

Spielanleitung

CHALET

Das große Spiel um Haus und Grund
Für 3-6 helle Köpfe von 10-100 Jahren

Ziel des Spiels

Jeder Spieler bemüht sich, durch Kauf, Bau, Vermietung und Verkauf von Grundstücken, Häusern und Wohnungen möglichst viel Vermögen zu erwerben. Dazu braucht man Verstand und etwas Glück - wie im wirklichen Leben.

Man kann Grundeigentum gegen Barzahlung erwerben oder aber bei der Sparkasse Hypothekendarlehen bzw. bei der Bausparkasse Bauspardarlehen aufnehmen.

Hypothekendarlehen erhält man jederzeit, sie kosten aber höhere Zinsen. Um dagegen Bauspardarlehen zu bekommen, muß man zunächst bei der Bausparkasse Geld ansparen. Das kostet zwar Wartezeit, aber später erhält man das billigere Bauspardarlehen.

Um eine günstige Kaufgelegenheit sofort nutzen zu können, kann es daher zweckmäßig sein, zuerst ein Hypothekendarlehen aufzunehmen und dieses dann später mit einem Bauspardarlehen umzuschulden. Natürlich kann man den Erwerb von Grundeigentum nicht voll mit Darlehen finanzieren. Man muß auch Eigenkapital einsetzen. Auf jeden Fall sollte man sich im Verhältnis zu seinem Einkommen nicht zu hoch verschulden, an eine ausreichende Versicherung denken und stets etwas Geld in Reserve halten. Sie werden es brauchen für die unvorhergesehenen Wechselfälle des Lebens, von denen hier im Spiel die Zufallskarten einige bereithalten.

Natürlich sollte man auch nicht unbedingt gleich das erste beste Grundstück kaufen, aber auch nicht allzulange zögern, da sonst die Mitspieler die günstigsten Objekte wegschnappen.

Es ist in jedem Fall von Vorteil, wenn sich jeder Spieler schon vor dem Sptel die Grundstücks- und Häuserkarten einmal ansieht, um die Objekte nach Größe, Preis, Mieterlös usw. beurteilen zu können.

Spielende

Das Spiel endet nach einer vorher zwischen den Spielern vereinbarten Zeit oder dann, wenn alle Grundstücke, Häuser und Wohnungen im Besitz von Spielern sind.

Jeder Spieler ermittelt dann den Gesamtwert seiner Grundstücke, Häuser und Wohnungen (es gilt der auf der betreffenden Karte angegebene Kaufpreis), zählt sein Bargeld und seine eventuellen Bausparguthaben hinzu und zieht seine Hypotheken- und Bauspardarlehen ab. Versicherungschips werden nicht gewertet. Wer das größte Vermögen erwirtschaftet hat, ist der Gewinner.

Vorbereitung und Spielbeginn

Der Spielplan wird in die Mitte des Spieltisches gelegt, die Zufallskarten gut gemischt mit der Rückseite nach oben daneben. Ein Spieler wird nun zum „Sparkassendirektor“ gewählt: Er verwaltet die Spielmittel, kassiert und zahlt Geld, notiert Hypothekendarlehen, wacht über die Einhaltung und Auslegung der Spielregeln und ist Schiedsrichter bei Zweifelsfällen, die in jedem Spiel einmal auftreten können. Bei insgesamt bis zu vier Spielern kann der Sparkassendirektor selbst auch mitspielen, bei größerer Spielerzahl empfiehlt sich das nicht.

Jeder Spieler erhält DM 50.000,- Startkapital sowie einen Spielstein, den er auf das Startfeld setzt. Wer in der Vorabwürfelrunde die höchste Zahl gewürfelt hat, fängt an. Er würfelt, setzt seinen Spielstein - beginnend mit dem Feld Hauptstraße 1 - um so viel Felder vor, wie er Augen gewürfelt hat. Es folgt nun der im Uhrzeigersinn neben ihm sitzende Spieler.

Alle Straßen sind Einbahnstraßen und dürfen nur in Pfeilrichtung benutzt werden. Ob man den kurzen Weg durch die Parkallee wählt oder den langen über die Waldstraße und eventuell noch über den Uferweg, kann man selbst entscheiden. Man sollte aber die Bedeutung der Felder vorher sorgfältig prüfen, da sie unterschiedliche Vorteile bieten.

Erklärungen

Erwerb von Grundeigentum

Wer auf ein Feld kommt, zu dem ein bebautes oder unbebautes Grundstück gehört, kann das betreffende Objekt kaufen. Und zwar von der Sparkasse zu dem auf der jeweiligen Karte angegebenen Kaufpreis. Oder von einem verkaufsbereiten Mitspieler, mit dem der Kaufpreis frei vereinbart werden kann. Wenn Sie den Kaufpreis bezahlt haben, erhalten Sie die betreffende Grundstücks- bzw. Hausgrundstückskarte und legen sie vor sich hin.

