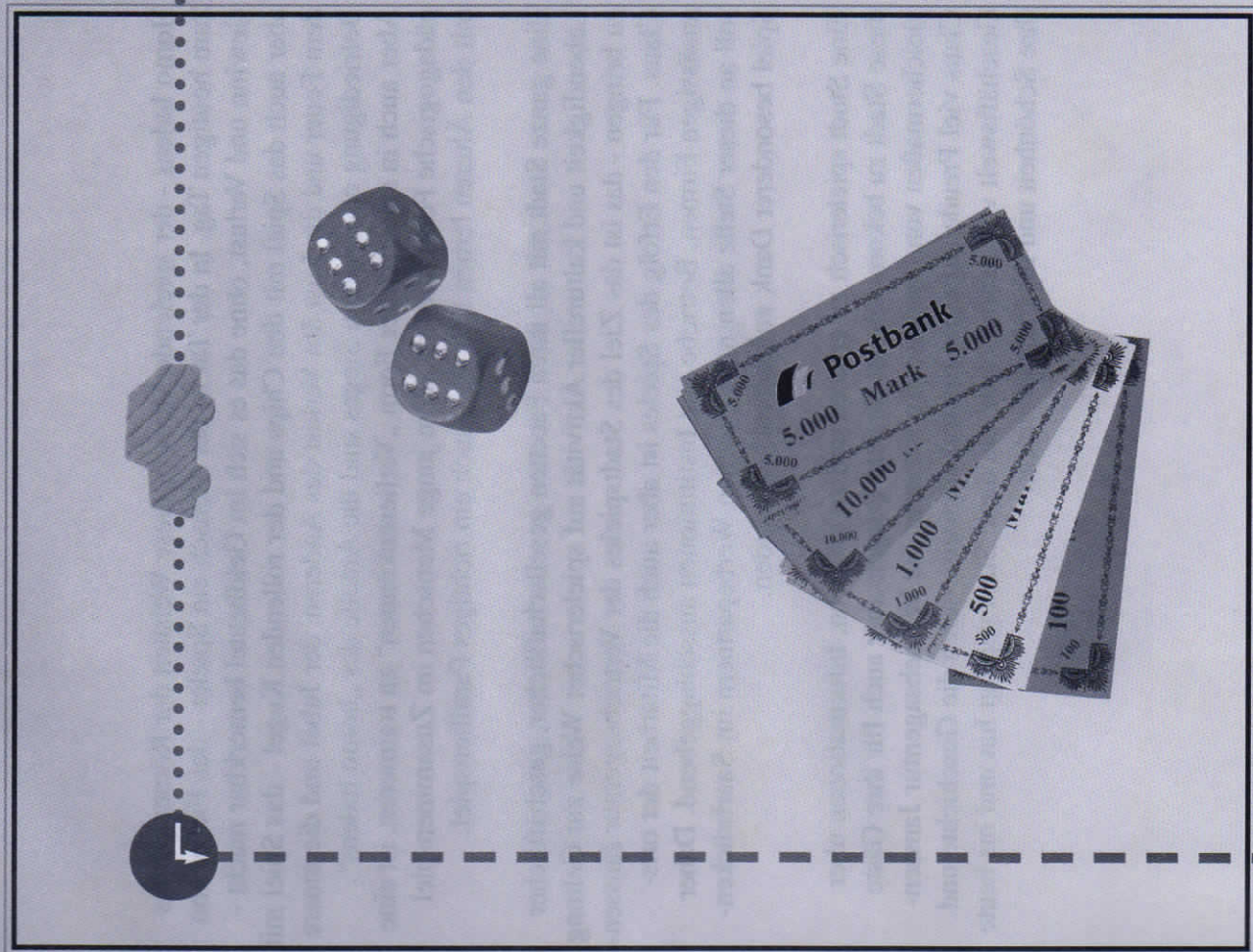


DAS SAARBRÜCKEN SPIEL



Das Saarbrücken - Spiel

Herstellung und Vertrieb durch Europavertrieb Janssen-Claus,
76530 Baden - Baden, Friedrichstraße 2a

unter Lizenz der

TRIANGEL®, - Norddeutsche CVJM- Werbe- und Vertriebsgesellschaft mbH
Sinstorfer Kirchweg 18 - 21077 Hamburg

Die Weitergabe sowie die Vervielfältigung und Reproduktion dieses Spieles sowie dessen Verwertung sind nicht gestattet. Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadensersatz. Alle Rechte werden ausdrücklich vorbehalten.

