

ZASTER



SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 23 Kaufen-Karten, 16 Kredit-Karten, 50 Post-Karten, 23 Ereigniskarten, 6 Sparbücher, 1 Satz ZASTER Spielgeld und 1 Würfel.

DAS ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der am Ende der Runde am meisten Geld besitzt, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

Einer der Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Der Bankhalter ist für alle Zahlungsein- und -ausgänge der Bank zuständig. Seine erste Aufgabe ist es, an jeden Spieler jeweils € 1.500, ein Sparbuch sowie eine Spielfigur zu verteilen.

Jeder Spieler erhält: 2 x € 500, 3 x € 100 und 4 x € 50.

Sortiere die Kaufen-, Post- und Ereigniskarten in separate Stapel und mische jeden Stapel gut durch. Danach werden alle drei Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt. Sobald eine Karte ausgespielt wurde, wird sie offen neben ihrem Stapel abgelegt. Der Stapel mit den Kredit-Karten wird neben den Bankhalter platziert.



Vor dem Spiel legen alle Spieler gemeinsam fest, wie viele "Monate" durchlaufen werden, d.h. also wie oft ihr von START bis ZASTER um den Spielplan gehen wollt. Zwei Monate dauern bei vier Spielern ungefähr 40 Minuten.

Die Spielfiguren werden auf das START-Feld gestellt, und schon kann's losgehen!

DER SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler ist zuerst an der Reihe. Danach ist jeweils der linke Nachbar dran.

Wenn du am Zug bist

Werfe den Würfel und bewege deine Spielfigur um entsprechend viele Felder weiter. Sieh dir das Feld an, auf dem du gelandet bist, und befolge die entsprechenden Anweisungen (Genauerer hierzu erfährst du im Abschnitt **Der Spielplan**).

DER SPIELPLAN

An jedem Tag des Monats gibt es etwas Bestimmtes, das zu tun ist. Nur auf den SONNTAG-Feldern kannst du einmal verschnaufen und einfach auf deinen nächsten Zug warten.

Post

Wenn du auf einem POST-Feld landest, ziehst du die auf dem Feld angegebene Anzahl an Post-Karten und behältst sie so lange, bis du das ZASTER-Feld erreicht hast (Genauerer hierzu erfährst du im Abschnitt **Die Karten**).



Kaufen

Wenn du auf einem dieser Felder landest, ziehst du eine Kaufen-Karte. Zahle an die Bank den angegebenen Betrag und behalte die Karte, sofern du den auf der Karte angegebenen Kauf tätigen möchtest. Wenn nicht, dann legst du die Karte einfach ab.

Extra Zaster

Wenn ein Spieler während seines normalen Zuss eine 6 würfelt, kassiert er den EXTRA ZASTER! Dieses Geld kann nicht von einem Spieler eingefordert werden, der in einer Lotterie-Runde eine 6 gewürfelt hatte.

DIE KARTEN

Wenn alle Karten eines Stapels durchgespielt wurden, mischst du den Ablagestapel durch, legst ihn verdeckt hin, und ihr könnt ihn erneut benutzen.

Kaufen-Karten

Mit diesen Karten kannst du von deinem Geld etwas kaufen. Du darfst so viele Dinge kaufen, wie du möchtest, also solltest du dich nicht zurückhalten, wenn du genügend Geld zur Verfügung hast.

Behalte die Karte, bis du auf einem VERKAUFEN-Feld landest, denn dann kannst du sie zu dem auf der Karte angegebenen Verkaufspreis flüssig machen! Das Geld dafür erhältst du von der Bank.



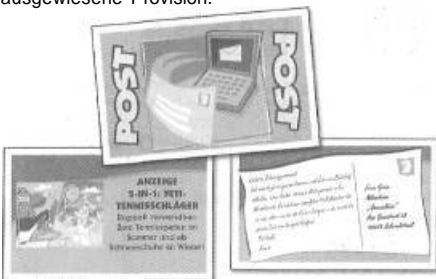
Zum Beispiel:

Für 1 Diamanten-Hundehalsband zahlst du € 1.000.

Wenn du es verkaufst, erhältst du € 1.800, damit hast du einen Gewinn von € 800 gemacht!

Hinweis: Du darfst jeweils nur eine Karte pro VERKAUFEN-Feld verkaufen. Sobald du die Karte zu Geld gemacht hast, legst du sie ab.

Nach jeder Verkaufsaktion würfelt nacheinander jeder Spieler: Der Spieler mit dem höchsten Wurfresultat erhält von der Bank die auf der Karte ausgewiesene Provision.



Post-Karten

Postkarten und Werbung

Glück gehabt! Diese Karten könnt ihr euch einfach gegenseitig vorlesen und euren Spaß daran haben; es müssen keine Rechnungen oder Gebühren bezahlt werden. Wenn du sie gelesen hast, legst du sie bis zum letzten Tag des Monats zur Seite, damit sie dann abgelegt werden können.

