

PAYDAY



Heute gibt 's Taschengeld! Für 2-6 Spieler

INHALT

112 Karten; Spielgeld; 6 Spielfiguren; 1 Würfel;
Notizblätter für Kredite.

ZIEL DES SPIELS

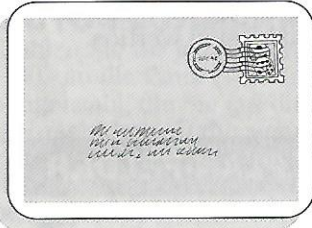
Am Ende des Spiels, nachdem ein Monat oder mehrere gespielt sind, der Spieler zu sein, der am meisten Geld besitzt.

VORBEREITUNG

- Gemeinsam wird festgelegt, wie viele „Monate“ gespielt werden; das heißt, wie oft Sie den Kalendermonat durchspielen wollen – vom Start am Montag bis zum Monatsende am Sonntag.

HINWEIS: Wir empfehlen für 4 Spieler zwei Monate. Ein 3-Monats-Spiel dauert gut eine Stunde und ein 6-Monats-Spiel etwa 2 Stunden.

- Trennen Sie die Karten POST und SONDERANGEBOT. Mischen Sie jeden Stapel getrennt. Legen Sie die beiden Stapel verdeckt neben dem Spielplan bereit.



Karte POST



Karte SONDERANGEBOT

HINWEIS: Ausgespielte Karten werden offen neben ihre jeweiligen Kartenstapel gelegt. Ist ein Stapel aufgebraucht, werden die offenen Karten gemischt und wieder als verdeckter Stapel bereit gelegt.

- Nehmen Sie die oberste Karte vom Stapel Sonderangebot und schieben Sie die verdeckte Karte zur Hälfte unter den linken Spielplanrand, in der Nähe des „Auto-Flohmarkts“, unter das Zeichen „Sonderangebot“.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf das START-Feld – Montag.
- Ein Spieler fungiert als Bankhalter, der alle Zahlungen an die Bank entgegennimmt und die der Bank auszahlt. Der Bankhalter teilt zu Beginn an jeden Spieler 3.500,- DM aus, in folgender Stückelung: zwei Scheine zu je 1.000,- DM, zwei zu je 500,- DM und fünf Scheine zu je 100,- DM.
- Einer der anderen Spieler übernimmt die Kreditkontrolle, das heißt, er notiert auf dem Kredit-Notizblatt alle Transaktionen. Der Spieler schreibt nun die Namen der Spieler oben auf das Blatt – jeden in eine Spalte.

- Der Startspieler wird ausgewählt (Bankhalter und Kreditkontrolleur spielen normal mit). Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

KREDITE

- Irgendwann wird wahrscheinlich die Zeit kommen, in der Sie nicht genug Geld haben werden, um ein Sonderangebot zu kaufen oder Rechnungen zu bezahlen, einen Nachbarn zu bezahlen, oder eine großzügige Spende zu machen, wenn Sie dazu aufgefordert werden – und deshalb können Sie zu jeder Zeit einen Kredit aufnehmen. Der Bankhalter zahlt Ihnen das Geld aus und der Kontrolleur notiert den Betrag auf dem Notizblatt.
- Kredite dürfen nur in vollen 1.000,- DM-Schritten aufgenommen werden.
- Jedesmal, wenn Sie auf dem Feld „Payday“ landen, müssen Sie 10% Ihrer aufgenommenen Kreditsumme zahlen.
- Nur wenn Sie auf dem Feld „Payday“ gelandet sind, dürfen Sie Ihre Kredite ganz oder teilweise zurückzahlen. Wenn Sie nur einen Teil zurückzahlen, müssen Sie das in 1.000,- DM-Schritten tun.
- Kredit-Kontrolle:** Immer wenn einer der Spieler einen Kredit zurückzahlt, muß der Kontrolleur seine Liste auf den neuesten Stand bringen: Er streicht den alten Betrag des Spielers durch und schreibt den neuen darunter.