Bau von Häusern

Wer auf ein Feld kommt, zu dem ein unbebautes Grundstück gehört, das sich bereits in seinem Besitz befindet, kann jetzt hier ein Haus bauen. Er wählt aus den noch verfügbaren Häuserkarten ein Haus aus, zahlt den auf der Karte angegebenen Baupreis an die Sparkasse und legt diese Hauskarte zu der betreffenden Grundstückskarte vor sich hin, Haus und Grundstück bilden jetzt eine Einheit, können also nicht getrennt voneinander verkauft werden.

Verkauf von Grundeigentum

Jeder Spieler kann jederzeit Grundeigentum an Mitspieler zu einem frei zu vereinbarenden Preis verkaufen. Wenn an die Sparkasse verkauft wird, gilt als Verkaufspreis die Beleihungsgrenze, die auf jeder Grundstücks-, Haus- und Hausgrundstückskarte angegeben ist.

Bauspardarlehen

Damit Bausparverträge „zugeteilt“ werden können, muß jeweils 40% der Bausparsumme angespart sein. Hier im Spiel sind das

2 Bausparchips bei Verträgen über DM 20.000,-

4 Bausparchips bei Verträgen über DM 40.000,-

8 Bausparchips bei Verträgen über DM 80.000,-

(Bausparchips sind GRÜN und haben einen Wert von DM 4.000,-)

Ist diese Voraussetzung erfüllt, kann man sich die volle Bausparsumme (= angespartes Eigenkapital plus Bauspardarlehen) von der Sparkasse auszahlen lassen. Man gibt dann die angesparten Bausparchips zurück und dreht die Bausparkarte um, so daß die Seite „Bauspardarlehen“ oben liegt. Nicht mit Bausparchips abgedeckte Darlehensfelder zeigen das jeweilige Restdarlehen an. Bauspardarlehen und Hypothekendarlehen zusammen dürfen nicht höher sein als die auf den Grundstückskarten angegebene Beleihungsgrenze.

Bausparguthaben

Selbstverständlich müssen Sie kein Bauspardarleher aufnehmen, sondern können beim Kaufen, Bauen oder Renovieren auch nur Ihre Bausparguthaben einsetzen. Sie bekommen dann von der Sparkasse pro Chip DM 4.000,- ausgezahlt.

Hypothekendarlehen

Jeder Spieler kann jederzeit Hypothekendarlehen aufnehmen.-jedoch nur in vollen 10.000er-Summen. Der Sparkassendirektor zahlt das Geld aus und notiert den Darlehensbetrag. Grundstücks- und Hauskarten weisen die maximale Darlehenshöhe (= Beleihungsgrenze) aus, die man aufnehmen kann. Beleihungsgrenze bedeutet die jeweilige Summe von Hypothekendarlehen und Bauspardarlehen zusammengerechnet.

Achtung!

Die Hypotheken- und Bauspardarlehen eines Spielers sollten zusammen nicht höher sein als die Summe der Beleihungsgrenzen seines Grundeigentums. Sind sie nach einem Kauf von Grundeigentum doch einmal geringfügig höher, muß der Spieler seine Schulden so schnell wie irgend möglich zurückzahlen, damit diese Bedingung wieder erfüllt ist. Bis dahin erhält er keine weiteren Darlehen und darf kein neues Grundeigentum erwerben. Fehlt dem Spieler zur Darlehenstilgung Bargeld, muß er Bausparchips dafür verwenden oder auch gegebenenfalls Grundbesitz verkaufen.

Es ist ratsam, Hypothekendarlehen durch Bauspardarlehen zu ersetzen — umzuschulden, sobald man auf oder über das Feld „Hauptstraße 14“ gelangt.

Bedeutung der Felder

Es gibt im Spiel unbebaute Grundstücke und Grundstücke mit Eigentums- und Ferienwohnungen, mit Reihen- und Einfamilienhäusern, mit einem Zweifamilienhaus, einem Ferienbungalow und einem Schloß.

Zu einem *grünen* Feld gehört das in Pfeilrichtung nebenstehende unbebaute Grundstück. Wenn Sie auf dieses Feld kommen, können Sie das Grundstück kaufen, oder wenn es Ihnen bereits gehört, ein Haus bzw. eine Eigentumswohnung erwerben.

Zu einem roten Feld gehört das in Pfeilrichtung nebenstehende bebaute Grundstück. Wenn Sie auf dieses Feld kommen, können Sie das betreffende Objekt erwerben.

