

Ohne Moos nix los!

Das lustige Spiel um's leidige Geld

Für 2 – 6 Spieler ab 8 Jahren

Ohne Moos nix los ist ein amüsantes Spiel, dem Alltag nachempfunden mit seinen Freuden und Sorgen, seinen lohnenden und unnötigen Ausgaben, seinen Glücks- und Pechstrahlen... und trotzdem macht das Leben Spaß, wenn man es – wie in diesem Spiel – mit Humor nehmen kann...

ZWECK DES SPIELS

Man muß besser haushalten als die anderen.

Am Ende der festgesetzten Spieldauer wird abgerechnet, und wer dann das meiste Geld besitzt, gewinnt das Spiel.

AUSSTATTUNG

1 Spielbrett. Die 31 Felder stellen die 31 Monatstage dar.

6 Spielfiguren unterschiedlicher Farbe. 1 Würfel.

15 GESCHÄFTS-Karten. Sie heißen Geschäfte, eines toller als das andere.

16 KREDIT-Karten. Sie sind nützlich, wenn das Leben teuer wird.

80 EREIGNIS-Karten. Sie stecken voller Witze und Kalauer. Einige versprechen Einnahmen, andere fordern Ausgaben, mehrere enthalten nur spaßige Mitteilungen, ohne das Spiel zu beeinflussen.

6 SPAR-Bücher. Bei leichtsinnigen Spielern bleiben sie das ganze Jahr über traurig und leer, schade!

1 Bündel Banknoten. Dieses Geld wird nicht abgewertet, ganz bestimmt nicht!

SPIELVORBEREITUNG

Betrachten Sie das Spielbrett. Die 31 Felder des Spielkalenders bestimmen mit ihren Aussagen den Fortgang des Spiels.

Ein Spieler (der dafür geeignet ist) hält die Bank. Er gibt jedem 650 Mark (mit diesem kleinen Taschengeld kann man in Ruhe abwarten), eine Spielfigur und ein SPAR-Buch. Er trennt GESCHÄFTS- und KREDIT-Karten. Er mischt die 80 EREIGNIS-Karten sorgfältig. Er hat also drei Päckchen Karten. Die GESCHÄFTS- und EREIGNIS-Karten legt er verdeckt (Rückseite oben) auf den Tisch. Die KREDIT-Karten legt er sich griffbereit zurecht.

ERSPARNISSE UND KREDITE

Der Bankier ist für die Abwicklung zuständig. Er duldet nicht, daß sich ein Spieler Geld leiht, obwohl er Ersparnisse hat. Entweder oder!

Der Sparer legt das Geld in sein Sparbuch, wenn er z.B. 2.500 Mark gespart hat, bekommt er am Monatsende 10% Zinsen bzw. 250 Mark vom Bankier (siehe Tabelle auf der Rückseite des Sparbuches.)

Achtung: Der Sparer erhält nur dann am Monatsende seine Zinsen, wenn er die Beträge vor dem 23. des Monats (vor dem Feld 23) auf sein Sparbuch eingezahlt hat. Andernfalls muß er das Ende der nächsten Runde (des nächsten Monats) abwarten, um Zinsen zu kassieren.

Wenn er dagegen im Laufe des Monats Geld abhebt, muß er 100 Mark an die Bank zahlen.

Darlehen werden auch bei der Bank aufgenommen. Der Kredit beträgt stets 1.000 Mark. Der Bankier gibt dem Darlehensnehmer das Geld mit einer KREDIT-Karte, die der ständigen Kontrolle dient.

Am Monatsende zahlt der Darlehensnehmer die fälligen Zinsen (10%) an die Bank. Die Darlehensbeträge kann der Darlehensnehmer ohne Rückzahlung an die Bank für den Monat behalten, in dem der Darlehensvertrag abgeschlossen wurde, und noch für die beiden nächsten Monate. Der verschuldete Spieler muß jedoch am 31. des dritten Monats unbedingt seine Darlehen zurückzahlen, ohne in diesem Augenblick bei der Bank ein neues Darlehen aufzunehmen.

Also Vorsicht, auch dabei an die Zukunft denken!

SPIELVERLAUF

Jeder stellt seine Spielfigur an den START. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt und rückt um die gewürfelte Anzahl Felder vor. Er befolgt die Anweisungen des Feldes, auf das er gekommen ist.

JEDER TAG HAT SEIN EIGENES FELD

Alle Tage des Monats bringen ein Ereignis, außer den Sonntagen, die nach der stressigen Woche die wohlverdiente Ruhe bringen (siehe Spielbrett). Der Spieler bleibt untätig bis zum nächsten Würfeln.

