

Spieler mit seiner Figur auf seiner Zeile um ein Feld vor. Nach einem Punktgewinn wechselt der Aufschlag. Der Spieler, der als erster 6 Punkte erreicht, ist Sieger. Beim Stand von 6:5 wird bis 7:5, beim Stand von 6:6 bis 7:6 gespielt (Tie Break). Der Gewinner erhält von der Bank 30000 ausbezahlt, der Verlierer muß 10000 an die Bank zahlen. Ebenso erhält der Sieger 30 Weltranglistenpunkte, dem Verlierer werden 10 Punkte abgezogen.

## Spielsieger

Haben alle Mitspieler das Ziel erreicht, ist das Tennisjahr beendet. Sieger ist derjenige Spieler, der das meiste Geld eingespielt hat.

# Tennis – Das Millionenspiel

## Spielanleitung

### Einführung

Durch die weltweiten Erfolge von Steffi Graf und Boris Becker auf den internationalen Tennis courts ist der weiße Sport immer mehr in den Mittelpunkt des öffentlichen Interesses geraten. „Tennis – Das Millionenspiel“ vollzieht die Schauplätze dieses Geschehens nach und zeigt den Ablauf und die Gewinnmöglichkeiten eines Tenniscracks während eines Tennisjahres. TENNIS führt nicht nur in die Probleme des Profi-Tennis ein, sondern macht jeden Mitspieler je nach Geschicklichkeit und Glück zum Spitzenstar im Tennis.

### Ziel des Spieles

Das Ziel jedes Mitspielers muß es sein, an möglichst vielen Turnieren und Schaukämpfen teilzunehmen, um so den größtmöglichen Gewinn zu erzielen. Derjenige Spieler ist als Nr. 1 gesetzt, der am Ende einer Spielrunde das meiste Geld eingespielt hat.

### Zubehör

- 6 Spielfiguren (verschiedenfarbig)
- 6 runde Turniersteine (verschiedenfarbig)
- 6 viereckige Weltranglistensteine (verschiedenfarbig)
- 2 Würfel
- 7 Turnierkarten mit Preisgeldangaben
- 32 Ereigniskarten
- 24 Davis Cup Chips
- Spielgeld

### Teilnehmer

An dem Spiel können 3 bis 6 Spieler von 8–88 teilnehmen.

### Vor dem Spiel

Ein Mitspieler übernimmt die Verwaltung der Bank. Er verteilt an jeden Mitspieler 50000 in folgender Stückelung:

- 1 Schein à 20000
- 1 Schein á 10000
- 3 Scheine á 5000
- 5 Scheine á 1000

Das restliche Geld gehört der Bank. Falls der Bankhalter auch mitspielt, muß er sein „privates“ Geld natürlich sorgfältig vom Vermögen der Bank trennen.

Jeder Spieler erhält 1 Spielfigur, 1 runden Turnierstein und 1 viereckigen Weltranglistenstein derselben Farbe. Dabei wird mit der Spielfigur der normale Parcours durchfahren, mit der runden werden die Turniere und Schaukämpfe abgewickelt und die viereckigen Steine dienen zum Kennzeichnen der Stellung in der Weltrangliste.

Beginnend mit dem Bankhalter würfelt jeder Spieler reihum einmal. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel. Die Reihenfolge des Würfeln legt vorerst auch die Rangfolge in der Weltrangliste fest. Der Spieler, der beginnt, legt also seinen Weltranglistenstein auf das oberste, ovale weiße Feld im linken Teil des Tennisfeldes, der nachfolgende auf Platz 2 etc.

## Spielablauf

Der Spieler mit dem höchsten Wurf stellt seine Spielfigur auf den Startpfeil, würfelt mit einem Würfel und zieht um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung. Gewürfelt wird reihum im Uhrzeigersinn. Auf einem Spielfeld können auch mehrere Figuren nebeneinander stehen (fremde Figuren können nicht geschlagen werden). Neben den weißen Normalfeldern, auf denen sich für den Spieler nichts Besonderes ereignet, gibt es noch unterschiedlich gekennzeichnete Felder, deren Bedeutung im Folgenden erläutert wird.

### **S** Steuerpunkt

Auf diesem Feld muß der Spieler 10000 Steuern an die Bank abführen.

### **K** Ereigniskarte

An dieser Stelle nimmt der Spieler die oberste Karte vom Stapel der Ereigniskarten, liest sie laut vor und muß dementsprechend handeln. Gegebenenfalls behält er diese Karte solange, bis er sie zum Einsatz bringen kann (z. B. das Freilos).

### **1 2 3 4** Turnierfelder

Landet ein Spieler auf einem Turnierfeld, so hat er sich für dieses entsprechende Turnier (z. B. Paris) qualifiziert. Die Höhe des Startgelds richtet sich danach, auf welchem der 3 oder 4 Turnierfelder der Spieler steht und beträgt bei Feld 1 5000, bei Feld 2 10000, bei Feld 3 15000 und bei Feld 4 20000. Diesen Betrag zahlt der Turnierteilnehmer an die Bank und platziert seinen runden Turnierstein auf dem Turnierstart-Feld links unten auf dem Spielplan. Dabei muß auf die Reihenfolge der Qualifikation geachtet werden, d. h. der als erster qualifizierte Spieler stellt seine Figur ganz vorne auf „Turnier Start“, der zweitqualifizierte dahinter usw. Haben alle Mitspieler die Turnierfelder eines Turniers passiert, stehen die Teilnehmer und ihre Rangfolge fest und das Turnier kann beginnen.

