

von Dr. Jürgen Strohm

Profit!

Er ist das höchste Gut der unternehmerischen Welt. Doch in der modernen Gesellschaft spielen auch umweltschützerische Aspekte eine immer wichtigere Rolle.

In **Müll+Money** stürzen sich die Spieler in die Rolle von Unternehmern, die versuchen, Rohstoffe günstig zu erwerben und diese in Aufträgen mit Gewinn wieder zu verkaufen. Darüber hinaus müssen Sie das Management der Arbeitskräfte im Griff haben, die Produktionstechnik modernisieren und den Müllausstoß regulieren. Wer einen dieser Bereiche vernachlässigt, begibt sich auf dünnes Eis. Der Grat zwischen Gewinn und Verlust ist sehr schmal und wer zu wenig auf die Umwelt achtet, begibt sich in die Gefahr, bei einem Störfall sein Unternehmen zu riskieren.

Spielmaterial

- 53 Aktionskarten (im Text auch Karten genannt)

Auftrag



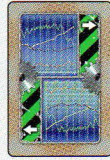
9x

Rohstoffe



8x

Wachstum



8x

Innovation



7x

Entsorgung



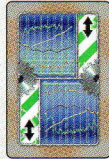
7x

Berater



4x

Einstellung/Entlassung



4x

Mülltourismus



3x

Bestechung



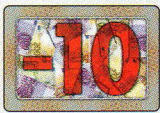
2x

Störfall



1x

- 12 Kredit-Karten



8x



4x

- 54 Geldscheine



je 12x: 1, 2, 5, 10 Mio. 6x: 20 Mio.

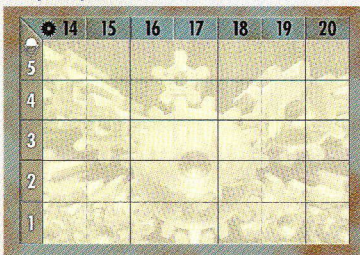
- 16 Zylinder



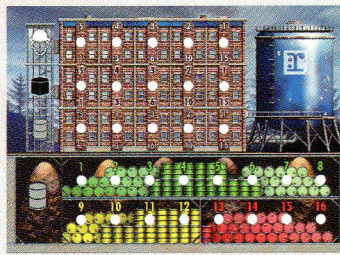
- 4 Fabriken



- 1 Spielplan



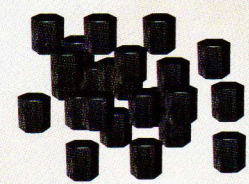
- 4 Unternehmenstableaus



- 1 EURO

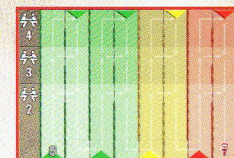


- 50 Rohstoffe



- 1 Spielanleitung

1 Beiblatt für die „experimentelle Simulationsvariante“



Vorbereitungen (siehe gegenüberliegende Seite „Beim Start“)

Der **Spielplan** wird in die Mitte gelegt. Das **Bargeld** und die **Kredite** werden daneben als Bank ausgelegt, die vom ältesten Spieler verwaltet wird. Die **Rohstoffe** kommen als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan. Die **Aktionskarten** werden gut gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler erhält in **einer Farbe**:

- 1 **Unternehmenstableau**, das er vor sich auslegt.
- 4 **Zylinder**, von denen er 3 als **Marker** in die ersten Löcher links auf seinem Unternehmenstableau steckt. Den 4. stellt er unten links auf die Mülltonne (=das Feld 0, ohne Loch), ebenfalls als **Marker**.
- 1 **Fabrik**, die er auf das Feld oben links auf dem Spielplan setzt, ebenfalls als **Marker**.

Jeder Spieler bekommt **15 Mio.** Startgeld aus der Bank. Das Geld wird stets verdeckt gehalten. Geldsumme und Anzahl der Geldscheine müssen vor Spielende nie bekannt gegeben werden.

Jeder Spieler legt **5 Rohstoffe** aus dem allgemeinen Vorrat in sein Rohstofflager.

