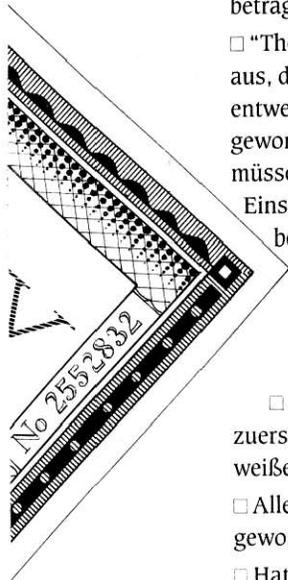


- Ein Wurf entscheidet über Glück oder Pech, und alle Spieler hoffen und wetten darauf, daß ihre Zahl fällt und nicht die "7". Hat ein Mitspieler Glück, und seine Zahl kommt, gewinnt er das Geld aus dem Pott.
- Die Gewinnquote steht unten auf der Karte, und die Quote ist umso höher, je schwieriger die Zahl zu würfeln ist (z.B. 12 oder 2). Fällt z.B. eine "4", gewinnt der Spieler mit dieser Zahl die dreifache Summe seines Wetteinsatzes, weil die Quote auf seiner Karte 3:1 beträgt. Er scheidet jetzt aus der Runde aus.
- "The Kid" würfelt weiter und zahlt alle Mitspieler aus, deren Zahl er würfelt. Das geht so weiter, bis entweder alle Mitspieler aus dem Spiel sind (und damit gewonnen haben), oder "The Kid" eine "7" wirft. Dann müssen alle Spieler, die noch im Spiel sind, ihre Einsätze an ihn auszahlen, und die Spielrunde ist beendet.

LOTTERIE

Wer auf einem Lotterie-Feld landet, gewinnt ein Freilos und veranstaltet eine Lotterie. Und das spielt sich so ab:

- Alle drei Würfel werden geworfen. Dann werden zuerst die Augen auf dem roten, danach die auf dem weißen und zuletzt die auf dem blauen Würfel gezählt.
- Alle Spieler prüfen ihre Lose darauf, ob sie alle drei geworfenen Zahlen haben.
- Hat ein Spieler alle, kassiert er das gesamte Geld von dem farblich passenden Lotterie-Feld, auf dem der Spieler gelandet ist.
- Alle Spieler geben ihre Lose zurück, diese werden wieder untergemischt, und jeder Spieler bekommt ein neues Los zugeteilt.
- Ein 100.000.- Bündel wird aus dem Pott genommen und auf das leere Lotterie-Feld gelegt.
- Hat kein Spieler die Lotteriezahlen, gewinnt auch keiner, und die Spieler behalten ihre Lose.

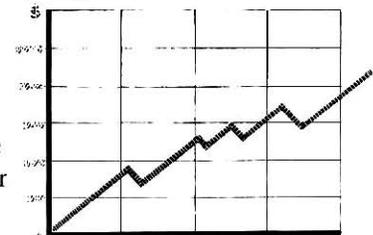


VOR JEDEM SPIEL

- 1** Das Geld wird als Stapel auf die bedruckten Felder in der Spielbrettmittle, den "Pott", gelegt.
- 2** Jeder Mitspieler erhält
 - 1 Lotterie-Los
 - 1 Geldbrett
 - 2 Bündel à 500.000.- (10x50.000.- Noten)
 - 3 Bündel à 200.000.- (10x20.000.- Noten)
 - 4 Bündel à 100.000.- (10x10.000.- Noten)
- 3** Jeder Spieler legt 1 oder 2 Bündel (beliebigen Nennwerts) auf das "Nichts oder Doppelt"-Feld auf seinem Geldbrett.
- 4** Je ein Bündel von 1.000.000.- aus dem "Pott" wird auf die beiden Lotterie-Eckfelder gelegt.
- 5** Die Dollar-Spielfigur wird aufs Start-Feld gesetzt.
- 6** Mit ihr ziehen alle Mitspieler.
- 6** Die Karten werden nach Kategorien Las Vegas, Lotterie-Lose und Wall-Street getrennt und verdeckt ausgelegt, d.h. die Kategorie-Namen sind zu lesen.
- 7** Alle Mitspieler würfeln ein Mal. Der höchste Wurf beginnt das Spiel.

KURZFASSUNG DES SPIELS

Die Spieler ziehen abwechselnd reihum: Sie würfeln zwei Würfel und bewegen die Dollar-Spielfigur. Im Verlauf des Spiels gibt es Gelegenheiten, Geld einzusetzen - das sollte mit Überlegung geschehen, aber auch ein bißchen Glück gehört dazu. Wenn das ganze Geld aus dem Pott verteilt ist, ist der reichste Spieler der glückliche Gewinner.



