

Blockade bzw. sog. »Dumpingstein«

Jeder Spieler kann nur einen, sog. »Dumpingstein« (Blockadestein) erwerben. Er kann damit einen Spielweg sperren, und so seine Mitspieler am Weiterkommen hindern. Im Bereich »Kleinbetrieb« (»a«) darf kein Dumpingstein gesetzt werden. Der Preis des »Dumpingssteines« richtet sich je nach dem, in welcher Unternehmensstufe (»b« – »e«) dieser gesetzt werden soll. Der Dumpingstein kann von der Bank gegen Zahlung von
a. nicht möglich · b. \$ 20000.– · c. \$ 40000.–
d. \$ 60000.– · e. \$ 80000.– erworben werden.

Kommen ein oder mehrere Spieler, die durch einen »Dumpingstein« blockiert sind und auch mit der Zweigfirma nicht ziehen können, an dem »Dumpingstein« nicht vorbei, so darf der Dumpingstein-Besitzer von jedem blockierten Mitspieler pro Spielrunde den halben Wert des Dumpingsteines kassieren.

Werfen eines Dumpingsteines

- a. Erreicht ein Spieler durch entsprechend gewürfelte Augenzahl das Feld des Dumpingsteines, kann dieser geworfen werden, verfällt der Bank, die als Belohnung dessen Wert an den werfenden Spieler auszahlt.
- b. Der Spieler, der den Dumpingstein gesetzt hat, ist durch diesen selbst nicht blockiert. Ein gesetzter Dumpingstein darf aber bei Geldmangel zum gleichen Preis an die Bank zurückverkauft werden.

Setzen eines neuen Dumpingsteines

Der Spieler, der den Dumpingstein verloren hat, kann gegen entsprechende Bezahlung wieder einen neuen kaufen, nachdem er eine Würfelrunde mit dem Setzen des Dumpingsteines gewartet hat.

Pleite

Ist die Firma eines Spielers »pleite«, beginnt er neu bei »START«, erhält \$ 50000.– Kapital von der Bank und hat somit die Möglichkeit immer wieder mitzuspielen. Er startet mit der gewürfelten »6«. (3 x würfeln!)

Spielerkredit

Die Spieler können sich untereinander Geld leihen und die Zinsen, z.B. pro Würfelrunde 20%, selbst aushandeln.

Bankkredit

Die Bank beleihet jede Firma mit \$ 25000.–, gibt also bei zwei Firmen maximal \$ 50000.– Kredit. Der Kredit muß nach einer Würfelrunde an die Bank zurückbezahlt werden, ansonsten ist der Spieler »pleite«. Der Dumpingstein und die Zweigfirma können an die Bank zum gleichen Preis zurückverkauft werden, wie sie erworben worden sind.

Kartell

Zwei Spieler können sich zusammenschließen und ein Kartell gründen. Ihr Geld wird in einer gemeinsamen Kasse verwaltet. Den übrigen Spielern muß der Zusammenschluß mitgeteilt werden.

ACHTUNG: Die »Dumpingsteine« dieser Kartell-Spieler gelten hier als eine Farbe! Entsprechend muß von den übrigen Spielern gezahlt werden.

Das Kartell kann zum Spielende jederzeit von einem der beiden Spieler gelöst werden. Das erspielte Geld wird geteilt.

Viel Spaß!

Der Pleitegeier ... Millionär oder Bankrotteur?

Das Wirtschaftsspiel für 2–6 Personen

Inhalt: 6 große Spielfiguren
6 kleine Spielfiguren
6 Dumpingsteine
1 Würfel
1 Spielplan
Risikokarten

Einführung

Dieses spannende Spiel spiegelt hautnah und fast realistisch das Leben und Treiben eines Unternehmens in der Wirtschaft wider. Dabei wird die Problematik aufgezeigt, die eine Firma in ihren Entwicklungsphasen, angefangen vom Kleinbetrieb bis hin zur Holding, durchläuft.

Fast realistisch bewegt sich der Firmenchef in den Bereichen Arbeitnehmer, Unternehmer, Aufträge und Bank. Durch eine Tochterfirma, die jeder Spieler gründen kann, eröffnen sich taktische Varianten, die jedoch im Gegensatz zu manch anderem Spiel, schnell und leicht erfaßt werden können. Deshalb ist dieses Spiel für Kinder ab 10–12 Jahren zu empfehlen, da Begriffe, die tagtäglich durch Rundfunk, Fernsehen und Presse auf sie oft zusammenhanglos einwirken, leicht verständlich, ja spielerisch begriffen werden. Die Ausdrücke, die auf den Spielfeldern stehen, werden in den Risikokarten erläutert.

Vorbereitung

1. Die Verwaltung der Bank, des Spielgeldes, der Zweigfirmen (kleine Spielfiguren) und der Blockiersteine (»Dumpingsteine«) wird von einem Spieler übernommen.
2. Die größeren Spielfiguren werden auf das Feld »START« gesetzt.
3. Als Startkapital erhält jeder Spieler \$ 50000.– von der Bank.
4. Die Risikokarten werden nach den Farben (rot, gelb, grün, blau) in vier Stöße sortiert und dann zu den jeweiligen Begriffen, z.B. Bankrisikokarten zu dem Bereich Bank gelegt. Derjenige Spieler, der diese Karten vor sich liegen hat, zieht wie später erläutert, von oben eine Karte und liest diese vor.
5. Spielsieger:
Bei Spielbeginn wird zwischen den Mitspielern vereinbart, bei welcher erreichten Betragshöhe, z.B. \$ 300000.–, \$ 500000.– oder einer Million, der Sieger ermittelt ist. (Spielzeitdauer!)

