

# OHNE MOOS NIX LOS!

## **ANLEITUNG!**

**Zum Reichwerden - oder auch nicht!**

## **SPIELAUSSTATTUNG**

Was? So viel für so wenig Geld!

- 1 Spielplan mit 31 Feldern; jedes für einen Tag des Monats
- 6 Spielfiguren
- 16 Karten "Sonderangebot"
- 16 Karten "Kredit"
- 80 Karten "Post für Dich"
- 6 Sparbücher
- 1 Satz Spielgeld (Moos Mark) und 1 Würfel

## **DAS ZIEL DES SPIELS**

Ja wie läuft es denn?

Du mußt ausgerechnet mit dem sparsam umgehen, von dem sowieso keiner viel hat - mit Geld! Denn, wie im echten Leben

- am Ende der vereinbarten Spieldauer gewinnt, wer am meisten Geld besitzt.

## **DIE VORBEREITUNG DES SPIELS**

Zuerst die Arbeit...

Ein bis auf die Knochen ehrlicher Mitspieler übernimmt die Bank! Du?

- Der Bankier gibt an jeden (viel zu wenig) Startkapital aus: 650,- MM, sowie ein leeres Sparbuch und eine Spielfigur. Das übrige Geld (das der Bank) hält der Bankier von seinem eigenen getrennt.

- Dann sortiert der Bankier die Karten:

Er trennt die "Sonderangebote" von den "Krediten".

Die Kreditkarten legt er vor sich ab.

Die Sonderangebote mischt er und legt sie verdeckt neben die Kreditkarten.

Die Karten "Post für Dich" mischt er und legt sie verdeckt neben die beiden anderen Stapel.

## DER SPIELABLAUF



...und jetzt das Vergnügen!

- Bevor Du überstürzt das Geld zum Fenster rauswirfst, beschließen alle Spieler gemeinsam, wieviel Monate gespielt werden.

Jeder Monat ist eine Spielrunde und ein komplettes Spiel kann zum Beispiel 2, 6 oder gar 12 Monate dauern.

- Alle Spieler stellen ihre Spielfiguren auf das Startfeld. Der Startspieler wird ausgewürfelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht seine Spielfigur um so viele Felder vorwärts, wie der Würfel Augen zeigt. Dann muß der Spieler die Anweisungen des Feldes befolgen, auf dem seine Spielfigur gelandet ist. Damit endet der Zug des Spielers.

## DIE FELDER DES SPIELPLANS



Jeder Tag ein neues Abenteuer!

An jedem Tag des Monats passiert etwas, nur nicht am Sonntag. Da kannst Du es Dir gemütlich machen und auf Deinen nächsten Zug warten. Ganz wichtig ist der 31. Tag! Auf diesem Feld mußst Du immer anhalten: Du kassierst Dein Gehalt, aber leider müssen dann auch alle Rechnungen bezahlt werden.

**POST FÜR DICH:** An diesen Tagen kommt der Briefträger. Wer auf einem solchen Feld landet, nimmt sich so viele Karten vom Post-Stapel, wie auf der Tasche des Briefträgers angegeben ist. Steht dort zum Beispiel eine 3, mußst Du 3 Karten "Post für Dich" aufnehmen.

**SONDERANGEBOT:** Wenn Du hier landest, nimmst Du Dir die oberste Karte von diesem Stapel.

- Wenn Du dir dieses einmalige Sonderangebot nicht entgehen lassen willst, kaufst Du die Karte. Zahle den Kaufpreis an die Bank. Lege die Karte vor Dir ab. Hast Du nicht genug Geld, so kannst Du Geld von Deinem Sparsbuch abheben, einen Kredit bei der Bank aufnehmen - oder auch beides tun.
- Willst Du nicht kaufen, so schiebst Du die Karte verdeckt unter den Stapel zurück.

**KASSE MACHEN:** Landest Du auf diesem Feld, so kannst Du der Bank eines Deiner Sonderangebote verkaufen. Gib die Karte, die Du verkaufst, an die Bank. Du erhältst dafür den aufgedruckten "Wert" ausgezahlt.

**LOTTERIE-GEWINN:** Landest Du auf Dienstag, dem 30.

(Ziehtag), so gewinnst Du in der Lotterie, wenn Du eines oder mehrere Lose besitzt. Zeige Dein Los vor, kassiere von der Bank den Gewinn und gib dann die Karte an den Bankier.

Aber aufgepaßt: Lose gelten nur für 1 Monat. Erreichst Du den 31. Tag, so mußt Du alle Deine Lose zurück unter den Post-Stapel schieben.



**SAUGLÜCK:** Der 10. Tag des Monats kann Dein Glückstag sein. Landet ein Spieler auf diesem Feld, so würfeln alle reihum einmal. Wer die höchste Augenzahl erreicht, gewinnt 200 MM von der Bank. Liegen 2 oder mehr Spieler gleichauf, so gewinnt jeder 200,- MM.