Vorwort

Homo ludens - der spielende Mensch, diese Weisheit der Römer gilt bis zum heutigen Tag. In der Tat ist der Mensch ein Spieler - das Fieber von Gewinn und Verlust, ohne das es sich im Geldbeutel bemerkbar macht - aber auch das Spiel mit den Chips und der rollenden Kugel - das Spiel mit dem Feuer und die Lust am Verlust des Anderen, der Jubel und die innere Befriedigung des eigenen Sieges sind die Anteile des „homo ludens“. Aber auch in spielerischer Form „Verliererkönnen“ zu trainieren, ist eine pädagogische Form, die vor allem junge Menschen im Zusammenspiel mit den Älteren lernen läßt, also auch ein richtiges Familienspiel.

Eine ganze Stadt mit all ihren Facetten gesellschaftlicher, geschäftlicher Lebendigkeit und kultureller Aktivität auf spielerischer Weise zur Geltung zu bringen - das ist das Ziel des Stadtspieles der Vertriebsagentur Janssen-Claus. Für den Erfolg des Spieles ist aber auch die Mitarbeit der ortsansässigen Firmen, Betriebe und Institutionen ausschlaggebend. Daher soll an dieser Stelle allen mitwirkenden Werbepartnern im Saarbrücken-Spiel besonderer Dank ausgesprochen werden.

Eine Stadt spielerisch zu erleben und zu erfahren, Informationen über diese Stadt zu bekommen, ist für ihre Bürger, aber auch für ihre Gäste gleichermaßen von Interesse. So wünscht die Vertriebsagentur Janssen-Claus viel Freude auf einer Entdeckungsreise durch die Geschichte und Geschäftswelt von Saarbrücken, die diese Stadt geprägt hat und bis heute ihre Schönheit und ihr Flair ausmacht.

EINDRÜCKE EINER STADT

Saarbrücken - eine Stadt im Grünen; eingebettet in die sanfte Hügellandschaft entlang der Saar, umgeben von Wiesen und Wäldern. Als Landeshauptstadt ist sie pulsierender Mittelpunkt der Region, Handels- und Dienstleistungszentrum - Sitz von Regierung und Parlament. Mitten im zusammenwachsenden Europa ist sie ein überregional bedeutender Wirtschaftsstandort und als Messestadt wichtigstes Ausstellungsforum im Saar-Lor-Lux-Raum.

Gleichzeitig ist die Stadt mit den etwa 200.000 Menschen, die hier leben, überschaubar geblieben, eine der „kleinen“ unter den deutschen Großstädten.

Als Stadt an der Grenze steht sie im regen wirtschaftlichen und kulturellen Austausch mit dem französischen Nachbarn.

Die historisch gewachsene Verbindung, der selbstverständliche Umgang miteinander, haben die Atmosphäre der Stadt geprägt: „Leben und leben lassen“ - die offene, heitere Art der Saarbrücker läßt Fremde schnell heimisch werden. Der Gegensatz macht den Reiz aus; großstädtisches Flair und der Charme des Überschaubaren.

Modern und lebendig präsentiert sich die Stadt zwischen Chrom und Glas moderner Geschäftszentren und der Farbigkeit der traditionellen Märkte, zwischen zeitgenössischer Industriearchitektur und barocken Fassaden.