## Durchführung eines Turniers

Der zuerst qualifizierte Spieler beginnt zu würfeln und zieht mit seiner Spielfigur vorwärts, danach würfelt der zweitqualifizierte Spieler usw. Landet ein Spieler auf einem **D**-Feld, muß er eine Disziplinarstrafe in Höhe von 5000 an die Bank zahlen und 3 Felder zurückgehen. Nachdem der erste Spieler das Ziel passiert hat, haben alle nachfolgenden Spieler dieser Runde noch einen Nachwurf, d. h. im Verlauf eines Turniers würfelt jeder Spieler gleich oft, so daß ein zuvor eingelaufener Spieler eventuell noch überholt werden kann. Wer nach Erledigung aller Züge am weitesten vorn liegt, hat das Turnier gewonnen. Dann sucht der Bankhalter die entsprechende Turnierkarte heraus und zahlt nach den dort befindlichen Angaben die Preisgelder aus. In 5 Spalten ist dort für 2, 3, 4, 5 oder 6 Teilnehmer die Verteilung der Gesamtgewinnsumme auf die einzelnen Teilnehmer angegeben. Diese Teilnehmerzahl bezieht sich auf die Teilnehmer an diesem Turnier, nicht am ganzen Spiel. Hat sich nur ein Spieler für ein Turnier qualifiziert, erhält er sofort den gesamten ausgesetzten Betrag. Nach Beendigung des Turniers geht das Spiel normal weiter. Nach dem Turnier erhalten die Teilnehmer außer dem Preisgeld auch noch Weltranglistenpunkte, und zwar jeweils 1/1000 von dem erzielten Preisgeldbetrag, also z. B. bei 140000 Preisgeld 140 Weltranglistenpunkte.

## Weltrangliste

Der Bankhalter oder jeder Spieler selbst notieren sich ihre Weltranglistenpunkte auf einem Zettel. Nach Punktzahl geordnet legen die Spieler jeweils ihre Weltranglistensteine auf die weißen Felder im linken Teil des Tennisfeldes. Auf diesen weißen Feldern sind außerdem noch Beträge aufgedruckt, die für die Prämienauszahlung von Bedeutung sind. Diese Rangliste muß natürlich nach jedem Turnier oder Schaukampf wieder auf den neuesten Stand gebracht werden.

### **P** Prämienauszahlung

Die Stellung der Weltrangliste ist u. a. wegen der Auszahlung der Prämien von Bedeutung. Gelangt ein Spieler auf ein Prämienfeld, erhält er von der Bank einen zusätzlichen Betrag ausbezahlt und zwar je nach seiner Stellung in der Weltrangliste. Die entsprechenden Beträge sind auf den weißen Weltranglistenfeldern abgedruckt. So erhält der Weltranglistennerste 60000, der Zweite 50000 usw.

### **C** Davis Cup Punkt

Erreicht ein Spieler ein C-Feld, so erhält er einen Davis Cup Chip.

## Davis Cup

Erreicht ein Spieler das größere Davis Cup Feld (links oben auf dem Spielplan), wird der normale Spielablauf unterbrochen, um den Davis Cup auszutragen. Dabei spielen die beiden Spieler, die bislang die meisten Davis Cup Chips gesammelt haben, um diese Trophäe. Sie stellen ihre Turniersteine auf die Startpfeile des Davis Cups in der oberen Hälfte des Tennisfeldes, der Spieler mit den meisten Chips beginnt zu würfeln, dann wird abwechselnd gewürfelt. Wirft ein Teilnehmer eine 6, darf er um ein Feld vorrücken. Sieger des Davis Cups ist derjenige, der als erster das letzte Feld erreicht hat, d. h. als erster 4 Sechsen gewürfelt hat. Der Sieger erhält von der Bank 60000, der Verlierer 30000. Weltranglistenpunkte werden nicht vergeben, da der Davis Cup nicht zur Weltrangliste zählt.

## Schaukampf

Landet ein Spieler auf einem gelben Feld, so kann er einen bestimmten Mitspieler zu einem Schaukampf herausfordern, muß aber nicht. Dabei kann der Weltranglistennerste jeden beliebigen Spieler fordern, die nachfolgenden Spieler können jeweils nur ihren „Vordermann“ herausfordern, z. B. der Weltranglistenfünfte den Vierten.

## Durchführung des Schaukampfes

Der Schaukampf findet auf den gelben Feldern in der unteren Hälfte des Tennisfeldes statt. Dabei wird ein Tennisspiel nach folgenden Regeln ausgewürfelt. Die Spieler sitzen sich gegenüber und plazieren ihre Turniersteine links neben dem Einser der jeweiligen Zeile. Der Geforderte hat den ersten Aufschlag. Würfelt er 1, 2 oder 3, so geht der Ball ins Netz und der Gegner bekommt einen Punkt. Würfelt er 4, 5 oder 6, so kommt der Ball über das Netz und der Gegner ist am Zug. Es wird jeweils so lange gewürfelt, bis der Ball im Netz landet und der Gegner dafür einen Punkt erhält. Bei jedem Punktgewinn rückt der entsprechende

# TENNIS

Das Millionenspiel