Bei den anderen Karten musst du allerdings gut aufpassen, besonders dann, wenn du Rechnungen, Arztgebühren und Versicherungsprämien zahlen musst. Am Ende des Monats werden sie mit der Bank abgerechnet.

Auto- & Krankenversicherung

Bei diesen Karten hast du die Möglichkeit, sie entweder zu behalten und die angegebene Versicherungsprämie an die Bank zu bezahlen, oder aber du legst sie einfach ab.

Die Prämien sind zwar teuer, aber dafür musst du deine Arztrechnungen bzw. Autoreparaturen nicht bezahlen. Das könnte sich rechnen!



Pleitegeier

Brauchst du Geld? Setze einen Betrag bis zu € 300 und werfe den Würfel: Wenn du eine 5 oder 6 würfelst, zahlt dir die Bank das 10fache deines Einsatzes. Bei jedem anderen Würfelresultat legst du deinen Einsatz auf das EXTRA ZASTER-Feld. Diese Karten dürfen jederzeit während des Spiels ausgespielt werden.



Solltest du nicht genug Geld für den Kauf haben, kannst du entweder an deine Ersparnisse gehen oder einen Kredit aufnehmen oder beides (siehe hierzu **Sparbuch** und **Kredit**).

Hinweis: Jedes Mal, wenn du von deinem Sparbuch Geld abhebst, musst du an die Bank eine Gebühr von € 150 zahlen.

Verkaufen

Auf diesen Feldern hast du die Möglichkeit einen deiner Einkäufe (sofern du bereits welche getätigt hast) wieder zu verkaufen. Wähle dafür eine deiner Kaufen-Karten aus, gib sie an die Bank zurück, und du erhältst dafür den auf der Karte angegebenen Verkaufspreis.

Was ist los?

Ziehe auf diesen Feldern eine Ereigniskarte vom Stapel und führe ihre Anweisungen aus. Danach kannst du die Karte ablegen.



Lotterie

Wenn ein Spieler auf diesem Feld landet, setzt die Bank ein Preisgeld von € 1.000 aus. Jeder Spieler, der an der Lotterie teilnehmen möchte, zahlt einen Einsatz von € 100. Angefangen bei dem Spieler, der auf dem Feld gelandet ist, nennt jeder Spieler reihum eine Zahl von 1 bis 6. Danach würfelt der Spieler, der auf dem Feld gelandet ist: Der Spieler, dessen Zahl gewürfelt wurde, hat die Lotterie gewonnen und kassiert die € 1.000 der Bank sowie den € -100-Einsatz der anderen Spieler. Wenn keiner der teilnehmenden Spieler die gewürfelte Zahl genannt hatte, wird so lange weitergewürfelt, bis ein Gewinner feststeht!



Alles Gute zum Geburtstag!

Herzlichen Glückwunsch: Auf diesem Feld erhältst du von jedem Spieler ein Geburtstagsgeschenk von € 150.

Wahlkasse

Sobald ein Spieler auf diesem Feld landet, muss jeder Spieler € 150 in die Wahlkampfkasse zahlen. Das Geld wird auf das EXTRA ZASTER-Feld in der Mitte des Spielplans gelegt.

Zeitumstellung

Wenn ein Spieler hier landet, muss jeder Spieler um ein Feld zurück gehen und die entsprechenden Anweisungen des Feldes ausführen. Sollte ein Spieler das große Glück haben, in diesem Moment auf dem START-Feld zu stehen, dann darf er auf den 31. Tag des Monats zurückkehren und erhält dafür € 1.500 von der Bank!

Ein Spieler, der beim Zurückgehen auf dem Feld ZEITUMSTELLUNG landet, muss noch ein Feld weiter zurückgehen.

ZASTER

STOPP! Auf diesem Feld musst du sofort stehen bleiben, auch wenn dich dein Würfelwurf noch weiter gebracht hätte. Führe die nachfolgenden Schritte genau in der vorgegebenen Reihenfolge durch:

- Lass dir von der Bank dein monatliches Gehalt von € 1.500 auszahlen.
- Hole dir von der Bank die Zinsen auf deine Ersparnisse (sofern du Geld auf dem Sparkonto hast!).
- Zahle an die Bank ggf. die Zinsen für deinen Kredit.
- Wenn du möchtest, kannst du alle oder einen deiner Kredite an die Bank zurückzahlen.
- Bezahle die Rechnungen, die du in diesem Monat erhalten hast. Wenn du nicht über genügend Bargeld verfügst, kannst du entweder einen Kredit aufnehmen oder einen bereits bestehenden Kredit aufstocken. Lege alle deine Post-Karten (auch diejenigen, die keine Rechnungen sind) auf dem Ablagestapel ab.
- Stelle deine Spielfigur wieder auf das START-Feld. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, durchläufst du den nächsten Monat.
- Am Ende des letzten Monats legst du alle Kaufen-Karten ab, die du noch auf der Hand hast.