Sehenswertes gibt es eine Menge, angefangen bei der liebevoll restaurierten Altstadt rund um den St. Johanner Markt, dessen verwinkelte Gäßchen und Sträßchen zum Bummeln einladen oder zum Verweilen vor einem der zahlreichen Bistros und Straßencafes. Oder die Ludwigskirche - gesäumt von restaurierten Barockhäusern ist sie Teil einer bedeutenden barocken Platzanlage. Gebaut wurde sie 1775 von Friedrich Joachim Stengel, der das Stadtbild auch mit der Basilika St. Johann, der Friedenskirche und dem Alten Rathaus entscheidend geprägt hat.

Das Schloß, in der wechselvollen Geschichte der Stadt immer wieder zerstört und neu aufgebaut, ist heute Kulturzentrum. Ein Mittelrisalit aus Stahl und Glas verbindet die beiden barocken Flügelanlagen.

Saarbrücken - eine Stadt der Feste und Festivals, die das ganze Jahr begleiten. Vom Max-Ophüls-Film-Festival zum Auftakt über die zahlreichen Festivals für Musik und Straßentheater, für Tanz und Puppenspiel die Leinwände und Bühnen der Stadt sind offen für neue Strömungen, schrill und progressiv oder märchenhaft verzaubert.

Auf den Bühnen des Staatstheaters, in der reizvollen Szenerie der Alten Feuerwache und auf den Brettern der Kleinkunsthöfen reicht der

Spielplan von der antiken Tragödie bis zur experimentellen Ballettchoreographie.

Die klassischen Konzerte der großen Sinfonieorchester, Kammermusik und Orgelkonzerte stehen auf dem Musikprogramm. Daneben behauptet sich die Szene von Jazz und Rockmusik.

Museen und Galerien - Saarbrücken bietet eine unglaubliche Vielfalt davon. Vom Saarland-Museum, das u.a. einen Einblick gibt in die

Entwicklung der Kunst des 20. Jahrhunderts, bis zur Kunst der Saarregion.

Ein Forum von internationalem Rang für konzeptionelle Kunst, neue Medien, Installation und Performance - die Staatsgalerie.

Kultur und Geschichte vergangener Zeiten dokumentiert zum Beispiel das Geologische Museum mit einer beeindruckenden Fossiliensammlung, das Historische Museum Saar, das die Geschichte an der Saar spannend

anschaulich macht, oder das Museum für Vor- und Frühgeschichte auf den Spuren der Kelten und Römer.

150.000 qm Spazierpark inmitten der Stadt finden Besucher im Saarbrücker Zoo. Über 700 Tiere leben hier in großangelegten Gehegen, in

Warmhäusern oder im Nachtzoo. Oasen der Ruhe auch im Botanischen

Garten der Universität, im Wildpark oder im Deutsch-Französischen

Garten, im Bürgerpark oder am Staden, einem ausgedehnten Park entlang der Saar.

Die Stadt bietet alle Möglichkeiten für aktive Freizeit - vom Eissport bis zum Rudern auf der Saar. Und in der Umgebung ist Golfspielen ebenso möglich wie Fallschirmspringen,

Drachen-, Motor- oder Segelfliegen.

Greifbar nah für Ausflüge in die Umgebung: die ausgegrabene

„Römerstadt“ bei Schwarzenacker, die Saarschleife bei Mettlach oder die Winzerorte an der Obermosel. Nach Trier oder nach Luxemburg in die

lebendige Hauptstadt des Großherzogtums. Lohnende Abstecher auch nach Frankreich; zum Wandern ins Elsaß oder nach Lothringen, zum Bummeln in Metz oder nach Nancy.

Als Universitätsstadt ist Saarbrücken Bildungs- und Forschungsstätte für mehr als 20.000 Studierende. Neben den renommierten Fakultäten setzt die junge Universität Schwerpunkte im Bereich der innovativen Technologien.

Eine Reihe hochqualifizierter Institute sorgen international für Aufsehen.

Ein breites Spektrum an Fach- und Hochschulen sichert eine fundierte Ausbildung. Eine Spezialität ist die Förderung der deutsch-französischen Studiengänge und die zahlreichen Möglichkeiten internationaler, multikultureller Ausbildung.