Der jüngste Spieler übernimmt zu Beginn **jeder** Runde die Rolle des **Kartenverteilers**. Er muss an seinem Platz eine zusätzliche Fläche freihalten. Er wird zudem **Startspieler** der ersten Runde und erhält als Zeichen dafür den **EURO**.

Beim Start

The initial setup includes:

- Banknotes: 5 Euro, 10 Euro, and 20 Euro.
- Action cards: -10 and 2x-10.
- Grid board: A 5x6 grid with columns labeled 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 and rows labeled 5, 4, 3, 2, 1. A gear icon is in the top-left cell.
- Building cards: Several cards showing buildings with resource icons (cylinders, raw materials).

Freie Fläche zum Auslegen der Aktionskarten für den Kartenverteiler

Ablage-Stapel

Labels for the building card resources:

- 3 Zylinder (3 Cylinders)
- 5 Rohstoffe (5 Raw Materials)
- 1 Zylinder (1 Cylinder)

Below the building card is a resource tray with 16 slots, numbered 1 to 16, containing various colored cylinders (green, yellow, red).

Spielziel

Die Spieler wirken als Unternehmensbosse, die die Bereiche Mitarbeiter, Rohstoffe, Müll und seine Entsorgung, sowie das Wachstum ihrer Firma organisieren müssen. Daneben sollten sie natürlich den Profit nicht aus den Augen verlieren. Wer all dies am besten managt, wird am Ende als Sieger dastehen.

Spielablauf

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Es ist zu Ende, sobald die Fabriken eines oder mehrerer Spieler ein beliebiges Feld ganz rechts auf dem Spielplan erreicht haben. Nachfolgend werden zuerst die **Kredite**, dann der **Spielplan**, das **Unternehmenstableau**, der **Rundenablauf**, das **Spielende** und die **Abrechnung** in allen Einzelheiten erklärt.

Danach folgen noch 2 Beispiele zum Gebrauch der Aktionskarten und einige allgemeine Tipps.

Die Kredite

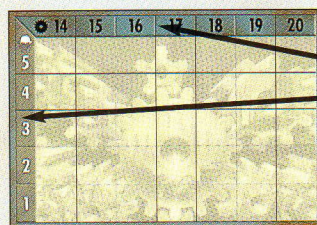


Ein Spieler darf sich jederzeit einen Kredit nehmen, auch wenn er nicht an der Reihe ist. Der Spieler bekommt pro Kredit 10 Mio. aus der Bank und legt dafür eine Kreditkarte mit dem Wert "-10" an seinen Platz. Ein Spieler darf beliebig viele Kredite aufnehmen. Reichen die im Spiel befindlichen Kredite nicht aus, so werden weitere Kredite aufgeschrieben. Die Karten "2x-10" ersetzen 2 Karten des Typs "-10" und stellen nur eine Art Wechselgeld dar.



Der Spielplan

Der Spielplan zeigt das **Wachstum** und die **Anzahl der Mitarbeiter** von **allen Unternehmen**.



Die **Wachstumsleiste** verläuft von links nach rechts,

die **Mitarbeiterleiste** verläuft von oben nach unten.

Im Laufe des Spiels setzen die Spieler ihre Fabrik nach rechts und nach unten. Manchmal müssen sie ihre Fabrik auch wieder zurück nach links oder nach oben setzen.

Die Wachstumsleiste

Die Zahlen auf der Leiste (14 – 20) haben 2 **Bedeutungen**:

1. Die **Geldmenge**, die ein Spieler während des Spiels für einen **Auftrag** erhält und
2. Die **Punkte**, die er am **Ende des Spiels** bekommt (sie sind ein Teil seiner Siegpunkte).

Die Mitarbeiterleiste

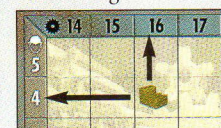
Die Zahlen auf dieser Leiste (5-1) haben ebenfalls 2 **Bedeutungen**:

1. Die **Anzahl an Mitarbeitern** im Unternehmen (eine 5 kann man sich z.B. als 500 Mitarbeiter vorstellen) und
2. Die **Geldmenge**, die der Spieler am **Ende jeder Runde** als **Betriebskosten** in die Bank bezahlen muss.