Anmerkung:

Zum Feld Hauptstraße 6 gehört ein Haus mit insgesamt 8 Eigentumswohnungen, die unterschiedliche Größen und Kaufpreise haben. Diese Wohnungen können zusammen oder getrennt, d.h. unabhängig voneinander, auch von verschiedenen Spielern ge- und verkauft werden.

Wer auf ein *violettes* Feld kommt, nimmt die oberste Zufallskarte, liest sie vor und führt die darauf gegebene Anweisung aus. Trifft der Inhalt der Karte auf den Spieler nicht zu, kann er noch eine weitere Zufallskarte nehmen (muß das aber nicht). Falls auf der Zufallskarte nichts anderes angegeben ist, steckt man sie anschließend wieder mit der Rückseite nach oben unter den Zufallskartenstapel.

Hauptstraße 4 Wer auf oder über dieses Feld kommt:

1. Kann ein bis drei Bausparverträge mit einer Bausparsumme seiner Wahl abschließen (im Spiel gibt es Verträge zu 20.000, 40.000 und 80.000 Mark). Er erhält kostenlos die betreffende Bausparvertragskarte, die er mit der Seite „Bausparguthaben“ nach oben vor sich hinlegt.

2. Kann sofort pro DM 20.000-Bausparsumme den ersten Chip a DM 4.000,-

kaufen, erhält dafür aber nicht sofort Zinsen.

3. Erhält für jeden der auf seinen Bausparverträgen (also auf der Guthabenseite) angesparten Bausparchips DM 100-Jahreszinsen.

4. Zahlt, wenn er Bauspardarlehen aufgenommen hat (also, wenn die Bausparvertragskarte mit der Seite „Bauspardarlehen“ nach oben liegt), für jedes noch nicht mit einem Bausparchip abgedeckte Restdarlehensfeld DM 200,-Jahreszinsen.

5. Kann nach Zahlung seiner Bauspardarlehenszinsen seine Bauspardarlehen ganz oder teilweise zurückzahlen. Er kauft dazu beliebig viele Bausparchips zu je DM 4.000,-, die er auf je ein Darlehensfeld seiner Bauspardarlehenskarte(n) legt. Ist kein Darlehensrest mehr vorhanden, wird die betreffende Bausparvertragskarte zusammen mit den zugehörigen Chips zurückgegeben.

Hauptstraße 14
Sparkasse

Wer auf oder über dieses Feld kommt:

1. Erhält für seine Häuser und Wohnungen eine Jahresmiete und für seine unbebauten Grundstücke eine Jahrespacht (lt. Angaben auf den Karten) ausbezahlt.

2. Zahlt für seine bei der Sparkasse notierten Hypothekendarlehen 10% Jahreszinsen (einschl. Tilgung und Gebühren).

3. Kann nach Zahlung seiner Hypotheken-Jahreszinsen sein Hypothekendarlehen ganz oder teilweise zurückzahlen oder mit Bausparverträgen umschulden. (Nur in vollen 10.000er-Summen.) Der Sparkassendirektor vermerkt den verbleibenden Darlehensrest.

Hauptstraße 8
Versicherung

Wer auf oder über dieses Feld kommt, kann bis zu drei ROTE Versicherungschips kaufen für eine Einmalprämie von je DM 1.000,-. Ein

Chip versichert jeweils einen Schadensfall (Schadensfälle siehe Zufallskarten).

Seestraße 11
Bausparkasse
Zweigstelle

Wer auf oder über dieses Feld kommt, kann je DM 20.000,- Bausparsumme der in seinem Besitz befindlichen Bausparverträge (nicht Bauspardarlehen) einen Bausparchip für DM 4.000,- kaufen, den er auf ein Guthabefeld legt. Die Anzahl der Chips zeigt dann sein jeweiliges Bausparguthaben an.

Seestraße 7
Fabrik

Wer auf oder über dieses Feld kommt, erhält sein Jahreseinkommen ausbezahlt. Es beträgt DM 30.000,-, falls man nicht im Besitz einer Zufallskarte ist, die ein anderes Jahreseinkommen ausweist.

Rathausstraße 4
Finanzamt

Wer auf oder über dieses Feld kommt, erhält:

1. für jedes seiner Häuser und Wohnungen (nicht jedoch für unbebaute Grundstücke!) als Gebäudeabschreibung DM 1.000,- ausbezahlt,
2. als staatliche Förderung DM 1.000,-, falls er einen oder mehrere Bausparverträge hat, auf denen bereits Bausparchips angespart sind.

Jetzt kennen Sie die Regeln. Und wenn Sie sie nicht gleich beherrschen, so macht das gar nichts. Spielen Sie erst mal ein paar Runden, dann haben Sie das Spiel sicher im Griff. und es wird Ihnen viel Spaß machen.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg mit Chalet, dem großen Spiel um Haus und Grund.