Hinweis: Sobald du im letzten Monat des Spiels (je nach vorher vereinbarter Rundenanzahl) das ZASTER-Feld erreichst, gehst du in "Rente" und wartest darauf, dass auch alle anderen Spieler zum Ende kommen. Währenddessen kannst du aber noch an der Lotterie teilnehmen und musst auch dein Geburtstagsgeschenk übergeben, wenn einer deiner Mitspieler auf dem ALLES GUTE ZUM GEBURTSTAG-Feld landet.

Ereigniskarten

Führe die Anweisungen der Karte aus und lege sie danach ab.

Du zahlst Extra Zaster!

Lege den Betrag, den du zahlen musst, auf das EXTRA ZASTER-Feld.

Hol dir den Zaster!

Lass dir den auf der Karte angegebenen Betrag von der Bank auszahlen.



Kredit-Karten

Jede dieser Karten stellt einen Bankkredit über € 1.500 dar. Gib die Karte an die Bank zurück, sobald du das geliehene Geld zurückbezahlt (Genaueres hierzu erfährst du im Abschnitt Kredit).

Wenn ein Spieler am 31. Tag des Monats seine Schulden nicht ausgleichen kann, kann er seine Kauf- und Versicherungskarten zur Versteigerung anbieten. Die Karten werden an den meistbietenden Mitspieler verkauft.

Wenn kein Spieler sie ersteigern möchte, kann sie der Besitzer zum halben Kaufpreis an die Bank zurückverkaufen.

SPARBUCH

Du kannst während des gesamten Spiels Geld zurücklegen und es auf dein Sparkonto einzahlen. Am Ende des Monats erhältst du dafür Zinsen (siehe Zinsauflistung auf der Rückseite deines Sparbuchs). Wenn du z.B. € 200 gespart hast, erhältst du von der Bank € 50 Zinsen.

Hinweis: Zinsen werden nur für Beträge gezahlt, die du bis zum 23. Tag des Monats auf dein Sparkonto eingezahlt hast. Sobald du das Feld 23 überschritten hast, darfst du in diesem Monat keine Einzahlungen mehr machen.

Du darfst jederzeit während des Spiels Geld von deinem Sparbuch abheben. Allerdings musst du für jede Abhebung sofort eine Gebühr von € 150 an die Bank zahlen, und zwar unabhängig davon, wie hoch der abgehobene Betrag war.

KREDIT

Der Bankhalter ist für die Vergabe und Überwachung der Kredite verantwortlich.

Kredite werden jeweils nur über € 1.500 von der Bank vergeben. Der Bankhalter zahlt dir das Geld aus und überreicht dir eine Kredit-Karte über die geliehenen € 1.500. Solltest du also z.B. € 3.000 leihen wollen, erhältst du das entsprechende Bargeld sowie zwei Kredit-Karten. Wenn du am Ende des Monats auf ZASTER landest, hast du die Möglichkeit, deine Kredite an die Bank zurück-zuzahlen. Bevor du allerdings einen Kredit zurückzahlst, musst du zuerst an die Bank 10 % Zinsen für die Kreditsumme bezahlen. Danach musst du entscheiden, ob du die gesamte Kreditsumme zurückzahlst, eine Teilzahlung machst oder ganz auf die Rückzahlung verzichtest. Die Teilzahlungen müssen jeweils € 1.500 betragen. Bei der Rückzahlung gibst du dem Bankhalter auch die jeweiligen Kredit-Karten zurück,

Hinweis: In dem Monat, in dem du den Kredit aufgenommen hast, musst du gar nichts bezahlen (d.h. auch keine Zinsen).

WER GEWINNT DAS SPIEL?

Sobald alle Spieler die vorher vereinbarte Anzahl an Monaten durchgespielt haben, wird abgerechnet! Jeder Spieler zählt sein Bargeld.

Alle Rechnungen wurden vorher bereits auf dem ZASTER-Feld ausgeglichen, daher müssen nun nur noch die ausstehenden Kredite von der Summe abgezogen werden. Der übrig bleibende Betrag stellt dein Netto-Guthaben dar. Der Spieler mit dem höchsten Netto-Guthaben besitzt am meisten Zaster und hat das Spiel gewonnen!

Arm wie eine Kirchenmaus?

Wenn alle Spieler am Ende nur Schulden haben (d.h. nicht genügend Bargeld, um ausstehende Kredite zurückzuzahlen), dann gilt der Spieler mit den wenigsten Schulden als Sieger.



© 2002 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribue en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Brengartenstrasse 2, CH-8965 Benken. Tel. 056 648 70 99.

ioo200032ioo