Eine Anmerkung: Punkt 2 ist selbstverständlich nur eine spielerische Vereinfachung. In der Realität verursachen nicht nur die Mitarbeiter Betriebskosten.

Beispiel:

Steht die gelbe Fabrik hier ...



... erhält Gelb 16 Mio. für einen Auftrag
 ... erhält Gelb 16 Punkte am Spielende
 ... hat Gelb 4(00) Mitarbeiter
 ... zahlt Gelb 4 Mio. Betriebskosten

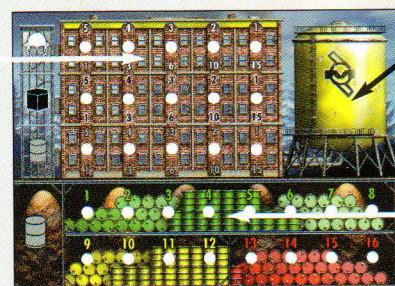
Das Unternehmenstableau

Das Tableau zeigt zusätzlich zum Spielplan wichtige Daten des Unternehmens. Es ist in 3 Teile gegliedert:

Gebäude, Müllhalde und Rohstofflager.

Gebäude

Rohstofflager

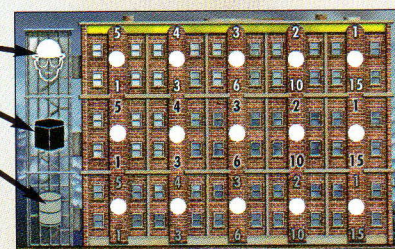


Müllhalde


Das Gebäude

Das Gebäude ist wiederum dreigeteilt:

- Abteilung für Rationalisierung
- Abteilung für Rohstoffe
- Abteilung für Müllreduzierung




Alle 3 Abteilungen spielen eine Rolle, wenn der Spieler einen Auftrag ausführt!


• Die Abteilung für Rationalisierung 

Die Zahl **oberhalb des Markers** zeigt an, wieviel **Mitarbeiter** der Spieler mindestens **benötigt**, um einen **Auftrag** ausführen zu können (siehe dazu auch unten die Aktionskarte Auftrag).

Die Zahl **unterhalb des Markers** zeigt die Punkte an, die der Spieler am Ende des Spiels erhält (sie sind ein Teil seiner Siegpunkte). Dies gilt für alle 3 Abteilungen

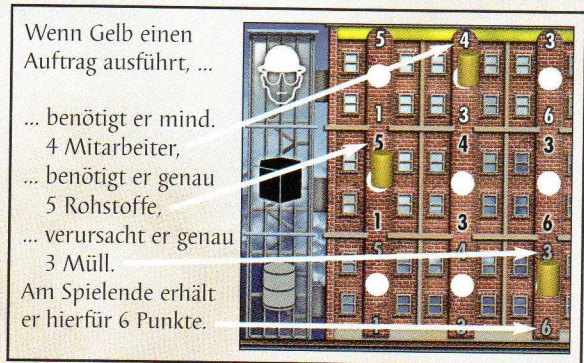
• Die Abteilung für Rohstoffbedarf sowie für den Ein- und Verkauf von Rohstoffen 

Die Zahl **oberhalb des Markers** zeigt an, wieviele **Rohstoffe** ein Spieler **benötigt**, um einen **Auftrag** ausführen zu können. **Zusätzlich** zeigt die Zahl an, wieviele **Rohstoffe** ein Spieler **verkaufen** kann (siehe dazu auch unten die Aktionskarte Rohstoff-Verkauf).

• Die Abteilung für Müllreduzierung 

Die Zahl **oberhalb des Markers** zeigt an, wieviel **Müll** ein Spieler produziert, wenn er einen **Auftrag** ausführt.

Beispiel:



Wenn Gelb einen Auftrag ausführt, ...

... benötigt er mind. 4 Mitarbeiter,

... benötigt er genau 5 Rohstoffe,

... verursacht er genau 3 Müll.

Am Spielende erhält er hierfür 6 Punkte.

Wie bei der Vorbereitung zum Start bereits erwähnt, stecken die Marker aller 3 Abteilungen zu Beginn unter der Zahl 5. Im Laufe des Spiels werden die Spieler die Marker nach rechts setzen und damit ihre Abteilungen verbessern. (Siehe dazu unten die Aktionskarte Innovation).