Die Spielregeln



1. Das Spiel beginnt...

... mit einigen notwendigen Vorbereitungen:

Zunächst benötigt die Bank einen Direktor. Dieser wird von allen Spielern gewählt. Seine Aufgabe ist es, während des gesamten Spiels zu kassieren, auszuzahlen und den An- und Verkauf von Firmenanteilen zu leiten und zu überwachen.

Jeder Mitspieler erhält ein Auto sowie 30.000 Mark in folgenden Einzelscheinen:

1 Schein zu	10.000 DM
3 Scheine zu	5.000 DM
3 Scheine zu	1.000 DM
3 Scheine zu	500 DM
5 Scheine zu	100 DM

Das restliche Geld kommt in die Bank.

Bevor das Spiel beginnt, müssen die Spieler schon ans Ende denken. Folgende Möglichkeiten tun sich auf:

a) Die Spieler einigen sich auf eine feste Spielzeit.

b) Das Spiel endet, sobald der erste Mitspieler in Konkurs gegangen ist. Am Spielende wird abgerechnet. Der Preis der Firmen ist von den Firmenanteil-Karten abzulesen (also nicht der gültige

Tageskurs!) und zählt gemeinsam mit dem Bargeld. Wer also insgesamt am meisten Bargeld und Firmenwerte aufweisen kann, ist der Gewinner.

c) Das Spiel endet erst dann, wenn nur noch ein Spieler übrig bleibt und alle anderen in Konkurs gegangen sind.

2. Die MOMENT MAL-Karten...

... bergen einige handfeste Überraschungen in sich.

Die MOMENT MAL-Karten werden gemischt und verdeckt auf das Spielfeld gelegt. Hält ein Spieler auf einem

MOMENT MAL-Feld, so zieht er eine MOMENT MAL-Karte vom Stapel. In

diesem Stapel befinden sich auch 16

POOL-Karten, die in Punkt 12 der Spielregeln erklärt werden.

3. Im POOL...

... ist kein Wasser, sondern Geld.

Der Bankdirektor legt zu Beginn 20.000 Mark in den POOL, der in der Spielfeldmitte eingerichtet wird. Gelder aus dem Handel mit den Firmenanteilen gehen im gesamten Spielverlauf in diesen POOL (außer dem Geld, das man für den Erwerb einer Firmenanteil-Karte bei der Bank zu zahlen hat).

4. Der Start...

... läßt nun endlich die HERZEN höher schlagen

Zunächst würfelt jeder mit zwei Würfeln. Das Spiel beginnt der Spieler mit der höchsten Augenzahl. Alle Spieler setzen ihre Autos auf das Startfeld und ziehen jeweils um so viele Felder im Uhrzeigersinn vor, wie es die zwei Würfel anzeigen.

5. Über einen Pasch...

... kann man sich wohl freuen!

Bei einem Pasch (ein Wurf, bei dem beide Würfel dieselbe Augenzahl zeigen) würfelt der Spieler ein weiteres Mal. Dabei kann er sowohl nach dem ersten, als auch nach dem zweiten Zug alle Spielereignisse (wie Kauf oder Verkauf von Firmenanteilen, MOMENT MAL-Felder oder Spielanweisungen) durchführen. Sollte beim ersten Wurf eine Karte oder ein Feld mit „Aussetzen“ vorkommen, so zählt dieses für den zweiten Wurf. In der nächsten Runde kann also weitergespielt werden.

6. Das Startfeld...

... fühlt die Kasse auf jeden Fall.

Jedes Mal, wenn ein Spieler das Startfeld überquert, erhält er von der Bank 3.000 Mark ausgezahlt. Muß er allerdings auf Grund der gewürfelten Augenzahl auf

dem Startfeld halten, erhält er insgesamt 6.000 Mark von der Bank. Ein Spieler erhält auch dann die 3.000 Mark, wenn ihm ein Ereignis über Start ziehen läßt.

7. Ein Unfall...

... des einen Freud, des anderen Leid.