Spielregeln

Spielbeginn:

- Der Start beginnt auf dem ersten Feld »Zinszahlung \$ 5000.—« in dem blauen Bankbereich (Pfeilrichtung im Start).
- Die Felder werden im Uhrzeigersinn von innen nach außen bespielt.
 - kommt man auf ein »Minusfeld«, so muß man den dort angegebenen Betrag an die Bank zahlen.
 - Entsprechend erhält man von der Bank Geld, wenn man ein »Plusfeld« bespielt.
- Werfen:

Treffen zwei Spieler auf demselben Spielfeld zusammen, so kann der nachfolgende Spieler den Ersteren »werfen«. Über eine Abstandszahlung bzw. einen »Freikauf« kann verhandelt werden! Wird ein Spieler geworfen, so muß er neu starten, behält aber sein Spielgeld, bekommt von der Bank kein Startkapital. Er startet ohne die gewürfelte »6«.

»Risikofelder« und »Risikokarten«

In den vier Spielplan-Ecken befinden sich »Risikofelder« (alle durch einen »Pleitegeier« gekennzeichnet). Die den jeweiligen Spielbereichen zugeordneten Risikokarten müssen gezogen werden, wenn eine Spielfigur auf dem Risikofeld

- zu stehen kommt
- oder über ein Risikofeld zieht.

Der Inhalt dieser Risikokarte wird von einem Mitspieler vorgelesen und muß befolgt werden.

Zu beachten ist hierbei, in welcher Unternehmensstufe (a,b,c,d,e,) sich der Spieler befindet. Die entsprechenden Beträge, die man erhält oder die man zahlt, sind auf den Risikokarten durch die Angaben a-e ersichtlich.

Übergang in einen anderen Unternehmensbereich

Der Übergang von Unternehmensstufe zu Unternehmensstufe, z.B. vom »Kleinbetrieb« (»a«) zum »Mittelständischen Betrieb« (»b«), kann nur erfolgen, wenn der Spieler mit seiner gewürfelten Zahl eines der »Risikofelder« erreicht. **Er muß auf dem Risikofeld zu stehen kommen.** Kommt der Spieler in dem Bereich »Kleinbetrieb« auf einem Risikofeld zu stehen, so MUSS er diesen »Kleinbetrieb« verlassen und in den Bereich »Mittelständischen Betrieb« überwechseln.

In den übrigen Bereichen (»b« – »e«) kann er, aber muß nicht wechseln.

Risikokarten bei zwei Firmen

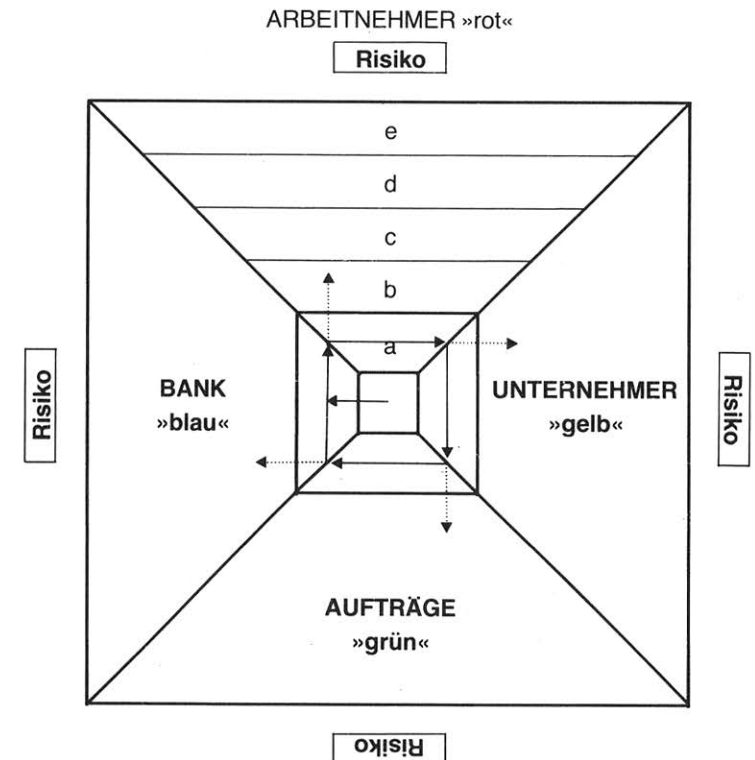
Besitzt ein Spieler zwei Firmen (die meist auf mehreren Unternehmensstufen verteilt sind) so muß er die Beträge, die sich aus der gezogenen Risikokarte ergeben, addieren, z.B. »Kleinbetrieb« (»a«) plus »Konzern« (»d«) ergibt eine Summe.

Zweite Firma (Zweigfirma)

Erst nachdem ein Spieler den Spielbereich »Kleinbetrieb« (»a«) verlassen hat, darf er gegen Zahlung von \$ 50000.— an die Bank eine Zweigfirma erwerben. Der Spieler erhält eine weitere, kleinere Spielfigur gleicher Farbe, die er auf das Feld »START« setzt. (Für diese neue Spielfirma gelten die gleichen Regeln.)

Schema des Spielaufbaues

Die 4 Farbfelder bezeichnen die »Einflußbereiche, denen ein Unternehmer bei seinem Aufbau unterliegt.



Spielbereiche:

- a = Kleinbetrieb
- b = Mittelständischer Betrieb
- c = Großbetrieb
- d = Konzern
- e = Holding

Einflußbereiche = Risikokarten

- Bank: blau
- Aufträge: grün
- Unternehmer: gelb
- Arbeitnehmer: rot