DER SPIELABLAUF

Wenn Sie an der Reihe sind:

- Sie würfeln und ziehen Ihre Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl weiter – auf den Kalendertagen. (Betrachten Sie den Weg als echten Kalender – Montag bis Sonntag usw.).
- Folgen Sie dann den Anweisungen des Feldes, auf dem Ihre Spielfigur gelandet ist; siehe nachfolgende Beispiele und Erklärungen. Ihr Zug ist beendet, wenn Sie die Anweisungen des Feldes ausgeführt haben.

Notizblatt für Kredite

DIE FELDER UND KARTEN „POST“

Landet Ihre Spielfigur auf einem Postfeld, so müssen Sie vom verdeckten Stapel der POST-Karten so viele aufnehmen, wie auf dem Feld angegeben sind. Falls Anweisungen auf den Karten sofortiges Handeln verlangen, müssen Sie sie ausführen; falls nicht, bewahren Sie die POST-Karten auf einem offenen Stapel vor sich auf, bis Sie auf dem Feld „Payday“ landen. Dort müssen sie dann Ihre Rechnungen bezahlen und die POST-Karten ablegen.



AN DEN NACHBAR ZAHLEN:

Sobald Sie eine solche Karte ziehen, müssen Sie einem Spieler Ihrer Wahl den Betrag bezahlen, der auf der Karte genannt ist – auch dann, wenn Sie dafür einen Kredit aufnehmen müssen.

An den Nachbar zahlen!

Klavierstunden für 1 Monat.

DM 300,-

Leichtes Geld!

Sie bauen für den Nachbarn eine Hundehütte.

Sie erhalten **JETZT** DM 1.500,- von einem Spieler Ihrer Wahl.

LEICHTES GELD:

Sobald Sie eine solche Karte ziehen, dürfen Sie einen beliebigen Spieler auswählen, der Ihnen den Betrag zahlen muß, der auf der Karte genannt ist. Die Zahlung ist Pflicht, auch wenn der Spieler dafür einen Kredit aufnehmen muß.

WOHLTÄTER:

Legen Sie Betrag, der auf der Karte genannt wird, auf die Spielplanecke, die mit „Jackpot“ markiert ist.

RETTET DIE WALE-EXPEDITION!



SPENDEN SIE JETZT DM 500,-

Schuldenberg!

GESAMT-SCHULD	ZINS-SCHULD
DM 2.000,-	DM 200,-

SCHULDENBERG:

Wenn Sie am Payday nicht den gesamten Schuldbetrag bezahlen wollen – auf jeden Fall **müssen** Sie die Zinsen zahlen – 10% der gesamten Schuldsomme. Dann können Sie diese Schulden mit in den

nächsten Monat nehmen. Sie dürfen am Payday aber nicht nur einen **Teil** des Schuldbetrages bezahlen: Entweder Sie zahlen nur die Zinsen, oder Sie zahlen die Zinsen **und** den gesamten Schuldbetrag.

SONDERANGEBOT / KÄUFER:

Ziehen Sie Ihre Spielfigur auf ein Feld Ihrer Wahl – entweder auf ein Feld „Sonderangebot“ oder auf ein Feld „Käufer gefunden“ – und befolgen Sie die nachstehenden Anweisungen.

Ziehen Sie **JETZT**

vorwärts auf das nächste Feld „Sonderangebot“ oder „Käufer gefunden“!

DIE FELDER UND KARTEN „SONDERANGEBOT“

Wenn Sie mit Ihrer Spielfigur auf einem Feld „Sonderangebot“ landen, nehmen Sie die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Wenn Sie wollen, können Sie den Gegenstand sofort kaufen, der auf der Karte abgebildet ist. Falls notwendig, können Sie dafür einen Kredit aufnehmen. Den Kaufpreis zahlen Sie an die Bank.

SONDERANGEBOT!