Ein Auffahrunfall ereignet sich dann, wenn ein Spielerauto auf ein Feld fährt, auf dem bereits ein anderes steht. Der Auffahrende zahlt an den oder die Haltenden je 1.000 Mark, weil sich alle Beteiligten ohne Polizei und Versicherung einigen.

8. Die Firmenanteile...

... sind es, um die es eigentlich geht.

Von jeder Firma gibt es zwei gleichfarbige Firmenanteil-Karten, deren Kaufpreis auf der jeweiligen Karte oder auf dem Spielfeld steht. Jeweils 3 Firmen, d.h. 6 Firmenanteil-Karten vereinigen sich in einem Farbbereich. Die Firmenanteile werden gekauft und wieder verkauft; es wird mit ihnen gewonnen und auch verloren.

9. Handeln mit Firmenanteilen...

... weckt in jedem den kreativen Kaufmann.

Hält ein Spieler auf dem Feld einer Firma, kann er von ihr eine Firmenanteil-Karte kaufen, wenn die Bank noch eine zu verkaufen hat. Jeder Spieler kann auch jederzeit von anderen Mitspielern Firmenanteile kaufen oder an sie verkaufen. Der Handel wird wie im richtigen Leben, von Nachfrage und Angebot bestimmt. Kommt also ein Spieler in wirtschaftliche

Schwierigkeiten, so können die Mitspieler Angebote machen. Findet sich jedoch kein Käufer, ist die Bank verpflichtet, für den 1/2 Kaufpreis den Anteil zurückzukaufen.

10. Eine offene Rechnung...

... wird an Ort und Stelle beglichen.

Parke ein Spieler mit seinem Auto auf einem Firmenfeld, ist er verpflichtet, an den oder die jeweiligen Anteilseigner-Besitzer eine noch offene Rechnung zu begleichen. Dabei richtet sich die Höhe des Betrages nach der gesamten Anzahl von Firmenanteil-Karten der gleichen Farbe (also maximal 6), die der Mitspieler besitzt. Der Rechnungsbetrag ist von den Firmenanteil-Karten abzulesen.

Der Eigentümer einer Firmenanteil-Karte erhält kein Geld, wenn er vergessen hat, dieses zu fordern und der nächste Spieler schon gewürfelt hat.

Tip: Die meiste Kohle gibt es bei einer kompletten Serie, d.h. jeder sollte versuchen, alle Firmenanteile einer Farbe zu erwerben.

11. Gewinn und Verlust...

...beides ist drin und läßt die Hände schwitzen.

Kommt ein Spieler auf das GEWINN & VERLUST-Feld, deckt er eine GEWINN & VERLUST-Karte vom Stapel auf, der irgendwo auf der Spielbrettmitte eingetrichtert wird. Diese Karte legt den Kurs für die nun folgende Aktion fest: Gewinne und Verlust für das Geschäftsjahr werden berechnet.

13. Konkurs...

... ist meist das Ende aller Spekulanten.

Ist das Bargeld alle und hat ein Spieler keine Firmenanteile mehr zu verkaufen, ist er in Konkurs gegangen, und für ihn ist das Spiel zu Ende.

Die aufgedeckte Karte zeigt an, ob der Wert eines Firmenanteils steigt oder fällt. Steigt er für eine Farbserie, so zahlt der POOL den Anteilseignern die entsprechende Wertsteigerung pro Anteilschein aus. Fällt der Wert, gilt der umgekehrte Weg; die betroffenen Anteilseignern zahlen den Verlust pro Anteil in den POOL.

12. Die POOL-Karten...

... sorgen jedes Mal für enorme Spannung.

Im Stapel der MOMENT MAL-Karten befinden sich 16 POOL-Karten; zwei für jede Farbserie. Zieht ein Spieler eine solche Karte, so gilt das nun folgende Spielereignis für alle Mitspieler, die im Besitz von Firmenanteilen mit der entsprechenden Farbe sind. Es geht wiederum um Gewinn oder Verlust.

Der Gewinn wird aus dem POOL an die Spieler ausgezahlt; den eventuellen Verlust zahlen die Spieler in den POOL ein. Dies wird vom Bankdirektor überwacht.