UND JETZT GEHT'S LOS:

- 1** Jeder Spieler muß immer 1 oder 2 Geldbündel auf **seinem** "Nichts oder Doppelt"-Feld liegen haben.
- 2** Wer an der Reihe ist, würfelt mit zwei Würfeln und zieht die Spielfigur im Uhrzeigersinn um das Spielbrett.
- 3** Die Felder geben Anweisungen, die von allen Mitspielern zu befolgen sind:



DOPPELT

Alle Spieler nehmen sich aus dem Pott dieselbe Geldsumme noch einmal, die sie auf ihrem Geldbrett auf dem "Nichts oder Doppelt"-Feld liegen haben.

NICHTS

Alle Spieler verlieren ihre beiden Bündel an die Lotterie: Sie legen diese auf eines der beiden Eckfelder "Lotterie". Hat ein Spieler vergessen, sein "Nichts oder Doppelt"-Feld mit Geldbündeln zu belegen, dann verliert er sofort ein 500.000.- Bündel an die Lotterie.

HABGIER

Wer auf "Habgier" landet, wählt einen Mitspieler aus, von dem er Geld fordert. Dazu wirft er einen Würfel, und für jedes gewürfelte Auge bekommt er ein Bündel von 100.000.- von diesem Spieler. Er darf weiter würfeln, wenn er seine Gewinnsumme steigern will. Würfelt er jedoch zu irgendeinem Zeitpunkt eine "6", gewinnt er nichts (sondern verliert alles), und sein Durchgang ist beendet. Deshalb sollte die Habgier nicht zu weit getrieben werden.



WALL-STREET

Landet ein Spieler auf "Wall-Street", ist es für alle Mitspieler ein Muß, Geld zu investieren:

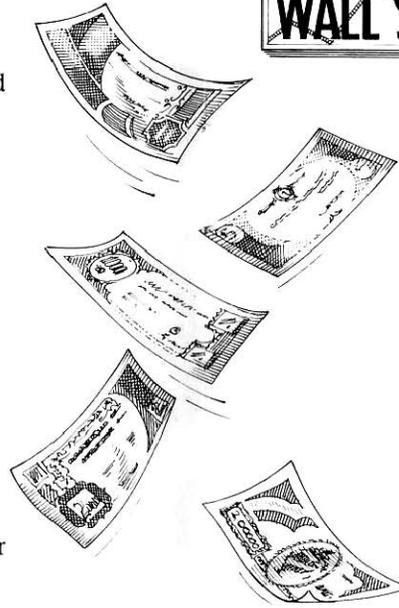
- Die Spieler sehen sich die oberste Karte

vom Stapel mit einem Börsen-Tip an, sie darf aber nicht umgedreht werden. Diese Karten geben im allgemeinen zuverlässige Tips für den Markt, aber es besteht natürlich eine Chance, daß der Tip danebengeht. Wer darauf gesetzt hat, daß der Tip falsch ist, bekommt eine höhere Gewinnquote.

- Alle Spieler legen 1 oder 2 Geldbündel auf eines der Wall-Street-Felder: "steigend" oder "fallend", in der Hoffnung, die Tendenz richtig vorauszusagen, die auf der Rückseite zu finden ist.

- Der Spieler, der auf "Wall-Street" gelandet ist, dreht jetzt die Karte um.

- Spieler, die richtig gesetzt haben, ziehen ihre Gewinne aus dem Pott ein. Die Gewinnsumme hängt von der Quote ab, die unten auf der Karte steht. Hat ein Spieler z.B. 200.000.- eingesetzt, und die Quote beträgt 2:1, gewinnt er 400.000.-. Die Verlierer legen ihre Einsätze auf die Eckfelder "Lotterie". Die gespielte Karte wird unter den Stapel gesteckt.



LAS VEGAS

Wer auf Las Vegas landet, wird "The Kid" in einem Glückspiel:

- Er teilt jedem Mitspieler eine Las Vegas-Karte zu. "The Kid" selbst nimmt

sich keine, sondern er würfelt mit 2 Würfeln.

- Jede Karte hat oben eine Zahl, und jeder Spieler hofft, daß seine Zahl geworfen wird.

- "The Kid" hat als seine Zahl immer die "7".

- Alle Spieler setzen 1 oder 2 Geldbündel auf das Las Vegas-Feld auf ihrem Geldbrett. "The Kid" würfelt.