Während des Spiels können Sie beliebig viele Karten vor sich sammeln – und wenn Sie es sich leisten können und Sie das Angebot überzeugt, dann kaufen Sie das „Sonderangebot“ – wenn Sie an der Reihe sind. „Meister-Makkaroni“ kosten Sie zum Beispiel DM 8.000,-. Bewahren Sie Ihre Karte auf, bis Sie auf einem Feld „Käufer gefunden“ landen (oder dorthin geschickt werden). Jetzt können Sie die Karte zu ihrem höheren WERT verkaufen, den die Bank an Sie auszahlt. Für die „Meister-Makkaroni“ zum Beispiel erhalten Sie DM 12.000,-, Sie machen also einen Gewinn von DM 4.000,-.



Jede verkaufte Karte geht an den Bankhalter, der sie ganz aus dem Spiel nimmt. Sie dürfen aber in jeder Runde immer nur eine Karte an die Bank verkaufen. Karten, die bei Spielende noch nicht an die Bank verkauft wurden, sind wertlos.



Meister Makkaroni

PREIS DM 8.000,- | WERT DM 12.000,-

DIE ANDEREN SPIELPLAN-FELDER

TOTO:

Sie erhalten DM 5.000,- von der Bank.



LOTTERIE:

Die Bank setzt DM 1.000,- ein, danach kann jeder Spieler DM 100,- setzen – das ist aber keine Pflicht. Beginnend mit dem Spieler, der auf der Lotterie gelandet ist, wählt reihum jeder Spieler, der einen Einsatz gemacht hat, eine Zahl zwischen 1 und 6 aus. Dann würfelt der Spieler, der auf der Lotterie gelandet ist: Der Spieler, der die gewürfelte Augenzahl gewählt hatte, erhält den gesamten Einsatz. Hat keiner der Spieler die Würfelzahl gewählt, wird so lange weiter gewürfelt, bis es einen Gewinner gibt!



Die Bank setzt DM 1.000,-. Jeder Spieler kann DM 100,- setzen.

KAUFE EIN HAUSTIER, SUPER SKI-SONNTAG, WOHLTÄTIGKEITS-KONZERT, LEBENSMITTEL FÜR DEN MONAT, EINKAUF-ORGIE:

Legen Sie die auf dem Feld genannte Summe auf die Spielplanecke mit dem Jackpot (Wer nicht genug Geld besitzt, muß einen Kredit aufnehmen).

Neues Haustier Zahlen Sie DM 300,-



TALENT-WETTBEWERB:

Beginnend mit dem Spieler, der auf diesem Feld gelandet ist, würfeln alle reihum. Der erste Spieler, der eine „3“ würfelt, gewinnt – und erhält DM 1.000,- von der Bank!

**WER ZUERST „3“
WÜRFELT, GEWINNT
DM 1.000,-**

TALENT-WETTBEWERB



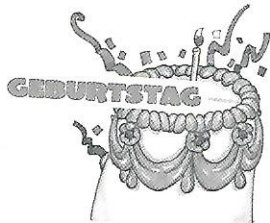
KÄUFER GEFUNDEN:

Wenn Sie eine oder mehrere Karten „Sonderangebot“ besitzen (den Gegenstand gekauft haben) und hier landen, zahlt Ihnen die Bank den WERT aus, der auf einer Ihrer Karten angegeben ist (die Auswahl treffen Sie selbst). Die Karte geben Sie an den Bankhalter, der sie ganz aus dem Spiel entfernt.



GEBURTSTAG:

Jeder Spieler macht Ihnen ein Geschenk: DM 100,-!



AUTO-FLOHMARKT:

Zahlen Sie für jedes Würfelauge DM 100,- an die Bank (von der Augenzahl, die Sie auf dieses Feld gebracht hat). Dafür nehmen Sie sich die Karte „Sonderangebot“, die unter der Spielplanecke liegt – sie gehört Ihnen! Ziehen Sie eine verdeckte Karte vom Stapel „Sonderangebot“ nach und schieben Sie diese unter die Ecke.