**WG. PARTEISPENDE:** Landest Du auf diesem Feld (8. Tag), müssen alle Spieler jeweils 100,- MM auf das Feld "Hilfs- und Unterstützungsfond" zahlen - als Spende. Niemand kann sich vor dieser Zahlung drücken, die Jungs brauchen Geld.

**IM DATUM GEIRRT:** Landet ein Spieler auf diesem Feld, so müssen alle Spieler ihre Spielfigur ein Feld rückwärts setzen und die Anweisungen dieses Feldes befolgen. Der Spieler, der am Zug ist, zuerst. Wer auf dem Startfeld steht, hat Glück: Er zieht zurück auf Feld 31 und erhält schon wieder 650,- MM von der Bank. Aber: Wer beim Rückwärtsziehen auf dem Feld "Im Datum geirrt" landen müßte, überspringt dieses Feld und setzt seine Spielfigur auf das davor liegende Feld "Sonderangebot" (25.).

**ZAHLTAG:** Wenn Du dieses Feld erreichst, **mußt** Du Deine Spielfigur hier absetzen, auch wenn Du eine höhere Augenzahl gewürfelt hast. Du führst dann folgende Aktionen aus:

- 1 Du erhältst von der Bank Dein Gehalt - 650,- MM.
- 2 Du kassierst die Zinsen für Deine Ersparnisse (falls Du welche hast) von der Bank und legst sie ins Sparbuch.
- 3 Du bezahlst die Zinsen für aufgenommene Kredite an die Bank.
- 4 Du bezahlst alle Rechnungen, die Du während dieses Monats per Post erhalten hast.
- 5 Du kannst beliebig viele Deiner Kredite an die Bank zurückzahlen.
- 6 Du kannst Geld von Deinem Sparbuch holen oder Geld dort deponieren.
- 7 Gib dem Bankier alle Lotterielose zurück, die Du nicht am 30. des Monats einlösen konntest. Ebenso gibst Du alle Postkarten zurück und alle Postwurfsendungen.

- 8 Du teilst dem Bankier mit, den wievielten Monat Du jetzt beginnst und setzt Deine Spielfigur auf das Startfeld. Hast Du bereits Deine letzte Runde (Monat) abgeschlossen, so ist das Spiel für Dich beendet.

#### HILFS- UND UNTERSTÜTZUNGSFOND:

Auf diesem Feld werden alle Einzahlungen deponiert, die als Parteispende (8. Tag) fällig werden; ebenso die Zahlungen, die fällig werden, wenn ein Spieler beim Griff nach der "Letzten Rettung" Pech hat (siehe entsprechende Karte "Post für Dich"). Das Geld auf diesem Feld gewinnt jeweils der Spieler, der im normalen Spielablauf als nächster eine "6" würfelt.

### DIE SPIELKARTEN

Egal was kommt - denke positiv!

Alle Karten, die Du während des Spieles aufnimmst, legst Du offen vor Dir ab - wir wollen doch nicht schummeln, oder? Zwei Arten von Ereigniskarten beeinflussen das Spielgeschehen:



**SONDERANGEBOTS-Karten:** Die Karten ermöglichen lukrative Geschäfte. Kaufe diese Sonderangebote, wann immer sich die Chance bietet - wenn Du das Geld dafür hast, natürlich.

- Landest Du mit Deiner Spielfigur auf dem Feld "Kasse<sup>^</sup> machen", so kannst Du eines Deiner Sonderangebote an die Bank verkaufen. So kannst Du zum Beispiel Dein Rennpferd, für das Du 1400,- MM bezahlt hast, verkaufen. Die Bank zahlt Dir dafür 2800,- MM. Gib die Karte an den Bankier.
- Die beim Verkauf zu zahlende "Provision" wird ausgewürfelt. Alle Spieler würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, erhält die Provision von der Bank.



**POST FÜR DICH-Karten:** Post erhält ein Spieler, wenn er auf einem der Felder "Post für Dich" landet. Die Post kann ganz unterschiedliche Inhalte haben:

Postkarten und Postwurfsendungen mußt Du nur lesen. Danach legst Du die Karten beiseite - Ausgaben sind damit nicht verbunden.

Die übrigen Karten sind schon wichtiger. Sie können Rechnungen enthalten, Instandhaltungskosten, Arztkosten und Versicherungsprämien. Diese Karten müssen behalten werden; die fälligen Beträge sind am Monatsende an die Bank zu zahlen, in einigen Fällen sofort.