• Die Müllhalde

Führt ein Spieler einen Auftrag aus, so produziert er gleichzeitig Müll. Wieviel Müll er produziert, gibt seine Abteilung für Müllreduzierung an, wie gerade beschrieben wurde. **Um diese Anzahl Löcher muss er sofort den Marker auf seiner Müllhalde nach rechts stecken, sobald er einen Auftrag ausgeführt hat.** Der Müll kann später auch wieder reduziert werden (siehe Aktionskarten Entsorgung und Mülltourismus).

Die Müllhalde zeigt 3 Bereiche: **grün (1-8)**, **gelb (9-12)** und **rot (13-16)**. In welchem **Bereich** der Marker steckt, wird nur dann wichtig, wenn die **Aktionskarte Störfall** aufgedeckt wird (siehe unten).

Achtung: Kann ein Spieler seinen Müll auf seiner Müllhalde nicht unterbringen, darf er den Auftrag nicht ausführen! Mit anderen Worten: Müßte er den Marker in ein höheres Loch als die 16 stecken, darf er keinen Auftrag ausführen.



• Das Rohstofflager

Im Rohstofflager bewahren die Spieler ihre Rohstoffe auf. Erwirbt ein Spieler Rohstoffe, nimmt er sie aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in sein Lager. Führt er einen Auftrag aus, nimmt er die nötigen Rohstoffe aus seinem Lager und legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück.

Ablauf einer Runde

Eine Runde besteht aus 5 Phasen, die der Reihe nach durchgespielt werden:

- 1.Phase: Auslegen der Kartenkombinationen
- 2.Phase: Auswählen der Kartenkombinationen
- 3.Phase: Ausspielen der Karten (nimmt den größten Teil der Runde ein)
- 4.Phase: Bezahlen der Betriebskosten
- 5.Phase: Wechsel des Startspielers

1.Phase: Auslegen der Kartenkombinationen

Der Kartenverteiler legt zunächst **nebeneinander eine Karte mehr aus als Spieler teilnehmen**. Darauf legt er dann eine 2. Reihe und schließlich die 3. Reihe. Alle Karten werden offen ausgelegt.

Müßte er in einen Stapel eine Karte legen, die dort bereits ausliegt, wird sie auf den Ablagestapel gelegt und eine weitere gezogen. Das geht so lange, bis eine Karte auftaucht, die sich noch nicht in diesem Stapel befindet. Sollte beim Auslegen der Karten der verdeckte Stapel ausgehen, so werden die Karten vom offenen Ablagestapel genommen, gemischt und weiter ausgelegt.



Beispiel: Auslage bei 4 Spielern!



Störfall: Sollte beim Auslegen die Karte Störfall aufgedeckt werden, so wird das Spiel sofort unterbrochen und die Karte Störfall wird separat zur Seite gelegt (der Störfall wird nie in eine 3er-Kombination gelegt). **Alle Spieler** müssen nun überprüfen, ob sich der **Marker auf ihrer Müllhalde** im **grünen, gelben oder roten Bereich** befindet.



Grüner Bereich: Nichts passiert.



Gelber Bereich: Der Spieler muss 5 Mio. in die Bank zahlen und seine Fabrik um ein Feld nach links rücken.



Roter Bereich: Der Spieler muss 10 Mio. in die Bank zahlen und seine Fabrik um zwei Felder nach links rücken.

Hat eine Spieler nicht genügend Geld, muss er sich sofort einen **Kredit** nehmen. Steht die Fabrik eines Spieler bereits ganz links, bleibt sie einfach stehen. **Achtung:** Ein Spieler, der die **Aktionskarte Bestechung** vor sich liegen hat, kann sich vor dem Störfall schützen (siehe unten).

Ist der Störfall abgewickelt, wird das Auslegen wie oben beschrieben fortgesetzt, bis alle 3er-Kombinationen fertig sind.

Nun liegen vor dem Kartenverteiler mehrere 3er-Kombination, und zwar **genau eine mehr**, als Mitspieler teilnehmen. Jede 3er-Kombination muss, wie oben beschrieben, aus **3 unterschiedlichen Karten** bestehen.