AUTO-FLOHMARKT



WOHLTÄTIGKEITS- MARSCH:

Alle Spieler, mit Ausnahme desjenigen, der auf diesem Feld gelandet ist, würfeln reihum. Jeder legt für jedes Auge seines Würfelergebnisses DM 100,- auf das Jackpot-Feld. Beispiel: Sie würfeln eine 4. Also müssen Sie DM 400,- auf das Jackpot-Feld legen. Haben Sie nicht genug Geld, müssen Sie einen Kredit aufnehmen.

**WOHLTÄTIGKEITS-
MARSCH**

Jeder spendet
DM 100,- mal gewürfelter
Augenzahl.



JACKPOT:

Jeder Spieler, der an der Reihe ist und eine „6“ würfelt, erhält den Jackpot! (An der Reihe sein, würfeln und Spielfigur ziehen.) Der Jackpot kann nicht gewonnen werden, wenn ein Spieler während der "Lotterie" oder dem "Talentwettbewerb" eine 6 würfelt. Wer das vergißt - Pech gehabt!



PAYDAY:

STOP! Auf diesem Feld müssen Sie anhalten, auch wenn Sie eine höhere Augenzahl gewürfelt haben. Wie im richtigen Leben, hat das Bezahl werden seine Vorteile – und Nachteile. Führen Sie *in der angegebenen Reihenfolge* diese Schritte aus:



1. Sie erhalten von der Bank Ihr Monatsgehalt – DM 3.500,-
2. Wenn Sie Kredite aufgenommen haben, müssen Sie 10% Zinsen an die Bank zahlen.
3. Wenn Sie wollen, können Sie einen Teil Ihrer Kredite oder alle tilgen. Die Rückzahlungen müssen jeweils in 1.000,- DM-Schritten erfolgen.
4. Bezahlen Sie alle Rechnungen, die Sie in diesem Monat erhalten haben. Wenn Sie nicht genug Geld haben, können Sie einen Kredit aufnehmen oder die Rechnung(en) aufbewahren. Rechnungen, die Sie bezahlt haben, kommen auf den Ablagestapel.
5. Setzen Sie Ihre Spielfigur auf das START-Feld zurück. Wenn Sie wieder an der Reihe sind, stürzen Sie sich in den nächsten Monat.
6. Am Ende des letzten Spielmonats müssen Sie alle Karten „Sonderangebote“, die Sie noch besitzen, ablegen (auf den Ablagestapel).

HINWEIS: Wenn Sie nach dem letzten Spielmonat das Feld „Payday“ erreicht haben (je nachdem, wie viele Monate Sie spielen wollen), scheiden Sie aus dem Spiel aus und warten, bis die anderen Spieler fertig sind. Während der Wartezeit dürfen Sie eines der Glücksspiele machen (Lotterie, Talent-Wettbewerb, Wohltätigkeits-Marsch, Geburtstag), bis die anderen Spieler aufgeholt haben!

DAS SPIEL GEWINNEN

Wenn alle Spieler die vereinbarte Anzahl an Spielmonaten beendet haben, zählt jeder Spieler sein gesamtes Bargeld. Es ist klar, daß nun alle Ihre Rechnungen bezahlt sind, denn am letzten Payday müssen alle Rechnungen bezahlt werden. Jetzt zieht jeder Spieler die Summe seiner Kredite vom Barvermögen ab. Was übrig bleibt, ist der Nettogewinn.

Der Spieler mit dem höchsten Nettogewinn ist der Sieger des Spiels – nachdem alle Spieler zum letzten Mal auf dem Payday gelandet sind.

Alle im Minus: Wenn alle Spieler am Ende mit Schulden dastehen (mehr Kredite als Bargeld haben), so gewinnt der Spieler mit den niedrigsten Schulden!



MB
SPIELE

© 1997 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14646D0997