## **Besondere Karten sind:**

Versicherungen MEDICUS und CARAMBOLA: Du kannst wählen, ob Du diese Versicherungen haben willst. Falls ja, zahlst Du die Prämie an die Bank und behältst die Karte bis zum Spielende. Falls nein, schiebst Du die Karte verdeckt unter den Stapel zurück. Diese Versicherungen sind zwar teuer (die Prämie ist an jedem 31. fällig), schützen Dich aber vor allen medizinischen Ausgaben bzw. vor allen Autoreparaturen während des Monats.

**LETZTE RETTUNG- Karten:** Wenn Du eine solche Karte besitzt und Schulden (Bankdarlehen) hast, so kannst Du je derzeit während des Spieles diese Karte ausspielen. Du setzt einen beliebigen Betrag (bis maximal 200,- MM) ein und würfelst. Würfelst Du eine 5 oder 6, zahlt Dir die Bank das Zehnfache des Einsatzes aus. Würfelst Du aber eine andere Augenzahl, so ist Dein Einsatz verloren. Lege das Geld in die Spielplanmitte, auf den "Hilfs- und Unterstützungsfond". Dann gibst Du die Karte an den Bankier.

## **Zahlungsunfähig:**

Ist ein Spieler am 31. Tag nicht in der Lage, allen seinen finanziellen Verpflichtungen nachzukommen, so kann er seine Karten "Sonderangebot" und die Versicherungen meistbietend versteigern. Ist niemand daran interessiert, so kann der Spieler diese Karten an die Bank verkaufen. Der Bankier zahlt stets den aufgedruckten Wert. Reicht das Geld immer noch nicht aus, so muß der Spieler ausscheiden - der Krug geht so lange zum Brunnen, ...

## **Aufgaben des Bankiers:**

Alle Karten "Sonderangebot" und-"Post für Dich", gehen nach ihrer Nutzung an den Bankier zurück. Ist einer der Kartenstapel aufgebraucht, mischt der Bankier die zurückgegebenen Karten und legt sie wieder verdeckt vor sich ab.

## **Ersparnisse und Kredite**



Der Bankier kontrolliert Ersparnisse und Kredite. Hat ein Spieler genug Ersparnisse, um seine Zahlungen leisten zu können, so darf ihm der Bankier keinen Kredit gewähren. Der Spieler muß seine Ersparnisse zur Zahlung verwenden.

Für seine Ersparnisse erhält ein Spieler am 31. Tag 10% Zinsen in das Sparbuch eingezahlt. Hat ein Spieler z.B. 1500 MM gespart, erhält er 150,- MM Zinsen von der Bank.

Wichtig: Zinsen gibt es nur, wenn das Spargeld vor dem 23. Tag eingezahlt wurde. Nach dem 23. Tag darf kein Geld ins

Sparbuch gelegt werden, erst wieder mit Beginn des neuen Monats.

Nimmt ein Spieler während des Monats Geld aus seinem Sparbuch, muß er dafür 100,- MM Gebühren an die Bank zahlen.

Die Bank verleiht Geld - als Kredit in Höhe von 1000,- MM. Benötigt ein Spieler Geld, so gibt ihm der Bankier 1000,- MM und eine Kreditkarte (als Erinnerung).

Am Monatsende (31.) muß der Spieler Zinsen für seinen Kredit an die Bank bezahlen.

Ein Kredit kann für maximal 3 Monate verliehen werden: Also für den Monat, in dem der Kredit aufgenommen wurde und für 2 weitere Monate. Am Ende des dritten Monats (31.) muß der Kredit zurückgezahlt werden! Und der Spieler darf an diesem 31. keinen neuen Kredit aufnehmen! Also bitte, aufgepaßt!

## **DAS ENDE DES SPIELS**

Was, schon vorbei?

Das Spiel endet, wenn alle Spieler den letzten Monat der vereinbarten Spielzeit beendet haben.

Jeder Spieler zählt unter Aufsicht des Bankiers sein Vermögen: Bargeld, Ersparnisse und Zinsen.

Vom Vermögen werden die unbezahlten Rechnungen abgezogen, die noch nicht zurückgezahlten Kredite und die Zinsen, die er der Bank schuldet.

### **Glücklicher Sieger**

Der hoffentlich glückliche Sieger ist, wer dann am meisten Geld besitzt - er gewinnt das Spiel. Es kann aber vorkommen, daß alle Spieler Schulden haben - so spielt das Leben. Dann gewinnt derjenige, der die wenigsten Schulden hat!

© 1994 Tonka Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Wichtig! Bitte aufbewahren.

Verbraucherservice

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:  
Kenner Parker,  
Verbraucherservice,  
Max-Planck-Straße 10,  
63128 Dietzenbach.

Österreich:  
Hasbro Österreich GmbH,  
Verbraucherservice,  
Davidgasse 92-94,  
A-1100 Wien.

Schweiz:  
Hasbro Schweiz AG,  
Verbraucherservice,  
Alte Bremgartenstrasse 2,  
CH-8965 Berikon:



00480D0894