Die "Post"-Tage: Das sind die Tage, an denen der Briefträger kommt. Mit klopfendem Herzen werden Sie die Post öffnen: Rechnungen oder nicht? Kommen Sie dorthin, so nehmen Sie vom Stapel die auf der Umhängetasche, dem Briefkasten oder den Umschlägen angegebene Anzahl von EREIGNIS-Karten. Steht dort z.B. eine 3, nehmen Sie 3 Karten (die obersten 3).

Geschäfte: Decken Sie die oberste Karte des Stapels auf. Sie bietet Ihnen die Gelegenheit, einen Traum zu realisieren. Sind Sie interessiert, so zahlen Sie an die Bank den links unter dem Bild angegebenen Preis. Andernfalls legen Sie die Karte zurück unter den Stapel. Wollen Sie das Geschäft machen, sind aber nicht flüchtig? Dann heben Sie Geld von Ihrem SPAR-Buch ab, oder beantragen Sie einen KREDIT!

Verkauf: Jetzt ist es an der Zeit, der Bank eine Ihrer GESCHÄFTS-Karten zum tatsächlichen (in der Mitte unter dem Bild angegebenen) Preis zu verkaufen. Besitzen Sie keine? Finden Sie sich damit ab!

Lotteriegewinne: Besitzen Sie Lotterielose? Dann müssen Sie nur noch genau auf dem 29. des Monats landen – das ist der Tag der Bestätigung, daß Ihre Lose gültig sind. Die Bank zahlt sofort. Kommen Sie nicht genau auf dieses Feld, sondern überspringen es nur, soll dies Ihnen eine Lehre sein: Spielen ist Glückssache – Sie bekommen keinen Pfennig!

Würfelpartie: Am 10. des Monats findet eine Würfelpartie statt. Wer die höchste Augenzahl würfelt, gewinnt 200 Mark. Die Bank muß zahlen.

Vereinskasse: Es genügt, daß ein Spieler auf dieses Feld (den 26.) kommt. Dann muß er 100 Mark in die Kasse (Spielbrettmittel) zahlen. Dieser Pflichtbeitrag ist nicht zu umgehen.

Einnahmen und Ausgaben: Die hierzu in den Feldern gegebenen Hinweise sind so aussagekräftig, daß Erläuterungen überflüssig sind.

Winterzeit: Kommt ein Spieler auf Samstag, den 27., so geht jeder ein Feld zurück und befolgt die Anweisungen des Feldes, auf dem er jetzt zu stehen kommt. Wer dabei das große Glück hat, auf dem START-Feld zu stehen, geht zu Mittwoch, dem 31. zurück und kassiert bei der Bank nochmals 650 Mark. Falls er so steht, daß er zur "Winterzeit" zurückkäme, überspringt er dieses Feld und kommt auf Freitag, den 26., der – so ein Pech – schon wieder einen Beitrag von 100 Mark zur Vereinskasse verlangt.

Zahltag (31 des Monats): Bleiben Sie stehen, koste es, was es wolle, selbst wenn die gewürfelte Augenzahl größer ist als die Anzahl der Felder, die Sie bis dorthin brauchen, und tun Sie folgendes:

1. Kassieren Sie 650 Mark bei der Bank.
2. Kassieren Sie die Zinsen für Ihre Ersparnisse.
3. Zahlen Sie die Zinsen für geliehenes Geld.
4. Bezahlen Sie alle Ihre Rechnungen.
5. Zahlen Sie Ihre Darlehen ganz oder teilweise zurück, heben Sie Geld von Ihrem SPAR-Buch ab oder zahlen Sie noch mehr ein (ganz nach Wunsch).
6. Geben Sie beim Bankier die Lotterielose ab die nicht am 29. des Monats für gültig erklärt wurden, ebenso Postkarten oder Werbeanzeigen. Sie werden nicht mehr gebraucht.
7. Lassen Sie den Bankier den Monat notieren, den Sie jetzt beginnen, und stellen Sie Ihre Spielfigur an den START, es sei denn, das Spiel ist für Sie zu Ende.

VEREINSKASSE UND UNTERSTÜTZUNGSKASSE/ VERSICHERUNGSBEITRÄGE

Diese Kassen werden während des Spiels am 26. des Kalenders und durch den Einsatz der Notfall-Karten "Haben Sie Schulden" gefüllt. Die eingezahlten Beträge gehen ebenfalls in die Kasse (Spielbrettmittel). Dieser Topf geht jeweils an den Spieler, der eine 6 würfelt, gleichgültig, unter welchen Umständen dies geschieht.

DIE KARTEN UND IHRE BEDEUTUNG

Es gibt zwei Arten von Karten:

GESCHÄFTS-KARTEN. Dies sind die Besitzkarten. Versäumen Sie es nicht, sie zu erwerben, wenn Sie zu einem Geschäftstag kommen. Natürlich nur, falls Sie flüchtig sind oder durch Kredit zu Geld kommen.