2.Phase: Auswählen der Kartenkombinationen

Beginnend beim Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine der 3er-Kombinationen und legt diese offen an seinen Platz. Der letzte Spieler hat noch die Wahl zwischen 2 Kombinationen. Die übrig gebliebene Kombination wird offen auf den Ablagestapel gelegt.

3.Phase: Ausspielen der Karten

Der Startspieler wählt eine seiner Karten aus, führt deren Aktion durch und legt die Karte danach auf den offenen Ablagestapel. Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Dies geht so lange reihum weiter, bis alle Spieler nur noch **eine oder gar keine Karte** vor sich liegen haben. Ein Spieler mit **nur noch einer Karte kann also passen** und diese Karte für die nächste Runde aufheben (in der nächsten Runde hat er dann 4 Karten – die eine, die er aufgehoben hat und die drei neuen, die er bekommt). Man darf nicht zwischendurch passen. Die Karte, die ein Spieler aufheben möchte, muss seine letzte sein. Zur besseren Übersicht dreht er diese Karte um. Ein Spieler darf eine Karte auf den Ablagestapel legen, ohne deren Aktion auszuführen.

Ausnahme: Der **Rohstoff-Verkauf** muss durchgeführt werden.

Im Folgenden werden die Aktionen aller Karten erläutert (2 Beispiele, wie sie gespielt werden können, folgen am Ende der Regel):



Rohstoff-Verkauf: Der Spieler nimmt aus dem **allgemeinen Vorrat** so viele Rohstoffe, wie der **Marker seiner Abteilung Rohstoffe** anzeigt und verkauft sie alle auf einmal. Beginnend beim linken Nachbarn des Spielers gibt jeder ein Gebot für die Rohstoffe ab oder passt. Der Verkäufer gibt das letzte Gebot ab. Jeder kommt also nur einmal an die Reihe. Der Höchstbietende nimmt sich die Rohstoffe und legt sie in sein Lager. Kauft der Verkäufer die Rohstoffe selbst, so zahlt er das Geld in die Bank, erwirbt ein anderer Spieler die Rohstoffe, bekommt der Verkäufer das Geld.

Achtung: Ein Spieler darf nur dann bieten, wenn er über genügend Bargeld verfügt. Auch wenn noch nicht klar ist, ob er den Zuschlag bekommt, muss er mit dem Aussprechen des Gebotes über die Summe verfügen. Ist dies nicht der Fall und will er trotzdem bieten, so muss er umgehend einen **Kredit** aufnehmen.



Auftrag: Führt ein Spieler einen Auftrag aus, produziert er eigentlich zuerst Waren und verkauft sie dann. Die Waren sind nicht als ‚Steine‘ oder ähnliches im Spiel vorhanden, sie sind nur fiktiv bzw. als Vorform, als Rohstoffe vorhanden.

Zum Ablauf: Der Spieler sieht nach, ob er **genügend Mitarbeiter und Rohstoffe** hat. Dann entnimmt er seinem Lager **genau die Anzahl Rohstoffe**, die sein Rohstoff-Marker anzeigt und legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Danach bekommt er aus der Bank Geld entsprechend dem **Wachstum** seiner Fabrik auf dem **Spielplan**. Da er (bei der fiktiven Produktion) **Müll** erzeugt hat, rückt er zuletzt den Marker auf seiner Müllhalde vor.

Beispiel: Spieler Rot führt einen Auftrag **direkt nach dem Start** aus (alle Werte wie bei der Startaufstellung).

1. Er prüft, ob er genügend Mitarbeiter hat (er hat 5, ersichtlich am Stand seiner Fabrik auf der Mitarbeiterleiste auf dem Spielplan, und er benötigt 5, wie der Marker in seiner Rationalisierungsabteilung anzeigt).
2. Er prüft in seinem Lager, ob er genügend Rohstoffe hat (er hat 5 beim Start und er benötigt 5, wie der Marker in seiner Rationalisierungsabteilung zeigt). Er nimmt sie und legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück.
3. Er kassiert 14 Mio., wie der Stand seiner Firma auf der Wachstumsleiste auf dem Spielplan zeigt.