Wenn Sie im Laufe des Monats auf "Verkauf" kommen, können Sie mit Gewinn eines Ihrer Besitztümer verkaufen. Z.B. ein Rennpferd, für das Sie 1.400 Mark bezahlt haben. Die Bank gibt Ihnen 2.800 Mark dafür. So kann man sich dumm und dämlich verdienen!

Was die Provision (unten rechts angegeben) betrifft (in diesem Fall 140 Mark), so wird sie zwischen den Beteiligten ausgewürfelt: Jeder würfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl kassiert.

Und wieder muß die Bank zahlen.

EREIGNIS-KARTEN. Diese Karten geben Anweisungen, Auskünfte, Postmitteilungen. Man bekommt sie an den Tagen, an denen der Geldbriefträger kommt. Davon gibt es verschiedene Arten:

Postkarten und Werbeanzeigen legen wir nach dem Lesen beiseite. Sie sollen nur Spaß machen und enthalten im übrigen auch keinen Geldbetrag.

Die anderen dagegen fordern Ihre Aufmerksamkeit, vor allem die Rechnungen, die Instandhaltungskosten, die Arzthonorare, die Versicherungsprämien. Befolgen Sie die Anweisungen. Ob es Ihnen gefällt oder nicht, am Monatsende sind sie bei der Bank zu bezahlen.

Achten Sie auf die Eigenart der folgenden Karten:

KRANKEN- UND AUTO-VERSICHERUNGEN. Sie haben die Wahl. Sind Sie interessiert, behalten Sie sie und bezahlen Sie die angegebene Prämie in die Spielbrettmittel. Wenn nicht, legen Sie sie verdeckt unter den Stapel. Sicher, sie sind teuer, aber man muß bedenken, daß die einen die Arzthonorare und die anderen die Kfz-Reparaturrechnungen ausgleichen.

HABEN SIE SCHULDEN – d.h., nur wenn Sie Schulden haben, würfeln Sie: bei einer 5 oder 6 zahlt Ihnen die Bank das 10-fache des vorher von Ihnen bestimmten Einsatzes (maximal 200 Mark). Würfeln Sie weniger, kassiert die Unterstützungskasse Ihren Einsatz (Spielbrettmittel).

Der Betreffende kann diese Karten unter den vorgenannten Umständen nutzen, wenn er an der Reihe ist, und unabhängig vom Feld, auf dem er steht.

AUFGABE DER BANK

Die verwendeten Karten müssen dem Bankier zurückgegeben werden. Sind die Stapel aufgebraucht, mischt er die Karten und legt sie wieder verdeckt zu Stapeln zusammen. Er muß die GESCHÄFTS- und EREIGNIS-Karten trennen und die KREDIT-Karten separat vor sich legen, wie zu Beginn des Spiels.

KRITISCHE SITUATION

Wer am 31. des Monats seinen Verpflichtungen nicht mehr nachkommen kann (schämen Sie sich), kann seine GESCHÄFTS- und VERSICHERUNGS-Karten versteigern. Ist niemand interessiert, so wendet er sich an die Bank, die ihm den tatsächlichen Preis dafür bezahlt. Ist er schließlich trotz allem zahlungsunfähig, so muß er wegen seines Leichtsinns aus dem Spiel ausscheiden.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler die am Spielanfang vereinbarte Spieldauer (immer ganze Monate) hinter sich gebracht haben.

Der Spieler, der als letzter im Spiel ist, würfelt und befolgt die Anweisungen der Felder, auf die er kommt. Er spielt allein, da alle anderen Spieler endgültig aus dem Spiel ausgeschieden sind.

DER SIEGER

Jeder macht unter der Aufsicht des Bankiers Kassensturz:

– er zählt sein Bargeld, seine Ersparnisse und die Zinsen zusammen, die er noch zu bekommen hat.

– er zieht von dieser Summe die unbezahlten Rechnungen, die nicht zurückgezahlten Kredite und die Zinsen ab, die er noch der Bank (dem Darlehensgeber) schuldet.

Derjenige, der am meisten Geld übrig hat, wird zum Sieger ausgerufen. Es kommt vor, daß alle Schulden haben. Das ist traurig, aber nicht zu ändern! Derjenige, der die wenigsten Schulden hat, feiert nun diesen bescheidenen Triumph.



VERBRAUCHER-SERVICE :

WICHTIG ! BITTE AUFBEWAHREN

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift :

© 1992 Tonka Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch den Kenner Parker
Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH,
Klöcknerstraße 1, D-6054 Rodgau 3.